

A ESPORTIVIZAÇÃO DO MUNDO E/OU A INDUSTRIALIZAÇÃO DO ESPORTE

Suas Influências na Vivência Lúdica com a Criança, em Especial com o Brinquedo

Alfredo Feres Neto*

RESUMO

Este artigo visa, através de abordagem histórico-comparativa, compreender a “via de mão dupla” de influências recíprocas entre o modo de produção capitalista industrial e o esporte; é o que estou chamando de “esportivização do mundo e/ou industrialização do esporte”. Ou seja: em que medida as relações sociais foram adquirindo as características do esporte moderno? Ou, por outro lado, o esporte foi se afastando da esfera lúdica e incorporando elementos da sociedade na qual se insere, posição defendida entre outros por Huizinga? Ou ambos? Privilegiarei nesta análise as implicações deste processo no brincar da criança, através do que poderia ser denominado de “esportivização do brinquedo”.

ABSTRACT

This article intends to clarify, with an historical and comparative approach, the mutual influences between sport and industrial capitalism; it is what I'm calling “sportivization of the world and/or industrialization of sport”. Among the various aspects possible to be approached in this process, it will be emphasized the way toys lost their ludic characteristic and became an opportunity through which children get prepared to become a productive adult, rather than living their own age, or in other words, living the present moment of their lives.

* Mestre em Educação Física na Área de Estudos do Lazer, pela Faculdade de Educação Física da UNICAMP. Professor das Disciplinas “Lazer e Recreação” e “Educação Física Infantil” na Universidade Vale do Paraíba (UNIVAP).

Esporte: entidade autônoma ou dependente da sociedade em que se insere?



esporte é fruto do processo de industrialização e urbanização iniciado na Inglaterra do século XVIII. Este entendimento não condiz com o senso comum, segundo o qual seu surgimento é associado com os Jogos

Olímpicos da Antiga Grécia. Para Betti (1991), a Revolução Industrial proporcionou condições para sua prática junto à aristocracia e burguesia emergente, pelo grande acúmulo de riqueza que essas classes sociais usufruíram. Também merece destaque o fato da Inglaterra possuir uma posição geográfica isolada e, no século XIX, uma poderosa marinha, o que colaborou para que não houvesse ênfase na disciplina e no treinamento físico visando a defesa nacional, fator que em alguns países europeus estimulou o desenvolvimento não do esporte, mas de outra atividade física: a ginástica.

Bourdieu (1983) afirma que o esporte foi primeiramente praticado pelas classes dominantes inglesas no contexto escolar. Acrescenta que o processo de transformação dos jogos em esportes se assemelha às mudanças que ocorreram com outros conteúdos culturais.

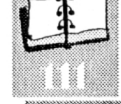
“Parece indiscutível que a passagem do jogo ao esporte propria-

mente dito tenha se realizado nas grandes escolas reservadas às ‘elites’ da sociedade burguesa, nas public schools inglesas, onde os filhos das famílias da aristocracia ou da grande burguesia retomaram alguns jogos populares, isto é, vulgares, impondo-lhes uma mudança de significado e de função muito parecida àquela que o campo da música impôs às danças populares, bourrés, gavotas e sarabandas, para fazê-las assumir formas eruditas como a suíte”. (Bourdieu, 1983, p.139)

Assim, pode-se dizer que o esporte, embora tenha surgido dos jogos e brincadeiras populares que mantinham forte vinculação com a comunidade, vai se constituir isoladamente a partir de sua vivência pelos filhos da aristocracia e burguesia emergentes nas “public schools” inglesas do século XIX. Isto fez com que o esporte adquirisse uma certa autonomia relativa, conforme nos relata Bourdieu.

“A história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua cronologia específica”. (Bourdieu, 1983, p. 137).

É preciso, porém, enfatizar a relação desta autonomia. O desporto não caracteriza uma evasão da vida real. Muito pelo contrário. Com a sua crescente profissionalização, ele passa a ser



cada vez mais regulamentado pelas leis de mercado, o que corrobora as influências mútuas entre este conteúdo cultural e o sistema econômico e social no qual se insere. Neste sentido, Huizinga (1990), há mais de quarenta anos, já havia observado que, ao mesmo tempo em que o esporte recebe influência dos meios de produção, ele os influencia.

