

## O LAZER ESPETACULARIZADO: CULTURA DO NARCISISMO E INDÚSTRIA CULTURAL

Maria Luiza Belloni<sup>1</sup>

*RESUMO: Este texto trata das relações imbricadas entre trabalho e lazer na chamada civilização técnica ou sociedades tecnificadoras, as quais não podem ser caracterizadas como civilização do lazer, em virtude da redução progressiva da jornada de trabalho que, ainda é insuficiente para provocar transformações profundas no tempo do não trabalho no âmbito da atual fase do capitalismo pós-fordista, neoliberal, globalizado. Paralelamente a esta discussão é abordada a questão da espetacularização do lazer, através da cultura do narcisismo e do esporte espetáculo, veiculado pela Mídia como diversão organizada.*

*ABSTRACT: This text deals with relations that overlap labor and leisure in the so-called technical civilization or in societies that are becoming technical. Such societies cannot be characterized as civilization of leisure, because of the progressive reduction of work hours, which is still not enough to bring about profound transformations in the non-working time within the scope of the current phase of post-Fordian, neoliberal, globalized capitalism. Parallel to this discussion, the matter of leisure of spectacles is approached, through the culture of narcissism and spectacle sports, brought by the Media as organized entertainment.*

“Resta ainda saber, diz John Stuart Mill, em seus  
*Princípios de economia política,*

se as invenções mecânicas feitas até agora aliviaram  
o labor cotidiano de um ser humano qualquer.”

“Não era este seu (delas) objetivo. Como todo desenvolvimento da força produtiva  
do trabalho, o emprego capitalista das máquinas só tende a diminuir  
o preço das mercadorias, a encurtar a parte da jornada em que o operário trabalha  
para ele mesmo, para alongar aquela outra em que ele trabalha só para o capitalista.  
É um método particular para fabricar mais valia relativa.”

K.Marx, O Capital, vol.1cap.XV, p.266

### 1.Lazer e trabalho

A frase em epígrafe, escrita há bem mais de um século, aplica-se perfeitamente à atual fase do capitalismo pós-fordista, neoliberal e globalizado. Já ninguém duvida que os avanços tecnológicos não ajudaram a diminuir o tempo de trabalho de cada ser humano, muito antes pelo contrário, de modo geral, eles tendem a aumentar a cadência dos processos de produção, obrigando os trabalhadores a, literalmente, correrem atrás das máquinas. Embora a jornada de trabalho venha sendo diminuída legalmente na maioria dos países e em quase todos os setores da economia, as diferentes aplicações das mais atualizadas tecnologias de informação e comunicação, TIC, (redes telemáticas, telefones celulares, informática, etc) conseguem estender não apenas o tempo de trabalho, mas também seu espaço, alcançando o trabalhador em sua própria casa, invadindo a esfera privada da sociedade e o tempo livre dos indivíduos.

---

<sup>1</sup> Professora do Centro de Ciências da Educação e do PPGE/UFSC

O progresso técnico é irreversível. A etapa da história na qual o homem entrou e cujo ritmo se precipita a olhos vistos não é comparável a nenhuma outra dos milênios passados. Ela constitui uma Aventura de caráter único. Cada técnica não é boa nem má em si. Todas são dotadas de *possíveis* benéficos. Como e em que condições o que em si não é mau, e é mesmo virtualmente bom, torna-se maléfico para o homem? A experiência do século XX confirma a responsabilidade que o marxismo atribui, nestes males, ao modo de produção capitalista? Assim fui conduzido, inevitavelmente, à reflexão sobre o “lazer” (este termo tão mal adaptado aos comportamentos infinitamente variados dos homens e das mulheres, dos adultos e dos jovens, durante seu tempo de não trabalho). **É impossível dissociar o trabalho do lazer** (Georges Friedmann, 1970,p.23, minha tradução, meu grifo).

É cada vez mais evidente que a *civilização técnica*, nas sociedades contemporâneas *tecnificadas*, não pode ser caracterizada como uma “civilização de lazer”. A redução progressiva da jornada semanal de trabalho ainda não é suficiente para provocar transformações profundas no tempo do não-trabalho, o que permitiria à maioria dos indivíduos – e não somente àqueles poucos privilegiados por um universo de socialização mais rico em capital cultural -- desenvolverem sua participação social, enriquecerem sua personalidade, construir sua cultura. O tempo “liberado” pela conquista de uma jornada de trabalho mais curta, longe de ser um tempo livre dedicado à satisfação de necessidades não econômicas, permanece carregado de obrigações de todo tipo e, embora “liberado” de fato do labor cotidiano, o homem continua, mesmo durante o tempo de não-trabalho, obedecendo à lógica da produção econômica, ou seja, a uma racionalidade instrumental que o instrumentaliza enquanto trabalhador e enquanto consumidor.

Nesta sociedade, o aparelho de produção tende a se tornar totalitário no sentido em que ele determina, ao mesmo tempo que as atividades, as atitudes e as aptidões que a vida social implica, as aspirações e as necessidades individuais. Assim, não há mais oposição entre a vida privada e a vida pública, entre as necessidades sociais e as necessidades individuais. A tecnologia permite instituir formas de controle e de coesão social ao mesmo tempo novas, mais eficazes e mais agradáveis. Existe um outro aspecto desta tendência totalitária: ela se estendeu às regiões menos desenvolvidas do mundo e mesmo às pré-industriais, ela cria semelhanças entre o desenvolvimento do comunismo e o do capitalismo.

Diante dos aspectos totalitários desta sociedade, não é mais possível falar de “neutralidade” da tecnologia. Não é mais possível isolar a tecnologia do uso ao qual ela é destinada; a sociedade tecnológica é um sistema de dominação que funciona no próprio nível das concepções e das construções técnicas (Marcuse, 1968, p. 21, minha tradução).

