

ALFREDO FERES NETO

**A VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE E SUAS NOVAS VIVÊNCIAS
ELETRÔNICAS**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
2001**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TESE DE DOUTORADO

**A VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE E SUAS NOVAS VIVÊNCIAS
ELETRÔNICAS**

ALFREDO FERES NETO

ORIENTADOR: PROF. Dr. JOÃO FRANCISCO REGIS DE MORAIS

**Este exemplar corresponde à redação final da tese
defendida por Alfredo Feres Neto e aprovada pela
Comissão Julgadora.**

Data:

Assinatura: _____

Comissão Julgadora:

Prof. Dr. João Francisco Regis de Morais

Prof. Dr^a. Constança Marcondes César

Prof. Dr. João Carlos Nogueira

Prof. Dr. Sílvio Donizete de Oliveira Gallo

Prof. Dr. Mauro Betti

**Campinas – SP
2001**

RESUMO

Este é um trabalho sobre os esportes radicais, o esporte telespetáculo e os jogos eletrônicos. O objetivo *foi discutir os significados destas novas vivências esportivas, bem como as possíveis implicações para a educação física, principalmente com relação a mudanças em sua prática pedagógica.* A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica combinada com análise valorativa de depoimentos de praticantes e trabalhos acadêmicos que versaram sobre o assunto. Os resultados apontaram uma identificação destas modalidades com um movimento amplo de virtualização, que tem os meios eletrônicos de comunicação como motor principal, e cujas características mais marcantes são o embaralhamento entre a prática e a assistência e a intensificação da experiência vital. Também argumentamos que estas novas vivências do esporte devem ser incorporadas nas aulas de educação física, a partir de um processo de subjetivação e objetivação, conforme proposta adaptada do filósofo francês Pierre Lévy.

ABSTRACT

This academic paper is about extreme sports, televised sports and videogames. It's main goal was to discuss the meanings of these new interactions with sports, as well as possible implications to physical education, specially related to needs of changes in its pedagogical practice. The method of study combines bibliographical research with a value analysis of practitioner's speeches and academic papers that dealt with the theme. The results pointed out a relation of these interactions with a global movement of virtualization, the electronic means of communication being its center, and having as most interesting characteristics a mismatch of practice and assistance and an intensification of vital experience. We also argue that these new interactions must be incorporated to physical education classes, by a subjective and objective process, according to Pierre Lévy proposal.

Ao Vinícius, meu filho, para que ele viva em um mundo no qual a opção política pela utilização das novas tecnologias de comunicação caminhe para a produção de novas subjetividades, mais criativas, solidárias e amorosas.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. João Francisco Regis de Moraes, mais do que um orientador, um companheiro da jornada chamada vida humana, com quem tive o privilégio de con-viver nestes últimos quatro anos.

À Denise e ao Vinícius, pelo privilégio de construir junto um laço eterno, que é a família.

Aos meus pais, à Leonice e às minhas irmãs, pelo incentivo e, mais do que isto, por fazerem parte de uma vida inteira.

À Renata, por compartilhar comigo momentos maravilhosos durante estes últimos quatro anos.

Aos meus amigos, pela experiência de poder ser um e ao mesmo tempo todos, sem os quais a vida é nada.

Ao Prof. Dr. Lino Castellani Filho, com quem tive a oportunidade de aprender muito nas aulas do Programa de Estágio e Capacitação Docente, também companheiro de estrada.

Aos Professores Doutores José Luis Sigrist e Newton Aquiles von Zuben, pelas orientações preciosas durante todo o processo de construção da tese.

Aos Professores Doutores Márcia Lopes Reis, Ricardo Jacó de Oliveira e Laércio Elias Pereira, pelo incentivo e apoio.

A todo o pessoal da secretaria da pós-FE, pela solicitude em todas as horas.

À Capes, pelo apoio financeiro a esta pesquisa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
CAPÍTULO I	
Matizando o problema: a querela sobre a questão do virtual.....	07
1.1 Lévy e Guattari: uma nova humanidade e subjetividade.....	08
1.2 A “implosão do espaço-tempo” de Paul Virilio e a desrealização de Jean Baudrillard.....	15
1º INTERLÚDIO	
A virtualização do corpo – Pierre Lévy	
CAPÍTULO II	
Encarnação, outro, circunstância: um estudo da experiência vital.....	23
2º INTERLÚDIO	
Experiência – Walter Benjamin	
CAPÍTULO III	
A virtualização do esporte e suas novas vivências.....	37
3.1 Esporte telespetáculo, videogame, esportes radicais - a heterogênese do esporte como decorrência de sua virtualização.....	39
3.1.1Esporte telespetáculo.....	40
3.1.2Videogame.....	46
3.1.3Esportes radicais.....	52
3.2 Em busca de elementos valorativos para uma análise das novas vivências do esporte.....	56
3º INTERLÚDIO	
Nossa escola – Vilém Flusser	
CAPÍTULO IV	
Implicações da virtualização do esporte para a educação física.....	68
4.1 Educação física: Lazer ou conhecimento?.....	70
4.2 Produção de subjetividades – subjetivação e objetivação: contribuições para a educação/educação física.....	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
Para que a semente se transforme em árvore	82
APÊNDICE	85
BIBLIOGRAFIA	86

INTRODUÇÃO

Este é um trabalho sobre novas vivências esportivas. Neste estudo, elas foram agrupadas em três categorias: esportes radicais, esporte telespetáculo e jogos eletrônicos. Argumento que o elemento comum a todas estas modalidades se encontra em um movimento amplo de virtualização, que vem modificando todas as esferas da vida humana, e que tem os meios eletrônicos de comunicação como motor principal.

Fiquei instigado a realizar uma pesquisa sobre estas novas modalidades, em um primeiro momento, pelo que me pareceu se caracterizar por uma substituição da experiência imediata pela tela, seja a do computador, seja a da televisão. A todo instante, vinha-me o questionamento da possibilidade de o praticante deixar de vivenciar elementos importantes, do meu ponto de vista, como o contato face a face, a construção coletiva de regras (característica marcante principalmente no esporte enquanto atividade de lazer), a espontaneidade e o encontro de corpos, suados e vivos. Ao mesmo tempo, não poderia deixar de considerar o fato de a televisão e o computador estarem cada vez mais incorporados no cotidiano das pessoas, e portanto seria um anacronismo não levá-los em conta, como importantes meios de interação com o esporte.

Rubem Alves, em algum escrito do qual não me recordo neste momento, diz que a motivação para a pesquisa advém de algo que nos falta, que se constitui, para nós, como ausência. Percebo claramente, nesta altura de minha vida, que este algo, no meu caso, é a questão da experiência. Olhando para trás, vejo que não é mera coincidência ter me motivado a escrever uma dissertação de mestrado sobre a especialização esportiva precoce (Interesses físicos do lazer – a influência do esporte de alto rendimento para a criança na relação lazer-escola-processo educativo). A partir do conceito construído por Phillipe Ariès de “sentimento de infância”, procurei mostrar o caráter propedêutico embutido nesta vivência, visando à preparação de um futuro adulto “produtivo”, negligenciando a criança em seu momento de viver o lúdico, a brincadeira, a fantasia.

O trabalho mencionado acima também parte de uma experiência pessoal: comecei a praticar esportes (judô), em bases competitivas, já aos cinco anos de idade. Esta dissertação, que foi defendida na Faculdade de Educação Física da Unicamp, em setembro de 1994, tendo como orientador de mestrado o Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino, “nasceu”, enquanto problema a ser investigado por mim, por volta de 1986, durante a minha graduação em Educação Física na Universidade de São Paulo. Quando, ao ver crianças pequenas competindo em categorias inferiores de futebol de salão, com nomes bastante sugestivos quanto à precocidade desta prática (chupetinha, mamadeira, fraldinha etc.), senti que algo estava errado, que aquelas crianças não deveriam estar em um esquema competitivo, inclusive sem qualquer adaptação quanto a regras, dimensões de quadra, peso da bola etc.

Boa parte de meus trabalhos acadêmicos posteriores, como artigos publicados, participação em congressos e docência, girou em torno do *tema do furto do lúdico na infância*, principalmente por meio da vivência da prática esportiva, cujas características mais marcantes são o rendimento máximo, a sobrevalorização da competição em detrimento da cooperação e a busca da vitória a qualquer custo. Pareceu-me, então, que o tema que começava a investigar no doutorado estava inserido neste contexto maior, ao qual já me dedicava, na medida em que, naquele momento, tendi a interpretar a substituição da experiência imediata pela mediação dos aparelhos eletrônicos como um modo a mais de furto o elemento lúdico da cultura da criança.

Detectei, com base nos autores que havia lido até o primeiro ano do curso (1997), que muito mais importante do que execrar esta ou aquela tecnologia (o que seria um anacronismo), é entender que tipo de interação está ocorrendo aí. Alguns aspectos que mereceram destaque foram: 1. a passividade em potencial presente nesta vivência (na medida em que os parâmetros já estão dados pelo equipamento – como no videogame – restando ao indivíduo jogar de acordo com eles, sobrando pouco espaço para a mudança de regras e objetivos. 2. O declínio de uma relação pessoal e experimental com as pessoas e a natureza, que vai

sendo substituída por uma relação de posse (na medida em que posso escolher quando e de que maneira vou me relacionar com elas).

Não obstante, durante o cumprimento dos créditos de disciplinas, no segundo ano do curso de doutoramento da Faculdade de Educação da Unicamp, caiu-me às mãos o livro *O que é o virtual* (1996), do filósofo francês Pierre Lévy. Logo percebi que esta obra fornecia uma possibilidade de leitura, a meu ver, muito interessante para a temática que havia escolhido. Em outras palavras, pareceu-me que as novas vivências do esporte se constituíam, na teoria de Lévy, como atualizações das modalidades mencionadas acima, que por sua vez caracterizavam-se como “mutações de identidade”, do esporte. Portanto, preenchem uma das principais características da virtualização, ou seja, da passagem do atual para o virtual.

Duas possibilidades de abordar o problema se colocaram, então, à minha frente: considerar estas novas vivências do esporte como fatores de alienação, o que tem como pano de fundo uma contraposição entre o virtual e o real, e, desta feita, desumanizantes, ou, por outro lado, como possibilidades de ampliação das interações intra e interpessoais a partir da incorporação dos meios eletrônicos de comunicação no cotidiano, sendo corresponsável, como parte deste movimento mais amplo de virtualização, pelo processo de humanização, com potencial para a produção de novas subjetividades. *Escolhi esta última como hipótese deste trabalho*, inspirado por autores com quem compartilhei uma visão não catastrófica e, mais do que isto, esperançosa, das mutações em curso, como Pierre Lévy, Félix Guattari e Pierre Babin.

Colocado o tema-problema e a hipótese deste trabalho, o objetivo que se impôs foi *discutir os significados destas novas vivências esportivas, bem como as possíveis implicações para a educação física, principalmente com relação a mudanças em sua prática pedagógica*. Os temas que precisaram ser desenvolvidos, portanto, foram a virtualização – responsável, em nossa argumentação, pela criação de novas modalidades esportivas – e a experiência vital, o que procurei fazer, respectivamente, nos dois primeiros capítulos. No terceiro capítulo, procedi a um processo de valoração, entendido enquanto

reflexão valorativa, dos dados coletados em depoimentos, entrevistas e trabalhos acadêmicos que giraram em torno das novas vivências esportivas, a partir dos subsídios levantados anteriormente. No quarto e último capítulo, procurei inferir algumas implicações pedagógicas para a educação física, entendida, em sentido amplo, como uma prática educativa.

Importante destacar que este trabalho foi redigido na primeira pessoa do singular. Esta escolha, compartilhada conscientemente junto com o orientador, deve-se ao referencial teórico-metodológico privilegiado, principalmente a partir das contribuições de Julian Marías, filósofo que tem me acompanhado até este momento e que traz a noção de que a vida não é nada “em si”, mas adquire sentido quando falo de “minha vida”, ou melhor, eu vivendo-a. “Minha vida é um gerúndio. Toda realidade enquanto realidade – enquanto encontrada por mim de qualquer modo que seja – radica em minha vida, nela está radicada” (Antropologia Metafísica, p. 50). Para este autor, portanto, é fundamental partir da experiência de “minha” vida. Foi o que procurei fazer durante todo o trabalho.

Em seguida, faço uma breve síntese de cada capítulo, procurando evidenciar a articulação lógica do pensamento que procurei desenvolver, denotando, portanto, a sua trajetória teórico-metodológica.

Capítulo I

Matizando o problema: a querela sobre a questão do virtual

Neste primeiro capítulo, trouxe para o debate quatro dos principais autores contemporâneos que produziram teorias interessantes sobre o virtual. São eles: Pierre Lévy, Félix Guattari, Paul Virilio e Jean Baudrillard. Argumento no trabalho que os dois primeiros apresentam uma visão que privilegia as possibilidades que vêm se abrindo com os meios eletrônicos de comunicação, respectivamente a produção de uma nova humanidade e novas subjetividades, enquanto os dois últimos parecem centrar suas preocupações, respectivamente, no domínio da velocidade, principalmente da transmissão de dados, como balizadora das relações humanas e em uma desrealização que tem como principal consequência a perda do referencial histórico. Portanto, procurei neste capítulo trazer diferentes

perspectivas que, do meu ponto de vista, mesmo se contrapondo em “oportunidade” e “crise” (ou até por isto), se complementam.

Capítulo II

Encarnação, outro, circunstância: um estudo da experiência vital

A partir da contribuição dos autores que se debruçaram sobre a questão do virtual, particularmente Pierre Lévy e Félix Guattari, pareceu-me necessário destacar o processo de mutação do humano, fruto de sua interação com as novas tecnologias da comunicação, o que corresponde à produção de novas subjetividades, mencionada acima. Deste modo, tornou-se necessário perguntar: O que é o homem? O que é a pessoa? O que é experiência?

Portanto, procurei neste segundo capítulo trazer a contribuição de autores que se debruçaram sobre o tema da pessoa, reflexão recente na filosofia ocidental. Ponto comum entre estes pensadores, a indissociabilidade entre o sujeito e seu mundo constituiu-se como elemento fundamental para a tentar compreender o significado das novas vivências do esporte, resultado da interação com as novas modalidades esportivas. Para tanto, busquei principalmente em Julian Mariás e Georges Gusdorf as principais categorias de análise deste trabalho: corporeidade, mundanidade, outrem, circunstância e vivência (realidade radical). Estas categorias compõe, em poucas palavras, a experiência vital, cuja construção permitiu, junto com as teorias sobre o virtual, a reflexão valorativa que procedi no terceiro capítulo.

Capítulo III

A virtualização do esporte e suas novas vivências

Com base na problematização dos autores que se debruçaram sobre a questão do virtual/virtualização (Capítulo I), e das principais teorias sobre a pessoa e sua circunstância (Capítulo II), empreendi uma análise dos depoimentos de praticantes destas “vivências eletrônicas”, coletados em revistas, jornais e textos acadêmicos, bem como de pesquisas empreendidas, principalmente, sobre a assistência ao esporte televisionado. A tônica da pesquisa foi a tentativa de desvendar os significados presentes nestas vivências. *Foi possível perceber um movimento duplo, às vezes simultâneo, que denominei de “embaralhamento” e “intensificação”. O primeiro refere-se a uma crescente dificuldade em distinguir*

prática e assistência, bem como da interpenetração entre o público e o privado, fenômenos constantes principalmente no esporte telespetáculo. Já o segundo, que compõe os denominados esportes radicais, representa uma profunda experiência paradoxal de conexão e fuga de si mesmo, a qual identifico com a contribuição freudiana de pulsão de morte, na medida em que esta experiência, do meu ponto de vista, pode ser interpretada como negação das limitações e medos inerentes à vida real.

Capítulo IV

Implicações da virtualização do esporte para a Educação Física

Tendo em vista as análises que foram empreendidas no capítulo anterior, verifiquei a necessidade de ampliar os limites conceituais do esporte, ponto em que corroboro pesquisa de doutorado realizada pelo professor Mauro Betti, publicada posteriormente como “A janela de vidro”. Em meu trabalho, argumento que esta ampliação deve levar em conta não apenas as modalidades, mas também as novas vivências, na medida em que novos jogos sociais se encontram presentes, como a intensificação da experiência e o embaralhamento entre o assistir e o praticar.

Empresto de Pierre Lévy a metáfora que considero o ponto central destas “implicações”: a bola como objeto que faz circular a inteligência coletiva. Proponho que a educação física, em sua prática pedagógica, considere a *experiência vital*, presente na motricidade humana, como este objeto. Para tanto, entendo ser fundamental a incorporação, nas aulas de Educação Física, do trabalho em “estéreo” e “mixagem”, conforme proposta de Mauro Betti (1998) a partir da contribuição de Pierre Babin e Koulomdjian (1989), combinado com a indispensável “experiência imediata”, construção que emprestamos de Vilém Flusser (1983).

Quero deixar ecoar aqui algumas palavras deste último autor, que considero uma das principais referências deste trabalho, que ora apresento como requisito parcial para a obtenção do título de doutor pela Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas.

Os institutos tecnológicos futuros exigirão conhecimento de informática, cibernética, teoria dos conjuntos e dos jogos. Isto proporcionará aos alunos recuo 'irônico' com relação aos aparelhos e seu funcionamento. E tal distanciamento teórico será convite para o mergulho em direção da experiência imediata. Convite à 'filosofia'. Por assim dizer: às costas do aparelho os alunos da escola futura transcenderão o aparelho. Perceberão eles o aparelho como jogo. Serão jogadores com as regras que aprendem. Transcenderão a função, não como o produtor de filmes transcende a cidade. Mas a transcenderão como o filósofo transcende a cidade. Transcenderão o aparelho teoricamente e concretamente (Flusser, 1983, p. 151).

CAPÍTULO I

MATIZANDO O PROBLEMA: A QUERELA SOBRE A QUESTÃO DO VIRTUAL

Assistimos hoje a um processo que podemos denominar de mutação do esporte. Dia após dia, surgem novas modalidades que vêm desafiando os tradicionais critérios utilizados para conceituar esta manifestação da cultura, ou seja, não apresentam as mesmas características de competição, rendimento máximo, vitória/derrota, etc., que se encontram nas atividades esportivas ditas “tradicionais” (Betti, 1998, p. 16). Paradoxalmente, boa parte recebe a denominação de “esportes radicais”: descer uma cachoeira utilizando cordas, ou mesmo a boca de uma caverna, para não falar do mais conhecido *bungee jump*, em que o sujeito pula de um viaduto seguro por cordas elásticas, são algumas das atividades mais conhecidas.

Outra manifestação que, do nosso ponto de vista, caminha nesta direção, são os jogos eletrônicos, ou videogames. Neste caso, o desafio conceitual recai sobre a desterritorialização desta prática (prática?), pois já não se encontra em um espaço puro, uma condição *a priori* necessária para se dar à experiência, como posto em Kant, para quem o espaço e o tempo são condições *a priori* de possibilidade da intuição empírica, da experiência do mundo. Ou seja, deste ponto de vista só seria possível intuir um objeto ao representá-lo no espaço, exterior ao sujeito. Ocorre que a imagem virtual, substrato dos videogames, constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo e a define exatamente (Quéau, 1996, p. 94).

O mesmo parece acontecer com o esporte telespetáculo, que apresenta como um de seus aspectos mais interessantes um “embaralhamento” entre prática e assistência.

Parece ser possível afirmar, a partir do que foi colocado acima, que está ocorrendo uma “mutação de identidade” do esporte. Identifico este processo com

algo mais geral, que o filósofo francês Pierre Lévy (1996, p. 11) denomina *movimento geral de virtualização*, fruto do advento das novas tecnologias de comunicação, que está modificando diversas esferas da vida humana, como o trabalho e o lazer. Por exemplo, atualmente o teletrabalho desestrutura algumas das principais características laborais, como a presença física no escritório e a duração da jornada, ao mesmo tempo em que permite uma grande sinergia entre os trabalhadores.

Neste capítulo abordarei as diferentes concepções sobre o virtual, a partir de seus mais criativos teóricos, como Pierre Lévy, Félix Guattari, Paul Virilio e Jean Baudrillard. Os dois primeiros caracterizam-se por enxergarem grandes possibilidades de que esta virtualização colabore com o processo de humanização (Lévy, 1996, *passim*) e de criação de uma nova/novas subjetividade(s) (Guattari, 1992, *passim*); já os dois últimos preferem focar os perigos que este mesmo movimento parece engendrar, particularmente uma “implosão do espaço/tempo” (Virilio, 1993, *passim*) e uma desrealização geral (Baudrillard, 1996, *passim*). Pretendo com isto matizar a questão, o que permitirá um quadro mais consistente de análise, fundamental para estudar as implicações para o esporte, em especial no que se refere ao que iremos chamar de suas “novas vivências eletrônicas”.

1.1 Lévy e Guattari: uma nova humanidade e subjetividade.

Começarei por Pierre Lévy. Dos autores que vêm produzindo idéias interessantes para pensarmos os **fundamentos do processo em questão**, entendo que particularmente o intelectual francês, que tem vindo ao Brasil freqüentemente nestes últimos anos, destaca-se por captar o que penso ser a sua essência. O autor em foco argumenta que estamos vivendo um “movimento geral de virtualização”. Frente a ele, tem um posicionamento diferente, não catastrofista, daquele difundido principalmente por Jean Baudrillard e Paul Virilio que, respectivamente, entendem estar havendo uma desrealização geral e uma

implosão do espaço-tempo. Sustentado por uma tripla investigação relativa a virtualização (**filosófica, antropológica e sociopolítica**), Lévy (1996, passim) fornece elementos para que possamos compreender toda a sua amplitude.

Félix Guattari (1992, p. 14), na mesma direção, atribui às tecnologias de comunicação, especialmente as mais recentes, como as mídias eletrônicas, a informática e a telemática, o papel de operarem na **heterogênes** do humano, contribuindo para a produção de novas subjetividades. O filósofo francês argumenta que este movimento se dá a partir de “1. componentes semiológicos significantes que se manifestam por meio da família, da educação, do meio ambiente, da religião, da arte, do esporte; 2. elementos fabricados pela indústria dos mídia, do cinema, etc.; 3. dimensões semiológicas a-significantes colocando em jogo máquinas informacionais de signos, funcionando paralelamente ou independentemente, pelo fato de produzirem e veicularem significações e denotações que escapam então às axiomáticas propriamente lingüísticas” (Guattari, op. cit., p. 14).

Guattari (op. cit., p. 15) é cuidadoso ao analisar o processo de subjetivação operado pelas novas tecnologias de comunicação. Aponta um movimento duplo e simultâneo, de “homogeneização universalizante e reducionista da subjetividade e uma tendência heterogenética, quer dizer, um reforço da heterogeneidade e da singularização de seus componentes”. Neste ponto é taxativo quanto ao futuro da virtualização da cultura: ou caminhamos para “a criação, a invenção de novos Universos de referência”; ou, no sentido inverso, (o pior), que é a “mass-midialização embrutecedora, à qual são condenados hoje em dia milhares de indivíduos” (Guattari, op. cit., p. 15-6).

Penso que estes dois movimentos já são bastante presentes na contemporaneidade. Começamos pelo pior, que segundo Guattari, se caracteriza pela massificação. Dois dos maiores índices de audiência da televisão brasileira são registrados nos programas dominicais das duas maiores redes, a Globo e a SBT, respectivamente responsáveis pelos “Programa do Faustão” e “Programa do Gugu”¹. Sabe-se que a duração de cada um dos quadros destes programas está

¹ Conforme encarte sobre televisão da Folha de São Paulo de 11 de fevereiro de 2001.

diretamente relacionada à contínua aferição dos pontos registrados pelo Ibope. Ou seja, encontramos aí um exemplo de edição de imagens e quadros baseado quase que exclusivamente no número de assistentes, o que leva a uma programação, do meu ponto de vista, de baixa qualidade, na medida em que, para atingir seu objetivo, nivela-se por baixo o nível da programação.

Por outro lado, e como o reverso da moeda, pode-se observar programas de qualidade principalmente nos canais de televisão a cabo. Um dos aspectos que atribuo para esta diferenciação é justamente a diversificação da programação. Portanto, é razoável supor que ela atenderá indivíduos e grupos heterogêneos entre si, o que parece caminhar na direção do que Guattari denomina “novos Universos de Referência”.

Também Pierre Lévy demonstra cautela quanto aos impactos da evolução em curso. Para ele, estamos caminhando para uma encruzilhada em que, numa direção aponta para a reprodução do que já está aí, ou seja, da espetacularização e da massificação, bases para o consumo, alicerces do capitalismo globalizado contemporâneo, e em outra a possibilidade de acompanharmos “as tendências mais positivas da evolução em curso e criamos um projeto de civilização centrado sobre os coletivos inteligentes: recriação do vínculo social mediante trocas de saber, reconhecimento, escuta e valorização das singularidades, democracia mais direta, mais participativa, enriquecimento das vidas individuais, invenção de formas novas de cooperação aberta para resolver os terríveis problemas que a humanidade deve enfrentar, disposição das infra-estruturas informáticas e culturais da inteligência coletiva” (1996, p. 118).