“Na acepção originária, o record era simplesmente um memorando, uma nota que o dono de uma estalagem escrevia numa parede, registrando o fato de tal ou tal corredor ou viajante ter sido o primeiro a chegar depois de percorrer um certo número de quilômetros. As estatísticas de vendas e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica um certo elemento esportivo. A consequência disto é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo o triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude etc”. (Huizinga, 1990, p. 222)

Vimos há pouco que o esporte surge no berço do modo de produção capitalista industrial, a Inglaterra do século XVIII. É este mesmo sistema econômico que irá determinar a sua evolução posterior. Neste sentido, Laguillaumie (1978, p. 32) afirma que o esporte

“não é um fenômeno abstrato, um fato de cultura geral, uma conquista da humanidade. Não é uma entidade suprahistórica que se

mantém ao longo dos séculos. Como toda realidade social, o esporte se inscreve no marco das relações de produção que determinam fundamentalmente sua estrutura interna e sua natureza profunda. Atualmente, o esporte está determinado pela sociedade capitalista, pelas relações de classe. O esporte, como todo fato social, tem, portanto, uma natureza classista”.

De fato, Laguillaumie (1978) identifica o esporte como sendo reflexo das categorias do sistema capitalista industrial, como a competição, o rendimento, a medição e o record. Procura esmiuçar a sua dinâmica interna a partir da abordagem comparativa com este modo de produção.

“Deste ponto de vista, o esporte se apresenta como o modelo perfeito de competição humana estendida a todo mundo e a todos os setores. A lei de competência se encontra, em forma integral, na organização dos concursos e campeonatos esportivos. Ela engendra necessariamente, em todos os níveis, a busca do rendimento máximo, cuja expressão não pode ser achada a não ser na quantificação precisa do trabalho realizado. Esta quantificação exige uma medição estrita, precisa, controlada internacionalmente para que se possa estabelecer um padrão referencial mundial que unifique a prática em todos os níveis: o record” (Laguillaumie, 1978, p. 40)

O esporte, influenciando e sendo influenciado pelo modo de produção capitalista industrial, apresentará, tal qual

no trabalho, processos compensatórios que se atrelam à ele. A este respeito, Friedman (1972, p. 157) observa que a fragmentação das tarefas profissionais nas sociedades competitivas leva os indivíduos a terem uma atitude agressiva que frequentemente se consubstancia na busca de atividades perigosas,

“como jogos de azar e de apostas, do álcool, de hábitos ou de impulsos de consumo conspícuo, de divertimentos brutais como os “stock-cars” e de espetáculos de massa pretensamente ‘esportivos’ ou ‘artísticos’, tais como o boxe, o catch, as corridas de automóveis, os filmes de terror e de crime”.

Em suma, o esporte, bem como os demais conteúdos da educação física, não se desenvolvem isoladamente, mas incorporam os valores da sociedade na qual se inserem, o que nos leva a concluir que uma de suas funções sociais é compensar a fragmentação das esferas da vida humana provocada pelo trabalho em ritmo industrial, bem como pelo processo de urbanização.

“A cultura física, isto é, o desporto, a educação física e as outras atividades físicas educativas não se desenvolvem aleatoriamente, visto que se encontram subordinadas à evolução geral da sociedade na medida em que é capaz de responder a necessidades bem objetivas que se exprimem com clareza, quer do ponto de vista individual, quer coletivo” (Carvalho, 1978, p. 47).

A “Esportivização do Brinquedo”

Vimos há pouco que o esporte, inicialmente vivenciado como lazer pela aristocracia e burguesia inglesa, passou a influenciar e ser influenciado pelo contexto no qual se insere. É neste sentido que penso ser oportuno neste momento, sem a intenção de esgotar todas as possibilidades, analisar como esta via de mão dupla se manifesta. É o que estou chamando aqui de “esportivização do mundo e/ou industrialização do esporte”. Ou seja: em que medida as relações sociais foram adquirindo as características do esporte moderno? Ou, por outro lado, o esporte foi se afastando da esfera lúdica e incorporando elementos da sociedade na qual se insere, posição defendida entre outros por Huizinga? Ou ambos? Não acredito que se possa responder a estas questões maniqueisticamente: é isto e não aquilo. Não obstante, o entendimento do esporte no que se convencionou chamar de “sociedade moderna urbano industrial”, deve refletir sobre estas questões.

A consideração do esporte como vinculado a outras esferas da vida humana, como a política e a economia, é bastante recente.

“Até a década de 60 o esporte aparecia na literatura fundamentalmente como um mundo a parte, reduto do mundo privado, espaço a-político da vida. A sociologia e a filosofia tinham-se ocupado com o fenômeno esportivo de forma muito esporádica. Este quadro vai no final da década de 60 e princi-

palmente durante a década de 70 modificar-se radicalmente". (Bracht, 1989, p. 5)

Não obstante ter sido ignorada ou camuflada por tanto tempo, esta vinculação é patente e se manifesta em diversas instâncias. Podemos percebê-la por exemplo na análise minuciosa do brinquedo na sociedade capitalista efetuada por Paulo de Salles Oliveira (1986) em seu livro "Brinquedo e Indústria Cultural". Argumenta que alguns brinquedos 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)

Porém, nada mais atual e exemplar desta "esportivização" que o brinquedo eletrônico, ou video-game. Ao analisá-lo, Oliveira (1986) por um lado rechaça um romantismo preconceituoso expresso por muitos que os brinquedos tradicionais são "bons" e os modernos "ruins". Por outro, critica aqueles que fazem a apologia do brinquedo eletrônico através do argumento de que existe nestes a interação da criança com a máquina. Ele questiona em que medida esta interação caracteriza uma vivência ativa ou passiva pela criança, 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 à 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).