Nas sociedades capitalistas, caracterizadas pela desigualdade social, os problemas existenciais do trabalho e do lazer se colocam de modo radicalmente diferente para os diferentes grupos ou classes sociais: de um lado, a minoria de empresários, técnicos, tecnocratas, políticos e outros, que acaparam o poder de pensar, programar e decidir, está tão completamente absorta em suas tarefas que não dispõe de nenhum tempo livre, gastando seu tempo “liberado” no consumo de produtos ostentatórios do lazer de luxo; de outro lado, a imensa maioria de indivíduos, excluídos destas funções privilegiadas, submetidos em seu tempo de trabalho e de não-trabalho às obrigações de uma organização social dicotômica e às pressões e servidões do meio-ambiente técnico não totalmente dominado (Friedmann, op.cit. 83). A estes se acrescentam, neste início de século XXI, populações cada vez mais numerosas completamente excluídas do mercado de trabalho e de consumo,

testemunhos trágicos das terríveis desigualdades sociais agravadas pelo avanço técnico e pela globalização econômica.

Segundo pesquisas realizadas nos EUA, nos anos sessenta, os operários se sentiam embaraçados, desamparados, diante do tempo liberado. O trabalho, mesmo sem interesse, estruturava suas vidas naquelas condições sociais e suas consequências psicológicas para os indivíduos. O tempo liberado era sentido (vivido) como um vazio (Friedmann, op.cit.p.85). Impregnados da ética protestante do trabalho, tão essencial ao espírito do capitalismo (Weber), aqueles operários consideravam que a vida é justificada pelo trabalho e, segundo a moral meritocrática expressa no “*American Dream*”, o indivíduo, graças a suas “obras”, a sua energia, pode conquistar os mais altos postos na sociedade e assegurar seu lugar no paraíso. Esta ideologia foi sendo construída e difundida pelos diferentes produtos da indústria cultural e está presente tanto nos desenhos animados de Walt Disney como na maioria dos filmes que Hollywood despeja todo ano no mercado globalizado.

Em quase todo o mundo urbano e capitalista, já não há muitas tradições transmitindo uma arte de viver fora do trabalho, de discutir com seus pares sobre questões culturais ou políticas, de participar de manifestações culturais, religiosas e/ou esportivas locais, de “curtir” a natureza. E assim, o tempo liberado do trabalho foi paulatinamente sendo preenchido pelas mercadorias culturais, fabricadas em grandes centros e distribuídas pelas diferentes redes de comunicação (rádio, cinema, televisão, impressos, são todas tecnologias de informação e comunicação que precedem e dão sentido e possibilidade à última delas, a internet), atingindo a públicos cada vez mais numerosos e diferenciados.

A rejeição do trabalho, denunciado pelas comunidade “hippies”, nos anos sessenta, como antítese e inimigo mortal da espontaneidade, da autonomia, da capacidade reflexiva e da qualidade de vida dos seres humanos, pode ser considerada como uma forma extrema desta desvalorização da ética do trabalho, típica da sociedade técnica mais avançada, os EUA. Para o hippie, o pior trabalho é aquele que aprisiona no escritório ou na fábrica e inflige (ao trabalhador) a despersonalização, a subordinação além de o afastar da natureza. Eram consideradas como aceitáveis ou mesmo agradáveis ocupações artesanais, que permitem o contato com a madeira, a pedra, fibras vegetais. Uma das regras essenciais da contra-cultura é escapar ao mesmo tempo da servidão do trabalho, do consumo e do lazer produzidos industrialmente, a recusa de todo trabalho social coincidindo finalmente com um esforço desesperado para – apesar da pressão nociva dos homens e das instituições que o cercam – reabilitar o tempo livre e desfrutá-lo de modo mais autônomo, isto é, *efetivamente livre* (Friedmann, op.cit. p.89).

Para este autor, mais importante ainda é lembrar que a dominação do tempo de lazer exerce, no capitalismo a partir da segunda metade do século XX, um papel bem mais importante do que a própria exploração do tempo de trabalho, para a prosperidade e estabilidade da economia. Segundo ele, a manipulação psicológica do lazer, para atingir grandes massas de indivíduos pertencentes a categorias profissionais e camadas de renda muito diferentes, interessa bem mais ao capitalismo avançado do que a própria sujeição à sua função produtiva de um “proletariado” que, como classe social em sua definição marxista, corresponde cada vez menos às realidades (Friedmann, op.cit.p.92). Friedmann via claramente a importância crescente de uma nova fatia de mercado, a dos produtos simbólicos, incluindo aí as mídias de cultura, de entretenimento e de informação e, mais recentemente, todas as mercadorias destinadas à educação. O crescimento do mercado de produtos culturais e

educacionais está relacionado com um novo fenômeno social, típico da “tecno cultura” contemporânea: a crescente reflexividade que caracteriza as ações dos indivíduos nas sociedades radicalmente modernas (Giddens, 1994).

O turismo industrializado, por exemplo, é hoje uma das formas mais imperiosas do lazer-mercadoria, estando ligado ao direito das massas trabalhadores às férias anuais, o que se tornou um imperativo nos países ricos, especialmente na Europa. Já nos países pobres, como o Brasil, onde as condições de trabalho são muito mais precárias e a exclusão social de grandes setores da população atinge níveis preocupantes, os meios de comunicação de massa, principalmente a televisão, cumprem eficazmente, com precisão técnica inédita na história da dominação ideológica, o papel de preencher o tempo do não-trabalho. Os índices de audiência dos programas dominicais da televisão brasileira são uma eloquente (e triste) demonstração deste fenômeno de invasão da lógica global (da indústria cultural) nas socioculturas locais.

