

**PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES, SUBJETIVAÇÃO E OBJETIVAÇÃO: algumas contribuições de Félix Guattari e Pierre Lévy para a Educação Física**

**Alfredo Feres Neto\***

**RESUMO:** *A cada dia que passa, novas modalidades esportivas são criadas, particularmente as que pertencem a denominação “esportes radicais”. Além destas, é cada vez maior o espaço ocupado pelo videogame e pelo esporte telespetáculo, principalmente enquanto atividades de lazer. Os objetivos deste trabalho são subsidiar a educação física com alguns elementos que permitam compreender o processo de criação de novas modalidades esportivas, bem como contribuir com algumas idéias de Félix Guattari e Pierre Lévy, autores até agora pouco estudados pela área. Em especial, nos deteremos no processo de virtualização como “criação de novas realidades” (em nosso caso, modalidades esportivas), e nos conceitos de subjetivação e objetivação, que nos parecem bastante apropriados para entender as cada vez mais freqüentes interações homem-máquina.*

**ABSTRACT:** *Daily new modalities of sport are created, specially the ones called “extreme sports”. Besides, it’s growing up the importance of videogame and televised sports as leisure activities. The purposes of this paper are to subsidize Physical Education with some features that may help to understand the process of creation of these new modalities, as well as contribute with some ideas of Félix Guattari and Pierre Levy, still barely not known in our area. We will emphasize the process of virtualization as the “creation of new realities” (in our case, new modalities of sport), and at the concepts of subjectification and objectification, that seems to us as quite appropriate to understand man-machine interactions.*

**Introdução:**

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.

---

\* Doutor em Educação – FE – Unicamp. Professor da Universidade Católica de Brasília.

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 trabalho, abordarei, em um primeiro momento, algumas concepções sobre o virtual, a partir de Pierre Lévy e Félix Guattari, dois de seus mais criativos teóricos. Eles se caracterizam 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). Em seguida, abordarei mais detidamente algumas possíveis contribuições dos autores em foco, para a educação de modo geral, e mais especificamente para a educação física.

### **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 *heterogênese* 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.) 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” (p.15). 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”<sup>1</sup>. Sabe-se que a duração de cada um dos quadros destes programas está 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, à medida 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

---

<sup>1</sup> Conforme encarte sobre televisão da Folha de São Paulo de 11 de fevereiro de 2001.

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 máquina<sup>2</sup>, argumenta que ela está sempre em situação de complementaridade com elementos exteriores (o homem que a fabrica, outras máquinas atuais e virtuais, etc.), que em última instância acarretam um processo autopoiético, que ocorre por meio de desterritorializações.

*É preciso considerar que existe uma essência maquínica 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:

	<b>Latente</b>	<b>Manifesto</b>
<b>Substância</b>	Possível (insiste)	Real (subsiste)
<b>Acontecimento</b>	Virtual (existe)	Atual (acontece)

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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 maquínica, universos de valores e de referência (ou complexidade incorporal), fluxo, ou discursividade energético-espaco-temporal, e territórios existenciais, ou encarnação caós mica (1996, p. 153).

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 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 “ciberspaço” 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 “arquê” 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, à medida 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-modernidade<sup>4</sup>. 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*<sup>5</sup> – nunca o mundo foi tão articulado. Basta pensar na globalização da economia, que

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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

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. Paralisia 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, à medida que este movimento ontológico foi e é construído historicamente. Portanto, não se restringe às 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. Veremos a seguir algumas teorias dos autores em foco que podem, do meu ponto de vista, ensejar contribuições para a educação física.

## **2. Produção de subjetividades, subjetivação e objetivação**

Vimos, no ítem anterior, algumas teorias sobre o virtual dos filósofos Félix Guattari e Pierre Lévy. Para o primeiro, as máquinas, particularmente as novas tecnologias de comunicação (NTC), podem contribuir com o que chama de “produção de subjetividades”, desde que a sua utilização caminhe para a heterogênesse do humano e para a criação de novos Universos de Referência. Para o segundo, a virtualização se refere a própria humanização, e deste ponto de vista, as NTC não devem ser pensadas em termos de impacto, mas de um aprofundamento deste mesmo processo. 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

---

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).

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, à medida 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, à medida 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, à medida que amplia o leque de Universos em interação.

Estáramos, 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 a 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, à medida 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 constatarem 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 espetáculo, 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.

### **3. Considerações finais:**

É importante destacar que estas colocações remetem a 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, 1996, passim) - e da experiência, “da qual emerge historicamente a cultura” (Reale, 1977, passim).

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 heterogênesse 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 no 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.

#### **Referências:**

BABIN, Pierre e KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Paulinas, 1989.

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.

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

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

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

NICOLESCU, Basarab. Evolução transdisciplinar da universidade. Congresso de Locarno. Projeto Ciret-Unesco, 1997. Disponível em <http://www.cetrans.futuro.usp.br/locarnoport.html> . Acesso em 17 de dezembro de 2001.

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.

*Recebido para publicação em: 15/12/2001*

*Aprovado em: 10/03/2002*