

Possíveis aproximações entre esporte e arte no universo midiático

Bruno Medeiros Roldão de Araújo¹
Iraquitã de Oliveira Caminha²

Resumo: Determinados gestos esportivos e modalidades apresentam forte caráter artístico aos olhos dos telespectadores e até mesmo dos praticantes. Mas isso não significa necessariamente que esporte e arte apresentem semelhanças, pois os conceitos tradicionais de arte não permitem tal aproximação. Contudo, devido ao apelo estético nas práticas corporais que objetivam a produção e a reprodução dos corpos por influência midiática, numa verdadeira tentativa de construção e representação do corpo belo, acaba por colocar a atividade física e suas representações virtuais nos jogos de vídeo, como um meio estético e de produção assemelhada à arte. Diante deste cenário, objetivou-se analisar em que medida o espetáculo esportivo midiático e os jogos de vídeo aproximam o esporte da arte. Para tanto, realizou-se pesquisa qualitativa com estudantes da rede pública de Ensino Médio e Superior, buscando a construção de uma reflexão entre o esporte, o corpo, os jogos de vídeo e a arte sob a ótica da estética do movimento humano.

Palavras-chave: Esportes. Arte. Estética. Jogos de Vídeo.

Possible approaches between sport and art in media universe

Abstract: Certain sporting gestures and modalities present a strong artistic character in the eyes of the viewers and even of the practitioners. But this does not necessarily mean that sport and art present similarities. However, due to the aesthetic appeal in corporal practices that aim at the production and the reproduction of bodies by media influence in a real attempt to construct and represent the beautiful body, it ends up putting physical activity and its virtual representations in video games as an aesthetic medium and of production similar to art. In view of this scenario, the objective was to analyze the extent to which the sports spectacle of the media and video games approach the sport of art, for which qualitative research was carried out with students from public high school and higher education, seeking the construction of a reflection between sports, video games and the art from the perspective of the aesthetics of human movement.

Keywords: Sports. Art. Esthetics. Video Games.

¹ Doutor em Educação Física, professor da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: bruno.medeiros@professor.ufcg.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9657-7693>

² Doutor em Filosofia, professor da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: caminhairaquitã@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0840-9727>.

Posibles aproximaciones entre el deporte y el arte en los medios de comunicación

Resumen: Ciertos gestos deportivos y modalidades presentan un fuerte carácter artístico a los ojos de los espectadores e incluso de los practicantes, pero esto no significa necesariamente que el deporte y el arte presentan similitudes. Sin embargo, debido al atractivo estético de las prácticas corporales que apuntan a la producción ya la reproducción de los cuerpos por medio de la influencia mediática en un verdadero intento de construcción y representación del cuerpo bello, termina poniendo la actividad física y sus representaciones virtuales en los juegos de video como un medio estético y de producción similar al arte. Ante este escenario, el objetivo fue analizar hasta qué punto el espectáculo deportivo de los medios y videojuegos se aproxima al deporte del arte, para el que se realizó una investigación cualitativa con estudiantes de educación secundaria y superior pública, buscando la construcción de una reflexión entre el deporte, los juegos de video y el arte desde la perspectiva de la estética del movimiento humano.

Palabras clave: Deportes. Arte. Estética. Juegos de Video.

1 Introdução

O trato midiático dado ao esporte tem levado a uma espetacularização deste fenômeno, promovendo um telespetáculo esportivo, que supera as mídias informacionais tradicionais (jornais e televisão), passando pelo cinema e chegando ao ciberespaço da Internet e dos jogos de vídeo (produzidos e compreendidos, já como uma forma de arte). Este fenômeno interessa a área de Linguagens e suas Tecnologias, ao propiciar novas possibilidades para o trato da Educação Física Escolar e ensino de Artes, pois demonstra uma apropriação artística pelo esporte que merece ser discutida e refletida de forma minuciosa, pois colocam entes paradigmáticos, até então, distintos (Arte e Esporte) diante de um mesmo palco onde surge uma singular espetacularização. Algo que na cultura brasileira é notadamente observado no futebol, em que aparecem conceitos tais como o de “futebol arte”, no qual emergem afirmações do tipo: “este lance foi uma pintura, uma verdadeira obra de arte”, o jogador tal é “um artista com a bola”, dentre outras. Contudo, considerando o caráter excessivamente competitivo do esporte, torna-se difícil considerá-lo como uma manifestação cultural de natureza estética.