As dimensões “temporais”, “culturais” e “funcionais” do lazer não podem ser compreendidas, sem referência à condição global do homem na civilização técnica. As diferentes formas de uso do tempo livre – confusão e tédio diante do tempo “liberado”, bricolagem, duplo emprego, comportamentos de consumo, lazer comercializado, evasão, rebelião hippie e, finalmente, assiduidade passiva à televisão de massa -- perpassam as fronteiras sociais e apontam para a transformação deste tempo em mais um nicho de mercado para as mercadorias ditas culturais, produzidas em escala planetária.

**Tudo nos leva a reconhecer que a antítese trabalho-lazer se dissolve na complexidade do tempo liberado e que o conceito de “lazer” perde seu valor operacional, enquanto fenômeno isolado e isolável. (...) Se o homem não responde mais, a não ser raramente, ao modelo do *homo economicus*, tão caro aos economistas clássicos, isto não significa que ele o tenha superado: mas que ele se tornou em toda sua substância (se me perdoam por um instante este neologismo bárbaro) um *homo technicus*, ou seja, um homem louco por técnica, ao mesmo tempo muito poderoso e em plena confusão. (...) Pois o pretense *homo non economicus* não é de modo nenhum um homem livre, para quem predominariam “as necessidades específicas do homem” e capaz de as satisfazer. .... **É porque o homem, hoje, não é livre que ele usa tão mal seu tempo liberado. É porque ele permanece inferior a suas obras que seus lazeres não exprimem necessidades especificamente humanas.** (Friedmann, op.cit.p.96/98, minha tradução, meu grifo).**

## 2. Tecnologia e identidade

Max Weber nos legou, há mais de meio século, um estudo magistral do “desencantamento” de um universo racionalizado: despojado de seus charmes em todos os sentidos do termo, por uma racionalização que está longe de ser sempre razoável. Esta racionalidade, que os filósofos e sociólogos críticos definem como instrumental, penetra tudo, na sociedade moderna, a economia, o direito, a burocracia, a cultura e mesmo a religião que pretende sistematizar os dogmas e as condições da salvação. Podemos saudar Weber como um precursor na análise do totalitarismo burocrático e tecnocrático que caracteriza as sociedades contemporâneas, dominadas pela lógica do capitalismo, que invade e modela todas as esferas da vida social.

Hoje a realidade tecnológica invadiu o espaço privado e o restringiu. O indivíduo está *inteiramente* tomado pela produção e distribuição de massa e a psicologia industrial há muito tempo extrapolou a fábrica. Os diversos processos de introjeção cristalizaram-se em reações quase mecânicas. Por conseguinte, não há uma adaptação mas uma *mimese*, uma identificação imediata do indivíduo com sua sociedade e, através dela, com a sociedade como um todo.

A contribuição de Bourdieu para a compreensão deste fenômeno é fundamental, especialmente com os conceitos de *habitus*, *estruturas simbólicas*, *capital cultural* e *reprodução*. Para Bourdieu, o *habitus* tende a motivar, modelar e orientar as ações dos indivíduos. Porém o *habitus* é produzido socialmente e portanto tende a assegurar a reprodução das relações sociais que lhe deram origem:

As estruturas constitutivas de um tipo particular de meio (as condições materiais de existência características de uma condição de classe), que podem ser apreendidas empiricamente sob forma de regularidades associadas a um meio socialmente estruturado, produzem *habitus*, sistemas de *disposições* duráveis, estruturas estruturadas predispostas a funcionar como estruturas estruturantes, isto é, como princípio gerador e estruturador das práticas e das representações que podem ser objetivamente “reguladas” e “regulares” sem ser o produto da obediência a regras, objetivamente adaptadas a seu fim sem supor a intenção consciente dos fins e o domínio expresso das operações necessárias para atingí-los e coletivamente orquestradas, sem ser o produto da ação organizadora de um regente (Bourdieu, 1994:60).

Esta definição ressalta que o *habitus* é um sistema de disposições duráveis adquiridos pelo indivíduo durante o processo de socialização. Tais *disposições* são atitudes ou inclinações para perceber, sentir, fazer e pensar, interiorizadas pelos indivíduos em decorrência de suas condições objetivas de existência e funcionam como princípios inconscientes de ação, percepção e reflexão. A interiorização é um mecanismo essencial da socialização pois os comportamentos e valores aprendidos são considerados como naturais, quase instintivos. A interiorização permite agir sem ser obrigado a lembrar explicitamente as regras. O *capital cultural* é o resultado da socialização, correspondendo ao conjunto das qualificações intelectuais, transmitidas pela escola e pela família. Este capital pode existir sob três formas: incorporado como disposição durável do corpo (por exemplo, facilidade de expressão em público); objetivo como bem cultural (a posse de obras de arte, por exemplo); e institucionalizado, isto é, sancionado por instituições reconhecidas socialmente (diplomas escolares). O *habitus* compõe então as maneiras de agir e de pensar dos indivíduos em sociedade. Nas sociedades contemporâneas, ele vem sendo construído cada vez mais com base nas mensagens das diferentes mídias, numa perspectiva de uniformização em escala planetária, embora considerando diferenças culturais e sociais, especialmente de capital cultural, ou seja de classe.