Logo no início do seu trabalho *O que é o virtual*, Lévy desfaz a noção, tão difundida, de que o virtual se opõe ao real. “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (Lévy, op. cit., p. 15).

Assim, para este autor, o virtual é “como o nó problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (Lévy, op. cit., p. 16).

Lévy (op. cit., p. 12) chama a atenção para o fato de que a noção de virtual já ter sido trabalhada por muitos filósofos, inclusive franceses contemporâneos como Gilles Deleuze e Michel Serres. Assim, desde logo explicita a sua possível contribuição com a presente obra: não se limitar em “definir o virtual como um modo de ser particular”, nem tampouco “analisar a passagem do possível ao real ou do virtual ao atual” (o que, segundo ele, já foi feito pela tradição filosófica até os trabalhos mais recentes). É o movimento inverso que pretende abordar, ou seja, do atual e do real ao virtual. “Ora, é precisamente esse retorno à montante que me parece característico tanto do movimento de autocriação que fez surgir a espécie humana quanto da transição cultural acelerada em que vivemos hoje”.

É este movimento inverso, do atual ao virtual, que denomina virtualização. “A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento de centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma ‘solução’), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular” (Lévy, op.cit., p. 17-8).

Guattari, em *Caosmose* (1992, p. 51), já lançava as bases das idéias acima que posteriormente foram desenvolvidas por Lévy. Ao descrever o conceito de máquina², argumenta que ela está sempre em situação de complementaridade com elementos exteriores (o homem que a fabrica, outras máquinas atuais e

² Guattari contrapõe uma visão mecanicista de máquina à sua assimilação e interação com os seres vivos, a partir do conceito de autopoiese desenvolvido por Humberto Varela e Francisco Maturana, bem como da perspectiva cibernética aberta por Norbert Wiener.

virtuais, etc.), que em última instância acarretam um processo autopoietico, que ocorre por meio de desterritorializações.

“É preciso considerar que existe uma essência maquina que irá se encarnar em uma máquina técnica, mas igualmente no meio social, cognitivo, ligado a essa máquina – os conjuntos sociais são também máquinas, o corpo é uma máquina, há máquinas científicas, teóricas, informacionais. A máquina abstrata atravessa todos esses componentes heterogêneos, mas, sobretudo ela os heterogeneiza fora de qualquer traço unificador e segundo um princípio de irreversibilidade, de singularidade e de necessidade”.

A virtualização, para poder ser mais bem compreendida, necessita ter seus principais termos explicados. Lévy trabalha com dois pares que indicam movimentos distintos, conforme quadro a seguir:

	Latente	Manifesto
Substância	Possível (insiste)	Real (subsiste)
Acontecimento	Virtual (existe)	Atual (acontece)

Ilustração 1: Reprodução de quadro à p. 138 (Lévy, 1996)³

Ao emprestar de Gilles Deleuze uma distinção entre dois termos (possível e virtual), esclarece que o primeiro se relaciona com o real, ainda que de uma forma latente. “O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência” (Lévy, 1996, p. 16). Cita como exemplo um programa informático antes de “rodar” no computador (possível) e depois (real) (Lévy, op. cit., p. 17).

É por isso que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Este par (virtual/atual), ao contrário do anterior (possível/real), que já se encontra

³ Lévy aponta a influência decisiva de Félix Guattari na construção deste quadro a partir do que denomina “quatro funtores ontológicos”, constituídos pelos phylum técnicos ou discursividade maquina, universos de valores e de referência (ou complexidade incorporal), fluxo, ou discursividade energético-espaço-temporal, e territórios existenciais, ou encarnação caótica (1996, p. 153).

constituído, implica “uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma idéia ou de uma forma” (Lévy, op. cit., p. 16).

Lévy (op. cit., p. 18) procura ilustrar esta dinâmica pelo exemplo da virtualização de uma empresa. Ao desestruturar a organização clássica de trabalho (livro de ponto, presença física, expedientes pré-determinados), e substituí-la por “uma rede de comunicação eletrônica e pelo uso de recursos e programas que favoreçam a cooperação”, a virtualização “fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor”. Portanto, não se trata de uma “desrealização”; pelo contrário, a virtualização “é um dos principais vetores de criação de realidade”.

Também Guattari (1992, p. 17) aborda o potencial criador da virtualização, porém, sempre enfatizando a produção de subjetividade. Ou seja, a mutação de identidade da cultura engendra o seu enriquecimento ou seu empobrecimento, dependendo, em última análise, da qualidade da experiência da pessoa com estes novos Universos. O filósofo francês relata o seu trabalho com psicóticos do campo e da cidade (principalmente burocratas e intelectuais). Para os primeiros, notou avanço terapêutico quando entraram em contato com artes plásticas, teatro, música, etc., Universos que lhes eram alheios. Já para os segundos, interessava atividades como jardinagem e culinária. “O que importa aqui não é unicamente o confronto com uma nova matéria de expressão, é a constituição de complexos de subjetivação: indivíduo-grupo-máquina-trocas múltiplas, que oferecem à pessoa possibilidades diversificadas de recompor uma corporeidade existencial, de sair de seus impasses repetitivos e, de alguma forma, de se re-singularizar”. Estas reflexões serão de suma importância para abordarmos a vivência da cultura em um mundo cada vez mais influenciado pela virtualização.

Em sua “cartografia do virtual”, Lévy (1992, p. 19) desmistifica uma outra noção presente no senso comum: a de que o virtual se confunde com o “ciberespaço” que está se construindo com as novas tecnologias da comunicação. Está implícita aí uma idéia de “desaparecimento” que, se por um lado não é totalmente equivocada – “o virtual, com muita frequência, ‘não está presente’ – por

outro não abarca toda a sua complexidade. Veremos a seguir um exemplo de virtualização que implica uma materialização - a técnica. Esta, junto com a linguagem e o contrato, formam as três virtualizações responsáveis pelo processo de hominização.

Para Lévy (1996, p. 73), a linguagem é o próprio “arqué” do humano. Ela tem a capacidade de “virtualizar” o tempo, o que nos possibilita problematizá-lo. “As linguagens humanas virtualizam o tempo real, as coisas materiais, os acontecimentos atuais e as situações em curso. Da desintegração do presente absoluto surgem, como as duas faces da mesma criação, o tempo e o fora-do-tempo, o anverso e o reverso da existência. Acrescentando ao mundo uma dimensão nova, o eterno, o divino, o ideal tem uma história. Eles crescem com a complexidade das linguagens. Questões, problemas, hipóteses abrem buracos no aqui e agora, desembocando, do outro lado do espelho, entre o tempo e a eternidade, na existência virtual”.

A idéia de que a virtualização é sempre acompanhada por um desaparecimento – uma “desrealização” – pode ser facilmente combatida pelo exemplo da virtualização técnica. A ferramenta se constitui em uma passagem do privado para o público. Exemplificando, um martelo, “nasce” das experiências subjetivas do próprio corpo. Porém, ele é mais do que a sua extensão (como entende Marshall McLuhan). “Mais do que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação” (Lévy, 1996, p. 75). Vale a pena, no intuito de melhor apreender a dinâmica entre os quatro modos de ser diferentes, atentar para o seguinte trecho:

“Em suma, o mesmo objeto técnico pode ser considerado segundo quatro modos de ser. Enquanto problematização, desterritorialização, passagem ao público, metamorfose e recomposição de uma função corporal, o objeto técnico é um operador de virtualização. Tal martelo virtualiza quando o consideramos como memória da invenção do martelo, vetor de um conceito, agente de hibridação do corpo. Então, o martelo existe e faz existir” (Lévy, op. cit., p. 76).

Finalmente, a terceira virtualização que constituiu o humano. O contrato – ou, usando as palavras de Pierre Lévy – a “virtualização da violência”, emerge do

aumento da complexidade das relações sociais. “Os rituais, as religiões, as morais, as leis, as normas econômicas ou políticas são dispositivos para virtualizar os relacionamentos fundados sobre as relações de forças, as pulsões, os instintos ou os desejos imediatos. Uma convenção ou um contrato, para tomar um exemplo privilegiado, torna a definição de um relacionamento independente de uma situação particular; independente, em princípio, das variações emocionais daqueles que o contrato envolve; independente da flutuação de forças” (Lévy, op. cit., p. 77).

Se por um lado entendo, juntamente com Lévy e Guattari, que a virtualização concorre para a criação de realidade, por outro é preciso notar que este movimento generalizado também apresenta um paradoxo importante a ser analisado aqui, justamente a partir deste seu potencial criador. Trata-se de uma certa tendência à homogeneização, à equivalência, na medida em que as coisas se tornam padronizáveis, intercambiáveis, decorrência das diversas opções de **experiência** que se abrem principalmente pelas novas tecnologias de comunicação. É Guattari (1992, p. 169) quem vai mais fundo nesta questão. “Os turistas, por exemplo, fazem viagens quase imóveis, sendo depositados nos mesmos tipos de cabine de avião, de pullman, de quartos de hotel e vendo desfilar diante de seus olhos paisagens que já encontraram cem vezes em suas telas de televisão, ou em prospectos turísticos. Assim, a subjetividade se encontra ameaçada de paralisia”.

Octavio Ianni também aponta para um paradoxo semelhante, porém partindo do eixo modernidade/pós-modernidade⁴. Para o sociólogo da Unicamp, ao mesmo tempo em que esta última apresenta-se descontínua, fragmentada, diversificada – uma boa imagem que ilustra esta impressão é a da *soft-city* citada por David Harvey em *A condição pós-moderna*⁵ – nunca o mundo foi tão

⁴ Paradoxo apresentado pelo citado professor na disciplina “Seminário de Teoria Metodológica em Ciências Sociais”, cursada por mim como aluno regular no 1º semestre de 1998 no Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Unicamp.

⁵ A seguinte citação de Jonathan Raban, presente no livro citado de Harvey, ilustra a idéia de fragmentação e diversidade presente nas “cidades mundiais” mencionada por Octavio Ianni: “Para o bem ou para o mal, [a cidade] o convida a refazê-la, a consolidá-la numa forma em que você possa viver nela. Você também. Decida o que ela é, e a sua própria identidade será revelada, como um mapa fixado por triangulação. As cidades, ao contrário dos povoados e pequenos municípios, são plásticas por natureza” (1989, p. 17).

articulado. Basta pensar na globalização da economia, que integrou de maneira jamais vista na história as finanças mundiais e os grandes conglomerados empresariais, a partir de uma rede mundial de computadores e da interdependência dos mercados financeiros, acarretando grande dependência entre os países periféricos e centrais, particularmente com os Estados Unidos. Ao mesmo tempo, não paramos de nos espantar com novidades todos os dias, seja no campo das novas tecnologias, seja na produção de novos comportamentos. Paralisa e movimento, articulação e descontinuidade – eis o que parece ser o paradoxo dos tempos atuais, da virtualização e da pós-modernidade.

Procurei, até o momento, recuperar as principais colocações de Pierre Lévy e de Félix Guattari sobre o virtual e algumas de suas implicações: o seu papel na dinâmica dos quatro modos de ser – que, vale repetir mais uma vez, não se opõe ao real – e o seu papel, enquanto virtualização, de ser responsável pelo processo de hominização, e de sua atual mutação. Em síntese, a leitura destes dois autores expressa uma perspectiva otimista quanto aos rumos da virtualização, ao mesmo tempo em que ambos mantêm uma postura cautelosa, na medida em que este movimento ontológico foi e é construído historicamente. Portanto, não se restringe as modificações que vêm ocorrendo pelo advento das novas tecnologias de comunicação (embora, indubitavelmente, ele tenha se acelerado muito a partir de então), mas acompanham o próprio processo de humanização, principalmente pela linguagem, a técnica e o contrato. Penso então que, a partir desta contextualização histórica do virtual, o caminho está aberto, tanto na direção da construção de uma nova humanidade e subjetividade, como para a catástrofe da massificação e homogeneização do homem, posição esta bastante marcada na produção intelectual de Paul Virilio e Jean Baudrillard, que veremos a seguir.

1.2 A “implosão do espaço-tempo” de Paul Virilio e a “desrealização” de Jean Baudrillard.

O pensamento de Paul Virilio se contrapõe ao de Pierre Lévy, do meu ponto de vista, da mesma forma que, na cultura oriental, a crise se contrapõe à oportunidade. Em outras palavras, a primeira – decadência – tende a se resolver na direção de uma transformação. Capra, em seu célebre livro *O ponto de mutação* (1988), argumenta, a este respeito, a partir do oráculo chinês *I Ching*, que “ao término de um período de decadência sobrevém o ponto de mutação. A luz poderosa que fora banida ressurgue. Há movimento, mas este não é gerado pela força... O movimento é natural, surge espontaneamente. Por essa razão, a transformação do antigo torna-se fácil. O velho é descartado, e o novo é introduzido. Ambas as medidas se harmonizam com o tempo, não resultando daí, portanto, nenhum dano”⁶.

Do meu ponto de vista, mesmo movimento geral de virtualização que Lévy enxerga como “busca de hominização” (1996, p. 11), e mais ainda, como “um dos principais vetores de criação de realidade” (1996, p. 18), é visto por Virilio (1993, *passim*) como principal causadora do que poderia ser chamado de uma “implosão do espaço-tempo”, principal responsável pelo que entende ser uma crise da percepção destas duas dimensões ontológicas, pois este último se sobrepõe sobre o primeiro, na medida em que a velocidade de transmissão de dados se torna o referencial mediador das relações entre as pessoas nos mais diversos níveis (trabalho, lazer, etc.) Portanto, entendo que contrapor estes autores poderá contribuir, em um mesmo movimento – crise e oportunidade – para elucidar os fundamentos do processo em questão. É o que veremos a seguir.

Vamos, então, ao pensamento de Virilio. O arquiteto e urbanista francês em seu livro *O espaço crítico* (1993, p. 8-9) argumenta que vivemos na contemporaneidade um rearranjo da Cidade, do ponto de vista espacial e temporal, a partir do que denomina “ruptura de continuidade”, que se desdobra em, pelo menos, três aspectos: utilização das tecnologias eletrônicas de

⁶ Citação localizada em página inicial não numerada do citado livro.

comunicação, reorganização industrial e revolução dos transportes. A primeira se caracteriza principalmente por se constituir em uma mediação eletrônica que substitui o contato face a face, a segunda pelo que vem provocando de desemprego, fechamento de empresas, aumento do trabalho autônomo e do teletrabalho, e a terceira por caminhar na direção de extinguir a oposição entre “intra-muros” e “extramuros” (o que, segundo Virilio, resulta no fenômeno de conurbação dos centros urbanos).

Tudo isto faz com que os limites espaciais das portas, portões, muros e fachadas sejam substituídos pela interface da tela – que constitui uma nova topologia “eletrônica” (Virilio, op. cit., p. 9). Deste modo, a própria representação da cidade muda, pois as suas tramas “não mais se inscrevem no espaço de um tecido construído, mas nas seqüências de uma planificação imperceptível do tempo na qual a interface homem/máquina toma o lugar das fachadas dos imóveis, das superfícies dos loteamentos...” (Virilio, op. cit., p. 10).

Uma conseqüência imediata da substituição dos limites espaciais pela tela é a perda da noção do limite temporal entre o dia e a noite, na medida em que esta nova topologia a desconsidera. Institui-se, portanto, um “falso dia eletrônico”, que caminha para o paroxismo de um “presente permanente cuja intensidade sem futuro destrói os ritmos de uma sociedade cada vez mais aviltada” (Virilio, op. cit., p. 11).

Também Baudrillard (1996, p. 147) fará críticas à tela, mais especificamente à televisão. Para ele, que apresenta um pensamento mais negativo quanto ao virtual do que Virilio, a imagem televisiva, bem como as imagens de síntese (por exemplo, o videogame), ao contrário da imagem-foto ou da imagem-cinema, romperam com qualquer ligação com a história, na medida em que “se autoproduzem sem referência a um real ou a um imaginário, [são] virtualmente sem limite, e esse engendrar-se sem limite produz a informação como catástrofe”.

A questão de fundo para esta crítica, porém – e este é o ponto que particularmente nos interessa neste trabalho - reside na própria noção de virtual empregada pelo autor de, entre outros livros, *A sociedade de consumo*. Baudrillard (op. cit., p. 147), neste ponto, diverge radicalmente de Pierre Lévy. Ao se referir às

imagens sintéticas e da televisão, argumenta que “são virtuais, e o virtual é o que termina com toda a negatividade, logo com toda a referência à história ou ao acontecimento”. O filósofo francês exemplifica o seu entendimento de virtual a partir do que a televisão editou com relação ao massacre da Romênia (1989) e da Guerra do Golfo (1990). Em ambos os episódios, do seu ponto de vista, o virtual (a imagem) tornou-se a referência mais importante de informação e representação, o que ocasionou a “compulsão de aniquilar o objeto real, o acontecimento real, pelo próprio conhecimento adquirido sobre ele” (Baudrillard, op. cit., p. 148). Em outro trecho, é mais enfático quanto à gravidade que enxerga no virtual. “Escamotear o acontecimento real e substituí-lo por um duplo, uma prótese artificial, como aquela dos figurantes da carnificina de Timiosara, resume todo o movimento de nossa cultura” (Baudrillard, op. cit., p. 150).

A noção de “desrealização” empregada por Baudrillard encontra eco em Virilio (1993, *passim*). Para o arquiteto francês, chegamos ao paroxismo de vivenciarmos o “desaparecimento” da cidade, a partir do mesmo movimento que a circunscreve na nova “topologia eletrônica”, processo que considera já durar ao menos quatro décadas, ou seja, a partir do advento da televisão como meio de comunicação de massa. Deste modo, o que constitui a cidade (parece-me que ainda fortemente presente no imaginário coletivo), como as referências simbólicas, históricas, arquitetônicas e sobretudo as geométricas deixam paulatinamente de existir.

Como implicação deste movimento tem-se a substituição do contato face a face pela mediação das tecnologias eletrônicas de comunicação. Deste modo, coloca-se em xeque o Tempo e o Espaço a partir da emergência da velocidade como parâmetro de funcionamento da sociedade, o que, segundo o arquiteto francês, representa o declínio da informação imediata pela sobreposição da informação mediatizada, “fazendo com que o efeito de real pareça suplantar a realidade imediata”. Esta é, para ele, a gênese do que se convencionou denominar “crise das grandes narrativas”, na medida em que as novas tecnologias “ênfaticam mais os ‘meios’ do que os ‘fins’” (Virilio, 1993, p. 18).

Não obstante, Virilio (op. cit., pp. 18-9) não se preocupa em teorizar se estamos ou não na pós-modernidade; para ele, a questão que se coloca é menos o fato de estarmos ou não construindo grandes ou micro narrativas e mais o que lhe parece se caracterizar como uma crise da narrativa em si, justamente pela crescente incapacidade de “descrever e inscrever o real”. Sintetiza este ponto fazendo um paralelismo no qual a desinformação, a desmesura e a incomensurabilidade “estariam para a pós-modernidade da mesma maneira que a resolução filosófica dos problemas e a resolução da imagem (pictorial, arquitetural...) estiveram para o nascimento das luzes”.

Se por um lado a cidade, por conta dos meios eletrônicos de comunicação, sofre um processo de desaparecimento, por outro lado estas mesmas mídias são responsáveis pela “co-produção da realidade sensível na qual as percepções diretas e mediatizadas se confundem para construir uma representação instantânea do espaço, do meio ambiente. A observação direta dos fenômenos visíveis é substituída por uma teleobservação na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada. Se este súbito distanciamento oferece a possibilidade de abranger as mais vastas extensões jamais percebidas (geográficas ou planetárias), ao mesmo tempo revela-se arriscado, já que a ausência da percepção imediata da realidade concreta engendra um desequilíbrio perigoso entre o sensível e o inteligível, que só pode provocar erros de interpretação tanto mais fatais quanto mais os meios de teledetecção e telecomunicação forem performativos, ou melhor: videoperformativos” (1993, p. 23).

Entendo que neste ponto Virilio concorda com Lévy no que tange à virtualização ser vetor de criação de realidade. Do meu ponto de vista, importa menos se é produtora ou co-produtora e mais a qualidade da vivência destas novas telerrealidades. E aí Virilio faz uma afirmação que penso ser bastante polêmica, qual seja, a de que a substituição da experiência imediata pela sua mediatização levaria a um desequilíbrio entre o sensível e o inteligível. Em primeiro lugar, parece-me humanamente impossível ocorrer esta total inversão, muito embora concorde ser crescente o tempo que crianças e adultos passam em

frente à televisão, ao computador, ao telefone, etc. Em segundo lugar, o filósofo francês não menciona quais são os argumentos que o levaram a constatar o desequilíbrio acima, pois se por um lado é plausível a afirmação de que cada vez mais interagimos com a tela, por outro ainda não perdemos a concretude do mundo físico, com suas formas, cores, ambientes, textura, etc. Fica, portanto, tal afirmação, do meu ponto de vista, mais como uma descrição limite de retórica do que uma apreensão mais precisa do real.

Não obstante, suas reflexões acerca da mediatização dos conhecimentos científicos traz à luz um problema, na minha opinião, dos mais pertinentes, qual seja, da inversão da relação histórica entre ciência e técnica. Em outras palavras, se até há pouco assistimos o desenvolvimento da primeira criar demandas de aperfeiçoamento desta última – processo responsável pela criação dos diversos instrumentos de separação, medição, controle de variáveis, sintetização de substâncias e fenômenos, hoje verificamos o inverso, qual seja, a validação científica, cada vez mais, passa pelo crivo da aferição tecnológica, colocando em segundo plano o papel do pesquisador, bem como o do conhecimento científico acumulado, tendo esta “pós-ciência” como uma de suas principais conseqüências a instauração de uma “guerra pura (intelectual e conceitual) menos afeita à destruição do que à desrealização do mundo, uma ‘desrealização’ em que a logística científico-industrial suplanta a estratégia político-militar como esta última, há muitos séculos, suplantou a tática de caça ao homem” (Virilio, 1993, p. 32).

Portanto, cada vez mais passa a ser crível somente aquilo que pode ser mediatizado pelas tecnologias avançadas, que supostamente trazem em si um rigor estatístico irrefutável, caracterizando um “cinematismo da representação científica”, cada vez mais desvinculada do humano, ético e, inclusive científico. “Tipo de arte pela arte da concepção teórica, ‘ciência pela ciência’ de uma representação do mundo mágico-estatística, cuja tendência pode ser constatada pela recente enumeração das partículas elementares” (Virilio, op. cit., p. 36-7).

Estas considerações acima vão ao encontro, do meu ponto de vista, ao que Marilena Chauí (1989 [a], p. 57-58) denominou “discurso competente”, que se caracteriza por ser uma mediação entre o indivíduo e a sua experiência de vida. A

autora em foco, ao analisar as reformas de ensino no Brasil a partir de 1968, observa que a educação, a partir de então, transformou "a pedagogia em ciência, o educador em cientista prático (técnico), e o aprendizado em criação de força de trabalho". A prática educativa tornou-se assim excludente por enfatizar a noção de competência: segundo a autora, ela pode ser enunciada a partir da seguinte fórmula: "não é qualquer um que pode dizer qualquer coisa a qualquer outro em qualquer lugar e sob qualquer circunstância" (op. cit., p. 58). Deste modo, a ciência torna-se "elemento de dominação porque é fonte de intimidação", o que terá como consequência a interposição da fala do "especialista" entre "a experiência real de cada um e sua vida". (op. cit., p.58).

Chauí (op. cit, p. 58) nos fornece alguns exemplos de como acontece esta mediação. "Entre nosso corpo e nossa sexualidade, interpõe-se a fala do sexólogo, entre nosso trabalho e nossa obra, interpõe-se a fala do técnico, entre nós como trabalhadores e o patronato, interpõe-se o especialista das "relações humanas", entre a mãe e a criança, interpõe-se a fala do pediatra e da nutricionista, entre nós e a natureza, a fala do ecologista, entre nós e nossa classe, a fala do sociólogo e do politólogo, entre nós e nossa alma, a fala do psicólogo (muitas vezes para negar que tenhamos alma, isto é, consciência). E entre nós e nossos alunos, a fala do pedagogo".

Segundo Chauí (1989 [a], p. 59), estes discursos competentes "geram o sentimento individual e coletivo da incompetência, arma poderosa de dominação". As consequências deste processo de intimidação social se circunscrevem na própria manutenção da ordem vigente, o que se expressa em diversas maneiras "anti-democráticas de lidar com o pensamento", das quais a autora cita algumas que considera principais. Destas, gostaria de reproduzir a terceira, que trata da divisão social do saber tecnológico. "Em terceiro lugar, desenvolver um ideal de conhecimento tal que suas divisões internas não sejam determinadas pela própria produção do saber, mas por razões sociais e políticas determinadas, como é o caso, por exemplo, do desenvolvimento tecnológico que conhecemos, elaborado de maneira a excluir de seu conhecimento todos aqueles que deverão ser

reduzidos à condição de meros executantes de um saber cuja origem, sentido e finalidade lhes escapa inteiramente".