Em artigo publicado pela Folha de São Paulo e assinado por Sandra Lacut (1991), da "France Press", temos um

exemplo de como esta “esportivização” dos brinquedos, em especial os eletrônicos, pode se radicalizar e atingir graus extremamente preocupantes. O título “Videogames racistas e neonazistas viram mania em escolas da Áustria”, já dá o tom da situação. Estes “games” ao aguçarem preconceitos racistas, invocam ao extremo uma atitude agonística e um instinto de derrotar a tudo e a 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”. (Lacut, 1991, p.4)

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, ‘mantendo 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”).

Um outro aspecto que a meu ver se relaciona à esta “esportivização” se refere à maneira pela qual se dá o pensamento da criança que brinca com os jogos eletrônicos. Segundo a psicóloga e professora da USP Maria Isabel Mattos (1992), os videogames produzem mudanças na maneira pela qual ela opera o raciocínio, a 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-lo”. (Mattos, 1992, p.12)

É este o quadro que se oferece à criança: Ela é estimulada a interagir em atividades lúdicas que privilegiam um comportamento voltado a responder a estímulos que lhe chegam tão rapidamente que não há tempo de refletir sobre eles. 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 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 resta a ela so-

mente o opção de desempenhar da melhor maneira possível, dentro do que já é pré-estabelecido, ou seja, atuar apenas dentro da funcionalidade dos brinquedos, jogos e esportes, e não de uma maneira crítica e criativa, perspectivando uma participação verdadeiramente ativa nestas atividades.

Atividade ou Passividade? uma breve análise do pragmatismo presente na vivência do esporte e do brincar pela criança

“Só quero saber do que pode dar certo

Não tenho tempo a perder”

(Torquato Neto)

A alienação pela qual as crianças estão submetidas não é nova e nem se limita aos brinquedos eletrônicos. Marx já a apontava ao se referir aos menores trabalhadores na Inglaterra do século XIX. Da mesma forma que os videogames e os esportes, também ali não havia a possibilidade de criação, mas apenas de reprodução.

“A contradição entre a divisão manufatureira do trabalho e a natureza da indústria moderna se impõe de maneira poderosa. Ela se patenteia, por exemplo, no terrível fato de grande parte dos meninos empregados nas fábricas e manufaturas modernas, condenados desde a mais tenra idade a

repetir sempre as operações mais simples, serem explorados anos seguidos, sem aprender qualquer trabalho que os torne úteis mais tarde, mesmo que fosse na mesma manufatura ou fábrica”. (Marx, 1975, p.555)

O começo da alienação presente na vivência do esporte e do brinquedo pela criança tem a sua origem justamente neste contexto histórico, ou seja, na mudança do trabalho artesanal para o industrial, a partir da Revolução Industrial. Na máquina ferramenta, o ser humano abandona a atitude ativa do artesão, que controlava todo o processo de criação de seu produto. Ele passa a exercer apenas a função de “força motriz” da máquina, e exatamente por isto pode ser substituído por outra força qualquer: vento, animais, água, outra máquina etc.

“A máquina ferramenta é portanto um mecanismo que, ao lhe ser transmitido o movimento apropriado, realiza com suas ferramentas as mesmas operações que eram antes realizadas pelo trabalhador com ferramentas semelhantes. Provenha a força motriz do homem ou de outra máquina, a coisa não muda em sua essência”. (Marx, 1975, p.426-27)

Em outro trecho de “O Capital”, Marx (1975, p.483) escreve:

“Na manufatura e no artesanato, o trabalhador se serve da ferramenta; na fábrica, serve à máquina. Naqueles, procede dêle o movimento do instrumental de traba-

lho; nesta, tem de acompanhar o movimento do instrumental. Na manufatura, os trabalhadores são membros de um mecanismo vivo. Na fábrica, eles se tornam complementos vivos de um mecanismo morto que existe independente deles”.

A interação do homem com a máquina e com a ferramenta guarda a meu ver semelhanças entre a vivência do esporte pela criança. Neste conteúdo cultural existe uma pretensa atitude ativa do esportista, a medida em que podemos vê-lo interagindo com os equipamentos e/ou os demais esportistas de uma maneira agonística e, em determinados esportes, com movimentos corporais intensos. Porém, também ele se apresenta como um “mecanismo morto que existe independente deles”. Apenas dois exemplos para ilustrar:

1. o esportista, caso quisesse, não poderia fazer nada para modificar as regras, que são imutáveis e pré-estabelecidas.
2. ele é substituído a partir do momento em que não estiver rendendo o suficiente. Tal qual o videogame, por exemplo, cabe a ele apenas obter a melhor performance dentro do que já é estabelecido. Ou seja, a descartabilidade da criança é patente também ao vivenciar o esporte.