O movimento intelectual que se auto-denomina *pós-modernismo* prega a relativização das diferenças culturais, erigindo a diferença como um valor em si mesmo. Cabe, todavia, lembrar que, nas últimas duas décadas do século XX, justamente quando as teorias da pós-modernidade ganharam força no mundo ocidental e sua periferia, uma ideologia explicativa e legitimadora do capitalismo globalizado tem sido dominante tanto nos diversos discursos das mídias quanto nos discursos políticos e tecnocráticos: o neo-liberalismo, apelidado na Europa de “pensamento único” (fora do qual não há salvação), que se articula de maneira inquietadora com as idéias do multiculturalismo e da interculturalidade. As diferenças culturais são assimiladas facilmente pelo

sistema capitalista, como outras formas da mercadoria, de modo nenhum contraditórias com a unidimensionalidade essencial do modo de produção capitalista. As idéias de Marcuse, que já nos anos sessenta destacava a importância das diversidades sócio-culturais (criticando a uniformidade do conceito marxista de classe social) e o caráter potencialmente revolucionário de grupos sociais considerados “minorias” (étnicas ou de gênero), parecem-nos de uma atualidade surpreendente:

O aparelho produtivo, os bens e serviços que ele produz, “vendem” ou impõem o sistema social como um todo. Os meios de transporte, as comunicações de massa, as facilidades de habitação, de alimentação e de vestuário, uma produção cada vez mais invasora da indústria do lazer e da informação, implicam atitudes e hábitos impostos e certas reações intelectuais que ligam os consumidores aos produtores, de modo mais ou menos agradáveis, e através deles ao conjunto. (...) É uma maneira de viver melhor que antes e, enquanto tal, ela se defende contra qualquer mudança qualitativa. Assim tomam forma o *pensamento e os comportamentos unidimensionais*. (Marcuse, op.cit. p.36/37, minha tradução, grifos do autor).

Segundo o filósofo da contra-cultura, as comunicações de massa confundem harmoniosamente, e muitas vezes de maneira subreptícia, a arte, a política, a religião, a filosofia e o comércio, reduzindo estes campos culturais a um denominador comum: a forma mercantil (Marcuse, op.cit.p.82). Assim se consolidou a sociedade de consumo, que promete a satisfação de desejos e necessidades e até mesmo a felicidade por meio da mercadoria. A lógica do mundo do trabalho, da produção econômica, torna-se preponderante, invadindo e modelando todas as dimensões da vida social e pessoal.

Esta lógica dominante, que nas décadas finais do século XX, com o triunfo do capitalismo face à derrocada do império soviético, convencionou-se chamar “pensamento único”, difundida e potencializada por sofisticados meios técnicos de produção da consciência, funciona como um poderoso instrumento de hegemonia. Neste mundo onde a racionalidade tecnológica é a única dimensão, a *consciência feliz* tende a tornar-se predominante.

A consciência feliz – que acredita que o real é racional e que o sistema satisfaz as necessidades – dá a medida do que é este novo conformismo: o comportamento social influenciado pela racionalidade tecnológica. Ele é novo porque é racional em um grau sem precedentes. (...) Praticar-se a guerra com boa consciência: a guerra é a guerra. A guerra está à margem – ela não destrói senão os “países subdesenvolvidos”. E a consciência feliz mascara para si própria a relação que pode existir entre estes dois fatos – a guerra e a prosperidade (Marcuse, op.cit. p.109, minha tradução).

Embora Marcuse tenha escrito *The Unidimensional Man* nos anos sessenta, o avanço técnico em informática e telecomunicações (especialmente as redes telemáticas e a realidade virtual, mas também o telefone celular) e suas múltiplas possibilidades mostram com clareza a pertinência de suas idéias. De fato, o homem é hoje ainda mais dependente de artefatos técnicos cada vez mais sofisticados, e também mais suscetível de influência no sentido da adesão ao pensamento único e ao modelo de consumo difundido sem cessar pelas mídias planetárias. Para se ter uma idéia desta dependência, basta pensar nos jogos e vivências virtuais, já disponíveis no mercado, tema de filmes *cult* tais como *Matrix* ou *ExistenZ*, que mostram alguns cenários possíveis do futuro de uma humanidade diferente, conectada física e psicologicamente a dispositivos técnicos ultra sofisticados.

### 3. Espetáculo, esporte e narcisismo

Nesta sociedade de consumo globalizada e desigual, a indústria cultural ou do entretenimento desempenha um papel crucial, não apenas como mais um setor promissor de expansão da mercadoria, mas principalmente como mecanismo poderoso de produção da consciência, coletiva e individual, que assegura a adesão -- virtual, ao nível do desejo -- da maioria das populações a um modo de vida e a um modelo de consumo dos quais elas estão definitivamente excluídas. É neste sentido que se pode dizer que não só a classe operária, mas todas as classes subalternas em escala planetária perdem seu caráter contraditório, submersas pelas mensagens das mídias e submissas aos ditames de um “grande irmão” difuso e multiforme, que corresponde perfeitamente à noção de “espetáculo integrado” de Debord.

A sociedade contemporânea é “conquistada pela comunicação” (Miège, 1989). Isto significa que os processos de comunicação são cada vez mais mediatizados pelas TIC e vão se transformando em forma dominante de interação entre indivíduos e grupos sociais, e uma dimensão fundamental de todos os setores da sociedade. A indústria da diversão, que pretende difundir cultura, tem como finalidade construir e consolidar a adesão dos indivíduos ao modelo dominante de sociedade.

No capitalismo avançado, a diversão é o prolongamento do trabalho. Ela é procurada por quem quer escapar do processo do trabalho automatizado para estar de novo em condições de enfrentá-lo. Mas a automatização adquiriu tal poder sobre o homem em seu tempo livre e sobre sua felicidade, ela determina tão profundamente a fabricação de produtos para o divertimento, que o homem não pode senão captar a cópia, a reprodução do próprio processo de trabalho. O conteúdo não é mais que uma fachada: o que se imprime no espírito do homem é a sucessão automática de operações standardizadas. O único meio de se subtrair ao que se passa na fábrica e no escritório é de adaptar-se (à mesma lógica) durante as horas de lazer. Toda diversão acaba por ser afetada por esta doença incurável... (Adorno e Horkheimer, 1974, p. 145/46, minha tradução).