Segundo o pensamento de Suassuna (2007), que considera o fim último da arte, a produção da beleza, tornando-se condição *sine qua non* para o entendimento dela mesma e tendo o esporte por objetivo o triunfo sobre determinada meta ou adversário, observa-se que, por mais que algumas vezes os gestos esportivos tenham caráter artístico, os esportes e os e-Sports ao terem como objetivo primordial a vitória, a subjugação dos adversários ou do recorde, não possam, neste sentido, ser considerados uma forma de arte. Não obstante, o treinamento que “produz” o corpo do atleta e a representação destes corpos nos jogos de vídeo, podem ser reconhecidos como um ato de criação artística, pois, acabam por apresentar corpos de grande apelo estético na sociedade contemporânea.

Um dos sinais da sociedade contemporânea é a importância que o corpo apresenta, uma vez que a imagem e a linguagem corporal são cada vez mais reconhecidas como forma de expressão e de poder nas interações pessoais. Neste sentido, o esporte, ao revestir o corpo de movimento, permite um discurso individual e coletivo (LACERDA, 2007), que possibilita, além dos benefícios para a saúde, a proximidade com o “corpo da moda”, o corpo atlético, magro e esguio, que passou a dominar a mídia e o inconsciente coletivo, em que a estética do corpo desportivo se mostra como uma importante representação estética da atualidade.

Neste cenário, determinados gestos esportivos apresentam forte apelo estético, comparável a uma expressão artística das mais refinadas, sendo um fato socialmente reconhecível, mas no entendimento da maneira como as gestualidades do corpo em movimento desportivo, pode ser considerada realmente uma criação artística encontra barreiras nos conceitos tradicionais de arte, que não permitem inicialmente esta aproximação. Contudo, as modernas transformações no entendimento do que seria arte, pode colocar o esporte no patamar artístico. Para os estetas, a “Arte” é algo visto como “uma categoria maior”, base de uma Filosofia da Arte, na qual a Estética se ancora. No entendimento de estetas como Suassuna (2007), a Arte se distingue por ser uma forma de expressão, que tem em seu fim último a produção da Beleza. Categoria esta que, superando o pensamento antigo, engloba o Belo, o Feio, o Trágico, o Humorístico, dentre outras categorias, ou seja, a Beleza não está relacionada somente a um ideal de “Beleza Absoluta” originária do mundo suprasensível das Ideias, que seria o mundo real e imortal, segundo o pensamento Platônico e sim a Arte oriunda da desordem, a “Arte do Feio” proposta por Aristóteles, que considerava a beleza como propriedade do objeto, e não um reflexo de algo superior e inteligível como pregoava Platão.

Neste sentido, mostra-se necessário entender o objeto de estudo da Estética, pois não pode ser demarcado sem a reflexão do papel da Beleza em sua definição. Segundo Suassuna (2007), a Beleza, enquanto conjunto da Arte envolve as categorias de: Gracioso, Belo, Sublime, Trágico, Risível, Beleza do Feio, Cômico e Beleza do Horrível, pois pode haver beleza na feiura, no desarranjado, levando a um entendimento de que o objeto de investigação da Estética não seria o simplesmente a “Filosofia do Belo”, seria sim uma “Filosofia da Beleza” ancorada por sua vez na Filosofia da Arte.

Ao pensar o corpo do atleta, sob a ótica da beleza, pode-se facilmente aproximar esporte ao campo estético e, por conseguinte, à arte. O corpo atlético se tornou o “corpo da moda”, o ideário de beleza buscado na sociedade ocidental, principalmente por diversas influências, dentre as quais se destaca a midiática, seja na superexposição de corpos que beiram a perfeição em performances acrobáticas comuns a poucos mortais, ou seja, pela espetacularização midiática que o esporte passa desde o início do século XX, o que o levou a se tornar o maior fenômeno sociocultural e de integração mundial do último século, se estendendo até os dias atuais, nos quais emergem os *e-Sports* (MIAH, 2017; BERNARDO, 2016) e demais simulações esportivas oriundas dos jogos de vídeo, ampliando os cenários do telespetáculo esportivo.

