

o esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

josé maria carvalho ferreira*

Desde os tempos imemoriais que o homem aprendeu a brincar por meio do jogo como atividade humana lúdica. Era e pode ser uma atividade não separada da vida quotidiana dos indivíduos sem a necessidade de obediência e regulamentação do mercado. A evolução do ser humano revelou-se, entretanto, contrária a essa probabilidade histórica.

Vários fatores estão na origem dessa evolução. Alguns autores ou paradigmas científicos que pugnam por modelos de sociedade contrastantes opinam no sentido em que as causas e os efeitos dessa evolução derivam, fundamentalmente, do Estado e da sociedade capitalista. Outros, opinando no sentido positivista e funcionalista, acham que o esporte não é mais de que uma resultante do progresso e da razão. Por fim, alguns pensam e são da opinião que a matriz física, mental e psíquica de cada indivíduo explica as sínteses coletivas da sua integração e normalização em qualquer espécie de ordem social, econômica, política, e cultural: Estado, sociedade, família, comunidade, religião, mercado,

* Professor titular na Universidade Técnica de Lisboa e editor da revista *Utopia*.

esporte, ou qualquer outra atividade mercantil que possamos imaginar.

Não cabe neste texto, nem é essa a minha intenção, fazer a história do esporte das sociedades contemporâneas. Importa, isso sim, perceber alguns dos fatores ou das razões que nos possam elucidar sobre o atual estágio compulsivo de consumo alienante do esporte e, por outro lado, enquanto fenômeno de compra e venda do corpo no contexto da globalização e das TIC (Tecnologias de Informação e de Comunicação), superando, em algumas regiões do globo, os valores monetários do mercado do sexo.

Deste modo, em primeiro lugar, debruçar-me-ei sobre a indústria do esporte no quadro da racionalidade instrumental do capitalismo, tendo presente os efeitos estruturantes das TIC e da globalização. Em segundo lugar, procurarei indagar as razões, os problemas e os desafios que se apresentam ao ser humano que sobrevive como um mero instrumento ou um objeto que sente, pensa e age, exclusivamente, em função do consumo de bens e serviços mercantis. Finalmente, em função da análise precedente, importa perceber as tendências atuais da indústria do esporte nas sociedades contemporâneas.

1. TIC e globalização: da venda do corpo à venda da mente e da psique

Estamos longe dos tempos áureos dos “trinta gloriosos anos do capitalismo” (1945-1975). Era o tempo da máxima potenciação da produção, distribuição, troca e consumo de mercadorias resultantes centradas na atividade econômica do setor industrial: indústria química, transportes, siderurgia, mecânica, têxtil, eletrônica, indústria automobilística, cimento, ferro e vidro, petróleo e indústria agroalimentar. Este fato, não invalida, de modo algum, que os países capitalistas emergentes com

O esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

desenvolvimento tardio, como são os casos da China, Brasil e alguns países asiáticos, evoluam também num processo idêntico. Só que, nas circunstâncias atuais, a estrutura dos custos de produção, o processo de industrialização e de urbanização nesses países, sofre as vicissitudes estruturantes das TIC e da globalização.

Na realidade, as TIC (informática, microelectrônica, robótica, telemática, biociência, tecnociência, biotecnologias, nanotecnologias, Internet, páginas Web, áudio-visual, “mídia”, ciberespaço), antes de mais nada, integram nos seus mecanismos internos um imenso trabalho vivo que pode ser vivificado, de forma automática, a todo o momento, pelo fator de produção no espaço-tempo do processo de trabalho e, por outro lado, no espaço-tempo da sua vida quotidiana. As TIC propiciam assim que haja coincidência do espaço-tempo virtual com o espaço-tempo real da produção, distribuição, consumo e troca de bens e serviços analítico-simbólicos. Informação, conhecimento e energia são simultaneamente *inputs* e *outputs*. São matéria prima básica, cuja causalidades e efeitos são intrínsecos à condição-função de cada ser humano. Não estamos mais pensando em matérias primas (madeira, ferro, carvão, petróleo, linho, algodão, cereais, cimento, vidro, etc...) cuja natureza material é exterior a essa condição-função. As TIC são uma probabilidade inaudita de reproduzir e criar uma informação, conhecimento e energia humana gigantescas. Essa condição-função é basicamente um sistema aberto. Por meio dos seus órgãos sensoriais, com especial incidência para a visão e a audição, qualquer fator de produção trabalho é levado a codificar e a decodificar essas linguagens de forma atempada e adequada. É crucial categorizar a informação, o conhecimento e a energia que está diretamente reportada a cada espaço-tempo de execução de tarefas e funções limitadas ao processo de produção, distribuição, troca e consumo de bens e serviços analítico-simbólicos: signos, significados e imagens.