Para Virilio (1993, p. 59), esta mediatização do mundo, ao abranger todas as dimensões do humano, afetará também, de maneira já bastante presente, as relações interpessoais, particularmente aquelas tradicionalmente fundadas por laços de vizinhança e comunidade. Neste ponto, o urbanista francês menciona Walter Benjamin quando este afirma, a respeito da reprodutibilidade da obra de arte, haver cada vez mais a necessidade de se possuir o objeto, em sua cópia ou reprodução

Nesta mesma direção, Carlos Rodrigues Brandão, em texto intitulado "Espaços de Lazer e Cidadania", vai além ao analisar de maneira geral a mediatização das relações humanas a partir da televisão, do telefone e da, naquele momento, emergente Internet. O antropólogo da Unicamp fala-nos de um processo de recastelamento, de medievalização, da vida social urbana. Refere-se à tendência cada vez mais presente das pessoas vivenciarem seu tempo de lazer (acrescentaria que, para alguns poucos, também seu tempo de trabalho) em seus próprios lares, operando computadores, assistindo televisão, falando ao telefone ou, algo ainda não tão difundido mas em crescente expansão, conversando com outras pessoas por meio de correio eletrônico via *modem*, buscando informações via Internet, etc. Assim, estaria havendo um aumento no relacionamento entre o que o autor em foco denomina de "iguais virtuais" de classe e/ou de extração intelectual, que podem estar a distâncias tão grandes quanto a de um país a outro, e portanto sem estabelecerem algum contato face a face, e uma conseqüente diminuição da convivência com pessoas da própria comunidade, vizinhos de rua, etc.

Brandão não expressa um pessimismo enfático a respeito da mediatização do contato pela tecnologia, mas que é preciso ter cautela. Deste modo, entende que esta, em si, "é muito inovadora e desafiadora, visto que ela aponta para horizontes infindos, onde o perigo está justamente no deslocar para a excelência da perfeição de um equipamento o efeito e o sentido do próprio trabalho e da própria ética da convivência". (Brandão, 1994, p. 27).

É, porém, com relação a este último aspecto que faz sua advertência mais incisiva: "Essa possibilidade de me encastelar e colocar dentro do meu mundo, através de um mecanismo de manipulação, as imagens, as vozes de quem eu quero, na situação em que eu quero - e aí está o efeito perverso desses limites da tecnologia - gera um superindividualismo na experiência do mundo, quando ela se transforma numa espécie de rede à distância de superindividualização mediatizada por aparelhos. Eu não me relaciono mais com as coisas do mundo, com as cachoeiras, com belezas reais do real, com os pores-de-sol, com aqueles espaços concedidos, sobretudo pela natureza, assim como também não me relaciono mais com as pessoas. Mas, através da invenção tecnológica, posso tê-las, às pessoas e à natureza, repetidamente quantas vezes quiser, e nunca de uma forma pessoal e experimental mas, sim, dentro de uma relação de posse". (Brandão, 1994, p. 28).

Vemos que, neste ponto, Brandão concorda com Virilio quanto ao sentimento de posse e superindividualização que a interação com a tecnologia suscita. Além disto, vejo com preocupação a crescente substituição da experiência concreta com as pessoas e a natureza, única e especial para cada indivíduo em seu momento de "estar" neste contato, pela sua mediação pela tecnologia, cujos parâmetros e dinâmica de funcionamento são padronizados, e, portanto, em grande parte previsíveis! Isto me faz refletir sobre as colocações de Régis de Moraes a respeito de um ensaio de Max Scheler intitulado "O homem e a história". O autor de *Estudos de filosofia da cultura* sente-se provocado por duas expressões utilizadas pelo ensaísta: que o homem contemporâneo é o **desertor da vida** e que, sobretudo, se contenta com **substitutos do viver**. A partir daí, identifica na vivência humana contemporânea elementos que corroboram os dizeres de Scheler, como por exemplo, a estranheza que acomete alguns quando entram em contato com a natureza. "Isto chega, muitas vezes, ao paroxismo de as pessoas irem às praias ou aos campos, mas não se sentirem bem, pois perderam - lá no fundo de si - o gosto pelo natural". (Moraes, 1992, p. 58).

Tão grave quanto o incômodo provocado pela interação do homem com a natureza é a perda de elementos básicos de convivência humana que têm

acometido as pessoas. Fica patente nos dizeres a seguir o quanto estamos efetivamente contentando-nos com substitutos do viver, principalmente em nossas relações humanas. "De outra parte a afetividade (que é rico sentimento) vai sendo substituída pela gentileza, esta muito mais composta de gestos teatrais; substitui-se, como já disse, o caminhar (partilhante) pelo rodar (individualista, no interior de uma bolha mecânica que é o automóvel); substitui-se o entendimento humano, no que este tem de proximidade e compreensão, por normas burocratizadas e até mesmo contratuais de coexistência. E assim o homem contemporâneo parece ir de fato desertando da vida, das suas leis fundamentais, do seu sagrado cósmico". (Morais, 1992, p. 58).

Procurei, até o presente momento, discutir algumas das principais idéias de Pierre Lévy, Félix Guattari, Paul Virilio e Jean Baudrillard, quatro grandes teóricos do movimento contemporâneo de virtualização, bem como trazer a colaboração de autores nacionais como Carlos Rodrigues Brandão e João Francisco Regis de Moraes, a respeito da mediatização das relações humanas fomentadas pelas novas tecnologias de comunicação. Comparativamente, o texto de Paul Virilio e Jean Baudrillard, por um lado, e de Pierre Lévy e Félix Guattari, por outro, traz, do meu ponto de vista, a combinação, já mencionada, da crise e da oportunidade. No capítulo seguinte, procurarei aprofundar as principais categorias de análise deste estudo: vivência, experiência, encarnação, outrem, no intuito de construir os elementos necessários para a análise valorativa das novas práticas esportivas, em especial o esporte telespetáculo, o videogame e os esportes radicais, o que será feito no terceiro capítulo. Para tanto, lançarei mão de autores como Georges Gusdorf, Julian Marías, Ortega y Gasset, além daqueles já discutidos até aqui, como Pierre Lévy e Félix Guattari.

CAPÍTULO II

ENCARNAÇÃO, OUTRO, CIRCUNSTÂNCIA: UM ESTUDO DA EXPERIÊNCIA VITAL

Eu sou eu e minha circunstância, se não a salvo, não me salvo eu” Ortega y Gasset, Meditações do Quixote, in Obras Completas, Tomo I, Revista do Occidente/Alianza Editorial, Madrid, 1987.

O sujeito não é outra coisa senão seu mundo, com a condição de entender-se por este termo tudo o que o afeto envolve. Assim é pouco afirmar que o psiquismo está aberto para o exterior; ele é apenas o exterior, mas um exterior infiltrado, tensionado, complicado, transsubstanciado, animado pela afetividade. O sujeito é um mundo banhado de sentido e de emoção. Pierre Lévy, O que é o virtual, p. 107-8, 1997.

Encontramos nas citações acima algo em comum, da qual irei partir e que constitui o eixo central deste capítulo: a indissociabilidade entre o homem e sua circunstância. À máxima de Ortega, que parte do eu, junta-se também a perspectiva da circunstância: ela só “é” porque é minha (Marías, p. 51). Esta abordagem rechaça um entendimento “coisificado” de vida e mundo, tão forte até há pouco na filosofia. Agora podemos anunciar a categoria central deste trabalho: **experiência vital**. Como veremos a seguir, esta será imprescindível para compreendermos as diferentes vivências esportivas, pois o “onde” elas acontecem

é justamente na “realidade radical”, ou na vida de cada pessoa. Passaremos, a seguir, a resgatar as principais contribuições de Julian Marías e Georges Gusdorf, dois grandes filósofos que se debruçaram sobre esta categoria.

Segundo Julian Marías (1971, p. 49), a tradição filosófica do Ocidente tratou o homem ao mesmo nível das “coisas”. Quando tal tratamento torna-se demasiado inadequado, forjam-se novas expressões na filosofia: “eu, sujeito, consciência, existência, *Dasein*, subjetividade, *pour-soi* etc.”. Marías considera-as insuficientes, na medida em que, no máximo, apontam para dimensões desta realidade (homem).

Para o filósofo em foco, a expressão “homem” passou a substituir “vida humana” em uma tentativa de diminuir a confusão terminológica que esta encerra. Porém, o mesmo também se dá com ela. Parte-se da expressão “vida” como “título de uma teoria”, e não “em sua função própria”, “nossa vida”. Todas estas expressões, inclusive o homem que sou, são realidades radicadas em minha vida – esta a realidade radical (Marías, 1971, p. 50).

O pensamento de Marías (1971, p. 13) é permeado a todo o momento pela realidade radical que é minha vida. Porém, esta radicalidade não se restringe à vivência pessoal – eu vivo. Para o filósofo espanhol, a própria filosofia só “é” quando é apreendida, quando alguém dela toma posse. Portanto, ela não pode se restringir ao momento da *alétheia*; é preciso “dar conta” dela. É isto que caracteriza sua definição de filosofia como a “visão responsável”.

Georges Gusdorf (1960, p. 257), na mesma direção, porém enfatizando a encarnação, ou seja, a dimensão corpórea humana, irá dizer que cabe à filosofia “a tarefa de explicar a experiência humana tal como é; e é indiscutível que existe uma experiência do corpo como meu corpo, impossível de ser reduzida” Para Gusdorf (op. cit., p. 257), a tradição filosófica negou-se a admitir a “existência individual do sujeito”, pela idéia de que o “sábio deve permanecer no plano do universal. Para ele, tudo o que é privado é errôneo e culpado”.

O autor do *Tratado de metafísica* argumenta que a antropologia contemporânea tem como princípio a condição da pessoa como origem de qualquer e toda a verdade. “Todo o conhecimento, por impessoal que seja,

prende-se, direta ou indiretamente, a um eu, donde toma o essencial de seu sentido” (Gusdorf, op. cit., p. 258). Mas, o que constitui o eu? Dirá Gusdorf (1960, p. 258). que o seu elemento constitutivo é o corpo vivido como corpo, a despeito da tradição intelectualista que procura esquecê-lo, recusando assim a presença da encarnação e, por conseguinte, todas as experiências que são manifestas nesta dimensão – sentimento, sofrimento, alegria, morte.

Mais do que recusa, em outra passagem, Gusdorf (1960, p. 252) se referirá a um combate que a filosofia tradicionalmente trava contra a própria idéia de encarnação. “Para além da diversidade aparente das argumentações, o exercício filosófico não toma nota da existência corporal de fato, senão para a desacreditar de direito. A sabedoria, no sentido antigo e dogmático do termo, é, antes de mais nada, luta contra a encarnação”.

Se a condição corpórea é fundamental para se entender a vida humana, ela não é suficiente, visto que, tanto para Marías como para Gusdorf, o eu não se confunde com o corpo, posição, aliás, já expressa anteriormente por Gabriel Marcel⁷. Então, se por um lado, “eu não sou meu corpo”, por outro, “o mistério da encarnação aparece ligado à experiência constante da vida cotidiana” (Gusdorf, p. 259). Posição semelhante tem Marías, para quem, mais correto do que dizer “eu sou meu corpo” ou mesmo “eu tenho um corpo”, é apontar o seguinte: “eu estou no mundo de maneira corpórea, instalado projetivamente em meu corpo, através do qual acontece minha mundanidade concreta” (Marías, p. 123).

Ora, aqui remetemos à conhecida construção da filosofia orteguiana, que será mantida e explorada por Marías: **“Eu sou eu e minha circunstância, se não a salvo, não me salvo eu”**. Isto significa que a vida não se confunde com a biologia, ou, tomada como sinônimo desta, a trajetória, embora sejam suas dimensões. “Trata-se de vida biográfica, isto é, de uma realidade que inclui entre suas características o ser biográfica, isto é, acontecer de tal forma que se possa contar ou narrar (Marías, 1971, p. 50).

⁷ “Eu não sou meu corpo, como não sou qualquer outra coisa, senão porque, para ser qualquer outra coisa, devo primeiramente servir-me de meu corpo”. *Jornal metaphysique*, Paris, N.R.F., 1935, p. 237.

Então, o que é a vida, para Julian Marías? Ela não é nada “em si”, mas sim adquire sentido quando se trata de minha vida, ou melhor, eu a vivendo. “Minha vida é um gerúndio. Toda realidade enquanto realidade – enquanto encontrada por mim de qualquer modo que seja – radica em minha vida, nela está radicada” (Marías, 1971, p. 50).

Mas para Marías (1971, p. 51) isto ainda não é suficiente. É preciso lembrar que a minha vida – eu vivendo – não se confunde com a “vida psíquica”. É aí que entra o conceito de circunstância. “Minha vida acontece fora de mim; preferindo-se, é um dentro que se faz um fora. Por isso é acontecimento ou drama. A circunstância – cuja análise minuciosa foi feita em outras ocasiões por Ortega e por mim – não é um conjunto de coisas mas um cenário ou mundo em que esse drama acontece, o ‘eu’ não é coisa alguma, e sim projeto ou programa, e essa circunstância o é porque é minha”.

Eis aqui, para Marías (1971, p. 51), o “onde” acontece a vida humana: em sua vivência. Encontraremos, no trecho a seguir, mais pistas que nos levarão à categoria fundamental deste trabalho. “Em forma infinitiva – viver –, como gerúndio – vivendo –, mais rigorosamente em forma pessoal – eu vivo – a vida se descobre como acontecimento e, com maior precisão, quefazer... Porém, esta vida não está dada, nem sequer como possibilidade; tem que ser imaginada, antecipada e inventada por mim a cada momento. É o que corresponde ao caráter eveniente que antes descobrimos como condição da pessoa”. Portanto, a realidade radical – minha vida – acontece na minha relação com o mundo. A máxima de Ortega, “eu sou eu e minha circunstância”, remete invariavelmente – eis onde queria chegar – à **experiência vital**.

É chegado o momento de precisar o significado de experiência que adotaremos neste trabalho. Segundo o *Dicionário de Filosofia* (1982, p. 386) de Nicola Abbagnano, **experiência** possui dois significados distintos. O primeiro, de caráter subjetivo, “tem sempre caráter pessoal e não há experiência onde falta a participação da pessoa que fala nas situações de que se fala”. **É neste sentido, prenhe de vitalidade, que o termo será empregado neste trabalho.** Este significado de experiência diferencia-se daquele cujo caráter é objetivo e

impessoal, que pode ser entendido como “o apelo à repetibilidade de certas situações como meio de controlar as soluções que elas permitem”.

Gusdorf (1960, p. 266) reforçará o papel essencial que a experiência (sempre no sentido colocado no parágrafo acima) joga na vida humana, onde o eu e a circunstância são indissociáveis. “As primeiras categorias da paisagem humana são necessariamente antropológicas: perto, longe, agora, mais tarde, etc.; e os mais intelectualizados conceitos dos filósofos nada mais farão que elucidar de maneira abstrata a experiência vivida das necessidades e dos desejos, na qual nosso corpo toma consciência de si mesmo, definindo as mais elementares dimensões de seu estabelecimento no ambiente que o cerca”.

Assim, a experiência é sempre integral, ou seja, afeta-me em todas as minhas dimensões, na medida em que o eu corporal não se restringe ao biológico, e ao mesmo tempo se constitui como a minha realidade mais próxima. “A despeito das aparências, meu corpo não se reduz à montagem orgânica descrita pelos tratados da especialidade, nem também à configuração da imagem no espelho. Toda redução objetiva desnatura a experiência vivida da realidade humana, correspondente a uma apreensão de valor, na qual se afirma uma intenção da personalidade. Cada pormenor da vida corporal, cada sinal ou sintoma é imediatamente percebido na perspectiva vital da totalidade. A moça e a mulher pedem ao espelho as promessas de encanto; nele espreitarão os indícios de declínio, e a primeira ruga é prenhe de sentido. Uma dor fugidia, uma simples fadiga podem ser, para cada homem, o prenúncio de um mal que porá em xeque a vida inteira” (Gusdorf, op. cit., p. 294).

Deste modo, torna-se equivocado reproduzir a idéia de uma cisão entre mundo sensível e mundo inteligível, ou seja, não existe o mundo ‘em si’, e tampouco o mundo é constituído por ‘coisas’. “O mundo é sempre meu mundo, o mundo de alguém... Eu sou aquele que unifica e ‘mundifica’ ao mesmo tempo os dois mundos” (Marías, 1971, p. 22).

Marías (op. cit., p. 19-20) argumenta, com a ousadia própria de um grande filósofo, que sua construção teórica faz com que esta cisão, que perpassou “a história inteira da filosofia” se desvaneça. Isto não significa admitir a

inexistência de uma distinção entre dois mundos, mas sim que ela agora passa a ser fundada em outra base, qual seja, o mundo que é (presente), e o que não é (mas será). Ele remete a um fato inexorável: a vida se faz para frente, inclina-se para o futuro. “Eu sou futuro: presente, mas orientado ao futuro, voltado a ele, projetado para ele”.

Georges Gusdorf (1960, p. 270) atribuirá este problema à filosofia existencial. Segundo o autor em foco, o existencialismo carece da noção de corpo próprio⁸, que “longe de ser um ponto de partida da experiência humana, representa antes o termo de lenta e operosa elaboração do ser pessoal. De fato, temos aqui uma apuração já quase metafísica, uma síntese constitutiva da individualidade, e que cada homem precisa defender a todo instante contra as ameaças de desintegração”.

A sua crítica ao existencialismo vai mais longe, quando argumenta haver a necessidade de uma antropologia que vá além de ser “uma fenomenologia da consciência humana, mas que se esforce em ligar esta consciência a suas condições objetivas” (Gusdorf, op. cit., p. 274). Trata-se, segundo ele, de uma redução da experiência do corpo próprio, manifesta, por exemplo, como consciência do corpo, ou então o corpo como consciência. “O filósofo que separa o corpo da alma, a ciência da consciência, divide para reinar: é para temer que, procedendo assim, não perceba nada de coisa nenhuma” (Gusdorf, op. cit., p. 274).

Em suma, Gusdorf (op. cit., p. 283) parece fazer a crítica de que o existencialismo não superou o idealismo, na medida em que este procura reconciliar o discurso científico e fenomenológico sob o discurso da razão, o que, segundo o autor, caracteriza uma oposição superada. “Persiste aqui a velha ambição do racionalismo, de encontrar a pedra filosofal: pretende-se decifrar o determinismo biológico do corpo sobre o espírito para o inverter, submetendo-o a um determinismo ascético do espírito sobre o corpo”.

⁸ Para Gusdorf, o corpo próprio se define como “a espontaneidade originária subjacente a todo empreendimento humano de inteligibilidade pelo conhecimento ou pela ação” (p. 266)

André Dartigues, em seu livro *O que é a fenomenologia* (1992, p. 69) corrobora a visão expressa acima, ao argumentar que é falsa uma dicotomia entre o particular e o universal, até hoje forte na filosofia. Para o autor em foco, trata-se de compreender a inseparabilidade entre o eu e a circunstância, embora prefira se referir à mesma idéia em outros termos, qual seja, a relação do homem com a História. “O sentido de um fenômeno não deve ser mais concebido, conseqüentemente, como um sentido eterno, independente das experiências concretas do sujeito. Ele se constitui, ao contrário, como aquilo que faz a unidade das experiências reais em sua diversidade infinita, como o horizonte de universalidade do qual o sujeito se aproxima através de todas as suas experiências. Não se trata para ele de arrancar-se à sua própria história para considerar a História do ponto de vista da eternidade, mas pela compreensão, de ampliar do interior sua própria história até a História em sua totalidade”.

Todas as colocações acima reforçam a necessidade de a filosofia tratar o tema da pessoa em sua relação com sua circunstância. Segundo Marías (1971, p. 33), esta é uma nova realidade na filosofia, que configura a “transformação talvez mais radical de toda essa [sua] história”. Já Octávio Ianni fala de uma “redescoberta” do indivíduo, reflexo das “rupturas que acompanham o declínio da sociedade nacional e a emergência da global”. O autor em foco afirma haver uma preocupação contemporânea das ciências sociais com algumas dimensões fundamentais da vida social, como a existência, o eu, o indivíduo, o cotidiano, etc. (1992, p. 115).

De qualquer modo, foi preciso que a filosofia deixasse de perguntar “Que é o homem”, como fez por dois mil e quinhentos anos, e passasse a perguntar “Quem é”, tal como fazemos quando alguém bate à nossa porta. A resposta natural seria “eu”, “acompanhado de uma voz – de uma voz conhecida -, isto é, de uma circunstância (Marías, 1971, p. 35)”.

Aqui Marías (1971, p. 37) vincula inexoravelmente o “eu” e/ou o “tu” a um corpo. Além disso, este **alguém corporal** é futuro, portanto o seu caráter “projetivo” o constitui. Ou seja, eu não sou uma realidade dada, pronta; há uma fragilidade, uma incerteza correspondente ao próprio caráter eventivo da vida.

“Para o homem, ser é preparar-se a ser, dispor-se a ser, e por isso consiste em disposição e disponibilidade”.

Gusdorf (1960, p. 302) faz esta reflexão a partir da idéia do inacabamento da existência humana. Em outras palavras, a pessoa não é nada “em si”, mas está sempre em busca de algo que lhe escapa. “O ser do homem está em movimento, em movimento incessante no interior da situação originária em que ele é dado a si mesmo, perseguindo sua sombra que sempre se lhe furta”.

Eis o caráter “experencial” da vida humana. Marías sintetiza o problema da vida pessoal em duas perguntas:

- 1) Quem sou eu?
- 2) Que vai ser de mim?

A interconexão entre as duas representa a dinâmica da minha vida. O maior grau de consciência sobre a primeira questão e a capacidade de vivê-la autenticamente possibilita uma abertura também ampliada na segunda. “Quanto mais sei quem sou, quanto mais possuo minha realidade programática e projetiva, futura, irreal e eveniente, quanto mais autenticamente sou ‘eu’ no modo da vida pessoal, menos sei que vai ser de mim, mais incerta é minha realidade futura, mais aberta à possibilidade, à invenção, ao acaso e à inovação” (Marías, 1971, p. 38).

Percebemos aqui a dialética do “eu” e da “circunstância”. Se faço um esforço para que minha vida tenha uma “trajetória” fechada – por exemplo, não dando espaço para o espontâneo, o inesperado - menos vivo, pois menos aberto estou para – e aqui encontramos novamente nossa categoria central – a **experiência vital**. Esta se distingue da mera percepção de coisas, bem como da consciência. Para Marías, a primeira capacidade se aplica bem aos animais, na medida em que só opera no âmbito do “real e presente”, mas não ao homem, visto que este, como vimos há pouco, é futuro; portanto, opera no presente, mas antecipando o que ainda não é, mas será (Marías, op. cit., p. 41-2).

Poder-se-ia argumentar, tal qual os modernos, que a consciência é a que permite obter a realidade das coisas. Porém, esta já não é o fenômeno primário, e

sim uma reflexão, “em que me encontro com meu ato anterior”, e não “eu com a coisa”, “eu com a realidade” (Marías, op. cit., p. 42).

Nem percepção (realismo), nem consciência (idealismo), mas sim a **experiência** é o que caracteriza a vida enquanto projeto, enquanto futura. Esta é uma “operação que se faz para a frente”, e deste modo, sempre nos encontramos “no meio do caminho”. Na continuação, Marías (op. cit., p. 44) argumenta que se “não nos possuímos nunca de um modo total, mas sim estamos vindo da realidade do futuro que se anuncia na realidade de nosso presente”, então o presente e mesmo o passado não são “dados”. “O que é depende do que será; isto é, nem sequer o passado se pode ter por dado e feito”.

O autor em foco argumenta que há basicamente dois tipos de experiência: da vida e de coisas. Penso que esta distinção remete ao já expresso duplo significado deste termo, ou seja, o seu caráter subjetivo e objetivo. Marías (op. cit., p. 46) afirma que uma interfere na apreensão da outra, na medida em que a vida é futura, e, portanto ocorre sempre para frente. “Por isso, a excessiva experiência de coisas costuma destruir ou não deixar nascer a experiência da vida”.

A experiência da vida não se confunde com a minha vida. Para se obter a primeira, é preciso buscar “a solidão”, “retirando-se a ela a partir da convivência” (Marías, op. cit., p. 45). Na minha interpretação, o autor se refere a um estado que se poderia denominar de “observação interna”, possível quando refletimos sobre a vida. De qualquer modo, Marías (op. cit., p. 45) argumenta o seguinte: “A experiência da vida não é experiência de minha vida. A rigor, é minha vida a que tem experiência da vida”.

Se a minha vida – e a vida de cada um – é a realidade na qual todas as demais se radicam, então a vida humana pode ser considerada uma “teoria intrínseca” na medida em que “é necessária para a realidade de minha vida” (Marías, op. cit., p. 58). Marías (op. cit., p. 58) propõe uma fórmula que sintetizaria a dinâmica da vida humana.

