

QUEM ESTÁ VENCENDO E QUEM ESTÁ PERDENDO: aspectos da organização da experiência do jogar em esportes coletivos e no futebol

Eduardo Fernandes Nazareth*

Resumo

Nesse artigo exponho uma pequena síntese de minhas reflexões teóricas a respeito das experiências vivenciadas no âmbito dos jogos esportivos coletivos, em especial alguns aspectos que singularizam o futebol. A perspectiva adotada é a de fazer uma análise sucinta de alguns dos fatores mais importantes que incidem sobre a constituição dos *frames* organizadores das experiências na esfera do jogo. O centro da análise concerne a como se constitui a ordenação da relação social competitiva dos jogos – determinando quem está em vantagem e quem está em desvantagem, quem é o vencedor e quem é o perdedor – e como essa ordenação atua como principal condicionante de acionamento e sustentação dos *frames* ao longo do jogo.

Palavras-chave

Jogos esportivos coletivos. Teoria sociológica. Futebol.

WHO IS WINNING AND WHO IS LOOSING: Aspects of organizing the experience of playing collective sports and football

Abstract

In this article, I expose a short synthesis of my theoretical reflections about experiences lived in the domain of sportive and collective games, specially some aspects that single out football. The adopted perspective pursues to analyze some of the most important factors for the constitution of those frames that arrange experiences in the realm of the game. The center of the analysis concerns to how it is constituted the order of the games competitive social relation – determining who are in advantage and in disadvantage, who

* Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro – IUPERJ, Brasil.

are the winner and the loser – and how it works out as a main condition for actuation and support of frames during the games.

Keywords

Collective sport games. Sociological theory. Football.

Nesse texto exponho uma pequena síntese de minhas reflexões teóricas a respeito do jogo, valendo-me de alguns autores da sociologia que trataram do tema. O objetivo é compreender como se organiza a experiência de jogar jogos esportivos coletivos de alto rendimento, como o futebol. Além da própria bibliografia em teoria sociológica, em especial sobre micro sociologia e jogos, serão expostos dados de diversos tipos relacionados a vários esportes, desde observações de partidas – tanto vistas pela tv quanto nos estádios – até entrevistas de jogadores e técnicos na imprensa ou feitas por mim, além da leitura das regras dos jogos, e outras fontes como manuais técnicos e táticos e literatura do gênero. Foi também importante para as reflexões teóricas preliminares que ora exponho ter acompanhado uma equipe profissional da segunda divisão do Rio de Janeiro como estagiário da comissão técnica durante o campeonato estadual de 2008, o que contribuiu muito para testar algumas das hipóteses que havia formulado. Entretanto, deter-me-ei em aspectos que considero mais gerais a respeito do jogo esportivo coletivo, em particular sobre um dos aspectos que singulariza o jogo de futebol como um dos esportes socialmente mais arrebatadores. A perspectiva adotada neste artigo é a de fazer uma análise sucinta de alguns dos aspectos mais importantes constituintes dos *frames* que organizam a experiência de jogar esses jogos, e de alguma forma também a de assisti-los¹. O centro da análise aqui não é o ordenamento interativo em campo – que consiste na lógica da prática do jogo, esquemas táticos etc. O aspecto considerado central à análise concerne a como a ordenação interna da relação no jogo – determinando quem está em vantagem e quem está em desvantagem, quem é o vencedor e quem é o perdedor – organiza a experiência de jogar e de assistir ao atuar como principal condicionante de acionamento de *frames*.

¹ A idéia de *frame* aqui utilizada se baseia principalmente nas idéias de Goffman (1974) e de Bateson (1972).

Poderíamos dizer que os aspectos mais primários dos *frames* dos jogos esportivos coletivos, seja ele de alto rendimento ou não, se caracterizam por certas propriedades que só atuam por ocasião do próprio engajamento na prática do jogar o jogo e que passam a operar por *regras de transformação* alterando o regime da experiência. Por um lado, o engajar-se cognitivamente na relação competitiva, no caso dos jogos esportivos coletivos, implica inserir-se no jogo como jogador *de* uma equipe, de cujos membros se espera o que quase imediatamente, em graus distintos, ocorre; me refiro a uma disposição à solidariedade prática. Embora ela tenha um fundamento afetivo, essa solidariedade se constitui de outros elementos centrais de ordem prática, como a competência técnica para jogar, incluindo-se um saber incorporado (Wacquant e Bourdieu) e a partilha de suportes instrutivos básicos de vigência intersubjetiva que possibilitam a confiança fundamental à prática coordenada de ações (Garfinkel, 1963). Além da solidariedade prática, é preciso que haja identificação com um ente coletivo a que se devote uma certa afeição e que permita um certo envolvimento emocional entre seus membros. Esses aspectos se manifestam em jogo como um compromisso que liga a todos de uma mesma equipe por laços de afeição previamente constituídos e que só se intensificam no jogo, animando de um espírito singular um caráter prático de ação e envolvimento coletivo de acordo com a lógica da prática por ocasião de uma partida. Por outro lado, esse engajamento caracteriza-se por um comprometimento profundo com as tarefas necessárias à obtenção da vitória, convertendo-se, portanto, em termos práticos num senso de jogo que o orienta nas diversas situações de acordo com as lógicas básica do jogo, e que conduzirá sua ação em alguns momentos quase que de um modo inercial. Ter competência para jogar significa dominar esse saber em termos práticos.