2 Método

Com o objetivo de analisar em que medida o telespetáculo esportivo midiático e os jogos de vídeo aproximam o esporte da arte, realizou-se pesquisa qualitativa descritiva de campo, por meio de entrevistas semiestruturadas e aplicação de questionários com 50 atores sociais (AS), na faixa etária da juventude proposta pela Organização das Nações Unidas - ONU (2004), de 15 a 24 anos de idade, de ambos os gêneros, da rede pública de Ensino Médio de Recife - PE (Escola de Aplicação do Recife FCAP/UPE) e Superior da Universidade de Pernambuco - UPE. A quantidade de indivíduos segue as recomendações de Bauer e Gaskell (2008), que sugerem para pesquisas qualitativas um limite entre 15 e 25 entrevistas individuais por lócus de pesquisa, diante da constatação de saturação dos dados.

Este artigo é decorrente da pesquisa de doutorado “O corpo na dimensão das relações tecnológicas: uma análise dos jogos eletrônicos e do telespetáculo esportivo”, que recebeu

apoio do CNPq (Chamada MCTI/CNPQ/Universal, Processo n°. 443529/2014-0) e da CAPES (Programa de Formação Doutoral Docente - Prodoutoral). Foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da Universidade de Pernambuco, parecer número: 944.537, e registro via Plataforma Brasil (CAAE: 40214114.1.0000.5207). Foram seguidas todas as diretrizes éticas da pesquisa com seres humanos, recomendadas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 2013).

3 Resultados e Discussão

Dentre os AS, 66% eram do gênero masculino e 34% do feminino, 80% eram universitários (as) e 20% estudantes do Ensino Médio, 100% acompanhavam o telespetáculo esportivo e jogavam jogos de vídeo. Os discursos versaram de forma singular sobre a prática esportiva com fins estéticos e a prática numa perspectiva de melhoria da saúde, conforme os exemplos a seguir,

Todo mundo, seja que gosta ou não de esporte ou jogue algum jogo, todo mundo quer ter um corpo, vamos dizer assim, atlético [...], mas eu acho que não é questão de beleza e sim de saúde, né? Quanto mais perto você tiver de uma vida saudável, mais interessante e bonita você será. (ATOR SOCIAL n°. 14, feminino, 17 anos).

Todo dia eu treino e tenho um objetivo na minha cabeça. Estou sempre atrás de um corpo ideal. [...]. Um cara que tem um corpo, que quer ser grande, seco, entendeu? Eu diria que esse é um objetivo. (ATOR SOCIAL n°. 16, masculino, 17 anos).

No tocante a estas opiniões, que mesclam a busca de um corpo ideal e a perspectiva de manutenção e/ou melhoria da saúde, o estudo de Lovisolo (1997) discute questões relativas à estética corporal e ao movimento pela saúde, afirmando que os valores estéticos e morais se sobressaem aos técnicos, quando da construção dos “eus” em relação a suas próprias imagens corporais, influenciados pela cultura, que prega corpos com baixo percentual de gordura, entre outros requisitos, retirados do modelo de corpo atlético. Confirmando isso, o autor mostra que os argumentos técnicos e recomendações de controle da obesidade não avançaram significativamente nos últimos séculos, mas os apelos estéticos, pelo contrário, se mostraram poderosos. Apelos estes que no século XX, principalmente após o advento da televisão e da espetacularização da indústria da moda e do esporte, tornam-se fortemente determinados por instâncias midiáticas. Neste sentido, destacam-se os seguintes discursos,

[...] acho que a mídia influencia bastante não só o corpo como diversos tipos de comportamento, diversos tipos de marca, [...] tem coisas que a gente tem que usar, mas eu acho que quem é profissional da Educação Física, deve prezar, eu falando em relação ao corpo, muito mais pra saúde do que pelo físico [...]. Então acho que a gente tem que se preocupar primeiro com a saúde pra depois se preocupar com o corpo, um é consequência do outro, na minha visão. (ATOR SOCIAL n°. 23, masculino, 22 anos).

Midiático, claro! E influência familiar. Eu tinha uma tia que, ela dizia que tinha que fazer dieta e eu sei que eu ficava com aquilo: 'Eu também tenho,

eu também tenho que ser magra [...]'. (ATOR SOCIAL n.º. 32, feminino, 19 anos).

[...] que nem passa na TV, na mídia, que o corpo ideal seria aquele corpo todo malhado, definido, hipertrofiado. (ATOR SOCIAL n.º. 34, masculino, 19 anos).