Eu tenho que fazer minha vida com as coisas. O que quer dizer: a) a vida não está feita; b) tenho que fazê-la; c) não posso fazê-la só, mas com algo que me transcende: as coisas; d) antes de fazer algo tenho que possuir já de certo modo essa realidade (apriorismo da vida humana); e) esta é projeto ou futurição; f) deve-se imaginá-la previamente ou previvê-la.

Vimos até aqui, de maneira sintética, os primeiros capítulos da “Antropologia Metafísica” (1971), de Julian Marías. O eixo central da argumentação do autor girou em torno da idéia de realidade radical, que é a minha vida e a vida de cada um, bem como da dinâmica do viver, que é projeto, futuriço e acontece na circunstância que é minha, bem como na de cada pessoa.

Se eu sou “futuriço” – me encontro enquanto vivo – o que me caracteriza enquanto pessoa é a minha própria realidade “em construção”. Esta se dá em minha circunstância, composta também pelas outras pessoas que permitem que eu me reconheça e me projete. Assim, a vida pessoal é essencialmente convivência (Marías, op. cit., p. 37).

Eis aqui outra dimensão que compõe a experiência humana. Pois, se a encarnação representa ao mesmo tempo novo ponto de partida e de chegada à filosofia, tanto como constituição da pessoa (que, como vimos, é um dado recente na filosofia) e também como um “novo estilo de filosofar”, temos quase que como uma conseqüência imediata o tema da convivência ter adquirido, na filosofia de Gusdorf, papel de grande importância. “O encontro com outrem representa uma instância essencial da presença ao mundo, visto a realidade humana ser terreno de percurso comunitário, onde meu corpo esbarra noutros corpos, e onde meu pensamento por toda a parte vai ao encontro de significações sedimentadas” (Gusdorf, 1960, p. 302).

Gusdorf (1960, p. 305) argumenta que o tema do “outro” na filosofia tradicional foi posto em segundo plano, embora diga que, para não se cometer injustiça, é preciso lembrar que já na antiguidade grega, a tragédia de Sófocles, *Ésquilo*, e de Eurípides, “ilumina com luz cada vez mais penetrante a interdependência dos destinos”. O mesmo se verificou no teatro clássico da Espanha, França e da Inglaterra, passando pela “literatura poética ou romanesca,

[que] põe igualmente em cena os sentimentos humanos, os trabalhos e os dias de personalidades que se afrontam”. Porém, como se vê, trata-se de uma produção literária, que mesmo remontando à Grécia antiga, não se constitui como filosofia.

A relação com o outro – o conviver – acontece a partir da transcendência da dimensão corporal que caminha para uma “totalidade viva e expressiva”, na qual não existe uma separação entre a expressão e seu sentido, na medida em que é manifestação de uma experiência original e não construção idealizada. Para tanto, não pode haver uma identificação com outrem, mas uma distância e uma distinção entre mim e o outro que permita o que Max Scheler denomina de “simpatia”, ponto de intersecção como o pensamento de Merleau-Ponty. “Ora, as análises de Merleau-Ponty encontram-se com as de Scheler, pois em ambas meu acesso a outrem aparece como um dado primeiro e não como uma reconstrução de sua vivência na esfera fechada de minha representação. Mas, por outro lado, este acesso só é compreensão se não for assimilação, logo, se ele, longe de fazer desaparecer minha distância com relação a outrem, a revelar como essencial”.

De qualquer modo, o surgimento do “outro” na filosofia vem responder a uma necessidade do pensamento contemporâneo, principalmente pelo que se convencionou denominar de “crise da razão” do século XX. Em outras palavras, este século vem assistindo, desde o seu início, ao desmoronamento das idéias iluministas de progresso e desenvolvimento econômico e cultural, que deitam raízes já em meados do século XIX, pela perda da fé na inevitabilidade do progresso gerada, entre outras razões, pelas revoluções de 1848, pela publicação do *Manifesto Comunista* e pela idéias de pensadores como Freud e Nietzsche.

O projeto do Iluminismo, por exemplo, considerava axiomática a existência de uma única resposta possível a qualquer pergunta. Seguia-se disso que o mundo poderia ser controlado e organizado de modo racional se ao menos se pudesse apreende-lo e representa-lo de maneira correta. Mas isso presumia a existência de um único modo correto de representação, que, caso pudesse ser descoberto (e era isso que todos os empreendimentos matemáticos e científicos

estavam voltados), forneceria os meios para os fins iluministas. (Harvey, p. 35-6).

Deste modo, a crise da razão iluminista engendra a necessidade de novos olhares sobre a realidade humana, propiciando a construção de novos temas na filosofia, como o indivíduo, ao mesmo tempo em que a psicologia se fortalece a partir dos estudos de Freud sobre as pulsões de vida e de morte, as relações entre o consciente e o inconsciente, a sexualidade infantil, etc. “A consciência da individualidade em concorrência com as demais individualidades está sem dúvida ligada ao contexto cultural do individualismo moderno, que, no Ocidente, se manifesta nos diversos domínios da religião, da política e da economia” (Gusdorf, 1960, p. 311).

Vimos até este momento a contribuição de importantes autores que se debruçaram sobre a experiência vital, em suas diversas facetas, das quais destaco a corporeidade, a “minha vida”, entendida enquanto realidade radical, e a convivência. A intenção foi promover um diálogo na direção de construir um quadro referencial que possa subsidiar a análise das novas vivências do esporte. Passarei, a seguir, a dar voz privilegiada a um destes autores, Julian Marías, na intenção de captar a sua construção da dinâmica destas categorias na relação do eu com minha circunstância.

Neste ponto Marías (1971, p. 72) entra de frente no âmbito da circunstância. É o que possibilita a afirmação, já explicitada, de que a vida humana é biográfica. Ao “lugar teórico” onde ela “acontece”, Marías denomina “estrutura analítica”. Ela, na verdade, constitui-se de “estruturas” que, nas palavras de Ortega, são “lugares vazios” (leere Stellen). As principais são: o “eu”; a circunstância; a corporeidade e conseqüentemente sua sensibilidade; sua mundanidade; sua temporalidade; seu caráter de “futurição”; sua socialidade; o caráter intrinsecamente histórico dessa socialidade, etc.

Estas estruturas, quando “preenchidas” pela “realidade singular de cada vida”, conferem-lhe o caráter biográfico. Há, porém, uma zona mediadora entre a “estrutura analítica” e a “realidade singular, circunstancial e concreta”. A ela, Marías (op. cit., p. 76) denomina “estrutura empírica”. Em poucas palavras, define-

a como “o campo de possível variação humana na história”, onde se localiza “a última realidade circunstancial e singular, absolutamente concreta, de cada vida, a qual acontece dramaticamente, em relação à qual a forma possível e adequada de ‘enunciado’ é contá-la”. O seu termo mais abrangente, do qual radicam os demais, é a **circunstancialidade**, única a cada indivíduo. Esta estrutura é corpórea, ou seja, “a vida humana é encarnada; cada um de nós tem seu próprio corpo, com o qual faz sua vida; ora, todos nós temos um corpo ‘humano’, e essa é nossa estrutura corpórea” (Marías, op. cit., p. 77).

Outra dimensão importante é a **temporal**. Há um tempo de viver, que permite estar “a certa altura dela [da vida], o que condiciona a projeção, as expectativas, o ritmo das idades, a estrutura das gerações, a marcha da história” (Marías, op. cit., p. 78).

Neste ponto, Marías (op. cit., p. 78) fornece a sua definição de homem: “o conjunto das estruturas empíricas com que se nos apresenta a vida humana”. Portanto, desse ponto de vista, a antropologia é a “ciência desta estrutura empírica”; já a metafísica corresponde à “teoria da vida humana como realidade radical” (Marías, op. cit., p. 78-9).

A circunstancialidade, da qual vimos as principais radicações, refere-se muito mais ao “estar” do que ao “ser”. Segundo Marías (op. cit., p. 82), nas principais línguas em que se produziu filosofia, o primeiro verbo está embutido no segundo, o que dificulta o entendimento de minha vida – “eu estou vivendo”

O verbo “estar” tem a capacidade de exprimir a condição biográfica da vida humana. Isto significa que não é suficiente dizer “eu vivo”, mas sim “eu estou vivendo”. Em outras palavras, isto quer dizer que me projeto a partir de algo ou algum lugar no qual “me encontro”. É a isto que Marías (op. cit., p. 83) chama de instalação. “Não posso viver para frente a não ser a partir de um modo prévio de estar – prévio em relação a cada projeto e cada fazer – no qual estou ‘instalado’”.

A vida biográfica – a minha vida – “acontece” a partir de formas de instalação que não devem se confundir com a vida psíquica. Instalação “é a forma empírica de radicação na vida humana como realidade radical” (Marías, op. cit., p. 88). **Importa neste estudo aprofundar a análise destas categorias no intuito**

de construir o arcabouço teórico que nos permitirá abordar de frente o problema da mediação da experiência vital pela tecnologia, particularmente nas suas implicações para a Educação Física.

Para Marías, a **sensibilidade** se impõe pela nossa condição corpórea e mundana. Interessante notar que, para o filósofo espanhol, a técnica a tem modificado há pelo menos cem anos, fazendo com que certos sentidos, como o olfato, tendam a se perder. Por outro lado, outros vêm se alargando, e a tendência é que isto se acelere ainda mais (Marías, op. cit., p. 77). Já mencionamos neste texto um exemplo deste fenômeno: a entrada do homem em mundos virtuais, através de eletrodos e óculos especiais. Esta mudança na sensibilidade se dá pelo fato de haver, no entender de Marías (op. cit., 108-9), uma “interseção” entre a estrutura do mundo e o corpo humano. Argumenta que os órgãos visuais só existem pelo fato de haver luz; do mesmo modo, não haveria luz se não houvesse a visão.

Marías (op. cit., p. 111-112) trata de um aspecto bastante presente neste movimento geral de virtualização que estamos presenciando: trata-se da supressão de uma ou mais vias sensoriais na interação homem-mundo. São exemplos deste processo o falar ao telefone, a conversa quando ocorre uma queda na energia elétrica, e poderíamos acrescentar, os videogames e a Internet. Para o autor em foco, este fenômeno, que se relaciona ao avanço técnico pelo qual vem passando o século XX, “altera radicalmente as formas da sensibilidade e, portanto, a maneira real de estar no mundo”.

A mundanidade, por sua vez, é a instalação radical, “aquela que pertence à vida humana, e que empiricamente se articula na série das diversas instalações” (Marías, op. cit., p. 100). A circunstancialidade é essencialmente mundana, na medida em que condiciona todo o meu viver, inclusive minha corporeidade. Marías lembra que o homem, além das dimensões física e biológica, é também histórico e social.

Esta dimensão da estrutura empírica sofre particularmente influência da técnica, aspecto que nos interessa sobremaneira neste trabalho. “A técnica, a possibilidade mediante a qual o homem transcende os limites de ‘sua’ natureza, o

que o faz ser, pode-se dizer, uma natureza aberta ou em expansão, dilata e transforma seu mundo, lhe dá a possibilidade de ser um vivente aquático, aéreo, subterrâneo, de qualquer 'tamanho' biográfico, capaz de operar desde o interior do átomo até os planetas aos quais envia aparelhos humanos capazes de interrogá-los, analisá-los e fotografá-los, a centenas de milhões de quilômetros; que põe em jogo energias muitos milhões de vezes superiores a seu organismo” (Marías, op. cit., p. 103).

Marías (op. cit., p. 98) entende que a mundanidade e a corporeidade são inseparáveis, embora a primeira tenha uma prevalência ao nível da teoria analítica, e a segunda na estrutura empírica. “Por ser corpóreo estou ‘aqui’, ocupo um espaço, as coisas materiais afetam-me, tenho sensibilidade e percepção sensível, uma forma muito precisa de sucessividade, duração e temporalidade, etc. A adstrição a um lugar, a possibilidade de libertação local dele (movimento), a orientação espacial, a existência de ‘direções’, a extensão, tudo isso procede da forma corporal de estar no mundo”.

O autor em foco escreve este texto no mesmo ano em que o homem pisa na Lua (1969). Este evento impressiona-o sobremaneira, de tal modo que faz referências a ele em diversas passagens do texto. E não poderia ser diferente no capítulo sobre mundanidade. Neste contexto, argumenta que esta forma de instalação está mudando, e que a tendência é que este processo se acirre. “Até agora, o homem foi servo da gleba terráquea; em princípio – ainda que só em princípio – já não o é, e isto basta para que haja variado sua estrutura mundana; pode-se prever que algum dia essa servidão fique inteiramente abolida, e então a mundanidade será radicalmente diversa (Marías, op. cit., p. 103).

Este movimento, que do meu ponto de vista pode ser associado à virtualização geral que presenciamos na contemporaneidade, não é recebido pelo homem de maneira passiva; se por um lado ele não é criador, por outro ele é demiurgo – faz o seu mundo “com aquilo que lhe é dado, e que até então é só circunstância. Neste ponto, Marías (op. cit., p. 104) se reporta à Ortega, que afirma: “A reabsorção da circunstância é o destino concreto do homem”.

Finalmente, a instalação corpórea. Aqui, Marías (op. cit., p. 123) retorna à tese original de Ortega – “eu sou eu e minha circunstância” – para afirmar que meu corpo pertence a esta última. Assim, para o filósofo espanhol, mais correto que dizer “eu sou meu corpo” ou mesmo “eu tenho um corpo”, é apontar o seguinte: “eu estou no mundo de maneira corpórea, instalado projetivamente em meu corpo, através do qual acontece minha mundanidade concreta”.

Portanto, mais uma vez, verifico que a experiência vital – eu vivendo minha vida em minha circunstância – é fundamental para o entendimento da problemática que este trabalho pretende investigar: as novas atualizações do esporte que o movimento geral de virtualização que presenciamos na contemporaneidade vem engendrando, o que será feito no próximo capítulo, a partir das categorias construídas junto aos autores em que nos embasamos até este momento.

CAPÍTULO III

A VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE E SUAS NOVAS VIVÊNCIAS

Um dos temas de pesquisa mais pertinentes e controversos nos dias atuais é a influência dos meios eletrônicos de comunicação na cultura. Trata-se, afinal de contas, de uma problemática relativamente recente; a televisão, mídia mais importante em termos de popularização, conta com pouco mais de quatro décadas. Já o computador e a Internet remontam à década de 1990, no que se refere ao início de sua popularização e conseqüente consumo.

Para Pierre Lévy, autor que já discutimos no 1º capítulo deste trabalho, as novas tecnologias de comunicação vêm provocando um movimento geral de virtualização, em todos os campos de atuação humana. Sua hipótese, fartamente desenvolvida no decorrer de seu *O que é o virtual* (1996, p. 11), é esta: **“entre as evoluções culturais em andamento nesta virada do terceiro milênio – e apesar de seus inegáveis aspectos sombrios e terríveis, exprime-se uma busca de hominização... . Ora, a virtualização constitui justamente a essência, ou a ponta fina, da mutação em curso”**.

Tendo por base esta idéia, penso ser possível argumentar que também o **esporte** vem recebendo a influência deste movimento mais acentuado de virtualização que temos na contemporaneidade. Por exemplo, o que chamamos hoje de esporte não se esgota apenas em sua prática (atualização), mas abarca uma série de outras manifestações que caracterizam a sua “mutação de identidade”. O professor Mauro Betti, autor de recente trabalho sobre as relações entre este conteúdo cultural e a televisão (*A janela de vidro*, 1998), consegue captar a sua atual heterogênesse. “O futebol já não é mais só uma ‘pelada’ num terreno baldio, é também videogame, jogos em computador, espetáculo da TV”

(1998, p. 147). À este último, Betti (op. cit., p. 34-6) denomina “esporte telespetáculo”. Gostaria de acrescentar também nesta lista o que vem sendo chamado de “esportes radicais”, cuja prática adquire características diferentes das modalidades esportivas tradicionais. Irei abordá-los com mais detalhes no decorrer deste trabalho.

A citação anterior remete ao cerne do problema que pretendo investigar: as diversas possibilidades de se vivenciar o esporte que estão se abrindo a partir de sua virtualização. À prática, até há pouco, juntamente com a assistência “*in loco*” ao espetáculo, vêm juntar-se a assistência pela televisão, o videogame, a “falação esportiva” (expressão cunhada pelo intelectual italiano Umberto Eco), e, mais recentemente, as listas de discussão pela Internet.

Esta heterogênesse do esporte, bem como da cultura em geral, tem como suporte um aparato audiovisual e informático, materializado principalmente pela televisão e pelo computador. Para Babin e Kouloumdjian (1989, pp. 7-11), um dos reflexos da influência destas tecnologias encontra-se na nova geração, desde a mais tenra idade interagindo com estes equipamentos. Captam nela um comportamento distinto das gerações anteriores. Exemplificam, embasados em pesquisa participante, que os jovens atuais não parecem reproduzir a revolta contra a autoridade do pai ou da mãe, as instituições ou a política. Para estes autores, “eles estão em outra”.

Cuidadosos o suficiente para não caírem em explicações fáceis do tipo “a tecnologia só aliena”, lançam uma hipótese que procuram desenvolver durante o livro: **“o meio tecnológico moderno, em particular a invasão das mídias e o emprego de aparelhos eletrônicos na vida quotidiana, modela progressivamente um outro comportamento intelectual e afetivo”** (Babin e Kouloumdjian, 1989, p. 11).

Podemos perceber dois importantes autores, contemporâneos de nossa época, chegarem praticamente à mesma hipótese: **os avanços nos meios de comunicação/informáticos estão provocando um “devir outro” do humano.**

Por tudo o que foi colocado acima, entendo ser necessário a realização de um estudo que procure compreender a influência da virtualização do esporte no

processo de humanização. **Minha hipótese de trabalho, inspirada nos autores já citados, é que a virtualização do esporte cria novas demandas de sensibilidade e inteligibilidade, por conta de elementos presentes nestas novas vivências que não se encontram na prática esportiva. Talvez estejam sendo engendrados neste processo novos “jogos sociais”⁹, cujas características mais notáveis são o rompimento dos tradicionais limites espaciais (desterritorialização) e temporais (novas velocidades), encontradas respectivamente na passagem do público ao privado (e vice-versa) e na intensificação da experiência vital.**

Portanto, o objetivo deste capítulo é verificar o significado das novas atualizações (vivências) do esporte para o homem. Para tanto, lançarei mão das contribuições de autores que vêm discutindo o movimento geral de virtualização que vivemos na contemporaneidade (Capítulo I), bem como das categorias “experiência”, “encarnação”, “outro” e “circunstância” (Capítulo II). Deste modo, poderemos construir elementos que nos permitirão empreender uma reflexão valorativa destas “vivências eletrônicas”, pois embora façam parte do mesmo movimento ontológico do campo da prática esportiva, possuem características diferentes, conforme veremos no decorrer deste capítulo.

Tendo em vista a carência de estudos sobre esta temática, penso que este trabalho poderia contribuir para buscar os fundamentos necessários que possam recolocar a Educação Física frente à influência dos meios eletrônicos de comunicação, seja enquanto área de conhecimento, intervenção profissional e prática¹⁰.

⁹ Jogos sociais estão sendo entendidos aqui como vivências lúdicas manifestas em determinados grupos sociais. Interessa-nos, particularmente neste trabalho, os grupos de telespectadores de programas esportivos, de praticantes dos esportes tradicionais e dos denominados “esportes radicais”, e dos jogadores de “videogame

¹⁰ Conforme Carol Kolyniak Filho, 1996, passim.

3.1 Esporte telespetáculo, videogame, esportes radicais – a heterogênesse do esporte como decorrência de sua virtualização.

Falamos há pouco sobre um movimento geral de virtualização no qual estamos inseridos. Se por um lado podemos dizer, na esteira de Pierre Lévy, que as suas diversas facetas são responsáveis pelo próprio processo de humanização, por outro, na contemporaneidade, as novas tecnologias de comunicação vêm acelerar este processo, criando uma sensação de “perplexidade” frente a tudo o que está ocorrendo.

O esporte não ficou imune a este movimento. Betti (1998) refere-se ao fenômeno lingüístico da polissemia deste conteúdo cultural, provocado pela espetacularização veiculada pela televisão. “Então, todos querem praticar ‘esporte’, palavra que passa a designar uma diversidade de práticas: escalar uma cachoeira congelada, descer da boca de uma caverna pendurado numa corda, andar de moto por uma trilha na mata” (pp. 148-9). Vemos aí seu processo de virtualização, sua heterogênesse - mutação de identidade. É Betti quem afirma: “o esporte telespetáculo exige uma ampliação dos limites conceituais” (Ibidem, p. 149).

O esporte, além de ter se tornado polissêmico, isto é, designar uma série de atividades que não atendem aos critérios clássicos da sociologia utilizados para a sua definição – competição, comparação de desempenhos, busca de vitória ou de recorde (Betti, 1998, p. 149), não é mais apenas prática. Portanto, podemos dizer que o esporte, ao sofrer o movimento geral de virtualização contemporâneo, transfigura-se em novas modalidades, o que confirma a hipótese de Lévy (1996, p. 18): a passagem do atual ao virtual não se caracteriza por ser uma “desrealização”. Ao contrário, ela “é um dos principais vetores da criação de realidade”.

Procurarei a seguir detalhar um pouco melhor algumas destas novas “modalidades” esportivas, como a assistência ao esporte telespetáculo, a “falação esportiva”, o videogame e o que se convencionou denominar de “esportes radicais”, profundamente atreladas à espetacularização televisiva e conseqüente

profissionalização, fenômenos diretamente relacionados com a diversificação de sua vivência pela população. **Ou seja, se por um lado verifica-se uma diminuição da prática dos esportes tradicionais, por outro parece haver um aumento deste gênero de conhecimento se abordarmos este conteúdo cultural de forma ampliada, o que se torna necessário pela sua heterogênesse. É o que veremos a seguir.**

3.1.1 Esporte telespetáculo

“ ‘Torcedor de poltrona’ se afirma como esportista símbolo do Brasil”. Sob este título, pesquisa do Datafolha mostrava que a prática de esportes é uma atividade quase que exclusiva de homens jovens, sendo insignificante entre mulheres, principalmente quando é considerado o aspecto envelhecimento: 78% delas admitiram que não praticam nenhuma modalidade, índice que sobe para 81% entre as que têm 41 anos ou mais. Em outra pesquisa, esta efetuada pelo sociólogo francês Joffre Dumazedier em seu país natal, aparecem dados semelhantes. Entre os homens, 61,8% na faixa etária de 14 a 18 anos admitiam praticar esporte de maneira regular durante o ano inteiro, sendo que apenas 13,2% mantêm esta mesma atividade após os 50 anos. Com relação às mulheres, nas respectivas faixas etárias, os índices são de 49,5% e 2,8%¹¹.

Podemos dizer que está havendo uma situação paradoxal: nunca o esporte ocupou tanta importância em termos econômicos e conseqüentemente tanto espaço na mídia, principalmente eletrônica. Ao mesmo tempo a sua prática nunca foi tão inacessível quanto é hoje. No primeiro lado da equação, é preciso dizer que ele não está sendo apenas veiculado nos eventos esportivos; é forte a sua vinculação com a venda de produtos, que passam a ganhar uma valorização positiva na contemporaneidade – ser “esportivo”. Este conteúdo cultural tem uma característica que facilita este “*merchandising*”: é um produto pronto para ser consumido, a despeito do lugar onde o evento tenha sido realizado. Com a palavra

¹¹ *Folha de São Paulo*, 21 de novembro de 1991, p. 4-8

um empresário esportivo, ligado ao futebol, sócio da Pelé Sports & Marketing: “O valor do futebol brasileiro não se esgota nas fronteiras do Brasil. O futebol é o mais globalizado dos produtos. Não precisa de tradução. É uma mercadoria para a qual você não precisa fazer um trabalho para colocar em outro mercado. Essa é a grande sacada do negócio”.¹²

A questão da inacessibilidade aparece na própria configuração do esporte atual, espetacular e elitizante, o que o torna quase que exclusivamente restrito aos profissionais. Bracht (1989, p. 70) entende que este descompasso se deve ao fato de o esporte de alto rendimento, ou espetáculo, orientar o esporte enquanto atividade de lazer, bem como o escolar. “É o esporte de alto rendimento que, em linhas gerais, fornece ainda o modelo de atividade para grande parte do esporte, enquanto atividade de lazer como também recruta (cada vez menos, é verdade) parte de seu contingente de praticantes (trabalhadores) nesta manifestação, bem como no esporte escolar, este propiciando ainda a socialização para o consumo do esporte (contingente consumidor)”.

Estes dados vão ao encontro às reflexões de Umberto Eco (1984) a respeito da vivência prática do esporte. Segundo o intelectual italiano, esta, para a grande maioria das pessoas, deixou de existir, restando a elas a possibilidade de exercitar o que denomina “falação esportiva”. Não se trata de um discurso de primeiro grau, ou seja, diretamente sobre a prática esportiva, mas sim sobre o discurso que os meios de comunicação veiculam a respeito do espetáculo esportivo. “O esporte atual é essencialmente um discurso sobre a imprensa esportiva: para além de três diafragmas está o esporte praticado, que no limite poderia não existir...e existe apenas a falação sobre a falação do esporte: a falação sobre a falação da imprensa esportiva representa um jogo com todas as suas regras” (1984, p. 224).