Desta função estruturante das TIC podemos, desde já, extrair a seguinte ilação: não obstante continuarmos a perceber a importância do setor industrial nas sociedades capitalistas menos desenvolvidas, esse fato não impede que as TIC integrem a atual estrutura dos custos de produção referido ao setor de forma hegemônica. Daqui concluímos que as TIC no quadro da racionalidade instrumental significam uma integração gigantesca da ciência e da técnica, cuja consequência fundamental foi desqualificar e prescindir dos perfis sócio-profissionais básicos da segunda revolução industrial: fresador, torneiro, mecânico, serralheiro, eletricista, marceneiro, tecelão.

Uma das principais consequências desta mudança foi a substituição da energia deste operariado pela informação e conhecimento humano que foi objeto de integração e de automação pelas TIC. Desse modo, a energia do fator de produção trabalho que executava as tarefas no processo de produção de mercadorias resultava da perícia e a inteligibilidade do saber-fazer desse operariado. Como consequência, o espaço-tempo confinado aos gestos, movimentos e pausas que emergiam do processo de trabalho e a organização científica do trabalho taylorista e fordista foi extinto quase em sua totalidade.

Se refletirmos sobre as diferenças da indústria do esporte que existia no espaço-tempo nos “trinta gloriosos anos do capitalismo” com o espaço-tempo atual das TIC, verificamos que há diferenças substantivas inquestionáveis.

Em primeiro lugar, devemos ao processo de socialização da indústria do esporte, tendo presente que está integrado numa atividade econômica que implica sempre, em qualquer circunstância, um espaço-tempo de produção, distribuição, troca e consumo de uma mercadoria denominada esporte. No caso específico da indústria do esporte, ainda que possamos analisar os casos do atletismo, basquetebol, handebol, ciclismo, voleibol,

O esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

tênis, golfe, automobilismo, etc., o futebol é, indiscutivelmente, um fenômeno de massa que espelha os efeitos estruturantes das TIC e da globalização. No período de 1945-1975, ainda que o espaço-tempo da atividade econômica da indústria do esporte já fosse acompanhada por um processo de socialização resultante da televisão, a sua repercussão efetiva ao nível global das diferentes sociedades contemporâneas era infinitamente menor, sendo na grande maioria dos casos esse processo assumido pela rádio e imprensa escrita. Atualmente, o processo de socialização do futebol pela televisão é um fenômeno global. As TIC, por sua vez, potencializam enormemente os efeitos midiáticos da televisão por intermédio da produção, distribuição, troca e consumo de uma pluralidade quase infinita de uma série de bens e serviços identificados com a indústria do futebol. São, na sua essência, bens e serviços analítico-simbólicos, que envolvem todos os aspectos da vida quotidiana dos indivíduos relativos às atividades lúdicas, profissionais e de lazer. As linguagens *Web*, assim como a Internet e a informática são manifestações inequívocas do crescimento gigantesco da indústria do futebol e de outros esportes.