Esses são alguns aspectos mais primários do engajamento no *frame* do jogo, atinente, sobretudo, à forma como as pessoas passam a agir como jogadores nesse tipo de jogo, modelando suas experiências, coordenando ações, tornando convergentes interesses e expectativas, agindo todas dentro desse regime, que só vigora e faz sentido se compartilhado socialmente.

Esses dois compromissos – prático-afetivo tanto com a vitória quanto com a equipe – são constitutivos da experiência de jogar. Essa forma de engajamento – que nada mais é do que a entrada num *frame* que inaugura um novo regime de ação – possibilita o desdobramento da relação competitiva,

pois é com base no modo de inserção na interação competitiva definido por este novo *frame* que tudo o mais poderá fazer sentido cognitivo estruturando, integrando, constituindo os eventos e lhes dando um sentido de unidade ao longo de uma partida. É só então que as propriedades ordenadoras dos *frames* atuam subjetivamente de um modo arrebatador, e que certos elementos do ambiente são selecionados, outros, excluídos, ganhando a unidade reconhecida intersubjetivamente pelos jogadores (como passam a se considerar as pessoas).

Jogadores, cada um comprometido com os pressupostos de sua equipe, engajados como tais, de uma forma interessada priorizando as instruções a serem adequadamente compreendidas diante de certas circunstâncias, inserem-se num modo *praxeológico* (Garfinkel, 2002); os torcedores, geralmente num modo afetivo; os expectadores desinteressados talvez buscando deleitar-se com belas jogadas; os comentaristas, de um modo analítico – todos percebem os eventos e os organizam seqüencialmente a seu modo, mas inescapavelmente a partir de um determinado *modo de engajamento*, em função dos quais as avaliações são condicionadas, as práticas são significadas, revistas ou mantidas, mas sempre em função da definição fundamental e estruturante da posição na ordem da relação determinada pelo placar.

Pois é o ter como certo (*taken for granted*) que os que jogam buscam a vitória, ou imediatamente assumir a posição de vencedor no jogo, que se atribui sentido a tudo o que ocorre ao longo de um jogo, tanto no nível da percepção quanto do entendimento, mas sempre por seleção de alguns elementos e exclusão de outros constituindo-se eventos de acordo com o *frame* acionado.

Esses *frames*, portanto, sofrem a incidência estruturante – atuando como *chave* de seu acionamento e *regra de transformação* interna dos elementos que fazem parte do jogo – do fator ordenador da relação de competição – o placar –, que define quem está em vantagem e quem está em desvantagem, e, ao final, quem é o vencedor e quem é o perdedor. Tudo se define e se organiza em função do placar, que é parte do dispositivo de objetivação da relação, tendo como fim determinar o melhor (ao menos no dia), ao final da partida. Mesmo que nem sempre isso aconteça, esse é o mecanismo oficial, fundado num princípio de justiça, de determinação do vencedor. Entretanto, durante a partida essa vantagem pode ser definida tanto em termos de resultados objetivos (o próprio placar), quanto em função da

demonstração, pela execução de lances que, conjugados segundo a lógica e tradição do jogo, signifiquem superioridade, mesmo que não se convertam em vantagem objetiva na pontuação. É também em função do sentido que os eventos adquirem para o ocupante de uma ou outra posição que se determinam, daí em diante, não só a aplicação de certas táticas e estratégias congruentes, mas também certas atitudes dos sujeitos do jogo.

Portanto, de acordo com o que tratamos até aqui, ser definido como perdedor ou em desvantagem, num determinado *frame* acionado, implica ruptura de expectativas posto que o engajamento no jogo, por si, como mencionamos, supõe o comprometimento com a vitória, e a expectativa de alcançá-la, em função do qual todos os acontecimentos são constituídos cognitivamente e significados, trazendo traços ou tendências desorganizadores das estruturas de interação. Redundam em frustração e conseqüentemente em uma determinada reação, que pode ser de espanto, de confusão, de choque, de ansiedade, de embaraço, de raiva, de acusações mútuas e ofensas². Essas reações estão desse modo sempre relacionadas com as expectativas de jogadores e técnicos geradas pelo engajamento no jogo, pois nesse ato eles assumem que as regras do jogo passam a vigorar com o seu início e que se submeterão a elas, *taken for granted* também que todos os participantes o farão, e anuindo que faz parte da atividade na qual se engaja – a despeito de não esperá-la – ter que correr o risco, de acordo com as regras, de estar na posição desfavorável do vencido, ou derrotado, ou do em desvantagem. Posição essa para qual se vê empurrado, constrangido em certas circunstâncias do jogo, imputando-se a si, como ocupante dessa posição, certos atributos morais às vezes considerando pela cultura da comunidade de praticantes circunstancialmente como lhe sendo essenciais, quando na verdade são atributos situacionais, contingentes, acessórios. Porquanto, as experiências vividas no âmbito do jogo derivam deste ente vivenciado como transcendente, dotado de certa autonomia ontológica, cuja ordenação se lhes impõe. Esse ente que ao mesmo tempo não faz parte deles, mas que deles se constitui – posto que sem os jogadores o jogo não é possível que se apresente concretamente –, mas que a eles arrebatava transformando-os.