De fato, Brohm (1978, p.26) entende que os mesmos elementos do trabalho industrial se encontram no esporte. “*A técnica e o treinamento corporal dos esportistas adotam estruturalmente o princípio de funcionamento da produção capitalista, a racionalização através do cálculo sistemático...*”. Neste conteúdo cultural eles se consubstanciam

em: treinamento racional, metódico, intensivo, continuado e progressivo, crescente tecnificação, hiperespecialização esportiva.

Portanto, por todos estes aspectos analisados acima, o esporte, tal qual os jogos eletrônicos, privilegia a funcionalidade do sistema e não a preparação para mudanças. Ambos impossibilitam a criança de modificar ou criar em cima de sua vivência, visto que pressupõem a aceitação e o respeito incondicional às regras. Esta situação reflete uma preparação das crianças para o consumo do esporte como apenas mais um produto da Indústria Cultural. Neste sentido Lefebvre (1991, p.119), embora não abordando diretamente a problemática deste artigo, argumenta que a não criação de cultura é comprometedora da própria dinâmica da sociedade, a medida em que representa predominantemente a reprodução de signos voltados apenas para o consumo.

“Como pode funcionar uma sociedade que pôs entre parênteses a capacidade criadora, que se baseia ela mesma na atividade devoradora (consumo, destruição e autodestruição), para a qual a coerência se torna uma obsessão, e o rigor, uma ideologia, e na qual o ato consumidor reduzido a um esquema que se repete indefinidamente”?

Assim, é exacerbado um pragmatismo cada vez maior na sociedade visando a preparação para o consumo. Por conta disto ocorre a inserção cada vez mais precoce das crianças na vida produtiva, dentro de uma perspectiva de manutenção da ordem vigente.

“O aproveitamento profissional dos talentos infantis talvez seja, com efeito, apenas uma questão de tempo. Sabe-se que os gênios da matemática fazem suas descobertas antes dos 30 anos. A informática transformou rapazolas em milionários. A tecnologia abre tantas perspectivas para o ser humano, que a criatividade, o olhar virgem sobre as coisas, tendem a valer mais do que a experiência, o cálculo prudente dos riscos”. (Coelho, 1993, p.8)

Haveria muitas outras “esportivizações” possíveis de serem analisadas, porém fugiriam do objetivo deste trabalho. Pretendi aqui apenas levantar alguns aspectos deste processo de “via de mão dupla” entre o esporte e outras esferas da vida econômica e social para obter elementos embaixadores buscando mostrar que a vivência lúdica pela criança, seja no esporte ou no brincar, se encaixa em uma preparação para o modo de vida adulto, visando a manutenção da ordem vigente.

Bibliografia

- BETTI, Mauro. *Educação Física e sociedade*. São Paulo : Movimento, 1991.
- BOURDIEU, Pierre. Como é possível ser esportivo? In: _____ *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro : Marco Zero, 1983.
- BRACHT, Válder. *Esporte e poder*. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 6., 1989b, Brasília. *Anais...* Brasília : CBCE, 1989.
- BROHM, Jean-Marie. *Deporte, cultura, repression*. Barcelona : Gustavo Gilli, 1978.
- CARVALHO, A. Melo de. *Cultura física e desenvolvimento*. Lisboa : Compendium, 1978.
- COELHO, Marcelo. Aceleração tecnológica encurta as gerações. *Folha de São Paulo*, 28 de abril de 1993. p.8. (Caderno 4)
- FEIO, Noronha. *Desporto e política: ensaios para sua compreensão*. Lisboa : Compendium, 1978.
- FRIEDMAN, Georges. *O trabalho em migalhas : especialização e lazeres*. São Paulo : Perspectiva, 1972.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo : Perspectiva/ EDUSP, 1990
- LACUT, Sandra. Videogames nazistas trivializam holocausto. *Folha de São Paulo*, 1991, p.4. (Caderno 2)
- LAGUILLAUMIE, Pierre. Para uma crítica fundamental del deporte. In: BERTHAUD, Ginette, BROHM, Jean-Marie. *Deporte, cultura, repression*. Barcelona : Gustavo Gilli, 1978
- LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo : Ática, 1991.
- MARX, Karl. *O capital*. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1975.
- MATTOS, Maria Isabel. Televisão modifica estrutura da mente. *Folha de São Paulo*, 4 de novembro de 1992, p.12 (Caderno 1).
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis : Vozes, 1986.