Os discursos revelam uma consciência crítica em relação à influência midiática na conformação dos modelos de corpo e de beleza, demonstrando também que há uma cobrança, quase que generalizada, por tais padrões, advindas da própria família também. A obra de Mauss (2003) esclarece esta situação, ao afirmar que o corpo é produzido pela dimensão simbólica da sociedade, “[...] a produção de sentidos sobre a imagem do corpo e a percepção que o sujeito tem do próprio corpo é, ao mesmo tempo, individual e coletiva, opera no social, mas não se limita a ele.” (FERREIRA, 2008, p. 480). Diante do exposto, cabe destacar que os AS (n.º. 23, n.º. 32 e n.º. 34) eram alunos de graduação em Educação Física, o que pode corroborar para uma visão mais cética dos padrões de beleza impostos pela sociedade midiática, mesmo tendo que reproduzi-los no mercado de trabalho, conforme indica o estudo de Castro *et al.* (2016). Outro estudo com acadêmicos de Educação Física (FELDEN *et al.*, 2016), demonstrou que esses estudantes apresentam maior motivação para ficarem musculosos, devido a uma maior internalização do “ideal da moda”, de um corpo atlético, como pode-se constatar na seguinte fala:

Tive, tive como meta. Eu sempre me espelho muito em pessoas que, entre aspas, o fisiculturista mesmo, mas não chegar até o ponto dele, mas assim ficar um pouco mais enxuto, tanto é que eu em, em 3 meses eu consegui perder 20 kg. Mas eu treino muito, eu faço atletismo né, eu tenho um grupo de corrida, aí dieta, tudinho [...]. (ATOR SOCIAL n.º. 50, masculino, 20 anos).

Corroborando a estes achados, temos o estudo de Dohms (2016), que destaca uma tendência a níveis positivos da autoimagem e da auto-estima, por parte de jovens docentes, característica relacionada a aspectos emocionais do cuidado de si. Neste sentido, o corpo “construído” em busca de um modelo de beleza “da moda”, por meio do autocuidado, assemelha-se a um ato de criação artística, pois em ambos, algo é trabalhado em busca de produção do belo. Nos atletas profissionais, este não é o objetivo primeiro, mas acaba sendo consequência, devido a uma rotina de alimentação adequada e treinos físicos constantes, refletindo uma construção corporal de caráter artístico, mas quando este corpo, arte viva, se coloca em movimento através do esporte, produz gestos muitas vezes coreografados, a exemplo de um balé, mas que não se apresenta a princípio como arte, segundo os moldes paradigmáticos tradicionais.

Outro motivo que reforça esta visão é o preço muitas vezes pago pelos atletas que em seu treino de alto rendimento acabam atingindo a ótima *performance*, mas algumas vezes em detrimento da saúde, vivendo com dores e lesões crônicas, que em um futuro próximo acaba por encerrar suas carreiras. Na busca do movimento perfeito, seja esteticamente ou de forma utilitária, muitos atletas acabam por prejudicar seu corpo, consumindo esteroides anabolizantes ou simplesmente pelo treino excessivo, motivo pelo qual alguns passam a defender que o esporte não possa se enquadrar à arte. Mas o que dizer dos artistas que se consomem em sua criação? Por exemplo, os inúmeros pintores que morreram devido à

intoxicação de suas tintas? Portanto, a aproximação entre esporte e arte depende do ponto de vista, do olhar paradigmático tomado como referência.

Para Welsch (2001), como os paradigmas que envolvem os conceitos de Arte e Esporte demonstraram no decorrer do tempo serem estruturas variáveis, o deslocamento do gesto esportivo para o artístico não se torna impossível. Arte e Esporte a princípio não poderiam ser aproximados, pois o primeiro seria um ente estético e o segundo ético, o que os coloca em lados opostos. Mas, o Esporte começou a se deslocar do campo ético para o estético, pois se antes ele era reconhecido como meio de domínio corporal pela consciência, numa espécie de “triunfo profano da concepção metafísica” (WELSCH, 2001, p. 143), agora é reconhecido com algo afinado à estética, o que se reflete na moda fitness, de origem nas academias de ginástica e nos esportes de alto rendimento e pelo prazer estético que os espectadores sentem ao assistir ao telespetáculo esportivo.