O que é mais interessante na análise de Eco (op. cit., p. 225), do meu ponto de vista, é o desvio de percepção que a “falação” proporciona ao indivíduo, que passa a **embaralhar a prática e o discurso**. “E, uma vez que a falação sobre o esporte dá a ilusão de ter interesse pelo esporte, a noção de praticar o esporte

¹² *Folha de São Paulo*, 14 de março de 1999, p. 4-10

confunde-se com aquela de falar o esporte; o falante se considera esportista e não percebe mais que não pratica o esporte”.

Eastman e Riggs, em artigo denominado “Televised sports and ritual: fan experiences” (Esportes televisionados e ritual: experiência dos fãs), ilustram fartamente este embaralhamento. Elas verificaram que certos fãs “ritualizam” a assistência ao esporte **telespetáculo**, a partir de comportamentos como vestir determinadas peças de roupas, ingerir um certo tipo de alimento sempre que o time “de coração” estiver jogando e outras idiossincrasias, tais como desligar o videocassete em que se estava gravando o jogo no intuito de “virar” o resultado a seu favor (1994, p. 266).

Avançando na análise, as autoras argumentam que estes comportamentos ritualísticos “ajudam (os fãs) a alcançar um senso de participação, ‘conectividade’ ao evento, e alívio da tensão” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 271). Propõe, baseadas nas observações, cinco dimensões da experiência do fã que é mediada pela televisão: afiliação, participação, conexão, suporte e influência. Destas, selecionamos as duas primeiras, por entendermos que sintetizam as demais.

Afiliação

Certos rituais executados quando o grupo assiste a um evento esportivo denotam um sentimento de “pertencer” ao grupo, o que, segundo as autoras, demarcam os “verdadeiros” e os “falsos” fãs. Algumas características dos primeiros: **conhecimento e compromisso**. A primeira expressa-se, em esporte, quando o torcedor transmite aos demais dados estatísticos dos jogos, regras, história do esporte, etc. “Como tem sido apontado por outros pesquisadores, tanto o conhecimento geral quanto o específico distingue o fã verdadeiro (sério, compromissado) do falso (ou mais casual, irregular)” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 258).

O comportamento do “verdadeiro” fã difere significativamente do torcedor eventual. Eastman e Riggs (op. cit., p. 258) observaram que os que detêm maior

conhecimento sobre o esporte não manifestam as tradicionais idiossincrasias dos demais torcedores, tais como gritar e/ou se emocionar em demasia; estas manifestações ficam mais a cargo daqueles menos informados. “Em um extremo se localiza o fã sério, aquele que guarda e memoriza milhares de estatísticas dos jogadores; no outro extremo está o espectador que conhece as regras gerais do jogo, mas demonstra seu fanatismo por meio de expressões de lealdade ao invés de regurgitar estatísticas ou conhecimento sobre os bastidores”.

Já o compromisso, outra característica que distingue o fã verdadeiro do falso, manifesta-se no total envolvimento do torcedor com o esporte telespetáculo, como podemos observar neste depoimento. “Eu não me incomodo com uma situação de assistência em grupo, mas geralmente acaba tendo muita conversa durante o jogo... . Eu prefiro ficar sozinho. Conseqüentemente, não serei interrompido por observações idiotas. Eu quero minha atenção totalmente voltada para o jogo. Eu não quero absolutamente nenhuma distração” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 259).

Em outro depoimento, podemos observar um grau elevado de compromisso de uma fã por seu time. “...(ela) nos faria deixar a casa de amigos e/ou o *shopping center* de maneira que pudesse chegar em casa a tempo de assistir ao Hino Nacional e à formação inicial para o jogo (Eastman e Riggs, op. cit., p. 259). Segundo as autoras, os fãs menos comprometidos “são fãs casuais que preferem eventos esportivos aos filmes, mas apenas assistem à televisão se isto não interferir com compromissos mais importantes” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 260).

Assistir ao esporte telespetáculo para outros significa a possibilidade de se imbuírem de um “rótulo” socialmente apreciado – eis aí a reificação – como nas palavras desta mãe. “Eu visto as cores dos ‘Celtics’¹³ para entrar no clima festivo. Acho que me faz sentir ‘**esportiva**’ após tantos anos em que eu não estou envolvida com a prática esportiva. Eu me sinto uma mãe moderna quando os meus filhos estão em casa e nós assistimos aos jogos com os amigos deles e os meus” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 258) [grifo meu].

¹³ Time de basquete profissional da cidade de Boston (Estados Unidos)

Participação

O “embaralhamento” entre o fã e o evento esportivo mencionado acima aparece claramente nesta dimensão. Ele, por meio do seu ritual, sente-se cooperando com o seu time, o que, segundo as autoras, “remove as barreiras físicas entre o fã, jogadores, técnicos, e talvez outros fãs, e legitima este telespectador” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 260). Note-se o trecho seguinte, um depoimento resultado da observação participante efetuada por pesquisadores associados às autoras. “Eu não diria que sou supersticioso, mas por alguma razão eu não tomo banho antes de assistir um bom jogo pela TV; é quase como dizer que eu gosto de me sentir um pouco sujo, como os jogadores. Se eu chegar a ficar cansado enquanto assisto ao jogo, eu posso tomar banho após o término, e isto de algum modo me trará de volta à realidade” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 260).

Em outro depoimento, desta vez do observador, constatamos que o telespectador esportivo não apenas “pensa” que está jogando; ele até cria situações que o faz se sentir no próprio local do evento esportivo, reproduzindo “as mesmas emoções” que poderiam ser sentidas lá. “Ele (o telespectador anfitrião) desligou todas as luzes e deu a cada um de seus amigos uma lanterna. Quando anunciaram a formação inicial (do Chicago Bulls¹⁴), todos acenderam as suas lanternas e as movimentaram ao redor da sala como se eles estivessem realmente no ginásio. Embora alguns de seus amigos achassem aquilo meio maluco, isto de fato fez com que todos ali ficassem excitados com o jogo” (Eastman e Riggs, op. cit., p. 261).

Se alguns fãs conseguem criar, no espaço privado, em frente à TV, a sensação de que “estão” no jogo, outros que se deslocam ao evento só se sentem “plenamente envolvidos” quando retornam ao espaço privado e assistem ao jogo previamente gravado em videocassete (Eastman e Riggs, 1994, p. 261). Isto vai ao encontro das reflexões de Carlos Rodrigues Brandão (1994, p. 26) sobre a

¹⁴ Time de basquete profissional norte-americano onde Michael Jordan jogava até janeiro de 1999.

influência da tecnologia no cotidiano, particularmente na esfera do lazer. Ele se utiliza de uma pequena parábola, que reproduzirei aqui, para desenvolver o seu pensamento. “Imaginem dois homens filmando com uma máquina de VT um belíssimo pôr-do-sol. Maravilhados com o espetáculo, de repente, após um tempo de filmagem, um dos homens diz ou outro: - Bom, agora que já filmamos bastante vamos para casa porque eu estou louco para ver isso no VT”.

A imagem retratada acima encontra eco nas idéias de Manoel Moran, professor da Escola de Comunicação da Universidade de São Paulo. Para ele, as novas tecnologias de comunicação estão se tornando os novos pontos de encontro de pessoas que vivenciam este conteúdo cultural. Cita como exemplo a formação de grupos para assistir a Copa do Mundo e jogar videogame pela Internet. Porém, este movimento pode ser ao mesmo tempo interpretado como fuga, na medida em que, ao nos refugiarmos na mediação pela tecnologia, nos afastamos da vivência prática.¹⁵

Vimos até agora o que se consolidou como a principal vivência do esporte: a assistência pela televisão. A prática, conforme o alerta de Umberto Eco e também respaldado por dados empíricos, quase não existe; a “falação esportiva”, o novo elemento de interação entre o telespectador e o evento esportivo, coloca-se como uma das formas ilusórias de praticar este conteúdo cultural. Lembremos o próprio Eco (1984, p. 224): a falação “representa um jogo com todas as suas regras”.

Porém, não é só o discurso sobre a imprensa esportiva que se caracteriza como uma “nova” modalidade esportiva. A própria assistência ao esporte telespetáculo torna-se, de certo modo, uma nova prática. Talvez fosse melhor dizer que os limites entre o assistir e o praticar estão se tornando mais tênues. Penso que isto ocorre porque eu sou o mesmo ao assistir pela televisão e ao praticar. Portanto, lá estão minha corporeidade, minha sensibilidade, minha mundanidade; isto não explicaria, por exemplo, o fã que não toma banho antes do jogo, “para se sentir um pouco sujo”, como os jogadores? **De qualquer modo,**

¹⁵ Observações anotadas em palestra proferida pelo citado professor em evento promovido pela Faculdade de Educação da Unicamp em novembro de 1998.

entendo que esta ilusão, se é que podemos chamá-la assim, não necessariamente caracteriza uma “desrealização”, mas sim uma decorrência do processo de “virtualização” do esporte, que contribui para a realização de “novos jogos sociais”, como o embaralhamento entre o praticar e o assistir e a intensificação da experiência.

Vemos aí a “heterogênese do esporte”. Por um momento parece que perdemos certas referências: prática, assistência e “falação”, não apenas se confundem – se embaralham – mas, individualmente, também se ampliam. Por exemplo, posso perguntar a um adolescente: “qual esporte você pratica?” Se ele responder “videogame”, esta é uma resposta possível. A prática aqui está sendo entendida enquanto “atualização”; deste ponto de vista, jogar futebol de rua ou um jogo eletrônico, bem como participar de uma “falação esportiva” constituem o mesmo movimento ontológico. Vimos que mesmo a assistência ao esporte telespetáculo, para alguns torcedores, embaralha-se com o jogar, o desempenhar.

Por outro lado, interessa saber neste estudo o que cada uma destas práticas (atualizações) contribui para a construção do humano. Com isto, penso que poderemos intervir, em nossa atuação profissional na área da educação física, de maneira positiva no processo em curso.

Novamente cedemos a palavra a Pierre Lévy (1996, p. 117).

Proponho, juntamente com outros, aproveitar esse momento raro em que se anuncia uma cultura nova para orientar deliberadamente a evolução em curso. Raciocinar em termos de impacto é condenar-se a padecer. De novo, a técnica propõe, mas o homem dispõe. Cessemos de diabolizar o virtual (como se fosse o contrário do real!). A escolha não é entre a nostalgia de um real datado e um virtual ameaçador ou excitante, mas entre diferentes concepções do virtual.

3.1.2 Videogame

Os jogos eletrônicos, construídos a partir das “imagens de síntese”¹⁶, também compõem uma das facetas desta heterogênesse. Os avanços tecnológicos neste campo permitem, entre outras coisas, vivenciar novas possibilidades perceptivas através da entrada em seus “mundos virtuais”. De fato, já estamos nos acostumando a ver pessoas usando luvas especiais, eletrodos espalhados pelo corpo e os já não tão futuristas óculos que permitem visão tridimensional.

E lá estou eu, acolhido em uma nova realidade (virtual)! O que sou lá dentro? Por um lado, espectador, pois posso contemplar este novo mundo que não foi construído por mim. Mas por outro, sou mais do que isto: posso, com minhas luvas especiais, “tocar” nos “objeto”, mudá-los de lugar, criar outros. Com os eletrodos, posso “sentir” certas sensações que podem ou não estar sincronizadas com a minha movimentação (Quéau, 1996, *passim*).

Temos, portanto, novas possibilidades integrativas entre o indivíduo e o mundo que o cerca, quando construímos novas interações até então inéditas na história da humanidade. “O corpo, em seus menores gestos e movimentos, é efetivamente suscetível de ser interligado, com o mundo virtual no qual evolui. Uma nova relação entre o gestual e o conceitual pode ser imaginada. Podemos até falar de uma hibridação entre corpo e imagem, isto é, entre a sensação física real e representação virtual” (Quéau, op. cit., p. 94).

Este novo cenário nos incita a repensar por completo o significado de experiência vital, na medida em que esta relação sujeito/mundo, como vimos, se torna cada vez mais híbrida nos jogos eletrônicos. “A imagem virtual transforma-se num ‘lugar’ explorável, mas este lugar não é um puro ‘espaço’, uma condição *a priori* da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é um simples substrato dentro do qual a experiência viria inscrever-se. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo e a define exatamente” (Quéau, op. cit., p. 94).

¹⁶ “Imagem obtida através da síntese de matrizes numéricas através de algoritmos (ver) e cálculos algébricos. A imagem de síntese é utilizada em videogames, simuladores de voo, vinhetas, publicidade e em efeitos especiais no âmbito do audiovisual”. Conforme “Glossário” do livro *Imagem Máquina* (ver bibliografia).

A partir destas primeiras considerações, será que podemos perguntar: qual o significado desta experiência de jogar videogame? Penso que para começarmos a responder esta pergunta, precisamos analisar alguns dos principais jogos eletrônicos atualmente no mercado. Um dos mais conhecidos se chama "Carmageddon". Proibido pelo Ministério da Justiça, trata-se de uma corrida de carros frenética. Porém, terminar em primeiro lugar importa menos que atropelar gente, especialmente velhinhas e crianças.

"Videogames racistas e neonazistas viram mania em escolas da Áustria". O título desta reportagem mostra outra faceta violenta dos jogos eletrônicos, e já dá pistas sobre seus objetivos. Estes "games" ao aguçarem preconceitos racistas, invocam ao extremo uma atitude agonística e um instinto de derrotar tudo e todos os que se opõem aos valores "arianos", recapitulando um dos períodos mais terríveis da história da humanidade, o nazismo. "Os videogames trivializam o holocausto (assassinato em massa de judeus, ciganos, homossexuais e dissidentes, durante o nazismo) e incitam ao ódio contra os judeus e os turcos"¹⁷

O objetivo de um outro "game", parecido com o anterior, é tentar fazer crer a hegemonia da raça ariana, propondo explicitamente uma hierarquização das pessoas por raças. "Outro, chamado 'Prova Ariana', coloca perguntas que revelam ao jogador seu grau de pureza racial. Aquele que for apenas 'meio ariano' pode se desferrar, 'matando comunistas'. De acordo com o grau de 'impureza do sangue', o jogador só pode ser varredor ou limpador de privadas. E o 'judeu' é automaticamente atirado na câmara de gás". (Lacut, 1991, p. 4). É bem possível que o autor desta ignomínia tenha se inspirado no terrível mundo projetado por Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo*, onde as pessoas eram divididas em castas desde o berço, sendo os "Alfas" o topo da hierarquia e os "Ypsilons" o seu grau mais baixo (responsáveis por "limpar as privadas").

Velhinhas, crianças, judeus, turcos, comunistas. A lista deve ser mais extensa, mas o que importa aqui é destacar que **estes alvos virtuais representam pessoas reais que possuem em comum o fato de serem marginalizadas pela ordem vigente, ou seja, de não pertencerem ao rol**

¹⁷ Conforme *Folha de São Paulo*, 1991, p. 4.

daqueles que são vistos, no modo de produção capitalista, como produtivos e tampouco como consumidores.

Será esta constatação uma mera coincidência? Penso que não, e tenho como hipótese desta “preferência” uma intolerância para com estas pessoas, que a bem da verdade não fazem mais do que reproduzir virtualmente o preconceito que verificamos nas relações sociais, materializado pelos neonazistas, “*skinheads*”, e, por que não dizer, por todos aqueles que discriminam as crianças e os velhos. Os primeiros, por ainda não serem produtivos, e os segundos por já terem deixado de sê-lo, de acordo com uma ótica que Edmir Perroti denomina de “adultocêntrica”¹⁸. “Assim, é a categoria produtor que define os indivíduos em nossa sociedade. ... Daí a sociedade capitalista privilegiar o adulto, pois ele pode ser mais ‘produtivo’ que a criança, dentro do modo como está organizada a produção. Daí o interesse pelo produtor começar a diminuir na medida em que sua força produtiva vai diminuindo. O abandono estarrecedor em que vivem, por exemplo, os velhos em todo o mundo capitalista mostra isso com clareza. ... Em todos os lugares, o velho é visto como um traste que atrapalha a produção dos mais novos, que atrapalha o ritmo devorador do sistema. **E, como o velho, todas as categorias que, por uma razão ou outra, não se ajustam total ou parcialmente, ao sistema produtivo: loucos, deficientes físicos, artistas ‘rebeldes’, crianças, etc.**” (Perroti, 1982, pp. 18-9) [grifo meu].

Portanto, esta valorização do mundo adulto coloca-se como uma ideologia que procura contrapor o potencial de produção e consumo desta faixa etária a uma pretensa “inutilidade” de velhos e crianças, conforme também nos diz Salles (1990/1991, p. 18). “As representações sociais devem ser compreendidas dentro do discurso ideológico que se refere a práxis social da humanidade, bem como no cotidiano da vida, no pensamento do homem no seu dia-a-dia. Nesse cotidiano em que impera o discurso prático e no qual as pessoas tem sua ‘significação’ dada pela sua utilidade”.

¹⁸ Para Perroti (1982, p. 12) esta concepção adultocêntrica se caracteriza por uma idéia evolucionista de progresso, “que vê a criança como um ser incompleto que se define em função de algo que é evoluído, completo: o adulto”.

“Quem foi que o matou?” Esta pergunta, feita por uma criança de quatro anos a seu pai, sobre um parente que havia morrido, ilustra a influência dos jogos eletrônicos sobre a formação da criança. O pai, surpreso com a pergunta da filha, a indaga de onde ela havia tirado a idéia de que ele fora assassinado. A resposta veio por outra pergunta da menina. “Mas não é assim que a gente morre?” O exemplo está em *Mayhem – Violence as public entertainment* (1998), livro de Sissela Bok, professora de Filosofia da Universidade Harvard (EUA). Para a autora em foco, ocorre aí uma “naturalização” da barbárie, um tipo de dessensibilização que pode ser denominado de “fadiga da compaixão”, que se caracteriza por testemunhar a brutalidade sem envolvimento, com distanciamento. Diria que este fenômeno acomete também aqueles que promovem atos violentos como os recentes ataques neonazistas na Alemanha e no Brasil, bem como a morte do índio pataxó Galdino, recentemente queimado vivo por adolescentes de Brasília.

Esta dessensibilização expressa uma dissociação entre o ato violento e o seu produto, na medida em que estamos falando de uma virtualização, que é a imagem de síntese. Parece ter sido o caso da tragédia ocorrida em 1999 na cidade de Littleton, no Colorado, quando dois garotos americanos mataram a bala doze colegas e um professor no colégio local. Posteriormente ao fato, foi divulgado que ambos os assassinos eram fanáticos pelo “Doom” e pelo “Quake”, dois dos mais violentos jogos de computador daquele momento.

Segundo a psicóloga e professora da USP Maria Isabel Mattos (1992, p. 12) os videogames produzem mudanças na maneira pela qual a criança opera o raciocínio, na medida em que se privilegia mais a indução do que a reflexão. “As crianças habituadas aos jogos eletrônicos pensam de maneira mais indutiva, por tentativa e erro, e impulsiva. Em vez de refletirem teoricamente sobre um problema, essas crianças tenderiam a fazer experiências para resolvê-los”.

É importante destacar que esta violência não se restringe apenas ao videogame. Paulo de Salles Oliveira (1986) em seu livro *“Brinquedo e indústria cultural”*, ao realizar uma análise minuciosa do brinquedo na sociedade capitalista, argumenta que alguns deles se caracterizam por estimular uma interação

competitiva em detrimento à cooperativa, sobrevalorizando um individualismo exacerbado e a vitória a qualquer custo, efetuando uma associação ideológica destes valores com os países capitalistas centrais, como os Estados Unidos. "Inúmeros brinquedos lançados no mercado são orientados explicitamente à exaltação do herói, cultuando o desempenho individual e ultrapoderoso de certas personagens. Essa reverência é levada ao exagero, privilegiando-se o caráter individualista, as façanhas de um ser superdotado, capaz de derrotar tudo e todos, fazendo-se reconhecer, distintivamente em relação aos simples mortais, por sua força, sua invencibilidade, seu poder. Na maior parte dos casos, os heróis não aparecem localizados historicamente. Em geral, são apátridas. Mas, mesmo quando isso ocorre, seus nomes são, invariavelmente, americanos". (Oliveira, 1986, p. 85).

Ao analisar especificamente os jogos eletrônicos, Oliveira (1986) critica aqueles que fazem a sua apologia utilizando-se do argumento de que existe nesta vivência uma interatividade da criança com a máquina. Ele questiona em que medida esta interação é ativa ou passiva, a partir da própria reflexão sobre estes dois conceitos. "O que está em pauta é o fato de que estes se colocam como a única 'opção' às crianças modernas. Elas que, como vimos, sempre fizeram dos brinquedos um modo de se experimentar e de conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, agora se vêem compelidas a abdicar dessa operação criadora e transformadora no mundo para se tornarem 'ativas' ao 'controlar' brinquedos a distância ou ao 'comandar' movimentos de figuras na tela. A criança se vê constrangida assim a alienar seu poder de atuar diretamente no real (na sociedade, na natureza, nos materiais, etc.) para fazê-lo sob a mediação, a restrição, o controle da linguagem dos objetos tornados lúdicos". (Oliveira, 1986, p. 87).

Podemos constatar até este momento que existe uma tendência de certos jogos eletrônicos em privilegiar um comportamento reativo, ou seja, que demandam respostas a estímulos que chegam tão rapidamente que não há tempo de refletir sobre eles. Neste caso, a participação ativa é confundida com a interação passiva que a criança mantém com jogos elaborados por adultos e

impossíveis de serem modificados por ela. Apresenta-se aí quase que exclusivamente a possibilidade de uma interação competitiva com os colegas e com os brinquedos, negando a ela a vivência de valores como cooperação e solidariedade. Portanto, neste cenário, resta a ela somente a opção de desempenhar da melhor maneira possível, dentro do que já é preestabelecido, ou seja, atuar apenas dentro da funcionalidade dos brinquedos.

Por outro lado, as possibilidades que a interatividade traz não se resumem a um determinado tipo de comportamento reativo; há graus qualitativamente melhores, que devem ser levados em consideração principalmente a partir dos recentes avanços de suporte informacional. Pierre Lévy (1999, p. 82) propõe parâmetros para a análise da potencialidade de interação de dispositivos comunicacionais, incluindo os jogos eletrônicos. Resumidamente, são relacionadas as possibilidades de personalização e apropriação da mensagem recebida, a reciprocidade da comunicação, a virtualidade em função de um modelo, a implicação da imagem dos participantes nas mensagens, e a telepresença. Penso que estes elementos balizadores devem ser levados em conta pelos educadores que se propõe a lançar mão das novas tecnologias de comunicação no processo educativo.

Se por um lado existem os *games* violentos, por outro eles não se colocam como a única opção de jogos eletrônicos. Há aqueles que propõem o desenvolvimento de aspectos mais nobres. Podemos citar, como exemplo, o *Sim City*, único adotado pelas escolas públicas do Estado de São Paulo. Trata-se de uma simulação do funcionamento de uma grande cidade, onde o jogador deve planejar e executar tarefas como distribuir energia, gerenciar a coleta de lixo, organizar o trânsito da cidade virtual, etc.

Quero ressaltar que não estou defendendo uma perspectiva moralista¹⁹, querendo dizer que determinado jogo eletrônico é “saudável” e que um outro é “pernicioso” para o jogador. O que pretendo enfatizar é que o educador precisa se posicionar, isto é, ele deve explicitar um sistema de valores que lhe permita

¹⁹ Para maiores esclarecimentos sobre as abordagens funcionalistas do lazer – romântica, moralista, utilitarista e compensatória – ver Nelson Carvalho Marcellino, *Lazer e Educação*, p. 35-40.

interpretar e problematizar o real. Tarefa a que me proponho fazer com o que estou chamando de “vivências eletrônicas” no próximo item.

3.1.3 Esportes radicais

Saltar de um viaduto preso a uma corda elástica de grande resistência, escalar paredes de edifícios, saltar de pára-quedas, asa delta, percorrer trilhas em mato fechado dentro de um jipe. A lista é mais extensa, e mesmo considerando que nem todas estas modalidades podem ser chamadas de “esporte”, conforme os critérios clássicos da sociologia, como já vimos, o fato é que estas atividades têm algo em comum: passaram a ser conhecidas como “esportes radicais”.

Sendo essencialmente individuais, eles se caracterizam por uma busca de rompimento dos limites corporais, desafiando as imposições colocadas pelo espaço e pelo tempo. Ao mesmo tempo, e como conseqüência, tornam o praticante algo além do homem; uma hibridação do humano, “um homem-peixe, um homem-pássaro, um homem-guepardo”. “Em cada caso, trata-se do mesmo movimento de saída da norma, de hibridação, de ‘devires’ que tendem quase à metamorfose” (Lévy, 1995, p. 32).