² Sobre essas reações diante de frustrações de expectativas desorganizadoras da interação, ver Garfinkel, 1963, 1967.

A posição do vencedor é aquela que os competidores lutam para assumir, na busca de que esse atributo situacional passe a ser considerado como lhe sendo essencial a partir de prova de sua potência, o que não é fácil, nem simples. Não obstante se esforcem, se dediquem, lutem para alcançá-la, para os que buscam controlar os destinos do jogo, esse esforço se dá numa forma de relação e interação definida por regras que no mínimo lhe dificultam, ou melhor, lhe retiram a possibilidade do controle absoluto dos acontecimentos, sempre muito abertos às contingências do encontro, inserindo-os numa corrente fluida e inconstante de eventos, muitas vezes mal identificados, apesar de estruturado por regras – regras básicas, as do modo preferido de jogar e as regras *et cetera* (Garfinkel, *ibid.*) – de maior ou menor permanência sempre suscetíveis às incertezas da competição. E o caráter mais fundamental dessa experiência do jogar é a alternância constante de *frames*, constituídos e estruturados por essas regras. É essa alternância que dá a sensação de *ser guiado* (Wittgenstein) ou de *ser jogado pelo jogo* (Gadamer) –, que de uma forma ora mais vaga e imprecisa, ora de modo bem nítido, de forma mais ou menos convergente, confere um significado à sequência de eventos.

Desse modo, os jogadores se vêem arrebatados pelo jogo justamente porque os eventos nos quais estão engrenados são sempre passíveis de serem compreendidos espontaneamente dentro de enquadramentos cognitivos intersubjetivamente acionados – os *frames* – por chaves de compreensão – um evento específico, no nosso caso, o ponto –, posto que esquemas de percepção, apreciação e interpretação são de domínio dos membros competentes (Garfinkel, 1963, 1967, 2002), que reconhecem, quer queiram quer não, o significado que assumem certos eventos ou sequência deles para a ordem da relação. E como membros competentes o fazem na velocidade requerida pelo tempo e espaço internos da prática do jogar; sabendo, inclusive, das implicações desses eventos, sobretudo no que dizem respeito aos detalhes da ordem da relação, as suas orientações e tendências.

Nesse ponto do argumento a análise de uma expressão comum nos esportes pode nos ser útil para entender a experiência do jogar. A expressão *joga o jogo* é comumente utilizada para incitar alguém a se soltar e se deixar entrar no jogo. Sua enunciação tem a finalidade prática – como todas as enunciações no âmbito do jogo – de incitar o jogador a fazer o que normalmente faz, que é lançar a sua subjetividade na corrente

dos acontecimentos, e para isso inicialmente deve perseguir a sua lógica como lógica da sua ação, para que, uma vez alcançada, penetra-la, e só então, espontaneamente atuar no centro dos acontecimentos, quando for convocado pela própria lógica – agora lógica da sua ação – a participar. Essa expressão parece se referir à dinâmica da estrita imersão na lógica prática interativa imediata das situações, ou seja, na lógica de ocupação de espaços, deslocamentos coordenados, passes, condução de bola (quando o esporte o permite). Ela significa, por um lado, deixar-se levar pelo jogo, *o ser guiado* ou *ser jogado*, mas, por outro, que não se abandone a outra atividade que não a de participar de modo ativo, em outras palavras, agir de acordo com a lógica, que não é a do jogador, mas a desse ente que lhe é exterior e interior que é *o jogo*, sobre o qual lhe cabe influir para alcançar a vitória, e que o próprio engajamento lhe constrange, sem que o sinta, não só a agir no seu interior, ao mesmo tempo constituindo e movendo suas engrenagens, mas também, como parte da prática de jogar, a conhecê-lo e a experimentá-lo por dentro, no funcionamento de suas estruturas internas, a conhecê-lo no seu devir interior, na sua contínua transformação.

E para isso, ao mesmo tempo em que se exija em alguns momentos uma atitude prática (e não meramente teórica – como a dos analistas desinteressados localizados no seu exterior), de algum modo, se vê impelido a conciliar ou alternar a atitude do teórico com a do prático, ora submergindo na prática imediata e urgente, movido pelo senso prático de jogo, ora sentindo se chocarem contra si espontaneamente os significados dos eventos, tendo que empreender algum esforço para reorganizá-los, ora buscando-os para compreendê-lo a fim de melhor inserir-se no instante seguinte de imersão nas situações – a primeira atitude predominando devido à urgência e fluência das ações num jogo, superando ou colocando em outros termos a relação sujeito objeto, que se dissolve (Dewey, 1989), posto que por essa lógica ao mesmo tempo observa um objeto do qual faz parte, ou seja, o jogo concreto, a partida.