A espetacularização midiática do esporte é notável no futebol americano (cuja liga norte-americana é conhecida por *Super Bowl*), no boxe internacional, no basquete da Liga Nacional norte-americana - NBA, nas Artes Marciais Mistas (MMA), principalmente no *Ultimate Fight Championship* (UFC), nos jogos de vídeo (sejam estes de simulação esportiva ou exergames) e no futebol (principalmente na *Champions League* europeia e na Copa do Mundo FIFA de futebol masculino). No tocante ao futebol, os dados demonstraram ser a modalidade esportiva mais citada e acompanhada na mídia (jornal impresso, rádio, televisão, Internet), também a mais jogada na dita realidade e na virtualidade dos jogos de vídeo. Conforme os seguintes discursos,

Assim, quando eu vou pra lá, pro interior, eu tenho muitos amigos por lá e a gente sempre joga futebol juntos [...]. Acompanho muito no Globo Esporte, principalmente porque muitas vezes eu não consigo acompanhar os jogos do meu time e aí eu vou lá, vou no site e ver o que aconteceu no jogo passado, os melhores momentos e tal, entrevistas com o técnico, jogadores e coisas assim. Até notícias também de outros times do exterior também, de adversários também do seu time. (ATOR SOCIAL n°. 03, feminino, 21 anos).

Então, é eu tenho. Eu torço pro meu time de futebol daqui, e eu procuro sempre estar por dentro, se eu não acompanhar tipo, vendo o jogo, eu tento ver pelo rádio, pela internet, ou então conversando, né? Mas sempre estar por dentro. [...]. (ATOR SOCIAL n°. 06, feminino, 20 anos).

Eu jogo *FIFA*, que é futebol, né? Também jogo UFC. É, são mais esses dois. Também já joguei alguns de futebol americano, basquete, mas que eu jogo com frequência é mais *FIFA*. (ATOR SOCIAL n°. 10, masculino, 16 anos).

Esportivo eu jogo futebol mesmo, que é o *PES* e o *FIFA*. Eu creio, eu que a maioria, eu posso estar errado. [...] Eu gosto de esporte na TV, eu acho que é isso, na quarta, sábado e domingo, a gente tem, às vezes muda os horários também, eu gosto muito de futebol e acompanho sempre a que eu tenho um padrão de ver, escutar em rádio debate esportivo, eu sou muito ligado a isso. (ATOR SOCIAL n°. 50, masculino, 20 anos).

As falas refletem a importância do futebol para a constituição cultural brasileira, esporte de massas apaixonadas, que origina bordões estéticos como “futebol arte”, “este gol foi uma pintura”, em que para o senso comum dos torcedores há partidas e lances que são verdadeiras obras de arte. Seja num drible desconcertante do centroavante do futebol, seja num

“gol de placa” ou simplesmente numa “defesa milagrosa” do goleiro, a estética está fortemente presente na apreciação dos torcedores/espectadores/telespectadores e no entendimento comum de que aquilo foi uma “obra arte”, discursos igualmente reproduzidos nas práticas virtuais dos jogos de vídeo de futebol mais citados, a exemplo do *FIFA Soccer* (da produtora norte-americana *EA Sports*) e do *Pro Evolution Soccer - PES* (da produtora japonesa *Konami*), atualmente chamado de *eFootball*.

Confirmando esta visão estética e espetacularizada do futebol, Damo (2001) traz que um dos significados apontados pelos futebolistas é o caráter mimético, da guerra simulada, do faz-de-conta, o que torna o futebol, em certa medida, semelhante ao teatro, embora ele não se apresente como uma montagem encenada, pois “[...] o suspense deve produzir-se ao longo do próprio espetáculo, sendo, portanto, um acontecimento. A compreensão do esporte na sua especificidade passa pelo reconhecimento desse paradoxo” (DAMO, 2001, p. 86). E, reforçando o poder do futebol, tem-se dentre todos os eventos esportivos, juntamente aos Jogos Olímpicos, a Copa do Mundo de Futebol, como os eventos que mais influenciam as sociedades, seja pelo gosto, pela emoção, ou pelo apelo estético fortalecido pelo espetáculo produzido pela mídia, principalmente a televisiva.

Os discursos destacam também a espetacularização esportiva nos jogos de vídeo, seja nas simulações esportivas (*FIFA Soccer*, *PES*, *NBA 2K*, dentre outras), sejam nos processos de esportivização (*League of Legends*, *World of Craft*, *Counter Striker-CS*, *Dota*, entre outros) os reconhecidos *e-Sports* (SEO, 2013; RAI; YAN, 2009), nos quais os jogos de vídeo, mesmo não ligados diretamente à representação dos esportes, são jogados em ligas e torneios à semelhança dos esportes tradicionais. Com ranqueamento, organização, remuneração e consequente profissionalização de suas práticas e de seus praticantes, os ciberatletas ou *pro players*. Diante deste cenário, destacam-se os seguintes discursos:

Ah, eu jogo *FIFA*, *NBA*, a maioria só basquete e futebol mesmo. [...]. Mais futebol e com os amigos mais no computador, *League of Legends* eu jogo bastante. [...]. Têm os mais assassinos, os mais que tão pra ajudar o time, aí eu prefiro que é mais individual. (ATOR SOCIAL n.º 15, masculino, 18 anos).