Existe um fascínio por estas novas modalidades esportivas, que pode ser verificado pelos números da American Sports Data Inc. Segundo esta empresa de consultoria, a prática do *snowboarding* – uma espécie de esqui de alto risco – cresceu 113% em cinco anos. O número de adeptos do esporte, nos Estados Unidos, chega a 5,5 milhões de pessoas. Ao mesmo tempo, as estatísticas norte-americanas são similares às brasileiras (já mencionadas no item anterior) quanto a queda da prática de atividades esportivas mais tradicionais, como o beisebol, o futebol americano e a ginástica aeróbica²⁰.

O que poderia levar tanta gente a buscar a prática dos esportes radicais? Minha hipótese é a de que a procura por estas modalidades se insere em um movimento maior que configura uma tendência, por parte das pessoas, em vivenciar o **risco** nas diferentes relações sociais, como por exemplo no mercado

²⁰ Conforme *Time Magazine*, setembro de 1999, p. 6.

financeiro, na afirmação profissional nas empresas, e nas relações afetivas. Movimento este que talvez possa ser explicado à luz da teoria freudiana de pulsão de morte. Passarei agora a construir esta explicação a partir do texto “Pulsões de morte e civilização” (1978), de João Carlos Nogueira, professor da PUC-Campinas.

Ao analisar a obra *Mal estar na civilização* de Sigmund Freud, Nogueira (op. cit., 10) argumenta que o impulso de vida, de que precisamos para satisfazer nossas fundamentais necessidades, “termina por colocar-nos diante do fenômeno do desprazer e do sofrimento, pois a satisfação nunca é completa e os desejos acabam renascendo no movimento interminável de novas exigências de segurança, de prazer e de poder”.

Este desconforto, advindo do processo civilizatório, é inevitável. Como a busca da felicidade tem “na raridade a sua lei” (Nogueira, op. cit., p. 11), o homem se coloca, no mais das vezes, frente a um sentimento mais ou menos intenso de frustração por não ter seus mais profundos desejos satisfeitos. “Aquilo que os homens mais querem, esperam e pedem à vida lhes é irremediavelmente negado”, nos diz Nogueira (op. cit., p. 11). Em outras palavras, ansiamos, em nosso mais profundo íntimo, a “uma volta à beatitude da existência pré-natal, ao pretense paraíso que imaginamos ter perdido pelo nascimento. Esta saudade sem remédio do Todo revela a busca imaginária de uma plenitude que não é devida à condição humana” (Nogueira, op. cit., p. 11).

Na medida em que a dura realidade da vida não mostra o caminho para encontrarmos esta felicidade, a pulsão de morte, agindo dentro do ser humano, coloca-se como a negação das limitações e medos inerentes à vida real. Manifesta pela violência no meio social, ela torna-se culpa quando não encontra meios de ser canalizada para fora do indivíduo; eis aí a base para a civilização. “Aqui é o sentimento psicológico de culpa que funciona como o elemento mais eficaz para refrear o ímpeto destruidor da agressividade ... O princípio mediador, neste ato, é constituído pelo super-ego, herdeiro do complexo de Édipo e dotado de um caráter repressivo profundamente cruel” (Nogueira, op. cit., p. 12).

Não obstante, esta “negação das limitações e medos inerentes à vida real”, parece também ser expressa por atividades de risco, em diversos níveis. Deste modo, a pergunta que fazemos aqui é se haveria alguma relação entre os esportistas radicais, os operadores das bolsas de valores, praticantes do *barebacking*²¹ e usuários de drogas pesadas? Uma primeira impressão que colhemos a partir de alguns depoimentos levam-nos a crer que sim. Vejamos alguns exemplos.

O engenheiro ambiental Mike Carr, praticante de *paragliding*²², quebrou dez costelas durante uma aterrissagem e teve o pulmão perfurado. Além disto, escapou da morte ao sobreviver a uma queda de 450 metros no Peru, em 1988. Indagado por que continua a sua prática, ele responde. “É um esporte que já tomou conta de muita gente. Lá em cima, você flutua como um pássaro, tem um lençol sobre a sua cabeça, pode subir cerca de 5500 metros e percorrer 300 quilômetros. É pura magia”²³.

Jonathan Senk, praticante do Raid Gauloises, esporte que mistura longas caminhadas, alpinismo, canoagem e outras provas de resistência, acrescenta uma outra característica, que é a de “sair de si mesmo” para, paradoxalmente, se reencontrar. “Nossa sociedade é cirurgicamente estéril. É como se a socialização acabasse completamente com a nossa sensibilidade. Toda vez que pratico esse esporte, é como se saísse em busca da minha alma”²⁴.

Nirav Tolio preferiu deixar de ganhar US\$ 10 milhões com ações da empresa Yahoo!, dona de um dos sítios da Internet mais visitados atualmente, para abrir seu próprio negócio. “Na Yahoo!, percebi que o dinheiro não era o principal incentivo. O que vale é a sensação de aventura”.

Jack (o nome completo não foi fornecido), alega que o medo da AIDS “é superado pelo prazer do sexo sem camisinha”. “É como se o ‘*barebacking*’ permitisse um certo controle sobre o risco. Durante o sexo, podemos enfrentar

²¹ Termo que define a prática do sexo sem proteção por múltiplos parceiros homossexuais. Conforme *Time Magazine*, op. cit., p. 8.

²² Esporte que se caracteriza por um salto de uma montanha com o uso de uma asa de fibra sintética que permite planar ao vento.

²³ Conforme *Time Magazine*, op. cit., p. 6.

²⁴ Idem, *ibidem*, p.

esse risco cara a cara”. Segundo pesquisa da Fundação Stop Aids, houve um recuo de 70% para 61% de homossexuais masculinos que sempre recusavam o sexo sem camisinha²⁵.

Para Chris, 25 anos, usar droga, ao mesmo tempo que o tira do aqui e agora, o faz sentir mais conectado consigo mesmo. “Quando fico sob o efeito de drogas, tenho a sensação de estar mais ligado à vida”²⁶.

Parece ser possível afirmar, a partir destes depoimentos, que esta busca por atividades de risco é motivada por uma necessidade de experiências profundas, que ao tirar a pessoa do “aqui e agora” da vida cotidiana, paradoxalmente a reconectam consigo mesma. Pierre Lévy (1996, p. 32) fornece-nos elementos que corroboram os dizeres acima. Ao analisar os “esportes radicais”, argumenta que são reações à extrema virtualização dos dias atuais, pois “intensificam ao máximo a presença física aqui e agora. Reconcentram a pessoa em seu centro vital, em seu ‘ponto de ser’ mortal”. Mas ao mesmo tempo – e aqui encontramos o revés da moeda – são o paroxismo da virtualização do corpo.

O parágrafo a seguir, de Pierre Lévy (op. cit., p. 32), é emblemático quanto ao que dissemos acima.

[A atualização parece reinar aqui]... E, no entanto, tal encarnação máxima neste lugar e nesta hora só se obtém estremecendo os limites. Entre o ar e a água, entre a terra e o céu, entre a base e o vértice, o surfista ou aquele que se lança jamais está inteiramente presente. Abandonando o chão e seus pontos de apoio, ele escala os fluxos, desliza nas interfaces, serve-se apenas de linhas de fuga, se vetoriza, se desterritorializa. Cavalgador de ondas, vivendo na intimidade da água, o surfista californiano se metamorfoseia em surfista da Net. Os vagalhões do Pacífico remetem ao dilúvio informacional e o hiper corpo ao hipercórtex. Submisso à gravidade, mas jogando com o equilíbrio até tornar-se aéreo, o corpo em queda ou em deslizamento perdeu seu peso.

²⁵ Idem, ibidem, p. 8.

²⁶ Idem, ibidem, p. 8.

Torna-se velocidade, passagem, sobrevôo. Ascensional mesmo quando parece cair ou correr na horizontal, eis o corpo glorioso daquele que se lança ou do surfista, seu corpo virtual.

Assim, a prática de esportes radicais confirma as características que já explicitamos, baseados em Lévy (1996, p. 33), de uma virtualização - mutação de identidade, passagem do privado ao público (e vice-versa) e criação de realidade. É preciso, porém, estar atento ao limite entre esta heterogênesse do humano e “a alienação, a atualização e a reificação mercantil, a virtualização e a amputação. Esse esforço renovado, tanto pelas pessoas no que diz respeito a sua vida pessoal, quanto pelas sociedades no âmbito das leis”.

Fazendo uma síntese de nossa pesquisa sobre as novas vivências do esporte, parece ser possível afirmar, baseado nos autores e depoimentos coletados, que novos jogos sociais estão presentes nas experiências destas novas modalidades. **O primeiro refere-se a um embaralhamento entre praticar e assistir, presente na assistência ao esporte telespetáculo e nas possibilidades integrativas proporcionadas pelo videogame, e o segundo pode ser caracterizado como uma intensificação da experiência vital, que paradoxalmente corresponde a uma profunda atualização corporal no mesmo momento em que o corpo se desterritorializa, se vetoriza, características da prática de esportes radicais.** Se por um lado parece-nos relevante a caracterização destas vivências, principalmente para buscarmos as suas implicações para a educação física, por outro é preciso ir além, na direção de apreender os significados destas novas vivências a partir de uma reflexão valorativa, o que será feito a seguir.

3.2 Em busca de elementos valorativos para uma análise das novas vivências do esporte

Foi possível, até o presente momento, tecer algumas considerações sobre o esporte telespetáculo, o videogame e os esportes radicais. Conforme já foi possível explicitar, concordamos com Betti que estas modalidades ampliam o conceito de esporte e, portanto, merecem novos olhares da Educação Física, no

que se refere à compreensão do significado de suas vivências, bem como das implicações para a área enquanto produção de conhecimento, formação profissional e prática.

Para buscar responder à pergunta “qual o significado das novas vivências do esporte?”, objetivo do trabalho explicitado no exame de qualificação, precisamos ter elementos que nos ajudem a marcar um “espaço axiológico”, ou seja, refletir, com base em uma reflexão valorativa destas vivências. Sônia Aparecida Ignácio Silva, autora de *Valores e Educação* (1986), argumenta que a valoração significa “experiência, atividade ou relação axiológica que, enquanto tal, indica a vivência humana dos valores” . Ou seja, trata-se de uma experiência concreta, vivenciada por alguém em uma determinada situação.

Para a autora em foco, não há valoração sem valores; mais do que isto, há uma dialética entre elas, representando respectivamente o aspecto subjetivo e objetivo da análise valorativa. Para Silva (1986, pp. 20-1), valores são “qualidades ou significações que denotam que os seres que fazem parte do complexo processo de nossa existência individual e social não nos são indiferentes”. Esta relação de mão dupla acima explicitada tem como pressuposto também o entendimento de que os valores não são considerados como entidades “permanentes, eternas e inalteráveis, de sua existência individual e social”. Para tanto, é preciso entendê-los a partir de “uma atividade valorativa real, possível e situada”.

Para Silva (1986, p. 133-4), esta dialética pode ser compreendida, didaticamente, a partir de seus “aspectos subjetivos e objetivos”. Do primeiro lado desta equação, temos que:

- 1) “qualquer valor não tem existência nem sentido, desvinculado de uma valoração real e possível – portanto do sujeito humano que valora”;
- 1) “a vivência valorativa recebe a influência de todas as outras vivências anteriores e contemporâneas”;
- 2) “nem a vivência valorativa, nem as demais vivências que a acompanham são fixas; elas se modificam e mantêm entre si uma mútua relação”;

3) “ao valorarmos, portanto, uma obra de arte, um princípio moral, uma teoria educacional, um objeto qualquer que faça parte de nossa vida cotidiana, faremos isso com toda a nossa personalidade, através e a partir de uma particular cosmovisão”.

Isto implica, a partir dos seus “aspectos objetivos”, que:

- 1) “se dissemos, há pouco, que não há valor sem valoração, podemos e devemos também afirmar que não há valoração sem valor, pois a atitude valorativa exige a presença de um objeto intencional”;
- 2) “há valores objetivos – qualidades objetivas – que nos levam, muitas vezes, a transcender nossas preferências pessoais e particulares; são essas qualidades objetivas que mantêm o valor das grandes obras de arte, dos grandes pensadores, das teorizações ou descobertas práticas originais e importantes, diferenciando-os, por exemplo, de seus correlatos que apenas conseguem despertar um interesse efêmero”;
- 3) “na verdade, os valores que conhecemos estão encarnados em bens, objetos e seres, supondo sempre, portanto, um depositário: nesse sentido, entre o valor e seus depositários (ou ‘testemunhas’) há sempre uma relação significativa de interdependência, o que implica afirmar que os diversos valores encarnados num mesmo depositário também estão intimamente vinculados”.

Portanto – e este entendimento é fundamental em nosso trabalho – para a reflexão valorativa que pretendemos realizar em nossa análise, devemos partir da **minha vida em minha circunstância**, construção que emprestamos de Ortega y Gasset e Julian Marías. Em outras palavras, posicionar-se é tomar partido, é demarcar um campo de valores que nunca é neutro, e que ao mesmo tempo corresponde, conforme vimos acima em Silva (1986) a uma cosmovisão de alguém inserido em um tempo e espaço determinado.

Não obstante, não podemos correr o risco de, a partir de um processo de valoração, cair em abordagens simplistas que apressadamente focam suas atenções para aspectos “disfuncionais” destas novas vivências do esporte. Nelson Carvalho Marcellino, em seu *Lazer e educação* (1995, p. 39), ao abordar as compreensões do lazer na literatura nacional, nos alerta para este perigo, nesta esfera da vida humana. Ele detectou haver em alguns trabalhos o que denominou de “abordagens funcionalistas” do lazer, expressas em suas quatro nuances: romântica, moralista, compensatória e utilitarista. Marcellino argumenta que os valores emitidos por alguns autores visam, sobretudo, “à manutenção do *statu quo*, procurando mascarar essa verdadeira intenção, através de um falso humanismo”.

Feito este alerta, vejamos um autor que busca, na reflexão valorativa, a ferramenta para a compreensão dos problemas contemporâneos da Educação Física. Betti (1998, p. 18), ao tratar da relação conhecimento e prática desta área, argumenta que o princípio integrador entre ambas encontra-se justamente no processo de valoração. “Por isso, a problemática que articulamos com base na prática já é impregnada de valores. A busca de uma melhoria qualitativa das práticas corporais de movimento é a base de uma nova concepção de educação física. E os conceitos de melhoria e qualidade são conceitos valorativos”.

Do meu ponto de vista, as colocações acima apontam para necessidades mais do que prementes no que se refere às novas demandas que o crescente processo de virtualização da cultura, bem como dos conhecimentos de que a própria área de Educação Física vem produzindo já há algum tempo, impõe. Em outras palavras, se por um lado representa um grande avanço, nos últimos 15 anos, a construção de diferentes propostas pedagógicas no âmbito da Educação Física escolar²⁷, que vêm modificando uma prática que se caracterizava basicamente pela transmissão de técnicas de movimento “em si” cujo pressuposto se localizava em uma visão cartesiana, que Edgar Morin (2000) denomina de

²⁷ Para maiores esclarecimentos a respeito destas propostas, ver DAÓLIO, Jocimar, em sua tese de doutorado denominada “Educação física brasileira: autores e atores da década de 80”.

“grande paradigma do Ocidente”²⁸, por outro, entendo que precisamos avançar na questão das implicações das novas tecnologias de comunicação para a cultura.

Penso que estas novas demandas, conforme vimos no início deste capítulo, se referem-se principalmente a um **embaralhamento entre praticar e assistir e por uma intensificação da experiência vital**, presentes respectivamente na assistência ao esporte telespetáculo e videogame, por um lado, e na prática dos esportes radicais, por outro. Pouca reflexão foi feita a respeito destas novas vivências do esporte, tanto no que se refere a sua valoração, quanto de suas implicações pedagógicas²⁹. Assim, minha proposta é procurar contribuir com este recente debate, que tem como uma de suas idéias mais interessantes a afirmação de Mauro Betti (1998, p. 19) de que “a ação pedagógica a que se propõe a educação física será sempre uma vivência impregnada da corporeidade do sentir e do relacionar-se”. **Deste modo, meu esforço irá na direção de compreender o que estes fenômenos (embaralhamento e intensificação) significam a partir das dimensões da corporeidade acima aludidas, o que permitirá, em um segundo momento, inferir possíveis contribuições pedagógicas para a Educação Física.**

Para tanto, minha opção será a de empreender esta análise a partir de autores contemporâneos que se debruçaram sobre a **pessoa**, tema que, conforme vimos no capítulo II, começa a merecer destaque principalmente no século XX, contrapondo-se a abordagens totalizantes, a partir do conceito de Homem. Penso que, ao sintetizar as principais idéias destes pensadores, bem como das principais contribuições dos intelectuais que refletiram sobre a virtualização da cultura contemporânea (capítulo I), poderemos construir esta reflexão valorativa, tarefa fundamental para o educador, que inexoravelmente precisa se posicionar.

É como entende Miguel Reale, jurista renomado e autor de *Experiência e Cultura* (1977), para quem qualquer tipo de experiência, seja ela de caráter ético ou natural, deve ensejar um posicionamento axiológico, pois todo o fazer, “tanto

²⁸ Conforme Edgar Morin, Os sete saberes necessários para a educação do futuro, p. 26.

²⁹ No Brasil, um dos primeiros a refletir a respeito desta temática foi Mauro Betti, em “A janela de vidro” tese de doutorado posteriormente transformada em livro. Ver especialmente, no livro, o item “A perspectiva do pós-modernismo”, pp. 131-137. Também “Cena Final”, pp. 143-151.

no plano teórico quanto no da práxis, pressupõe que algo seja reputado valioso e, como tal, merecedor de nosso empenho cognoscitivo ou prático” ((1977, p. 176).

Para Reale (op. cit., p. 22), não podemos pensar nas duas categorias-título de seu livro de modo separado. Ou seja, não cabe pensar em uma anterioridade da natureza em relação ao sujeito – como pretendem o naturalismo – nem tampouco o inverso, ou seja, o sujeito precedendo a natureza – posição defendida pelos idealistas. A idéia central de seu livro – e que para nós se constituirá em um dos pontos centrais da tese – é que “a cultura é antes o que emerge historicamente da experiência, através de contínuo processo de objetivações cognoscitivas e práticas, constituindo dimensão essencial da vida humana, segundo ‘constantes’ e ‘variáveis’ que delimitam objetivamente distintos ciclos culturais ou civilizações, cada uma delas correspondente a uma distinta ordenação na escala hierárquica dos valores e prioridades”. Ora, esta reflexão induz à necessidade de refletir sobre os valores presentes na experiência vital, na medida em que esta categoria não se constitui de modo natural, como acabamos de ver, mas em íntima relação com a cultura.

Após todas estas colocações acima, penso ter ficado claro que não possuo a pretensão de responder à questão dos significados destas novas vivências do esporte **para o homem, ou para o ser humano**. Isto porque, ao privilegiar a reflexão valorativa para empreender esta análise, remeterei inexoravelmente aos **meus valores**, construídos a partir de **valorações** que efetuei em **minha vida**, que, conforme Marías, é biográfica e futura³⁰. Portanto, a seleção dos autores e suas respectivas idéias, que estão presentes neste momento – e, mais precisamente, no decorrer deste trabalho como um todo – corresponde à dialética descrita por Silva (1986, p. 21), que caracteriza a experiência ou relação axiológica.

Passo aqui a sintetizar as principais contribuições dos autores que nos ajudaram a trilhar os caminhos do virtual (Capítulo I) e que refletiram sobre os principais aspectos da experiência vital, como a sensibilidade, a encarnação e a

³⁰ Trouxemos para o debate estes conceitos de Julian Marías no segundo capítulo desta tese.

convivência - outrem (Capítulo II). Ao mesmo tempo, farei considerações sobre as novas vivências do esporte, a partir de uma análise valorativa.

Parece-me que um bom eixo para construir esta síntese está presente na “*produção de subjetividade*”³¹ - e este é um conceito valorativo - de Guattari (1992, p. 11). Primeiro porque explica em grande medida o movimento de virtualização, que entendemos ser o responsável pelo que denominamos “heterogênese” do esporte, e as decorrentes novas vivências deste conteúdo cultural. Segundo porque não promove posições maniqueístas do tipo homem X máquina ou real X virtual; pelo contrário, leva em conta a complementariedade entre eles (Guattari, op. cit., p. 51).

Conforme vimos no Capítulo I, Guattari expõe em seu trabalho com psicóticos os benefícios que a diversificação de experiências traz, ou seja, a importância da atividade manual para aqueles cujas profissões são de caráter intelectual ou burocrático, e, por exemplo, de atividades artísticas para os que são oriundos do campo. O essencial de sua argumentação reside na possibilidade que temos, daqui para frente, de caminharmos para a produção de novas subjetividades ou, por outro lado, de cairmos em uma “*mass-midialização embrutecedora*”. (1992, p. 15).

Pois bem, duas das vivências analisadas, a assistência ao esporte telespetáculo e o videogame, apresentam em comum a característica de serem mediadas pela tela. Dos autores que trouxemos para discussão neste trabalho, particularmente Virilio é bastante crítico a esta modalidade de experiência, na medida em que, como vimos, para o filósofo francês esta interface promove a implosão do espaço/tempo, ou seja, a instauração de um presente permanente em substituição aos limites espaciais, promovida pela velocidade de transmissão dos dados pela televisão e/ou pelo computador. Para o autor em questão, este fenômeno provoca um “desequilíbrio perigoso entre o sensível e o inteligível” que, do meu ponto de vista, deve ser levado em consideração.

³¹ Félix Guattari (1992, p. 11) entende que a subjetividade é produzida por diferentes registros semióticos que “não mantém relações hierárquicas obrigatórias, fixadas definitivamente. Assim, a subjetividade é plural e polifônica, e portanto não há “nenhuma instância dominante de determinação que guie as outras instâncias segundo uma causalidade unívoca”.

Penso que as considerações acima encontram respaldo no pensamento de Julian Marías e Georges Gusdorf. Para o primeiro, uma das características de **minha vida** "vivida" em **minha circunstância** é a futurição, ou seja, o fato de que a vida se faz para a frente, inclinando-se para o futuro, o que implica também uma segunda característica, qual seja, a de que ela é biográfica, pois pode ser contada. Ora, parece-me que este "presente permanente" promovido pela mediação da tela se coloca como um obstáculo à estes elementos essenciais da própria vida, e portanto, merecedoras da atenção valorativa que estamos empreendendo neste trabalho.

Gusdorf (1960, p. 258), por sua vez, ao argumentar que o elemento constitutivo do conhecimento é o "corpo vivido como corpo", leva-nos a indagar sobre a qualidade da experiência mediada pela tela. Ou seja, é a dimensão da encarnação a responsável, segundo o autor em foco, pelo "sentimento, sofrimento, alegria e morte". Ocorre que, tanto no computador (videogame) como na televisão, os parâmetros já estão definidos *a priori*, respectivamente pelas imagens de síntese e pela edição da imagem, o que, do meu ponto de vista, prejudica o caráter experiencial da vida.

É o que depreendo das reflexões de Marías (1971, p. 38) quanto a dinâmica de minha vida, sintetizada na interconexão entre as seguintes questões: "quem sou eu"? e "que vai ser de mim"? Segundo o filósofo espanhol, tanto mais aberto estarei ao acaso e à inovação quanto mais "posso minha realidade programática e projetiva ... quanto mais sou 'eu' no modo de vida pessoal...". Eis onde queria chegar: em que medida a assistência ao esporte telespetáculo e o videogame possibilitam esta abertura? Incluo nesta reflexão a própria noção, tão em voga atualmente, dos programas "interativos", possibilidade aberta pelas novas tecnologias de comunicação. Que tipo de interatividade é esta que se limita a responder ao que já está estabelecido e que, portanto, não promove a abertura ao novo, ao acaso?

Parecem-me oportunas, neste momento, as colocações de Vilém Flusser (1983, p. 147) a respeito da crise por que passa a "escola industrial moderna". Para o pensador húngaro, esta instituição é supérflua, pois na contemporaneidade

os computadores exercem funções que prescindem de certos aspectos do trabalho humano, como armazenar informações em maior quantidade e com mais velocidade, bem como elaborar novos modelos com o acesso a informações. E, para Flusser (op. cit., p. 147), a escola industrial se preocupa justamente com a transmissão e elaboração de informações, que ora são mais bem desempenhadas pelas máquinas cibernéticas.

Para o autor em foco, por conta do avanço tecnológico e conseqüente superfluidade da escola industrial, duas possibilidades colocam-se no horizonte: ou caminhamos para “a programação de funcionários em função do funcionamento circular dos aparelhos”, o que prenunciará uma sociedade totalitária (Flusser, op. cit., p. 149), ou então para um cenário onde os alunos “não mais programarão programas, mas os próprios aparelhos. Viverão transaparelhisticamente. A sociedade totalitária virará ‘democracia’ em sentido jamais imaginado anteriormente” (Flusser, op. cit., p. 152).

Para tanto, a escola precisa mudar, na medida em que as máquinas farão (já estão fazendo) o que antes só poderia ser feito pelas pessoas. E esta mudança, nos diz Flusser (op. cit., p. 149), passa pela informação nova, que só pode vir por uma vivência direta. “A escola do futuro deverá necessariamente permitir abertura rumo à **experiência imediata**, sob pena da sociedade totalitária cair em entropia” [grifo meu].