Assim, segundo estes autores, nos desenhos animados de Disney, por exemplo, o eterno infeliz Pato Donald recebe sua dose de surras como os infelizes na realidade, para que os espectadores se habituem às “surras” que eles próprios costumam receber em seu dia a dia de trabalho (p.147).

A afinidade entre os negócios e a diversão aparece claramente nos produtos da indústria cultural: os conteúdos do entretenimento servindo para fazer a apologia da sociedade, construir a hegemonia. “*Divertir-se significa estar de acordo. (...) Divertir-se significa sempre: não pensar em nada, esquecer o sofrimento mesmo lá onde ela é mostrada. Trata-se, no fundo, de uma forma de impotência*” (Adorno e Horkheimer, op.cit.p.153).

#### 3.1 DA DIVERSÃO ORGANIZADA AO ESPORTE ESPETACULARIZADO

O desenvolvimento e a crescente importância dos esportes-para-espectadores, ou esportes-espetáculo, estão historicamente relacionados com o progresso da produção industrial de massa e com o avanço técnico e científico. Esta indústria não só torna mais intensas as necessidades que o esporte satisfaz, como cria a infraestrutura técnica e promocional que possibilita vender competições esportivas para um vasto público, diferenciado e segmentado, porém em escala planetária. Esta subordinação do esporte às regras da produção

industrial, do mesmo modo que no caso da cultura e do erotismo, tende a produzir formas degradadas de manifestações esportivas, ou seja, ao se apropriar do esporte e transformá-lo em mercadoria, a indústria nega sua natureza e acaba oferecendo exatamente seu contrário:

A comercialização transformou o jogo em trabalho, subordinou o prazer do atleta ao prazer do espectador, e reduzindo o próprio espectador a um estado de passividade vegetativa -- a própria antítese da saúde e vigor que o esporte idealmente promove (C.Lasch, 1983:136).

Segundo este autor, em sua magistral crítica da sociedade americana fruto da prosperidade do pós-guerra, o que corrompe o esporte e degrada a natureza do jogo, não é tanto o profissionalismo ou a competição, mas a desintegração das convenções que os estruturam socialmente, o que acarreta sua banalização. Assim, o ritual, o teatro e o esporte degeneram em espetáculo. Segundo a análise de Huizinga sobre a secularização do esporte, na medida em que as atividades atléticas perdem seu caráter ritual e de festa pública elas se degradam e se reduzem a “recreação banal e sensacionalismo primário” (Lasch,1983:142).

A lógica capitalista penetra tudo e tudo transforma, reduzindo todas as esferas da vida social à racionalidade técnica e instrumental que, segundo Weber, inspira ações sociais orientadas-para-os-objetivos, isto é, para os resultados ou produtos. Motivações éticas não estão contempladas nesta lógica, pois inspiram ações orientadas-para-valores, tecnicamente fadadas ao fracasso (os tipos-ideais deste tipo de ação seriam o duelo e atitude do capitão que afunda com seu navio).

Segundo Huizinga, é importante destacar que a essência do jogo está em levar a sério atividades sem fins utilitários, atividades que só se referem a elas mesmas. Tal como nas tragédias gregas, o poder catártico dos jogos vem de si mesmo, da ausência de referente real (por exemplo, fins lucrativos). O importante é simplesmente ser o melhor, vencer, mas não para ter recompensas pecuniárias, apenas vencer. Isto porém não inocenta o jogo: Huizinga lembra que a maioria das competições na Grécia antiga eram disputadas com uma intensidade mortal (J.Huizinga, Homo Ludens, apud Lasch,1983:153).

Então não é por excesso de seriedade que o esporte se degrada, mas porque ele foi banalizado. O poder do jogo vem do fato que se atribui importância a uma atividade que aparentemente não tem. Ao submeter-se sem reservas às regras e convenções tanto os jogadores quanto os espectadores colaboram para criar uma realidade ilusória. Assim o jogo se transforma em representação da vida na qual cada participante desempenha um papel, como no teatro. Nesta fase do capitalismo, o esporte, como o teatro, vem perdendo seu caráter de ilusão. O imaginário e a fantasia incomodam os negócios e jogadores, empresários e espectadores atacam a ilusão. A difusão de massa transformou o esporte em espetáculo e o espectador em torcedor mais ou menos fanático. A violência crescente das multidões nos estádios não é, como se pensa, um efeito da violência esportiva e do fato que se leva o jogo demasiado a sério. A violência das torcidas revela exatamente o contrário: não se leva o jogo suficientemente a sério para respeitar as convenções (regras) que valem para o espectadores como para os jogadores. Transgressões repetidas das torcidas minam a ilusão criada pelo jogo. Quebrar regras significa quebrar o encanto, destruir a magia. No estádio como no teatro, a confluência de jogadores e torcedores destrói a credulidade e, portanto, o valor autêntico dos esportes como representação.

### 3.2. MENS SANA IN/OUT CORPORE SANO?

Lucien Sfez afirma que a filosofia pós-moderna -- sobretudo seus sucessores deslumbrados pelas infinitas possibilidades trazidas pela tecnologia -- encontra no corpo humano seu maior obstáculo teórico. De fato, na era tecnológica, do virtual e da telemática, novas formas de vida social se desenvolvem, mobilizando mais a mente do que o corpo. Nosso pobre corpo imperfeito, frágil e precívél parece cada vez mais obsoleto frente à perfeição e solidez aparente destas máquinas maravilhosas e perturbadoras. Três modelos de corpo se destacam neste debate: o *corpo tradicional*, natural e anacrônico; o *corpo ausente*, sem materialidade, do ciberespaço e dos imaginários virtuais; e o *corpo tecnificado*, potencializado como máquina, cheio de próteses, híbrido de artefato técnico e animal biológico.