O jogador pode viver o jogo mais ligado a essa dinâmica interativa imediata, a lógica imediata, a lógica prática da ocupação dos espaços, do

tempo e espaço internos aos movimentos interativos, dos *bodyworks*³ das ações coordenadas, passes etc. ou buscar sempre a compreensão do modo como o jogo evolui, apreendê-lo mais globalmente ou ao menos iluminando aspectos mais centrais dessas dinâmicas sistêmicas sem, no entanto, deixar de considerá-las sob o ponto de vista interessado e engajado do jogador, do competidor⁴.

Os *frames* reorientam o foco da atenção e modificam o sentido dos elementos considerados relacionando-os com outros de uma nova maneira dotando de coerência e unidade as experiências. Ele é composto, conforme já mencionamos, por elementos pautados pela *ordem da relação* e por elementos ligados ao que chamamos *ordem da interação*, correspondendo ambos aos conjuntos aqui referidos analiticamente, mas que são experimentados por jogadores e espectadores de forma sintética durante a partida (por processos monotéticos ou politéticos de sínteses⁵).

Uma vez o engajamento em vigor, mudanças nos *frames* ocorrem em função de alguns fatores como placar – que define *ordem da relação*. O tempo de jogo (em alguns esportes) e o clima (se o jogo em questão é realizado ao ar livre) também são importantes. As mudanças táticas, performances individuais, contingências do encontro ou o acaso pertencem ao campo da *ordem da interação*. A interferência enviesada da arbitragem por erro involuntário ou má fé também pode mudar o quadro da partida. Elementos das duas ordens constituem um mesmo *frame* que entrelaçados sinteticamente organizam e modulam posições mutuamente referidas ao longo do jogo orientando posições e atitudes.

A *ordem da relação* e a *ordem da interação* podem ser entendidas analiticamente como mutuamente exteriores, embora na realidade ora vezes influenciem-se reciprocamente, ora não tenham uma relação de determinação direta. Elas gozam cada uma, por assim dizer, de um núcleo dinâmico interno particular com referências de definição temporais distintos. No entanto,

³ Estendendo e adaptando aqui a noção de *faceworks* de Goffman (1967) a práticas em que o corpo com um todo assim como a configuração que formam coletivamente são importantes.

⁴ O que de acordo com Goffman (1967) corresponderia a um instante de alienação da interação.

⁵ Ver em Schutz (1967 a) como o autor se apropria desses conceitos de Husserl e sobre como se projetam sobre sua teoria da ação.

um conjunto de elementos concernentes a uma pode manifestar mudanças na outra ou até estruturá-la interiormente, podendo determinar oficial e exteriormente uma vantagem ou desvantagem significativa no placar num determinado momento do jogo.

Fazer um gol está em uma dimensão prática, num certo *frame interativo*. A jogada se desenrola a partir da interação de jogadores dentro de um *frame* definido por configurações sucessivas que delineiam um tipo de jogada, então reconhecida em tempos distintos pelos jogadores, cuja seqüência é por eles mais ou menos eficientemente antecipada na tentativa de se ajustarem de acordo, e que se encerra no momento de seu desenlace, o gol, a cesta, o ponto. Eventos concretos, perceptíveis, que não são propriamente o ponto, uma operação mental de atribuição de uma porção proporcional de vantagem, que é o resultado do processo de reconhecimento e validação pelo qual o lance típico executado concretamente se converte em pontuação efetiva, passando então a valer sobre a ordem da relação. É a consequência desta ação no âmbito da interação que por um dispositivo legal acionado pelo árbitro – a autoridade imparcial reconhecida – se manifesta sobre o instrumento oficial de objetivação da história da *ordem da relação* ao longo da partida – o placar.

Pode ocorrer também que a *ordem interativa* em campo não encontre correspondência imediata na *ordem oficial da relação*, ou seja, sobre o placar. Isso ocorre devido às peculiaridades das regras constituintes do jogo e de sua aplicação, que distanciam ou obstam os canais de influência mútua de um conjunto de fatores de uma ordem sobre o de outra, tornando-se o jogo, por um lado, mais suscetível a sensações de injustiça, de profunda frustração de expectativas criadas pela *ordem interativa*, que não se vê refletida na *ordem oficialmente definida da relação*. O que, por outro lado, faz surgir a possibilidade da surpresa, do inesperado, trazendo consigo cada evento o caráter pervasivo da excitação, impregnando a experiência de tensão diante da precariedade do quadro do placar, da incerteza que inspira e da instabilidade que encerra, pois mesmo aquela equipe que demonstra superioridade na *ordem interativa* pode não conseguir fazer valer essa superioridade na *ordem oficial da relação*, que, ao fim e ao cabo, define o vencedor e o perdedor. Desse modo, a dificuldade em converter uma superioridade em outra – o que singulariza e é recorrente no futebol – permite àquele em desvantagem não oficial – isto é não manifesta no placar – vencer o jogo; produzindo,

o mero reconhecimento da possibilidade dessas mudanças na ordem da relação, e as freqüentes alterações ou ameaças de alterações radicais nas posições que causam, a sensação de iminência da mudança *frame*, entrando-se numa espécie de zona cinzenta de transição entre *frames* cheia de tensão e indefinição.