Do meu ponto de vista, **as colocações de Marías com relação à abertura ao acaso e à inovação acontecer em estreita dependência ao “quanto mais sou” no modo de vida pessoal estão intimamente relacionadas à vivência da “experiência imediata”, proposta por Flusser.** Como vimos há pouco, o pensador húngaro argumentou que esta última propicia “informação nova”. Parece-me que um bom exemplo do que isto significa encontra-se na atividade lúdica. Ao abordar o significado do brincar para a criança, Paulo de Salles Oliveira (1986, p. 24) argumenta que é possível para ela “afrontar, questionar, negar situações reais adversas”.

Mesmo sendo grande o esforço em tornar as crianças passivas frente à realidade, com a perspectiva de inculcar-lhes valores e atitudes utilizando-se do

brinquedo que visam à manutenção do *status quo*, ela não assimila passivamente as mensagens embutidas neles. Se por um lado ela pode "reproduzir o significado explícito, reiterando o mundo adulto", por outro ela pode "negar o significado atribuído, transformando o uso e o sentido do brinquedo". (Oliveira, 1986, p. 12).

Na mesma direção, Brunhs (1991) lembra que a liberdade presente no jogo oferece a possibilidade de quebra de reprodução do estabelecido e conseqüente construção do novo, pois os próprios jogadores decidem quais rumos tomar. "É permitido às pessoas discutir regras e modificá-las, sem a presença de uma 'autoridade' para decidir por elas e da qual dependeriam para a aplicação de regulamentos, aos quais teriam que obedecer sem contestação, sob a ameaça de expulsão". (Brunhs, 1991, p. 10).

Esta abertura não está isenta de riscos; não obstante, estes são proporcionais a construção de novas possibilidades. É exatamente por isso que o jogo envolve e expõe, como nos lembra Buytendijk (1974, p. 77). "A sua atividade é um empreendimento real que, porém, não é orientado para um objetivo exatamente determinado, mas possui o caráter aventureiro de quem se arrisca. Pode dar certo ou não".

Para Walter Benjamin (1984), o adulto, em sua relação com a criança, contribui para sufocar esta experiência lúdica ao transmitir a ela uma postura passiva frente à realidade. Para tanto usa como álibi a sua "experiência". Com ela desencoraja o ato inovador e criativo, pois afirma que a vida adulta são "anos de compromisso, pobreza de idéias e monotonia". Benjamin questiona que experiência é essa, pois que é baseada no que já é estabelecido, e não em novas possibilidades. "Sim! Na verdade, o absurdo e a brutalidade da vida são as únicas coisas que experimentaram. Por acaso eles nos encorajaram alguma vez a realizar coisas grandiosas, novas, futuras? Oh não! pois isto não se pode experimentar. Tudo o que tem sentido, que é verdadeiro, bom, belo, está fundamentado sobre si mesmo - o que a experiência tem a ver com isso tudo" (Benjamin, 1984, p. 23).

A indústria cultural é pródiga em criar produtos que efetivamente desestimulam uma postura ativa da criança. Pelo contrário, estimulam a criança a

reproduzir o modelo econômico e social vigente, a despeito de possuírem um verniz lúdico. O brinquedo é, nesse sentido, "um instrumento ímpar para se captarem aspectos peculiares do modo pelo qual a sociedade é pensada, reproduzida, figurada, representada simbolicamente". (Oliveira, 1986, p. 9). **Penso ser este o caso do videogame**; como vimos há pouco, boa parte destes jogos eletrônicos reproduzem alguns dos principais valores presentes na ordem vigente, como a violência, a banalização da vida, a ganância por bens materiais.

Porém, não estou advogando aqui uma campanha para a extinção do videogame, nem tampouco da assistência ao esporte telespetáculo, em função da importância que, com a colaboração dos autores acima, estou dedicando à vivência prática. Em primeiro lugar, penso que o problema não está na mídia em si, mas na capacidade de análise e interpretação que a pessoa tenha para lidar com estas mediações. Em segundo lugar, vimos em Guattari (1992) que a diversificação de experiências contribui, cada uma a seu modo, para a produção de subjetividade.

Deste modo, entendo que há grandes possibilidades na experiência com as imagens de síntese, bem como da realidade virtual, conforme vimos em Queaú (1993, p. 96). Inclusive do ponto de vista da educação. "Novas perspectivas são oferecidas, no plano pedagógico, pelas ligações operacionais entre o caráter abstrato dos modelos, e a sua tradução em imagem tridimensional, sua simulação concreta. O corpo pode experimentar fisicamente sensações ou modulações que representam idéias teóricas. O corpo experimenta o inteligível de modo tangível".

Do mesmo modo, entendo, juntamente com Betti (1998, p. 147), que a partir de uma educação para o audiovisual, se abrem grandes possibilidades na interação com o esporte telespetáculo. "Por isso, não podemos simplesmente censurar a TV e o esporte que ela retrata. Esse é o universo cultural em que as novas gerações socializam-se no esporte. ... Assistir aos esportes e praticá-los formam uma nova unidade de relações dissimétricas e variáveis. Esse é um novo cenário por onde a educação física terá de se mover – queiramos ou não, gostemos ou não".

Entendo que a vivência dos esportes radicais, por sua vez, merece atenção especial pela educação física também pelo seu potencial educativo. Se recorrermos a Callois (1988), a partir de sua classificação de jogos – *agon*, *aléa*, *mimicry* e *ilinx* – verificamos que estas novas modalidades encaixam-se nesta última categoria. E a educação física, por se encontrar ainda fortemente “esportivizada”, realça a esfera de *agon*, em detrimento das demais. E, destas outras três, a vertigem (*ilinx*), talvez seja a menos vivenciada.

Parece-me, de uma perspectiva comparativa, que os esportes radicais, tal qual os videogames, oferecem possibilidades corporais ainda pouco exploradas. Tomemos como exemplo o *bungee jump*, que se caracteriza por um salto preso a uma corda elástica, em geral de um viaduto: estão presentes aí a coragem de saltar e o deixar o corpo ser puxado pela força da gravidade, o que proporciona uma percepção inédita de espaço-tempo. Pierre Lévy (1996, p. 33), nesta direção, argumenta que os esportes radicais caracterizam-se, ao virtualizarem o corpo, por serem “uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano”.

O mesmo autor, porém, lembra que esta virtualização pode, como o revés de uma moeda, apresentar aspectos que caminham no sentido contrário, ou seja, para a massificação consumista. “Contudo, o limite jamais está definitivamente traçado entre a heterogênese e a alienação, a atualização e a reificação mercantil, a virtualização e a amputação” (Lévy, op. cit., p. 33).

De qualquer modo, lembrando Julian Marías, entendo que a experiência da vertigem, possível na vivência dos esportes radicais, amplia o que o filósofo espanhol denomina de “estrutura empírica” de minha vida, particularmente minha mundanidade e sensibilidade. Basta lembrarmos dos depoimentos colhidos no item sobre estas novas modalidades: “sair de si mesmo, flutuar como um pássaro, sair em busca de mim mesmo”³².

Sintetizando, procurei neste capítulo empreender um processo valorativo das novas vivências do esporte, particularmente do esporte telespetáculo, do videogame e dos esportes radicais. O eixo de análise utilizado foi o conceito de

³² Conforme Time Magazine, 1999, passim.

subjetividade, de Félix Guattari, “contaminada” pela minha cosmovisão, composta por experiências e valores presentes em minha vida, em minha circunstância, construções que creditamos a Julian Marías, Miguel Reale e Sônia Silva. Sem a pretensão de concluir o assunto, mas de procurar contribuir com um debate bastante recente, conforme já tivemos a oportunidade de menciona, parece-me ser possível argumentar que estas novas vivências contribuem, da uma a sua maneira, para a construção do humano, na medida em que, junto com todos os riscos embutidos nelas (o que não as diferencia de minha vida, pelo contrário, as tornam esferas dela) apresentam possibilidades de experiências inéditas, ao virtualizar o corpo pela transcendência do espaço puro (embaralhamento entre assistir e praticar) e pela intensificação da experiência vital (pela sua profunda atualização).

No próximo capítulo, passarei a discutir algumas implicações destes “novos jogos sociais” para a educação física enquanto área de conhecimento, formação profissional e prática sistematizada.

Capítulo IV

IMPLICAÇÕES DA VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Vimos, no capítulo anterior, algumas das mais novas manifestações da cultura, especialmente o esporte telespetáculo, o videogame e os esportes radicais. Tomamos como ponto de partida o fato de que elas não são homogêneas e, portanto, procedemos a uma reflexão valorativa destas atividades, com base nos valores presentes em minha vida vivida em minha circunstância. A partir daí, com base no conceito de produção de subjetividade da Guattari, procurei verificar como cada uma dessas vivências contribui para o processo de humanização.

Neste capítulo, pretendo contribuir com algumas implicações verificadas a partir da análise valorativa que empreendida, e que talvez possam contribuir para “atualizar” a Educação Física frente a este movimento geral de virtualização da cultura contemporânea. Conforme pudemos salientar anteriormente, existem poucos estudos³³ que focaram atenção nas relações entre as novas tecnologias de comunicação e o esporte, particularmente no que se refere às suas novas vivências.

Uma implicação importante reside na necessidade de ampliação dos limites conceituais do esporte. Este aspecto já foi abordado por Betti (1998) na perspectiva do fenômeno lingüístico da polissemia, e comentado por nós no capítulo anterior. Argumentamos que, do nosso ponto de vista, a paráfrase de Ricouer construída por Betti de que “temos mais práticas que palavras para as

³³ Não obstante, esforços têm sido feitos no sentido de aprofundar estas relações. Podemos citar, principalmente, o GT “Esporte e Mídia” da INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação e do GTT “Educação Física/Esporte Comunicação e Mídia” do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), bem como trabalhos recentes como o já mencionado “A Janela de Vidro” e a tese de doutoramento de Laércio Elias Pereira, denominada “Centro Esportivo Virtual”.

expressar”, traduz essencialmente o processo de heterogênese do esporte advindo de seu processo de virtualização.

Deste modo, parece-me que este conceito deverá abarcar o esporte de uma perspectiva dual, ou seja, **capaz de abranger as suas novas modalidades e suas novas vivências**. Por um lado, pela própria ampliação dos seus limites conceituais operada pelo esporte telespetáculo (Betti, 1998, p. 149). Por outro, pelos novos jogos sociais presentes nestas vivências que compõe a sua mutação de identidade, cujas características mais marcantes parecem ser o embaralhamento entre assistir e praticar e a intensificação da experiência vital.

Na minha opinião, estas considerações apontam para a necessidade mais do que premente da atualização da educação física frente a este novo cenário. Para este empreendimento, minha proposta é a de relacionar, de uma perspectiva complementar, alguns aspectos que já abordamos neste trabalho, como a “*produção de subjetividade*” (Guattari), necessidade da “*experiência imediata*” (Flusser), a “*virtualização como processo de construção do humano*” (Lévy), uma “*educação para o audiovisual*” (Babin e Kouloumdjian), “*níveis de participação elementar, crítico e criativo*” (Dumazedier), etc. Argumentarei que o conceito de “*motricidade humana*”, de Manoel Sérgio, é capaz de abarcar, na sua essência, estes elementos de forma a dar subsídios para as mudanças que julgamos importantes para a área neste momento.

Passemos, então, a este conceito, tal qual Sérgio (1994, p. 156) o descreve:

Processo adaptativo, evolutivo e criativo de um **ser prático, carente dos outros, do mundo e da transcendência**. Intencionalidade operante, segundo Maurice Merleau-Ponty. O **físico, o biológico e o antropossociológico** estão nela, como a dialética numa **totalidade**. Como ser **carente**, o homem é um ser **prático** e onde, por isso, a motricidade se afirma na **intencionalidade electiva**. Mas motricidade humana e, conseqüentemente, cultura, acima do mais – **cultura** não ancilosada em erudição inerte, mas **cultivada porque praticada**. A motricidade não se confunde com a motilidade. Esta não cresce a

faculdade de execução de movimentos que resultam da contracção de músculos lisos ou estriados. A **motricidade está antes da motilidade**, porque tem a ver com os **aspectos psicológico, organizativo, subjectivo** do movimento. **A motricidade é o virtual e a motilidade, o actual, de todo o movimento.** Afinal, a motilidade é expressão da motricidade. [grifos meus].

Este conceito, do meu ponto de vista, traz elementos importantes para pensarmos algumas implicações do processo de virtualização para a educação física. Em primeiro lugar, porque rompe o dualismo corpo e mente ao oferecer o binómio motricidade/motilidade, respectivamente o virtual e o actual de todo o movimento. Penso que esta construção se coaduna com as considerações que fizemos quanto as relações entre assistir e praticar esporte – atualizações – e as suas novas modalidades – virtualizações. **Pois que eu sou o mesmo que pratica e assiste – eis, em ambas, minha motricidade.** Portanto, considero residir aí o argumento de que a educação física não pode desconsiderar as novas vivências e modalidades do esporte.

Manoel Sérgio, sem mencionar diretamente o processo de virtualização da cultura, já profetizava a respeito de algumas de suas implicações para a educação física. “O próprio advento da sociedade pós-industrial, com o predomínio da cibernética e da informação, invoca a motricidade como expressão de novas potencialidades criadoras. O homem culto vai ser aquele que re-descobriu e revalorizou a sua dignidade na multidimensionalidade do seu próprio ser” (1994, p. 152).

Multidimensionalidade que aprendi, neste trabalho, com autores como Pierre Lévy, Félix Guattari, Julian Marías, Georges Gusdorf, entre outros. E que incita a perguntar: o que queremos de uma educação física renovada, sintonizada com as mudanças advindas dos meios eletrônicos de comunicação, que, na expressão de Babin e Koulomdjian, vem suscitando “novos modos de compreender”, e que ao mesmo tempo, contribua para a produção de novas subjetividades, conforme nos mostra Guattari?

Passo, a seguir, a discutir alguns pontos que penso poderão caminhar nesta direção.

4.1 Educação Física: Lazer ou conhecimento?

Betti considera haver atualmente o seguinte dilema na educação física: “ou a educação física se torna conhecimento – e a prática é ilustração, por exemplo – ou ela se torna lazer – o que significa ser vivenciada no ‘tempo disponível’, quando o aluno quiser”³⁴. Argumenta que a escola não consegue competir com a sedução das academias e dos esportes radicais. Além disto, ela não mais se caracteriza por ser um conteúdo “em si” - “porque seus conteúdos são o jogo, o esporte, a dança, as ginásticas”, mas “um conceito capaz de articular teoricamente as práticas corporais da sociedade, conferindo-lhe sentidos e concedendo-lhe projetos” (Betti, 1998, p. 149).

Penso que este dilema levantado por Betti seja da maior importância e atualidade tendo em vista que expressa, talvez, a essência do que se convencionou denominar de “crise da educação física”³⁵, que ensejou, desde a década de 1980, uma série de reflexões a respeito desta área de conhecimentos, para alguns, prática pedagógica, para outros; não obstante, parece-me que as dimensões de conhecimento e de lazer devem ser consideradas de maneira inter-relacionada. Trago aqui a contribuição de Marcellino (1995, p. 57- 93), em sua consideração do lazer enquanto veículo e objeto de educação. No primeiro caso, a sua vivência pode gerar valores e experiências educativas, em sentido amplo. No segundo, cabe à escola, com relação aos conteúdos culturais do lazer, promover uma iniciação que tenha como fundamento tanto a adequação de conteúdos como o enriquecimento do espírito crítico, o que possibilita a elevação de níveis elementares de participação para níveis mais elaborados e complexos, quer na prática ou na observação.

³⁴ Este dilema foi expresso por Betti em minha qualificação de doutoramento, realizada em 9 de dezembro de 1999.

³⁵ Este período foi fartamente estudado na tese de doutoramento do Prof. Jocimar Daólio denominada Educação física brasileira: autores e atores da década de 1980.

Marcellino apóia-se em Dumazedier (1980, p. 72-3) ao tratar da questão dos níveis de participação dos conteúdos culturais do lazer. O sociólogo francês propõe haver um nível elementar ou passivo, cuja principal característica é a mera reprodução das atividades difundidas pelos meios de comunicação de massa; avançando, pode-se chegar a um nível crítico, o que pressupõe um grau de conhecimento teórico sobre a vivência em questão - relacionado a implicações políticas, ideológicas, culturais, etc. Não obstante, ainda não se chegou a propostas de novas práticas, resultado de transformações e adequações realizadas pelo indivíduo e/ou por um grupo social - por exemplo, novas formas de esporte de lazer, mais condizentes com as características e anseios de uma certa população do que o esporte espetáculo - que caracterizaria o nível criativo.

Portanto, a noção de passividade não se encontra na atividade “em si”, mas no maior ou menor grau de superação dos níveis levantados acima. Isto significa não atribuir à assistência ao esporte telespetáculo e/ou ao videogame uma vivência passiva, o que parece ter como pressuposto que a prática seria a “atividade” propriamente dita. Deste modo, queremos argumentar que a afirmação de Betti (1998, p. 148) “a televisão impõe um modelo de consumo passivo cada vez mais autônomo - o esporte telespetáculo”, talvez coloque um peso muito grande sobre o emissor (televisão) e pouco sobre a capacidade do receptor em analisar, interpretar e problematizar as informações verbais e visuais veiculadas.

Lembro-me, a este respeito, de uma reflexão do sociólogo Paulo de Salles Oliveira sobre a interação da criança com o brinquedo. Embora seja grande o esforço em tornar a criança passiva frente à realidade, com a perspectiva de inculcar-lhe valores e atitudes utilizando-se do brinquedo que visam a manutenção do “statu quo”, ela não assimila passivamente as mensagens embutidas neles. Se por um lado ela pode “reproduzir o significado explícito, reiterando o mundo adulto”, por outro ela pode “negar o significado atribuído, transformando o uso e o sentido do brinquedo”. (Oliveira, 1980, p. 12). Portanto, não é o conteúdo imaginário do brinquedo que determina a brincadeira da criança: é a criança que dá vida ao brinquedo. Não estaríamos, seguindo esta analogia, também nós,

mesmo que indiretamente, negligenciando a capacidade do telespectador em interagir de maneira mais crítica e criativa com o esporte telespetáculo?

Com base no que foi afirmado anteriormente, penso que cabe à educação/educação física uma ação que possibilite a elevação dos níveis de participação, quer na prática ou na assistência. Para tanto, penso ser fundamental a não separabilidade entre estes dois gêneros de conhecimento nas aulas de educação física, de modo a levar em conta o virtual e o atual do movimento, na medida em que, como já vimos, o esporte telespetáculo, o videogame e os esportes radicais tornam mais complexas as esferas vivenciais entre o assistir e o praticar.

Outra afirmação de Betti (1998, p. 148) que gostaria de discutir é a de que a vivência simbólica da luta com outro homem "só é plena na vivência prática do esporte". Concordo com a idéia de que esta modalidade experiencial possibilita formas únicas do sentir e agir, e penso que a educação física em nenhum momento deva abdicar do papel de estimulá-la. Não obstante, parece-me excessiva esta carga colocada sobre a prática, pois do ponto de vista ontológico, ela compõe apenas uma das diversas possibilidades de atualização do esporte (ao lado da assistência, da leitura, das listas de discussão pela Internet, do videogame, etc).

Por exemplo, conforme vimos no capítulo anterior, a respeito dos videogames, o grau de violência simbolizado nas imagens virtual – e atualizado no jogo eletrônico – não é desprezível. Diria até que, pela característica da “dessubstancialização”, presente no virtual, ela pode receber tinturas ainda mais fortes que as presentes na prática de esporte. E, segundo Jeanne Funk, professora da Universidade de Toledo, no estado de Ohio, Estados Unidos, “para crianças superprotegidas, assumir o papel de agressor em um *game* violento pode ser um meio de lidar com a ansiedade”³⁶.

O próprio Betti (1998, p. 150), apresenta propostas que parecem contemplar mais diretamente a complexidade que as novas tecnologias de comunicação trazem para a educação/educação física, particularmente no que se

³⁶ *Revista Superinteressante*, junho de 1999, p. 32.

refere ao embaralhamento entre o assistir e o praticar. Com base em Babin e Koulomdjian (1989), o autor em foco propõe trabalhar com "mixagem", em um primeiro momento, e em seguida, em "estéreo". No âmbito da educação física, esta primeira etapa significa "associar aspectos do esporte telespetáculo à aula 'tradicional', fazendo referência às imagens e aos eventos esportivos transmitidos pela TV, utilizando programas e trechos previamente gravados na TV convencional e vídeos produzidos com finalidades educacionais".

Com relação ao segundo momento - trabalhar em estéreo – Betti (1998, pp. 150-1) vislumbra três níveis: 1. Compreender a linguagem específica do esporte telespetáculo, sem "violentar o prazer de assistir"; 2. Aprender a produzir imagens; 3. Fruir, no dia-a-dia, o equilíbrio entre o assistir e o praticar o esporte, "como um aparelho estéreo que emite sons por dois canais independentes, que se complementam e se misturam".

Do meu ponto de vista, estas sugestões de Betti quanto à utilização dos recursos audiovisuais combinadas com a vivência prática, que caracterizam o trabalho em "estéreo", poderiam contribuir para a produção de novas subjetividades, tal qual propõe Guattari e já discutido neste trabalho. Isto significa considerar as peculiaridades da prática e da assistência para o processo de humanização, entendidos como diferentes "atualizações" do esporte, ao lado de outras não menos importantes, como a "falação" (Eco), a leitura de livros, jornais e revistas que tratam deste conteúdo cultural, as listas de discussão pela Internet, etc.

Não obstante, embora considere a importância da combinação destas "atualizações" do esporte nas aulas de educação física, penso que a vivência prática deve ser colocada como eixo central, em uma perspectiva de contribuir para a função de conhecimento sobre a motricidade humana. Em outras palavras, isto significa retomar aquele dilema de Betti colocado acima – conhecimento ou lazer –, mas de maneira integrada. Deste modo, a educação física deve promover um tipo de exercitação desta capacidade humana – a motricidade –, de maneira intencional, e que leve em consideração a integralidade do homem, em suas esferas física, biológica e antropossociológica. Isto implica também o

entendimento de que a pessoa é a mesma no trabalho e no lazer – por isso o conhecimento não deve ser dissociado desta esfera da vida humana.

Considero a prática central para a pessoa humana, por entender que só ela remete, nos dizeres de Georges Gusdorf, “*ao corpo vivido como corpo*”, fonte de todo o conhecimento. Longe de representar uma hierarquização das diversas vivências do esporte – o que iria contra tudo o que viemos argumentando até este momento – esta afirmação se prende ao entendimento de que esta experiência apresenta elementos únicos, que penso serem melhor expressos nos dizeres atribuídos a Santo Agostinho, a respeito da dança.

Eu louvo a Dança, pois ela liberta as pessoas das coisas, unindo os dispersos em comunidade.

Eu louvo a Dança, que requer muito empenho, que fortalece a saúde, o espírito iluminado e transmite uma alma alada.

Dança é mudança do espaço, do tempo, do perigo contínuo de dissolver-se, tornar-se somente cérebro, vontade ou sentimentos.

A Dança requer o homem liberto, ondulado no equilíbrio das coisas.

Por isso eu louvo a Dança.

A Dança exige o homem todo ancorado em seu centro para que não se torne, pelos desejos desregrados, possesso de pessoas e coisas, e arranca-o da demonia de viver trancado em si mesmo.

Ó Homem, aprende a Dançar!

Caso contrário, os anjos não saberão o que fazer contigo

Penso que poucos escritos expressaram tão bem o significado dessa prática como este de Santo Agostinho sobre a dança. Encontram-se presentes aí os principais elementos da motricidade humana, como a intencionalidade da ação, a integralidade da pessoa e a transcendência.

Após todas estas considerações, penso ser possível entrarmos em um momento de síntese das principais idéias desenvolvidas neste trabalho até este momento, na direção de apontarmos algumas sugestões para a educação física se “atualizar” frente a este movimento geral de virtualização contemporâneo. Para tanto, lançaremos mão dos conceitos de “subjetivação” e “objetivação”,

decorrentes do processo de virtualização da inteligência, tal qual proposto por Pierre Lévy em *O que é o virtual* (1996).

4.2 Produção de subjetividades - subjetivação e objetivação: contribuições para a educação/educação física.

Voltemos ao conceito de motricidade humana. Argumentei até agora que ele permite abarcar o que estamos denominando de “virtualização do esporte”, o que implica considerar as suas novas modalidades e vivências, bem como as demandas de sensibilidade e inteligibilidade envolvidas, como o embaralhamento entre o assistir e o praticar e a intensificação da experiência.

Falta, porém, desenvolver alguns elementos que, do meu ponto de vista, poderão subsidiar uma “atualização” da educação física que possa corresponder à “produção de novas subjetividades”, conforme proposição de Félix Guattari (1992). Parece-me que um bom caminho para dar conta desta tarefa é o entendimento de como se constrói a inteligência coletiva (IC), a partir dos processos de “subjetivação” e “objetivação”, propostos por Lévy (1996).