Em segundo lugar, comparativamente ao período dos “trinta gloriosos anos do capitalismo”, os atores envolvidos na indústria do esporte, e mais especificamente, no futebol assumem funções e tarefas cada vez mais complexas e abstratas devido às contingências e efeitos da globalização e das TIC. De fato, se pensarmos nos tempos áureos de Pelé, Kopa, Eusébio, Garrincha, Puskas, ou outro jogador de futebol de renome mundial, como acontece com Cristiano Ronaldo, Figo, Beckem, Ronaldinho Gaúcho, Ronaldo, Messi e outras vedetes mundiais, há um abismo quase infinito que os separa. A natureza e o grau de capitalização envolvida nestes jogadores é profunda e extensa. Atualmente, todos os jogadores de futebol que já são ou aspiram a ser vedetes do mesmo gabarito fazem parte da indústria de futebol que atingiu níveis de concorrência e competição mun-

dial inauditas. Para os jogadores de futebol atuais ou potenciais o peso da indústria de serviços de esporte, a montante e a jusante do futebol, assume proporções gigantescas: saúde, educação, televisão, imprensa, publicidade, estética, moda, beleza, sexo, turismo, lazer, etc. A vida quotidiana dos jogadores de futebol, assim como a de todos aqueles cujas profissões estão ligadas à indústria do futebol, com relação a sua produção, distribuição, troca e consumo, nos apontam para a imensa diversidade de funções e tarefas, para as qualificações e competências, para os salários e rendimentos, para o poder e prestígio, para o crime e corrupção, violência, miséria e alienação que envolve todo esse processo.

Em terceiro lugar, o futebol, diferentemente do golfe e do tênis, enquanto fenômeno de estratificação e mobilidade social, tem a sua origem no operariado do final do século XIX nas sociedades que já tinham iniciado o seu processo de industrialização e de urbanização. Até a Segunda Guerra Mundial o futebol era uma indústria incipiente. No período em que o processo de industrialização e de urbanização das sociedades atingiu o apogeu (1945-1975), a indústria do futebol desenvolveu-se bastante, mas não era o único caminho de mobilidade social na escala de estratificação social do sistema capitalista. No contexto sócio-histórico do taylorismo e do fordismo atingiu-se o pleno emprego, como ainda as hipóteses, de adquirir novas competências e qualificações, cujas funções e tarefas obrigavam mais ao dispêndio de energia física de que informação e conhecimento.

Hoje, se pensarmos nos milhares de milhões de euros ou de dólares envolvidos no sistema financeiro mundial, em termos de lucros, propriedade, investimentos, compra e venda de ações, fusões e aquisições de jogadores e clubes esportivos, deduzimos da existência de tarefas e funções bastante distintas que obrigam à existência de competências e qualificações em que o conhecimento e a informação exigidas se sobrepõem drasticamente à energia empregada pelos jogadores nos estádios de

O esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

futebol. Por outro lado, como já dissemos, as contingências das TIC e da globalização ao evoluírem no mesmo sentido, geram o desemprego, a desqualificação e a precariedade da vinculação contratual das massas trabalhadoras que estão inseridas nas atividades econômicas do setor industrial, agrícola e de serviços, cuja estrutura de custos de produção prima pela utilização de matérias primas baseadas na energia física do fator de produção trabalho, em detrimento da informação e do conhecimento que, hipoteticamente, possui. Resultado: assiste-se à emergência de uma economia informal atravessada pela pobreza, miséria, crime e violência. Para todos os pobres e miseráveis do mundo, assim como para aqueles que procuram ou têm emprego, a indústria do futebol é uma miríade que estrutura um imaginário individual e coletivo de mobilidade e ascensão social positiva na atual crise do fator de produção trabalho no contexto da racionalidade instrumental do capitalismo.

Atualmente, no caso específico dos jogadores de futebol que auferem rendimentos fabulosos na União Européia, e em outros continentes, a indústria de futebol exige deles a máxima inteligência intuitiva e o máximo esforço físico. Para ascenderem ao topo da estratificação social necessitam de informação e conhecimento que não têm, vendo-se, por essa razão, constrangidos a comprar esses serviços da indústria de futebol. Face à natureza da crise que atravessamos, grande parte das famílias que mergulharam na pobreza e na miséria tentam a sua salvação investindo no futebol, levando os seus filhos, desde pequenos, para escolas ou clubes vocacionados para esse efeito. No atual contexto de desemprego e precariedade de vinculação contratual não são só os grupos sociais desfavorecidos que atuam desse modo. Os estratos sociais mais favorecidos, como são os casos da pequena e a média burguesia, para não falar da alta burguesia, embora atuem de forma menos explícita, também tentam ascender no mesmo sentido com os seus filhos, sobretudo se estes não possuem a

informação e o conhecimento que lhes permitam obter as competências e as qualificações exigidas pelo mercado global.