Assim, se for olhar a forma de trabalho dele, é como se eles fossem atletas né? Porque eles se dedicam todos os dias, um determinado tempo de horas pra poder tá ali, jogando e melhorando seu desempenho né? Que é o que o atleta faz, treina pra melhorar seu desempenho pra poder participar das competições. Então é basicamente o que eles fazem, treinam todos os dias, tem treinador também, nesse jogo [...] *League of Legends*, eles têm treinador também essas caras. Aí eles passam cerca de oito, dez horas por dia, só treinando, pra poder participar das competições. (ATOR SOCIAL n.º 34, masculino, 19 anos).

Ainda no tocante aos jogos de vídeo, foram citados de forma relevante os *exergames* ou *videogames* ativos, jogos de movimento corporal, atividade física e exercício físico (VOJCIECHOWSKI *et al.*, 2017; KNIGHTS *et al.*, 2016; ARAÚJO *et al.*, 2011). Os mais lembrados foram os que utilizam o dispositivo *Kinect* do console *Microsoft Xbox 360*, o *Kinect 2.0* do console *Microsoft Xbox One* e o Console *Nintendo Wii* com seus *joysticks* (controladores de jogo) com sensores de movimento (*wiimote* e *nunchuck*). A seguir, um relato sobre o uso de um jogo esportivo de treinamento físico no *Kinect*,

[...] jogos que você tem que ficar copiando os movimentos, tipo esse da *Nike* que quando você não faz do jeito certo ele avisa, e ele fala: “mais pra trás, levanta mais a perna”. Ele fica falando. Ou então você para, tem hora que você cansa, é cansativo, de verdade. É como ficar em uma esteira sem parar. Ai ele fala que não está conseguindo te ver mais no leitor [...] do *Kinect*! Isso! Aí, tem isso sabe, de ficar monitorando. [...] diz quanto você perdeu de caloria e tal. Acho que ajuda muito, [...], tem esse tipo de jogo assim, que faz com que você perca peso, com que você gaste energia e tal, e fique sarada, né? (ATOR SOCIAL n.º. 06, feminino, 20 anos).

Os *exergames* promovem a interação corporal e esportiva com os ambientes virtuais destes produtos da indústria do entretenimento, que aproximam o jogar “virtual” com o praticar “dito real”, em que fortes apelos estéticos surgem tanto dos sujeitos jogadores, quanto da representação digital dos corpos atléticos e heróicos. Cabe referência ao trabalho de Lipovetsky e Serroy (2011), os quais afirmam que os bens e produtos são gerados, desde o início, como arte e não o contrário. Logo, o produto cultural jogos de vídeo seria produzido como uma forma de arte.

Outra forma de espetacularização do esporte que o faz se aproximar mais ainda da arte é a da indústria do cinema, na qual se tem um marco cinematográfico relacionado ao esporte, é a série de filmes dramáticos “*Rocky*”, iniciada em 1976 e estrelada por Sylvester Stallone, que interpreta um atleta de boxe, de forma singularmente sensível, fazendo o personagem Rocky Balboa ser lembrado na consciência coletiva mundial como a verdadeira personificação do corpo atlético, “treinado e disciplinado para resistir e sobreviver, qual metáfora da inexorável condição humana” (LACERDA, 2007, p. 395) seria mais expressiva? Seguindo o exemplo do Boxe, o que dizer do boxeador norte-americano Muhammad Ali (Cassius Clay)? Considerado por muitos especialistas como o melhor boxeador dos pesos-pesados da história, que transformava suas lutas num verdadeiro espetáculo, muitas vezes adiando a vitória e fazendo performances puramente estéticas, como quando girava o braço antes de golpear o adversário. Ainda sobre o boxe, Melo (2005) conclui seu artigo, trazendo um interessante paralelo dessa modalidade esportiva de luta com as artes teatrais de Bertolt Brecht, buscando reafirmar sua proposição de que o esporte seria mesmo uma forma de arte.