Se o corpo como máquina ainda não existe completamente como realidade material palpável, ele está presente como ilusão, desejo, utopia típica da cultura do narcisismo, que está se tornando rapidamente a cultura dominante no planeta Terra (Belloni, 2001, cap.4). Sua múltiplas e sedutoras imagens povoam as publicidades, os filmes, as novelas de TV e as revistas especializadas “femininas” e “masculinas”. Modelos publicitários se transformam em atores/atrizes que fazem chorar de inveja milhões de homens e mulheres prisioneiros de corpos obsoletos e horríveis: obesos, flácidos e cheios de fraquezas. Dois caminhos se apresentam aos jovens perplexos diante das máquinas de comunicar e outras, para aplacar esta *inveja das máquinas* que ameaça se tornar característica da identidade dos jovens de hoje: descartar o corpo e perder-se na imaterialidade do ciberespaço e da realidade virtual; ou buscar, por meio das promessas da tecnologia, a perfeição de um corpo que corresponde aos padrões publicitários e que ainda tem a vantagem de não envelhecer.

Esta é a “*Utopia da saúde perfeita*” (Sfez:2001a), que dá o título à coletânea de trabalhos apresentados em um Colóquio na França em 1998, organizada por Sfez (Colloque de Cerisy, junho de 1998). Neste colóquio, cientistas de muitas áreas do conhecimento concluíram que, embora considerem que o corpo é uma realidade e um bem precioso que a ciência e a tecnologia nos ajudam a preservar, deve ser contestada e denunciada a inflação de discursos e práticas alimentando o fantasma de uma saúde e de um corpo perfeitos, reconstruídos pela tecnologia. Trata-se, segundo os participantes deste colóquio, de uma utopia em vias de realização com consequências sociais, econômicas e políticas extremamente graves. A ilusão do corpo perfeito e imperecível, que nunca envelhece, toca em cordas sensíveis na identidade de jovens e adultos das sociedades contemporâneas, para quem a forma física e estética do corpo passa a ser tudo na vida. É o ponto de chegada da cultura do narcisismo, algo que vai muito além dela.

Se estas questões ultrapassam de longe a medicina que temos hoje, também temos hoje o projeto Genoma, as experiências de clonagem e possibilidades perturbadoras de relações sociais virtuais. Em outro livro sobre a biotecnologia, Sfez chama nossa atenção para o fato incontestável que as biotecnologias não são apenas técnicas. Elas se exprimem também por meio de discursos que suscitam às vezes temores irracionais e nelas se confundem ideologia, utopia e ficção científica. Ao final de longo trabalho de pesquisa na Europa, Estados Unidos e Japão, Sfez faz uma crítica radical desta utopia da “saúde perfeita” que, segundo ele, tem duas faces: o corpo humano e o “corpo” do planeta. Exemplos concretos são o projeto mundial do Genoma humano, as ciências ecológicas (Biosfera II), a imitação eletrônica da vida (“Artificial life” do Santa Fé Institute), as experiências de clonagem com animais. Tais experiências tecno-científicas, sua ideologia tecnocêntrica e suas perspectivas de mercado, devidamente divulgadas

pelas mídias de massa, enchem o imaginário contemporâneo de promessas e mobilizam pessoas, provocando consequências sociais e políticas importantes e pouco divulgadas (Sfez,2001b).

Podemos radicalizar mais dizendo que trata-se de uma construção teórica e de práticas tecnológicas que resultam numa forma ainda mais sofisticada e tecnicizada de dominação de uns poucos sobre a maioria. Falando da dominação masculina, com base em seus estudos etnográficos sobre o povo Kabyle da Argélia, dominação tão forte que se inscreve no corpo das mulheres e dos homens, Bourdieu cria um conceito muito interessante e bastante operacional para a compreensão do fenômeno da dominação social: a incorporação física, propriamente “corporal” da dominação.

Inscrita nas coisas, a ordem masculina se inscreve nos corpos através das injunções tácitas que estão implicadas nas rotinas da divisão do trabalho ou dos rituais coletivos ou privados (basta pensar, por exemplo, nas condutas de evitamento impostas às mulheres por sua exclusão dos lugares masculinos) Bourdieu,1998:30)

A “utopia da saúde perfeita” e a ilusão de imortalidade, difundidas sutilmente através dos modelos de beleza e de comportamento presentes nas mensagens das diferentes mídias, bem como a idealização de comportamentos e situações de dominação feminina (pensemos na personagem Jade, da última “novela das oito”, eterna adolescente deslumbrada pelo clone de seu antigo amor proibido) têm certamente consequências significativas na construção da identidade de jovens e crianças, funcionando como mecanismos extremamente eficazes de reprodução das desigualdades sociais:

O poder simbólico não pode se exercer sem a contribuição daqueles que se submetem e que não o suportam senão porque eles o *constróem* como tal. Mas, evitando parar nesta constatação (como o construtivismo idealista, etnometodológico ou outro), é preciso tomar conhecimento e explicar a construção social das estruturas cognitivas que organizam os atos de construção do mundo e de seus poderes. E perceber assim claramente que esta construção prática, longe de ser o ato intelectual, consciente, livre, deliberado de um “sujeito” isolado, é ela própria o efeito de um poder, inscrito duravelmente no corpo dos dominados sob a forma de esquemas de percepção e de disposições (para admirar, respeitar, amar, etc) que tornam *sensível* a certas manifestações simbólicas do poder (Bourdieu,1998:46; minha tradução, grifos do autor).