É na conversão da superioridade num âmbito para a vantagem objetiva no outro que reside, portanto, um importante aspecto a ser compreendido nos esportes e uma perspectiva no mínimo interessante. É no ponto, no gol, na cesta, no quanto valem, em qual lance produz maior pontuação, em quais circunstâncias regulamentares, em função do quê tudo ocorre num jogo. É esse o ponto fundamental da relação entre as duas ordens, e que confere ao futebol seu caráter particular; pois é nesse esporte que, uma vez definidos e aparentemente consolidados os elementos fundamentais da ordem da relação, ainda assim, é possível que se alterem, transformando circunstancialmente ou definitivamente vencedores em perdedores de um momento para o outro, modificando radicalmente toda a organização diante de um evento qualquer (uma expulsão, um pênalti marcado, uma falha do goleiro, um escorregão do zagueiro etc), eventos esses que, nesse esporte, geralmente tendem a concentrar uma carga significativa tamanha – o que se acentua em esportes de baixo placar, como esse, ou em que as diferenças são facilmente superadas devido ao valor das pontuações. A simples possibilidade de que ocorra uma falha ou contingência qualquer – um desvio involuntário, uma mudança de direção da bola devido a uma irregularidade no gramado – que incorra em gol, se manifestará sobre o placar. Esse aspecto qualitativo torna inócua qualquer ambição estatística para explicar resultados. Saber disso – e a própria atitude dos jogadores em campo o denotam – produz essa sensação elevada do risco de que ocorram alterações dramáticas iminentes no quadro, elevando as tensões diante das incertezas quanto ao que acontecerá⁶.

No entanto, os pontos não são os únicos fatores que determinam superioridade. Há jogos, por exemplo, em que uma das equipes encontra sensivelmente mais facilidade para alcançar seus pontos do que a outra, não obstante esta os consiga na mesma proporção embora com mais dificuldade.

⁶ Não podemos esquecer a possibilidade do empate. Nesse caso, é também possível que o *frame* definido por aspectos da ordem da relação não exerça qualquer influência sobre os *frames* interativos, quando, por exemplo, há um empate que não beneficia ninguém.

O que causa a impressão de superioridade da primeira sobre a segunda, principalmente devido à eficiência do seu ataque, e pela força de sua defesa, que se destacam perceptivelmente na interação evidenciando aos membros competentes (torcedores, jogadores e especialistas) esta superioridade, a despeito de não se refletir ou não se objetivar essa vantagem de ordem subjetiva em vantagem objetiva no placar. Isso por causa das impressões, das retenções, que ocasionam sobre o membro competente, que valoriza certos lances mais do que outros – dado que pertencente a um meio cultural em que são significativos, ressaltando-se e abrillhantando mais uma equipe do que outra, com efeitos sobre o moral durante a partida⁷.

Há, portanto, eventos que dão a sensação de vantagem ou de desvantagem que não se manifestam na pontuação. Nesses casos, acontece que os tipos de eventos, ou uma certa seqüência deles, são destacados e organizados por *apercepção* (Schutz, 1967b, p.295), sendo desse modo imediatamente dotados pelos membros competentes de um significado, conferindo-se – assim como as alterações no placar – um sentido novo ou ao menos uma nova orientação de sentido – de mudança ou permanência – à ordem da relação. Os membros competentes sintetizam as minúcias, os detalhes dessa ordem, as suas oscilações, a que os membros competentes de engajamento prático no jogo estão atentos. Esses eventos – retirados da dinâmica interativa –, na maneira como ocorrem, são assim percebidos, significados e entendidos, correspondendo ao ordenamento interno, endógeno, e particular da relação de competição entre as equipes em cada jogo.

Desse modo, os jogadores podem se definir como estando *em vantagem* ou *em desvantagem* a partir de certos eventos típicos que representam prova reconhecida de um time em melhores condições de vencer ou de assumir ao menos momentaneamente a posição de vantagem. Mas a distância reconhecida entre o que esses eventos representam e a vantagem específica em termos numéricos, objetivos, faz de um jogo como o de futebol uma permanente incógnita, acentuando o próprio caráter de mistério acerca do devir que então se acentua sobre a experiência. O que se aprofunda ainda mais quando as suas regras básicas, além de dificultarem

⁷ O amálgama sintético de percepções visuais, auditivas, tácteis, possivelmente se reflete nesse julgamento ou intuição. Sobre essa hipótese aqui exposta, ver Merleau-Ponty.

a conversão da superioridade interativa em pontos, parecem primar por preservar a incidência do acaso sobre a interação, por si só um fator de nivelamento, de equiparação de chances de vitória. Potencializado seus efeitos retira-se do jogo parte do compromisso esportivo com um princípio de justiça ao impedir ou dificultar a aplicação da regra o mais próximo possível desse ideal, incorrendo-se freqüentemente no erro de arbitragem decorrente da impossibilidade de identificação e percepção adequadas das ocorrências no jogo, trazendo sempre dúvidas, incertezas, discussões, acerca do merecimento do vencedor.