2. O consumo do esporte, como fenômeno da miséria e alienação humana

Para quem trabalha mais diretamente na indústria do esporte e mais concretamente do futebol, para além dos jogadores, treinadores, preparadores físicos, médicos, roupeiros, gandula, dirigentes esportivos, há também que levar-se em conta aqueles que funcionam a montante e a jusante dessa indústria: empresários, comerciantes, sociólogos, psicólogos, professores, economistas, analistas financeiros, contabilistas, gestores, jornalistas, arquitetos, engenheiros, programadores, analistas e operadores informáticos, pedreiros, jardineiros, padres, políticos, etc. Se juntarmos a estes a panóplia de assessores ligados às idiossincrasias cognitivas e emocionais dos futebolistas, as competências e as qualificações requeridas abrangem outros grupos sócio-profissionais que foram referidos.

Pela via dos grupos sócio-profissionais que trabalham diretamente e indiretamente na indústria do futebol, apercebemo-nos das tipologias qualitativas e quantitativas de informação, energia e conhecimento humano que integram a matéria prima e a sua conseqüente transformação em serviços esportivos. Este processo é simultaneamente um processo de trabalho, no qual milhares de milhões de seres humanos estão envolvidos, sobretudo se focarmos a centralidade do fator de produção trabalho como ator de produção, distribuição, troca e consumo de bens e serviços esportivos que envolvem informação, energia e conhecimento humano.

Quando focamos especificamente o ato de consumo da indústria do futebol pensamos no planeta Terra

O esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

como um todo e como probabilidade potencial de 6,5 bilhões de consumidores da indústria de serviços de esporte. Todavia, se já focamos que são serviços imateriais de características analítico-simbólicas, o espaço-tempo da produção, distribuição, troca e consumo por meio das TIC e da sua conseqüente padronização espaço-temporal aos níveis local, regional e mundial só é possível quando há a coincidência do espaço-tempo virtual com o espaço-tempo real. Assim sendo, ver e consumir um jogo de futebol diretamente num estádio de futebol, cada indivíduo que assiste a esse espetáculo é uma entidade concreta, porque está presente em situação de co-presença física e de interconhecimento com o espaço-tempo real do jogo de futebol que presencia e consome. Nestas condições, na minha opinião, estamos perante as fronteiras espaciais e temporais bem definida no que toca o consumo de serviços da indústria do futebol e do esporte em geral.

Não podemos utilizar este mesmo raciocínio quando vemos o futebol pela televisão, das nanotecnologias, das linguagens *Web* ou da Internet. Sendo todos nós, em última instância, consumidores do futebol, se olharmos bem para a energia, conhecimento e informação que dependemos durante os processos de interação que mantemos com a televisão, nanotecnologias, linguagens *Web* e Internet, nos perceberemos, ainda que indiretamente, participantes no espaço-tempo confinado à produção, distribuição e troca de futebol pela via das contingências das TIC e da globalização.

Assistindo a um jogo de futebol do Campeonato Europeu atualmente em curso em quaisquer dessas modalidades, eu sou um ator singular abstrato e complexo que permite a socialização efetiva e atempada de um jogo de futebol entre Portugal e a Turquia. Nos nossos dias, essa realidade tornou-se possível, na medida estrita em que eu como espectador categorizei a informação, o conhecimento e energia da cabeçada ou do pontapé na bola do jogador que marcou gol através da coinci-

dência do espaço-tempo real com o espaço-tempo virtual. Nesse segundo ou minuto em que decorreu a jogada completa que deu origem ao gol. Fui eu que socializei por meio dos meus órgãos sensoriais a produção, distribuição, troca e consumo desse serviço analítico simbólico. Quando manipulo os mecanismos, descodifico ou codifico as linguagens das TIC, sou eu que intervenho na produção, distribuição, troca e consumo do futebol.