Do mesmo modo, frente ao fascínio das máquinas inteligentes, cada vez mais presentes em nossas vidas neste início do 3º milênio, somos tentados pelas promessas das tecnologias, que oferecem a ilusão de uma pós-humanidade liberada do corpo e da gravidade, construindo em rede uma inteligência coletiva. Paradoxalmente, estas máquinas maravilhosas que tudo podem, não conseguem resolver os problemas sociais, políticos e ecológicos que ameaçam a humanidade, nem minorar a grande desilusão social das massas desempregadas que emigram do hemisfério sul para o norte. A realidade cotidiana, no entanto, aí está para lembrar-nos de que ainda somos de carne e osso e prisioneiros deste nosso corpo cada vez mais sofisticado e de nosso planeta cada vez mais devastado. Embora seja tentador acreditar nas promessas de vida no ciberespaço (ou na realidade virtual), seria mais prudente reiterar a advertência de Mark Dery, em sua análise magistral das artes e das culturas americanas, em suas manifestações tecnicizadas:

Neste início do terceiro milênio, divididos entre a grande assunção tecnológica e a grande decepção social, entre o País do Amanhã e *Blade Runner*, deveríamos lembrar que, até nova ordem, somos prisioneiro destes corpos e deste planeta. As falsas esperanças de um

renascimento sob a forma de « anjos biônicos » para citar a revista *Mondo 2000*, revelam um leitura superficial e desastrosa do mito de Ícaro. Elas dão asas ao nosso futuro, mas são asas de cera (1996, p.27, minha tradução).

Longe de serem especulações mais afins com a ficção científica do que com uma análise de fenômenos reais, as idéias acima explanadas revelam, em que pese sua superficialidade e falta de precisão, a preocupação com um fato social concreto: a presença massiva, em diferentes dimensões da vida social, de máquinas que “lidam” com o imaginário e a mente das pessoas e que têm grande poder de atração. As relações que se estabelecem entre os indivíduos e os sofisticados dispositivos técnicos, que caracterizam esta passagem de século, recolocam a questão crucial do papel da ciência e da tecnologia, que ocupou tantos estudiosos durante todo o século XX.

Não poderíamos encerrar esta modesta e necessariamente incompleta aproximação de problema tão complexo, sem lembrar a figura emblemática de Donna Haraway e seu irreverente “*Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*”, publicado nos anos 80, que causou tal sensação nos meios intelectuais americanos, que sua autora acabou por se tornar uma inspiração para grupos militantes que auto-denominam “ciberfeministas (Silva, 2000). Naquele ensaio, misto de panfleto polêmico e reflexão teórica que a autora classificou mais tarde como um “irônico mito político”, Haraway busca transformar o ciborgue -- símbolo do enorme poder do complexo político-bélico-industrial americano que domina o mundo-- em seu contrário, ou seja, em símbolo da luta feminista.

Chamando a atenção para prevalência de uma interpretação falaciosa e parcial das relações entre ciência/tecnologia e seres humanos, ela exorta à lucidez sobre este problema, afirmando que “assumir a responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia significa recusar uma metafísica anti-ciência”. A questão é bem mais complexa e, portanto, trata-se não apenas de aceitar a idéia de que os avanços tecnológicos possam ser tanto “meios de grande satisfação humana” como “matrizes de complexas dominações”, mas ir muito além e buscar na própria imagem do ciborgue “uma saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmos”. Tais afirmações significam, não uma adesão ao discurso tecnocêntrico de redenção tecnológica do homem, mas “tanto construir quanto destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais”. Significam uma escolha entre mitos fundadores divergentes, explicitada em sua ousada declaração final: “*Embora estejam, ambas, envolvidas numa dança em espiral, prefiro ser uma ciborgue a uma deusa*”(Donna Haraway, in Silva,2000:109).

## REFERÊNCIAS:

- ADORNO, T. e HORKHEIMER, M. *La Dialectique de la Raison* (trad. francesa). Paris, Gallimard, 1974.  
 ARENDT, H. *La crise de la culture*. Paris, Gallimard, 1972 (trad. franc.).  
 BABIN, P. *Os novos modos de compreender*. São Paulo: Paulinas, 1989  
 BALZAGETTE, C.; BEVORT, E. ;et SAVINO, J, (Edit.). *L'Éducation aux médias dans le monde: nouvelles orientations*. Paris, BFI/CLEMI/UNESCO, 1992.  
 BAUDRILLARD, J. *Télémorphose*. Paris, Sens&tonka Ed., 2001.  
 BUCKINGHAM, D. *After the death of childhood*. Cambridge, Polity Press, 2000.  
 BELLONI, M. L. A Estética da Violência. In *Comunicação e Educação*, nº 12, NCE/USP, 1998.  
 \_\_\_\_\_. *O que é mídia-educação*. Campinas, Autores associados, 2001.  
 \_\_\_\_\_. *Formação do Telespectador*. Lisboa, IEE, Revista *Noésis*, nº45, 1998b.