Enfim, fazendo incidir freqüentemente sobre a relação a sensação de se ter sido vítima de uma injustiça, o que se choca contra as expectativas criadas pelo próprio engajamento no jogo, ou seja, as de que a competição premiará o melhor com a posição prestigiosa de vencedor mas mediante uma disputa justa, isto é, de acordo com as regras igualitárias do jogo aplicadas imparcialmente. Essa é a expectativa comumente frustrada no futebol, que fere o ideal esportivo, de que a posição de vencedor deve manifestar positiva e proporcionalmente a ordem interativa para que corresponda perfeitamente ao princípio do mérito e da justiça, pois é um esporte em que a sorte é um fator que freqüentemente sobrepuja o mérito.

A aplicação da regra se vê vulnerável por demais a fatores de todo tipo – a incompetência, a má fé, as fragilidades emocionais e humanas do árbitro, bem como as limitações físicas e perceptivas – que quase o impossibilitam de marcar as infrações de modo a satisfazer os parâmetros do justo, tal é o poder que se lhes atribui sem que detenha as condições de corresponder a essas expectativas, razão pela qual freqüentemente suas decisões têm a legitimidade posta em questão em campo. Toda e qualquer disparidade em relação à expectativa do que seria a normalidade gera efeitos cognitivos de conseqüências emocionais severas, às vezes violentas, de irritação, de desconsolo, de fúria, enfim, pondo em dúvida alguns dos pressupostos das ações dos árbitros, em campo e nas arquibancadas. Inicia-se então um processo conflituoso e exaltado de interpelação, de argumentação, às vezes repleto de ofensas, no âmbito do qual são incluídas no quadro de interação com o agente que regula a relação, o árbitro, novos elementos visando à normalização, em novos termos, dos pressupostos da aplicação das regras. Esse processo é deflagrado por uma marcação considerada injusta, configurando-se como disparate em relação a um evento tipicamente considerado normal no esporte,

suscita a reação cognitiva e emocional e o desejo e reclamação argumentativa de reparação, senão no momento, posteriormente⁸.

O ímpeto parece ser quase incontrolável, às vezes crescente, resultando do acúmulo significativo de eventos, ou da grande carga de significado de que se reveste um só evento para a *ordem da relação* imediata ou a definida com o resultado final do jogo. Ele se manifesta publicamente, mesmo o jogador sabendo que muito dificilmente um árbitro volta atrás na sua marcação, e geralmente quando o faz não é pela pressão que se exerce sobre ele, ao menos naquele lance. Entretanto, cabe mencionar que a frequência desse tipo de manifestação depende também é claro do grau de tolerância em relação a expressões agressivas de descontentamento da cultura da comunidade de praticantes. Busca-se justiça, mesmo que de um modo distorcido pelo engajamento interessado no jogo, que faz o jogador entender até o erro aleatório como disposição ao favorecimento a uma das partes⁹.

Vale a pena ressaltar que, no caso dos esportes profissionais, ou de alto rendimento, essas expectativas de normalidade são profundamente marcadas pela sua proximidade com o ideal de perfeição das regras, tanto as regras básicas dos jogos na sua imparcialidade, que devem se refletir no modo com são aplicadas pelos árbitros; quanto as regras práticas da sua forma preferida de jogar (Garfinkel, 1963) – me refiro aqui à performance.

Pois bem, essas conseqüências emocionais também atuam num outro nível, e também constituem decisivamente a experiência de jogar coletivamente, repercutindo sobre os *frames*, pois muitos eventos absolutamente dentro das regras básicas do jogo afetam profundamente os jogadores, despertando a mesma sensação de incongruência, de inadequação, ou de que as coisas não vão bem, ou o contrário. Elas se referem, nesses casos, a micro-frustrações ou micro-confirmações daquelas expectativas geradoras da confiança de que os resultados estarão dentro do esperado (atinentes à *ordem da relação*) e de que seus companheiros e adversários

⁸ Sobre esse processo ver (Garfinkel, 1963).