Se discernimos sobre serviços da indústria de serviços esportivos centrados no futebol, o imaterial e o analítico-simbólico do jogo, do lúdico, do lazer e da profissão leva-nos para o mundo do profano religioso, dos valores, da moral e das ideologias políticas. A racionalidade instrumental do capitalismo para que haja eficiência máxima nos diferentes espaços-tempos da produção, distribuição, troca e consumo de bens e serviços de esporte necessita de atores altamente compulsivos e competitivos. A partir do momento em que a ideologia e os valores associados à indústria do futebol prevalecem como a hipótese de privilégios e enriquecimento, como qualquer indivíduo, sem exceção, que acompanhe os ditames do fator produção trabalho quer ser o maior futebolista, porque só assim pode ter trabalho, emprego, salário e, logicamente, consumir objetos de forma exponencial. Estes são os atores que funcionam como os proletários básicos da indústria do futebol, mas são provavelmente os que consomem bens e serviços de outras atividades econômicas.

Aqueles que estão no desemprego ou em vinculação contratual precária, não têm qualificações ou competências para ser jogadores de futebol são meros espectadores e consumidores da mercadoria futebol. Não tendo vocação ou probabilidade de ser jogador de futebol efetivo e eficiente, é um homem frustrado e um vencido que se projeta nos valores da pátria, do clube e do jogador que simboliza as figuras emblemáticas dos heróis e dos deuses terrestres. Sendo pobre, levando uma vida

O esporte como miséria e espetáculo na era da globalização

sem sentido, cheio de frustrações, entrega-se compulsiva e apaixonadamente aos deuses e heróis terrenos.

De semana a semana discute os resultados e as vivências de cada jogo, em seguida preocupa-se sobre os resultados possíveis dos próximos jogos. Por outro lado, informa-se sobre quanto ganha, o que veste e calça o seu jogador preferido. Sabe tudo sobre a família, a origem social, as capacidades técnicas de cada jogador e treinador. Enfim, como acontece atualmente, assiste de forma compulsiva ao consumo do espetáculo midiático e miserável dos “mídias” da pátria portuguesa jogando futebol. Viaja, mobiliza-se, motiva-se, chora de raiva e alegria, grita “heróis do mar, contra os canhões marchar”.

Entretanto, essa massa alienante e atomizada que só sobrevive, sabe e luta para consumir objetos de diferente qualidade e quantidade, não sabe nada sobre a sua vida correlacionada com as contingências das TIC e da globalização, naquilo que concerne ao presente e ao futuro das suas qualificações e competências que lhes permite ter ou não trabalho, emprego, salário e rendimento no quadro da racionalidade instrumental do capitalismo.

Não sabendo alimentar o cérebro, mas quase só o corpo, resta-lhe vegetar e alienar-se com espetáculo midiático do futebol. Diferente daqueles que acreditam em qualquer religião, os rituais, espetáculos e sacrifícios associados à indústria do futebol implicam que a generalidade da massa de espectadores desse esporte sejam não mais que meros escravos compulsivos de consumo da reprodução da sua miséria e pobreza existencial.

RESUMO

Esse texto tem como objetivo apontar alguns dos fatores que possam elucidar sobre o atual estágio compulsivo de consumo alienante do esporte, dando especial atenção ao futebol, enquanto fenômeno de compra e venda do corpo no contexto da globalização e das TIC (Tecnologias de Informação e de Comunicação).

Palavras-chave: esporte, globalização, TIC.

ABSTRACT

The article intends to identify some points that will be able to elucidate ideas from the alienating compulsive process of sports consumerism nowadays, with special consideration on soccer, as a buying and selling phenomena of the body in the globalization context and ICT (Information and Communication Technologies).

Keywords: sport, globalization, ICT.

Recebido para publicação em 25 de abril de 2008. Confirmado em 26 de maio de 2008.