Portanto, compreendendo o esporte como algo carregado de simbologias estéticas e, seguindo o pensamento de Welsch (2001), o qual considera tudo que é enfaticamente estético como algo que apresenta grande chance de se tornar arte, pode-se concluir que “[...] o esporte, sendo uma nova e óbvia instância do estético, pode muito bem entrar na espera predicativa da arte” (WELSCH, 2001, p. 148). No esporte o corpo fala, seus gestos traduzem a alma humana. São, portanto, edificações que beiram até mesmo arte, seja numa própria construção artística como o jogo de vídeo ou o cinema, seja num jogo esportivo que arranca aplausos e lágrimas dos telespectadores.

Ao relacionar o Esporte à Arte, Lovisolo afirmou que os “esportes deveriam ser uma matéria prima para a discussão estética, para o entendimento de nossa necessidade cultural de beleza e para despertar atitudes de respeito e admiração diante das diversas expressões do belo” (LOVISOLO, 1997 p. 49). Outro autor que defende esta estreita correlação é Jeu (1992). Para ele, o esporte é uma forma sensível de percepção e expressão, sendo, portanto, uma reconhecida categoria estética, comparável à Arte. Portanto, embora a vitória seja o objetivo primordial do esporte, para Welsch (2001) ela só é alcançável pela superioridade da performance, que seria a própria essência do esporte, uma obra que por sua vez, pode tornar-se arte do esporte.

4 Considerações finais

Os resultados apontam a necessidade de se verificar o papel da espetacularização midiática dos esportes no telespetáculo e nos jogos de vídeo, para o processo de criação de uma aparente concepção artística destes, ante ao senso comum. Deve-se investigar a importância do apelo estético nas práticas corporais que objetivam determinantemente a produção dos corpos bem como apontar o preço que o corpo do atleta paga para sua construção e para a reprodução de determinados movimentos esportivos, sejam estes estéticos ou utilitários, pois o entendimento do Esporte como ente da Arte passa por tais discussões.

O telespetáculo esportivo e a espetacularização esportiva nos jogos de vídeo apresentam-se como exemplos singulares da era do “capitalismo artista”, na qual a arte é o próprio produto que vem a atender os anseios de consumo de uma sociedade desorientada (LIPOVETSKY; SERROY, 2011), o que também remete ao conceito de indústria cultural (HORKHEIMER; ADORNO, 2002), uma vez que as obras artísticas provenientes da sua oposição à sociedade estariam sendo neutralizadas pela uniformidade das experiências estéticas, num consumo voltado às massas. Doravante essa problemática, há a constatação da aproximação entre Esporte e Arte no universo midiático virtual, mesmo que venha a atender aos anseios capitalistas de consumo, afinal, o “belo” atrai instintivamente o ser humano.

Constatou-se, também, que no sentido das formas do corpo atlético, a aproximação com a Arte é evidente, principalmente por sua busca de beleza. Entretanto, quando se transfere a mesma questão à prática do Esporte em si (na forma tradicional ou virtual dos jogos de vídeo) e aos gestos esportivos, a problemática aumenta, visto que, embora o esporte seja compreendido como algo estético, parcela significativa dos teóricos da estética não o avalia como Arte. Não obstante, pode-se concluir com base no estudo realizado que o Esporte, ao se tornar algo estético, mesmo contra alguns conceitos tradicionais, mostra-se como um tipo de Arte, numa concepção de que a busca da *performance* ideal do atleta ou do *pro player*, não só nos treinos, bem como na própria disputa esportiva, seria um verdadeiro ato de criação artística.

Essa interlocução de saberes da área de linguagens e suas tecnologias no âmbito educacional pode suscitar discussões e aprendizagens significativas para a Educação Física Escolar e as Artes visuais, uma vez que a cultura corporal de movimento e suas intersecções artísticas devem e podem ser incluídas nas discussões acadêmicas e no currículo escolar, mesmo que ultrapasse tradicionais barreiras epistemológicas.

Referências

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de *et al.* Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz**: Revista de Educação Física (Online), Rio Claro, v. 17, n. 4, p. 600-609, out./dez. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v17n4/a04v17n4.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2023.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de *et al.* Les approches entre le sport et l'art : un réexamen dans la perspective de l'esthétique du mouvement humain. Premier symposium Franco-Brésilien sur le thème Corps Education et Culture du Mouvement, 2014, Montpellier. **Anais [...]**. Montpellier, 2014. p. 25-40.