⁹ Desconsidero aqui as tentativas de simulação, pressão, persuasão e engano, comuns entre desportistas, destituídos de inspiração em qualquer princípio de justiça, detendo-me sobre as reações de indignação em face da percepção de uma injustiça sofrida, por serem aspectos mais relacionados à ordem interativa, que não corresponde ao nosso foco da análise neste artigo.

vêm se comportando de um modo esperado diante de determinadas situações (concernente à *ordem da interação*). Ambas as expectativas *taken for granted* que se manifestam praticamente de modo sintético, interdependente e simultâneo, alternando-se ora uma ora outra como fator estruturante das ações, no âmbito interativo, impregnado do âmbito relacional, produzindo-se, diante do significado de fracasso prático imediato suscitado por um lance ou de outro, os mesmos efeitos de frustração dessas expectativas, causando a sua retomada como fator problemático iniciando processos de normalização de disparidades por discussões em campo, muitas vezes tensas, às vezes violentas. Justamente porque a pressão e a expectativa idealizada da perfeição no esporte de alto nível elevam a carga de significado que os instantes comportam durante a partida, essas frustrações são fortes e freqüentes. Esses processos de normalização, de restauração da normalidade, buscam lidar com a disparidade em relação ao esperado, e são mesmo necessários para prosseguir adequadamente na lógica do jogo. Eles também refletem a ordem da relação, dando-lhe uma percepção particular, quando, por exemplo, se está em desvantagem, quando não se esperava que isso pudesse ocorrer.

O impacto que causam sobre os jogadores em campo, tanto a frustração quanto a euforia ao extremo, podem prejudicar a prática, produzindo possivelmente efeitos dispersivos sobre as ações e desajustes em relação às exigências do jogo e conseqüentemente sobre a *ordem da interação*, manifestando-se na percepção da *ordem da relação* e até mesmo, com o desenrolar do jogo, sobre o placar.

Esses fatores que tornam o jogo suscetível à interferência estruturante de fatores ideais e morais, aparentemente externos à prática concreta, mas que, como vimos, penetram-no emocional e afetivamente, constituindo os termos não declarados do contrato (Durkheim, 1999) são muito marcantes da experiência de jogar dando todo o sentido de identificação necessário para que os aspectos da ordem da relação constituintes dos *frames* atuem.

No futebol, muito mais do que em outros esportes, um fator como o acaso – sorte ou azar, dependendo do ponto de vista do jogador – influi muito sobre a ordem interativa repercutindo sobre a ordem da relação. As regras constitutivas do jogo criam maior ou menor suscetibilidade a contingências do encontro competitivo, que nem sempre são casuais. Não cabe aqui tratarmos dos elementos particulares do ordenamento interativo-competitivo do jogo que lhe conferem esse caráter. Bastaria apenas ressaltar

que a sustentação dos cursos de ação nesse esporte é por demais precária já que todas essas ações são efetuadas pelos pés em circunstâncias suscetíveis ao erro e à interrupção defensiva, a todo instante. E esse elemento de acaso está relacionado à possibilidade de erro tanto de árbitros quanto de jogadores, pois sua incidência sobre a ordem interativa impõe limites ao modo como a ordem da relação pode refleti-la, seja pela aplicação equivocada da regra pelo árbitro, ou pela dificuldade estrutural dos próprios jogadores em sustentarem cursos de ação especialmente em no que diz respeito aos instantes de sua conclusão.

As regras ou o modo como são aplicadas podem indicar que as faltas – no seu sentido geral – são permitidas ou toleradas até um ponto a partir do qual, aí sim, se tornam infração à regra, sendo somente então tratadas como tal. Há no futebol uma incoerência flagrante entre um ideal socialmente construído de prática esportiva – o ideal do futebol bonito, o futebol-arte, ou apenas do futebol bem jogado, ou eficiente – e o conjunto das regras básicas do jogo, que além de não definirem precisamente as irregularidades (ao menos de acordo com a percepção geral de técnicos e comentaristas esportivos), determinam as condições de sua quase impossível aplicação dentro de parâmetros de acerto que garantam uma percepção geral de que há justiça nessas marcações.

O que define esse tratamento da falta é a relação entre o custo e o benefício do ato. Se o infrator é beneficiado com seu ato, só se pode entendê-lo como um recurso permitido pelo jogo, e nesse caso um recurso nivelador, pois uma equipe que se propõe a jogar de acordo com os ideais estéticos, práticos ou de justiça em vigor – geralmente a equipe considerada merecedora da vitória – pode não vencer e ainda ser derrotada por aquela que se beneficia dessa imprecisão, fazendo do que deveria ser uma infração um recurso. Para que seja considerada infração justa e pouco suscetível a processos de discussão sobre sua legitimidade, supõe-se que deva ser tratada de uma tal forma que evidencie seu caráter de irregularidade restituindo-se à parte lesada o que lhe foi retirado e na mesma medida (Aristóteles, 1973), passando então a corresponder à sua não observância prática uma reação condizente aceitável do árbitro, dentro das regras, pela sua aplicação justa, e não só no sentido de manter os níveis de violência e os ânimos sob controle – como parece ser a tradição da arbitragem –, atuando no sentido de preservar uma idéia de justiça.

Produz-se, então, um descompasso entre o que se passa em campo e o resultado do jogo, que, se, por um lado, fere nosso sentido de justiça fazendo com que muitas vezes jogadores sejam crucificados – culpados por certos eventos dramáticos terem se sucedido, sem que se atribua ao jogo, a suscetibilidade a eventos fortuitos que nada têm a ver com sua competência –, por outro, traz mais emoção.