Para este autor, a inteligência refere-se ao “conjunto canônico das aptidões cognitivas, a saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar” (1996, p. 97). Ao mesmo tempo em que os indivíduos humanos são inteligentes, por serem capazes de realizar as operações acima, deve-se levar em conta uma dimensão coletiva ou social, em geral não levada em consideração. “É impossível exercermos nossa inteligência independentemente das línguas, linguagens e sistemas de signos (notações científicas, códigos visuais, modos musicais, simbolismos) que herdamos através da cultura e que milhares ou milhões de outras pessoas utilizam conosco” (Lévy, op. cit., p. 97).

Pode-se perceber, portanto, uma dimensão da inteligência que transcende o indivíduo, sem jamais descartá-lo, sob pena de diminuição desta faculdade humana. Esta é, aliás, a diferença fundamental entre nós e as sociedades de insetos (abelhas, formigas, cupins). Se para estes últimos, o indivíduo está cerceado pelas determinações de sua programação genética, o que significa dizer

que a resolução de problemas originais deve necessariamente passar pelo coletivo, na medida em que, por exemplo, a formiga “é uma parte quase opaca, quase não holográfica, um elo inconsciente do formigueiro inteligente” (Lévy, op. cit., p. 110), cada pessoa contribui, “diferentemente e de maneira criativa, para a vida da inteligência coletiva que os ilumina em troca...” (Lévy, op. cit., p. 112).

Pierre Lévy (1996, p. 122) ilustra o processo de construção de IC por meio de um exemplo mais do que pertinente para a área de educação física. Trata-se do comportamento de espectadores e jogadores em um jogo de futebol. Com relação aos primeiros, o filósofo francês argumenta que a IC deste grupo é baixa, na medida em que o indivíduo se perde na massa dos torcedores, o que compromete sua capacidade de raciocínio, aprendizagem e de imaginação. Por outro lado, os jogadores em campo expressam ações de grande complexidade, que constroem estratégias, desestabilizam as jogadas do time adversário, demonstram um grau de coordenação “como um homem só”. Em poucas palavras, “o jogo se constrói”.

Para Lévy (op. cit., p. 123), é a **bola** que torna possível o comportamento inteligente dos jogadores, por ela se caracterizar como objeto-ligação imanente. “Sagazes, os jogadores fazem da bola ao mesmo tempo um indicador que gira entre os sujeitos individuais, um vetor que permite a cada um designar cada um, e o objeto principal, a ligação dinâmica do sujeito coletivo”.

O autor em foco argumenta que, tal qual a bola, são os “objetos” que permitem a constituição da IC. Atribui a eles as seguintes características:

- deve ser o mesmo para todos.
- é, ao mesmo tempo, peculiar para cada um, pois cada indivíduo se encontra em uma posição diferente em relação a ele.
- ele deve, enfim, circular entre os membros de um grupo, e ao fazê-lo, sustenta o virtual. “Essa virtualidade em um suporte objetivo atualiza-se normalmente em acontecimentos, em processos sociais, em atos ou afetos da inteligência coletiva (passes de bola, enunciações de uma narrativa, compras ou

vendas, novas experiências, ligações acrescentadas à Web)” (Lévy, op. cit., p. 131).

A descrição de “objeto” proposta por Lévy remete, do meu ponto de vista, ao processo de produção de novas subjetividades, conforme vimos em Guattari (1992). Sem mencionar o autor de *Caosmose*, ele propõe que a virtualização se constitui por um duplo movimento complementar de *subjetivação* e *objetivação*. Respectivamente, a “implicação de dispositivos tecnológicos, semióticos e sociais, no funcionamento psíquico e somático individual” e a “implicação mútua de atos subjetivos ao longo de um processo de construção de um mundo comum” (Lévy, 1996, p. 135).

Considero ser possível depreender, a partir do que foi colocado acima, importantes implicações para a educação, de modo geral, e para a educação física, de modo particular. Em primeiro lugar, é preciso considerar as mais diversas manifestações oriundas do que estamos denominando de “virtualização do esporte”, ou seja, a prática, a assistência ao espetáculo e ao telespetáculo, os jogos eletrônicos, os esportes radicais, as listas de discussão pela Internet, etc. Penso que este procedimento vai ao encontro do que Pierre Lévy chama de *subjetivação*, que do meu ponto de vista, corresponde à *produção de subjetividade* de Guattari, na medida em que amplia o leque de Universos em interação.

Estaríamos, deste modo, realizando um trabalho de **mixagem**, conforme sugestão de Betti (1998), a respeito de idéias de Pierre Babin (1989). Ou seja, a partir da vivência prática do esporte, essencial para a experiência imediata, expressão que colhemos em Flusser (1983), comportando outras modalidades vivenciais, sem perder de vista a contextualização necessária à respeito deste conteúdo cultural (Betti, 1998, p. 150).

Ao mesmo tempo, e como o reverso da mesma moeda, o trabalho em estéreo, tal qual propõe Babin, de modo geral, e Betti com relação ao ensino da educação física, parece-me condizente com o processo de **objetivação**. Por exemplo, a interpretação do discurso da televisão, “sem violentar o prazer de assistir”, a identificação “de outros modelos de prática que não o hegemônico”, a produção de material audiovisual, e finalmente, “a fruição do esporte demandando

um equilíbrio entre assistir ao esporte e praticar o esporte, como um aparelho estéreo que se complementam e se misturam” (Betti, 1998, p. 151), caracterizam, no meu entender, o processo de construção de novos Universos de referência.

Talvez estes processos de subjetivação e objetivação, tornados conscientes e abrangentes pelo professor de educação física em suas aulas, possam contribuir para novas formas de vivenciar o esporte, que se contraponham ao modelo hegemônico, inspirado no esporte espetáculo, na medida em que as suas características inerentes (rendimento máximo, elitização, valorização do produto em detrimento ao processo, etc.) possam não ser condizentes com os grupos que querem vivenciar este conteúdo cultural como lazer.

Outros aspectos da inter-relação entre o esporte de alto rendimento ou espetáculo e o esporte enquanto atividade de lazer diz respeito ao uso comum das instalações esportivas. Se a prática do esporte de lazer possui outro sentido, outros códigos, também o meio ambiente de sua prática precisaria apresentar-se de certa forma diferenciado. Este e outros aspectos demonstraram que a diferenciação destas duas manifestações em direção a uma possível autonomia encontra sérias dificuldades. (Bracht, 1989, p.70).

Seguindo esta linha de raciocínio proposta por Pierre Lévy, poderíamos perguntar: qual é o “objeto” que permitiria este duplo movimento, abarcando as novas modalidades e vivências do esporte, ao mesmo tempo em que elevariam os níveis de participação de elementares para críticos e criativos? Tomo como hipótese que, para a educação física, este objeto é a **experiência**. Deste modo, entendo que o ponto de partida deve ser a vivência prática nas aulas de educação física.

Proponho uma educação física que parta da motricidade do aluno e caminhe, a partir de uma ação pedagógica, para um constante processo de construção de novas subjetividades, a partir do processo de virtualização, o que implica a criação de novas formas de sensibilidade e inteligibilidade, ao combinar

a vivência prática com as novas tecnologias de informação e comunicação, o que possibilitará a criação de "novos Universos de referência" (Guattari, 1992, p. 15-6). As propostas de se trabalhar com "mixagem" e "estéreo", na educação física, são bons exemplos do que colocamos acima.

Imaginemos a seguinte situação: o professor propõe, para um grupo de alunos do ensino médio, uma partida de voleibol, seguindo as regras internacionais. Encontram-se ali alguns alunos mais habilidosos – são atletas federados – misturados com uma maioria que apresenta noções elementares da prática. O professor então interrompe o jogo. Pergunta ao grupo como ele está se desenrolando. Alguns alunos constataam a seguinte situação: os mais habilidosos dominam a partida, sobrando pouco espaço para os demais, que se sentem prejudicados. O professor então pergunta: o que podemos modificar para o melhor desenvolvimento do jogo? Os alunos propõem mudanças nas regras, como diminuir a altura da rede, deixar a bola quicar duas vezes se necessário, etc. O jogo prossegue e, vez por outra, o professor reúne os alunos para perguntar-lhes se há necessidade de outras modificações.

Segunda aula. O professor aborda a hegemonia do esporte espetáculo sobre as demais manifestações esportivas. Faz uso de recursos audiovisuais, reportagens de jornais e revistas, consultas na Internet, etc. Levanta dados sobre questões econômicas, políticas e sociais relacionadas ao esporte espetáculo. Ao final, concluem que esta manifestação adquire uma importância inversamente proporcional ao número de praticantes que, em sua maioria, se restringe aos profissionais, ao mesmo tempo em que observam dados que indicam o aumento do número de telespectadores.

Terceira aula. Os alunos são estimulados a apresentar um evento sobre o esporte. Preparam uma exposição de fotos e quadros. Realizam entrevistas com atletas, dirigentes e técnicos de sua cidade. Gravam material dos programas esportivos da televisão. Organizam palestras sobre diferentes aspectos deste conteúdo cultural e, para tanto, convidam os professores de outras disciplinas, como os de biologia (fisiologia do esporte), história (contexto que possibilitou o

surgimento do esporte moderno, como a emergência de uma burguesia na Inglaterra, como uma implicação da constituição do capitalismo industrial), etc.

Encontramos, nestes exemplos, contribuições ao processo de subjetivação (a partir da incorporação de diferentes modalidades vivenciais que se somam à prática), bem como de objetivação (a produção de vídeos, a exposição de fotos, as entrevistas), que tiveram início com a vivência prática (partida de voleibol). **Parece-nos possível argumentar que as diversas experiências que constituem cada um destes momentos, ao serem socializadas, tornadas públicas, e retornar ao indivíduo, por outras práticas, pelo esporte telespetáculo, pela Internet, caracterizam-se como o “objeto” que, ao circular, aumenta a inteligência coletiva do grupo, proporcionam a possibilidade de práticas interdisciplinares dentro da escola, e elevam os níveis de participação, o que certamente repercutirá nas vivências esportivas no lazer, nos horários não escolares, bem como após o período escolar.**

É importante destacar que estas colocações remetem à uma nova prática pedagógica que transcenda o mero ensino de técnicas de movimento dos conteúdos culturais da educação física - a dança, o jogo, o esporte, a ginástica, a capoeira, etc. Reconhecemos esforços importantes, nestes últimos quinze anos, na construção de novas tendências pedagógicas da educação física, tais como a desenvolvimentista, a cultural, a sistêmica, a histórico-crítica, que por sua vez ultrapassaram o ensino tradicional do qual fizemos alusão no início deste parágrafo. Nossa possível contribuição, neste trabalho, é a de acrescentar a este debate algumas idéias acerca da virtualização, entendida como “criação de realidade” (Lévy) - e da experiência, “da qual emerge historicamente a cultura” (Reale).

Se por um lado, a virtualização, de modo geral, pode implicar em uma certa tendência à homogeneização (Guattari, 1992, p. 15; Lévy, 1996, p. 118), por outro ela possibilita a interação de diferentes abordagens, seja a partir de um tratamento multimídia, seja pelo interesse de diferentes profissionais por um determinado tema. Por exemplo, a heterogênese do esporte implica a produção de livros a

partir dos mais diversos pontos de partida (sociológico, antropológico, filosófico), filmes, programas de televisão, cd-roms, o que significa que ele, cada vez mais, deixa de ser "exclusividade" da educação física para ser abordado por todos os segmentos da cultura. **Queremos dizer com isto que este conteúdo cultural, ao mesmo tempo em que goza de certa autonomia, construída pelas suas diversas instâncias organizativas - associações, federações, confederações - e reforçada pela própria área de educação física, pelo seu isolamento no interior da escola, parece requerer, cada vez mais, um olhar mais arejado, composto por diferentes pontos de vista, seja para explicá-lo, seja para transformá-lo.**

Deste modo, entendo que a virtualização do esporte tem levado a maior necessidade de abordagens **interdisciplinares**, particularmente na âmbito escolar. Por interdisciplinar estou entendendo a transferência de métodos de uma disciplina à outra, particularmente no que se refere a um grau de aplicação (Nicolescu, 1997). Penso que este movimento poderá elevar o esporte ao nível da cultura, ou melhor, apenas colocá-lo em seu devido lugar, dado que ele é cultura. O problema, talvez, esteja na própria escola, que ainda não percebeu isso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Para que a semente se transforme em árvore”

O sociólogo norte-americano C. Wright Mills (1969, p. 238-242) descreve o que denomina de "modelo artesanal de trabalho". Ao discorrer sobre os seus seis aspectos, logo de início afirma não se poder falar da existência de alguma comunidade na qual todos estiveram presentes, embora diga que "em determinadas épocas e em determinadas ocupações, o trabalho comportava uma ou mais características do artesanato". Passo, a seguir, a descrever resumidamente as suas principais características, no intuito de tecer posteriormente algumas considerações, em caráter de conclusão provisória deste estudo, que versou sobre o que denominamos novas modalidades esportivas, principalmente o esporte telespetáculo, o videogame e os esportes radicais, produtos de um movimento mais amplo de virtualização que presenciamos na contemporaneidade.

1. O trabalho tem uma motivação intrínseca para ser realizado. "Há uma relação interna entre o artesão e as coisas que ele faz, desde o projeto até sua finalização, que ultrapassa a mera relação legal de propriedade e torna espontânea e entusiástica a vontade de trabalhar do artesão".

2. O produto pertence ao artesão, senão de fato, ao menos psicologicamente, pois conhece todo o processo de produção. "O artesão imagina o produto acabado e, embora não o fabrique inteiro, vê a sua parte de trabalho no todo, e assim compreende a significação de seu esforço em relação ao conjunto".

3. Não há separação entre trabalho intelectual e manual. "Essa identificação contínua de plano e atividade vincula ainda mais firmemente a finalização da obra e suas atividades instrumentais, impregnando as últimas da alegria com a primeira".

4. "O trabalho do artesão é, portanto, um meio de desenvolver sua habilidade e, ao mesmo tempo, um meio de desenvolver a si próprio como homem".

5. "No padrão artesanal não há nenhuma separação entre trabalho e divertimento, entre trabalho e cultura"... "a criação artesanal, ao mesmo tempo jogo e trabalho, é o instrumento da cultura, e para o artesão não há nenhuma descontinuidade entre o mundo da cultura e o do trabalho".

6. "O trabalho do artesão é a base de sua vida; ele não procura no lazer a evasão para um domínio separado do trabalho; traz para seus momentos de descanso os valores e as qualidades desenvolvidos e empregados nas horas de trabalho".

Penso que a crise do cotidiano, da experiência cotidiana, possa ser pensada a partir da própria impossibilidade, no mundo contemporâneo, da existência de qualquer uma das seis características do modelo artesanal de trabalho propostas por Mills. A modernidade fragmentou a vida humana em esferas delimitadas (trabalho/lazer), restando ao homem a busca de compensações ora em uma, ora em outra. "Cada dia os homens vendem pequenas parcelas de si mesmos para tentar comprá-las de novo cada noite e fim de semana com a moeda do 'divertimento'. Com as diversões, com o amor, com os filmes, com a intimidade vivida por interposta pessoa, eles reconstituem a integridade de seu eu, e transformam-se em pessoas diferentes. Assim, o ciclo do trabalho e lazer dá origem a duas imagens diversas do "eu": a imagem cotidiana, ligada ao trabalho, e a imagem de feriado, baseada no lazer". (Mills, 1969, p. 255).

Em síntese, em prol de valores como produtividade e eficiência, o trabalho se torna sobrevalorizado em relação a outras esferas da vida humana, incorrendo no que diversos intelectuais denominam de "dicotomia" trabalho/lazer, aumentando cada vez mais a impossibilidade de vivência de qualquer uma das características do "modelo artesanal", conforme vimos em C. Wright Mills. Torna-se, portanto, uma atividade "exterior" ao homem, mas da qual ele não poderá abrir mão, ao menos por uma questão de sobrevivência. Esta alienação da esfera produtiva terá repercussões também no lazer, apresentando como uma de suas facetas o que Gilberto Kujawski chama de "deterioração do cotidiano", que tem como uma de suas principais consequências uma desvalorização da experiência do homem com a natureza e com outros homens.

Do meu ponto de vista, estas colocações denotam a preocupação em se recuperar a integridade da pessoa, fragmentada pela dicotomia trabalho/lazer. As

novas tecnologias de comunicação, abordadas neste trabalho como aceleradoras do movimento geral de virtualização contemporâneo, podem ser interpretadas como potencializadoras da alienação presente no modo de produção capitalista, nas duas esferas da vida humana acima mencionadas. Encontramos esta perspectiva principalmente em autores como Jean Baudrillard e Paul Virilio, estudados no primeiro capítulo deste trabalho.

Mas, como o reverso da mesma moeda - e esta é a perspectiva que nos guiou durante este trabalho - podem se constituir como componentes do processo de produção de subjetividade, através de sua incorporação crítica e criativa. Deste modo, as novas modalidades esportivas, profundamente atreladas às últimas inovações tecnológicas, que por sua vez possibilitaram o desenvolvimento e difusão dos meios eletrônicos de comunicação contemporâneos, devem ser incorporados pelo conjunto da sociedade por se constituírem como resultado de uma produção social³⁷, e também por se caracterizarem como uma “exteriorização” da subjetividade, idéia que desenvolvemos no primeiro capítulo deste trabalho, a partir das teorias sobre o virtual de Félix Guattari e Pierre Lévy.

Parece-me possível vislumbrar, em uma perspectiva utópica, a retomada do modelo artesanal de trabalho, contribuição que emprestamos há pouco de Wright Mills, a partir da incorporação das novas tecnologias de comunicação propostas por Pierre Lévy e Félix Guattari. Para tanto é fundamental a luta política em seu sentido mais amplo, que caminhe na direção da verdadeira democratização do acesso a estes novos recursos informacionais, o que certamente não se restringe apenas a compra de computadores e materiais audiovisuais nas escolas. Eis aí, do meu ponto de vista, a grande contribuição que a educação/educação física pode dar, ou seja, a apropriação das idéias de alguns autores que viemos trabalhando no decorrer deste trabalho (bem como outros que ainda não foram mencionados aqui), para direcionar (a partir do inevitável e necessário processo de valoração) a evolução em curso. Penso que as

³⁷ Uma cultura não pertence à classe dominante ou dominada, embora seja produzida por uma ou por outra. *"Considerar uma cultura como sendo do povo permite assinalar que ela não pertence simplesmente ao povo, mas que é produzida por ele"* (Chauí, 1989 [b], p. 120). Assim, se a cultura é produzida socialmente e não pertence à nenhuma classe social, todos devem ter acesso a ela.

contribuições de Pierre Lévy relacionadas aos processos de subjetivação e objetivação, os quais procuramos incorporar neste trabalho, fazem parte deste movimento.

Há muitas barreiras ainda por serem vencidas. Se por um lado é visível o aumento do acesso às novas tecnologias de comunicação, principalmente a Internet, ela ainda está restrita a 5% da população brasileira. É indiscutivelmente pouco; não obstante, este número é equivalente ao total de pessoas em nosso país que lê jornais. Penso que, frente a este quadro, os esforços devem se dar em torno de uma educação para o audiovisual, que trabalhe em “mixagem” e em “estéreo”, conforme comentamos no último capítulo. O importante, do meu ponto de vista, é continuar trabalhando para aumentar exponencialmente este acesso, ao mesmo tempo em que continue havendo (e aumentando) uma preocupação dos educadores em não separar a cultura literária da cultura midiática e, no nosso caso específico, da motricidade humana, que engloba ambas.

Penso que esta é a principal contribuição deste trabalho: construir uma reflexão filosófica, de caráter valorativo, da incorporação das novas tecnologias de comunicação na motricidade humana. Compartilho com Pierre Lévy a idéia de que não devemos raciocinar em termos de impacto, o que traz a reboque o entendimento de que o virtual se opõe ao real, e portanto - conforme pudemos depreender de Jean Baudrillard - levaria a um processo de desrealização. Optei, neste estudo, pelo entendimento de que, ao contrário, a passagem do atual ao virtual se constitui como motor do processo de humanização, e portanto, as novas vivências esportivas, atualizações do que denominamos de virtualização do esporte, devem ser incorporadas crítica e criativamente pelo conjunto da população. Esta é, do meu ponto de vista, uma importante contribuição que a educação física, entendida em sentido amplo como uma prática educativa, poderá proporcionar.

Bibliografia

- BABIN, Pierre e KOULOMDJIAN, Marie-France. **Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador**. São Paulo: Paulinas, 1989.
- BAUDRILLARD, Jean. Televisão/revolução: O caso Romênia. In: PARENTE, A (org.). **Imagem máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Tradução de Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTI, Mauro. **A Janela de Vidro**. Campinas: Papirus, 1998.
- BRACHT, Valter. “Esporte-Estado-Sociedade”. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 10, n. 2, 1989.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. “Espaços públicos de lazer e cidadania”. **Revista “A paixão de aprender”**. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, n. 6, 1994.
- BRUNHS, Heloísa T. O jogo e o esporte. **Revista Festur**, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 9-11, 1991.
- BUYTENDIJK, Utrecht F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G., VOGLER, P. **Nova antropologia**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1974, v. 4.
- CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação: a ciência, a sociedade e a cultura emergente**. Tradução da Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1988.
- CHAUÍ, Marilena de Souza. O que é ser educador hoje? Da arte à ciência: a morte do educador. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O educador: vida e morte**. Rio de Janeiro: Graal, 1989 [a].
- CHAUÍ, Marilena de Souza. Cultuar ou cultivar. **Teoria e Debate**, n. 8, out./dez, 1989 [b].

DARTIGUES, André. **O que é a fenomenologia?** Tradução de Márcia José J. G. de Almeida. Rio de Janeiro: Eldorado, 1973.

DUMAZEDIER, Joffre. **Teoria Sociológica da decisão.** São Paulo: SESC, 1980.

EASTMAN, Susan T. e RIGGS, Karen E. Televised Sports and Ritual: Fan Experiences. *Sociology of Sport Journal*, 1994, v. 11, 249-274.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar.** São Paulo: Duas Cidades, 1983.

GREENFELD, Karl Taro. A vida por um fio. *Time Magazine*, v. 2, n. 35, 1999.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

GUSDORF, Georges. **Tratado de metafísica.** Trad. De Antônio Pinto de Carvalho. São Paulo: Comp. Ed. Nacional, 1960.

IANNI, Octavio. **A sociedade global.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992

KOLYNIK FILHO, Carol. **Educação Física: uma introdução.** São Paulo: EDUC, 1996.

KUJAWSKI, Gilberto de Mello. **A crise do século XX.** São Paulo: Editora Ática, 1988.

KUJAWSKI, Gilberto de Mello. **Ortega y Gasset: a aventura da razão.** São Paulo: Moderna, 1994.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual.** São Paulo: Editora 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARCELLINO, Nelson C. **Lazer e Educação**. Campinas: Papyrus, 1995.

MARÍAS, Julian. **Antropologia Metafísica**. São Paulo: Duas Cidades, 1971.

MATTOS, Maria Isabel. Televisão modifica estrutura da mente. **Folha de São Paulo**, 4 de novembro de 1992, p. 12 (Caderno 1).

MILLS, Wright. **A nova classe média**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

MORAIS, João Francisco Regis de. **Estudos de filosofia da cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. Revisão Técnica de Edgard de Assis Carvalho. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

NICOLESCU, Basarab. Evolução transdisciplinar da universidade. Congresso de Locarno. Projeto Círet-Unesco, 1997. Disponível em <http://www.cetrans.futuro.usp.br/locarnoport.html>. Acesso em 19 de dezembro de 2000.

NOGUEIRA, João Carlos. Pulsões de morte e civilização. In: MORAIS, João Francisco Regis de. **A construção social da enfermidade**. São Paulo: Cortez e Moraes, 1978.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

ORTEGA y GASSET. **Obras completas - Tomo I**. Revista do Occidente/Alianza Editorial, Madrid, 1987.

PARCEIRO se diz 'deprimido' com o Brasil. **Folha de São Paulo**, 14/03/99, p. 4-10

PERROTI, Edmir. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). **A produção cultural para a criança**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.

QUEÁU, Phillipe. "O tempo do virtual". In: PARENTE, A (org.). **Imagem máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

REALE, Miguel. **Experiência e cultura: para a fundação de uma teoria geral da experiência.** São Paulo: Editorial Grijalbo/Edusp, 1977.

SALLES, Leila Maria Ferreira. Representação social e cotidiano. **Revista Didática.** São Paulo: v. 26/27, p. 11-20, 1990/1991.

SÉRGIO, Manoel. **Para uma epistemologia da motricidade humana.** Lisboa: Compendium, 1994.

SILVA, Sônia Ap. Ignácio. **Valores em educação.** Petrópolis: Vozes, 1986.

“ ‘TORCEDOR de poltrona’ se afirma como esportista símbolo do Brasil. **Folha de São Paulo,** 21/11/91, p. 4-8

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real.** Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.