BAUER, Martin; GASKELL, George. (Ed.). **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. Trad. Pedrinho A. Guareschi. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

BERNARDO, Kaluan Boarini. **E-Sports**: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista contemporânea. 2016. 115 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2016.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde de 12 de dez. 2012. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, n. 12, seção 1, p. 59, 13 jun. 2013. Disponível em:
http://bvsm.sau.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html. Acesso em: 12 fev. 2023.

CASTRO, Juliana Brandão Pinto *et al.* Alimentação, corpo e subjetividades na Educação Física e na Nutrição: o ranço da adiposidade e a ascensão dos músculos. **Demetra**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 3, p. 803-824, 2016. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/demetra/article/view/21995/18427#.WN0v2We1uot>. Acesso em: 30 mar. 2023.

DAMO, Arlei Sander. Futebol e Estética. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 82-91, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n3/a11v15n3.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2023.

DOHMS, Karina Pacheco. Contextualizando a autoimagem e a autoestima na realidade docente. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 29, p. 39-51, jan.-dez. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/43921/44683>. Acesso em: 22 jun. 2023.

FELDEN, Érico Pereira Gomes *et al.* Internalização dos ideais de corpo em acadêmicos de Educação Física e Fisioterapia. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Taguatinga, v. 24, n. 4, p. 121-128, 2016. Disponível em:
<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/6508/>. Acesso em: 30 mar. 2023.

FERREIRA, Francisco Romão. A produção de sentidos sobre a imagem do corpo. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 12, n. 26, p. 471-483, jul./set. 2008. Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/icse/v12n26/a02.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2023.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. *In*: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169-214.

JEU, Bernard. **Analyse du sport**. Paris: PUF, 1992.

KNIGHTS, Shannon *et al.* An innovative cycling exergame to promote cardiovascular fitness in youth with cerebral palsy. **Developmental Neurorehabilitation**, London, v. 19, n. 2, p. 135-140, abr. 2016.

LACERDA, Teresa Oliveira. Uma aproximação estética ao corpo desportivo. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 7, n. 3, p. 393-398, 2007. Disponível em:
http://www.fade.up.pt/rpcd/arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/3-01.pdf. Acesso em: 29 mar. 2023.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo, respostas a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LOVISOLO, Hugo. **Estética, Esporte e Educação Física**. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

MAUSS, Marcel. As técnicas do corpo. *In*: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. p. 399-422.

MELO, Victor Andrade de. O esporte como uma Forma de Arte: diálogos entre (duas?) linguagens. **Movimento (Niterói)**, Niterói, v. 9, n. 1, p. 35-55, 2005. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2871/1485>. Acesso em 13 mar. 2023.

MIAH, Andy. **Sport 2.0: transforming sports for a digital world**. Cambridge: The MIT Press, 2017.

ONU. **Informe sobre la juventud mundial 2005**. Asamblea General Consejo Económico y Social. A/60/61-E/2005/7. 06 dez. 2004. Disponível em: <https://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/wyr05book.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2020.

RAI, Laxmisha; YAN, Gao. Future perspectives on next generation e-sports infrastructure and exploring their benefit. **International Journal of Sports Science and Engineering**, Birmingham, v. 3, n. 1. p. 27-33, 2009. Disponível em: <http://www.worldacademicunion.com/journal/SSCI/sscivol03no01paper05.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2023.

SEO, Yuri. Electronic sports: a new marketing landscape of the experience economy. **Journal of Marketing Management**, Durham, n. 29, n. 13-14, p. 1542-1560, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/265250765_Electronic_sports_A_new_marketing_landscape_of_the_experience_economy. Acesso em: 20 fev. 2023.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética**. 8. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

VOJCIECHOWSKI, Audrin Said *et al.* Effects of exergame training on the health promotion of young adults. **Fisioterapia em Movimento**, Curitiba, v. 30, n. 1, p. 59-67, jan./mar. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/fm/v30n1/1980-5918-fm-30-01-00059.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2023.

WELSCH, Wolfgang. Esporte - visto esteticamente e mesmo como Arte? *In*: ROSENFELD, Denis Lerrer (Org.). **Ética e Estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. p. 142-165.

Contribuições da autoria

Autor 1: Pesquisa de campo e escrita do artigo

Autor 2: Escrita do artigo

Data de submissão: 06/07/2023

Data de aceite: 21/08/2023