São todos esses fatores que tornam o jogo mais imprevisível – e excitante. É a disparidade em relação a uma certa idéia sagrada de justiça, manifesta no jogo pela expectativa da correspondência coerente entre a *ordem da relação* e a *ordem interativa*, cuja frustração, ainda que momentânea, acirra paixões, fazendo com que expectadores transitem da agonia ao êxtase, enquanto jogadores, envolvidos na atividade do jogar, vivenciam essas mesmas experiências, mas munidos de mais informações, estando engajados em um modo praxeológico na atividade principal do encontro, atendo-se ao significado prático dos eventos, dividindo-se entre atentar para uma ordem e para outra e em como fazer para que a ação numa delas se converta em vantagem concreta no placar, que é o que lhe dará a vitória, objetivo maior dos competidores.

Nesse processo, acirram-se os vínculos de identidades a coletividades injuriadas, agredidas pelo ato injusto que se lhes impetrou – de que se reveste mesmo os lances legítimos dentro das regras, mas que tenham selado uma derrota considerada injusta. Mesmo a derrota justa afeta a expectativa da vitória que vem com o engajamento, seja ele apenas afetivo – como o de torcedores – ou prático-afetivo – a dos jogadores –, produzindo-se os efeitos da frustração. Esse aspecto sagrado do valor se projeta sobre o jogo, sobre a forma como é experimentado.

O jogo real, concreto, a partida, acaba por manifestar as particularidades de suas regras, inclusive o modo de sua aplicação, e a imprecisão geradora de ambigüidades no julgamento dos lances, o que se destitui da prerrogativa de furtivamente prescrever normas práticas, ao definir claramente o regular e o irregular, de acordo com um ideal técnico de vencedor, alargando-se uma distância entre esse ideal de jogo e a prática. Estabeleceu-se um conjunto de regras mais ou menos vagas de difícil aplicação que definitivamente não garantem que a equipe cuja prática mais se aproxime do ideal prático, estético e de justiça, pode não ganhar – e comumente não vence. Não se trata aqui de defender um ponto ou outro, mas apontar o que acredito caracterizar

um aspecto particular da prática do futebol, que tem como um dos fatores constitutivos essenciais a suscetibilidade da ocorrência de eventos inesperados que podem alterar decisivamente a ordem da relação entre os competidores sem que isso necessariamente corresponda ao que se considera justo, pelos praticantes e espectadores, embora seja para eles excitante.

Bibliografia

ARISTÓTELES. 1973. Ética a Nicômaco. In: *Textos Seleccionados*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Ed. Abril.

BATESON, G. 1972. A theory of play and fantasy. In: *Steps to an ecology of mind*. New York: Ballantine Books.

BOURDIEU, P. 1990. *The logics of practice*. Stanford: Stanford University Press, California.

DEWEY, J. 1956. *A natureza humana e a conduta*: introdução à psicologia social. Bauru: Tipografia Brasil.

_____. 1958. *Art as experience*. New York: Capricorn Books.

_____. 1974. *Textos Seleccionados*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Ed. Abril.

_____. 1989. *Experience and nature*. La Salle: Open Court.

DURKHEIM, E. 1999. *Da divisão do trabalho social*. São Paulo: Martins Fontes.

ELIAS, N.; DUNNING, E. 1992. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.

GADAMER, H.-G. 2005. *Verdade e método I*. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco.

GARFINKEL, H. 1963. A conception of, and experience with, "trust" as a condition of stable concerted actions. In: HARVEY, O. J. (Org). *Motivation*

and social interaction: cognitive determinants. New York: The Ronald Press Company.

_____. 1967. *Studies in ethnomethodology*. New Jersey: Englewoods Cliffs.

_____. 2002. *Ethnomethodology's program: working out Durkheim's aphorism*. Boston: Rowman & Littlefield Publishers.

GOFFMAN, E. 1961. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis, New York: The Bobbs-Merrill Company.

_____. 1967. *Interaction ritual: essays on face-to-face behavior*. New York: Anchor Book.

_____. 1974. *Frame analysis: an essay on the organization of the experience*. New York: Harper & Row.

_____. 1975. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.

HUIZINGA, J. 2005. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.

MEAD, G.H. 1934. *Mind, self, and society: from the stand point of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.

MERLEAU-PONTY, M. 1999. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.

SCHUTZ, A. 1967a. *The phenomenology of the social world*. Northwestern University Press.

_____. 1967b. *Collected papers I: the problem of social reality*. The Hague: Martinus Nijhoff.

_____. 1964. *Collected papers II: studies in social theory*. The Hague: Martinus Nijhoff.

_____. 1979. *Fenomenologia e relações sociais*. Rio de Janeiro: Zahar Editora.

SIMMEL, G. 1983. *Sociologia*. Evaristo de Moraes Filho (Org.). São Paulo: Ática.

TOLEDO, L.H. de. 2002. *Lógicas no futebol*. São Paulo: Hucitec/Fapesp.

WACQUANT, L. 2002. *Corpo e alma*: notas etnográficas de um aprendiz de box. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

WITTGENSTEIN, L. 1996. *Investigações filosóficas*. Coleção Pensadores, São Paulo, Editora Nova Cultural.