- \_\_\_\_\_. A espetacularização da política e a educação para cidadania. Florianópolis, Revista *Perspectiva*, nº24,1995.
- \_\_\_\_\_. A Mundialização da Cultura. Brasília, Revista *Sociedade e Estado*, vol.IX,nº1/2, 1994.
- \_\_\_\_\_. Collor et la Politique de la Mise en Scène. Paris, Revue *Hermes*, nº8/9, 1991.
- \_\_\_\_\_. A Integração das Tecnologias de Informação e Comunicação aos Processos Educacionais. In BARRETO, R.G. (org.) – *Tecnologias Educacionais e Educação a distância*. Rio de Janeiro, Quartet Editora, 2001b.
- BOURDIEU,P. *Sociologia*. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo, Ed.Ática,1994.
- \_\_\_\_\_. *La domination masculine*. Paris, Editions du Seuil, 1998.
- DERY, M. *Vitesse Virtuelle la Cyberculture Aujourd'hui*. Paris: Abbeville, 1997.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Lisboa, Mobilis in mobile, 1991.
- DIEUZEIDE, H. *Les Nouvelles Technologies*. Paris: Nathan/UNESCO, 1994.
- DYSON,F. *Mundos Imaginados* (trad.brasileira). São Paulo, Cia.das Letras,1998.
- EINSTEIN, A. Carta a Freud. In Freud – *Por que a guerra ?*.Lisboa, Edições 70, 1997.
- FREUD, S. – *Por que a guerra ?*. Lisboa, Edições 70, 1997. (trad.port.).
- \_\_\_\_\_. *Malaise dans la civilisation*. Paris, PUF, 1971 (trad.franc.).
- FRIEDMANN,G. *Sept Études sur l'homme et la technique*. Paris, Denoël-Gonthier,1977 (1ªed.1966).
- \_\_\_\_\_. *Ces merveilleux instruments*. Paris, Denoël-Gonthier, 1979.
- \_\_\_\_\_. *La puissance et la sagesse*. Paris, Gallimard, 1970.
- GIDDENS, A.. *As consequências da Modernidade*. São Paulo: UNESP, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Modernidade e Identidade Pessoal*. Oeiras: Celta editora, 1997.
- GONNET, J. *Education et médias*. Col. Que sais-je ?. Paris : PUF, 1997.
- HABERMAS, Jürgen. *La technique et la science comme idéologie*. Paris, Denoël-Gonthier, 1973.
- HARAWAY, D. *Manifesto cuborgue : ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. Belo Horizonte, Ed.Autêntica, 2000.
- JACQUINOT, G. *Image et pédagogie*. Paris, PUF, 1977.
- LÉVY, P. *Cyberculture, Rapport au Conseil de l'Europe*. Paris: Odile Jacob, 1997 (trad. Bras. :editora 34, 1999).
- LASCH, Christopher. *The culture of narcissism*,\_Londres, Abacus, 1979. Trad. bras. A Cultura do Narcisismo. Ed. Imago, 1983.
- LIMA, L. O. *Mutações em Educação segundo Mc Luhan*.Petrópolis, Vozes, 1971.
- LINARD, M. *Des Machines et des Hommes*. Paris, L'Harmattan, 1996.
- MARCUSE, H. *L'homme Unidimensionnel*.Paris, Minuit, 1968.
- MATTELART, A. *Multinationales et Systèmes de Communication*. Paris, La Découvert, 1978.
- \_\_\_\_\_. *La Communication-Monde*. Paris, Ed.La Découverte, 1992.
- Mc LUHAN, Marshall . *Pour comprendre les média*. (Tradução francesa) Paris, Mame/Seuil, 1977.
- MIEGE, B. *La Société Conquise par la Communication*. Grenoble, PUG, 1989.
- PINTO, M. *A infância como construção social*. In Pinto e Sarmento – *As crianças : contextos e identidades*. Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, Braga, 1997.
- PORCHER, L. *Télévision, Culture, Education*. Paris: Armand Colin, 1994.
- POSTMAN, N. *Tecnopólio. A rendição da cultura* (trad.brasileira). São Paulo, Nobel, 1994.
- SHAEFFER,P. *Les Machines à communiquer*. Paris, Seuil,1970.
- SFEZ, L. *Crítica da Comunicação*. (tradução brasileira) São Paulo, Ed. Loyola, 1994.
- \_\_\_\_\_. (org.) *L'utopie de la santé parfaite, Colloque de Cerisy*, collection "La politique élatée", Paris. P.U.F.,2001a.
- \_\_\_\_\_. *Le rêve biotechnologique*, collection *Que sais-je?*, P.U.F., 2001b.
- TURKLE, S. - *Les Enfants de l'Ordinateur*.(Tradução francesa) Paris: Denoël, 1984.
- \_\_\_\_\_. *A vida no Ecrã*. (Tradução portuguesa) Lisboa: Relógio d'Água, 1997.
- UNESCO . A criança e a mídia – imagem, educação, participação. *Ulla Crlsson e Cecilia von Feilitzen (orgs.)*. São Paulo, Cortez; Brasília, UNESCO, 2002 (trad.bras.).
- \_\_\_\_\_. A criança e a violência na mídia. *Ulla Crlsson e Cecilia von Feilitzen (orgs.)*. São Paulo, Cortez; Brasília, UNESCO, 1999 (trad.bras.).
- VEDEL, Th. Intorduction `a une sócio-politique des usages. In VITALIS (org.) – *Médias et nouvelles Technologies* Paris, Ed.Apogée, 1994.
- VIRILIO, P. *La Bombe Informatique*. Paris, Galilée, 1998.
- VITALIS, A. (org.). *Médias et nouvelles Technologies*. Paris, Ed.Apogée, 1994.
- WINN, Marie. *The plug-in drug*,\_New York, The Viking Press, 1977.

YUDICE,G. Posmodernidad y capitalismo transnacional en América Latina. In Canclini - *Cultura e pospolítica - el debate sobre la posmodernidad en América Latina*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1995.

*Recebido para publicação em: 15/07/2002*  
*Aprovado em: 30/07/2002*