

35º Encontro Anual da Anpocs

GT24 - O pluralismo na teoria contemporânea
3ª sessão - Microsociologia: ressitando a ação

Teorias para uma microsociologia do jogo
esportivo coletivo – o mundo do jogo, as regras
e seus princípios de relevância e integração,
competitividade, excelência, justiça,
inteligibilidade e congruência.

Autor: Eduardo Fernandes Nazareth

Os jogos ou competições esportivas são entendidos aqui como contexto de interações no interior de um mundo de experiências práticas organizadas, uma região de experiência que se constitui basicamente de uma forma lógica de relação competitiva estruturada por regras coerentemente integradas de acordo com princípios meritocráticos de justiça à parte do mundo da vida cotidiana. As ações são orientadas pela ordem criada pelas regras compartilhadas de acordo com a posição superior desses princípios. As regras especificam e possibilitam a própria forma competitiva, definindo parâmetros cognitivos comuns de coordenação que vigoram como pressupostos implícitos, condicionantes e estruturantes das ações, permitindo a existência real e concreta do jogo.

Compreender a experiência de jogar, que, como vimos, se caracteriza pela experiência de fluxo, é compreender o sentido que os eventos e as ações adquirem. É portanto, antes de tudo, compreender como se produz inteligibilidade e coerência no interior do espaço e tempo do jogo. Minha questão fundamental consiste aqui em explicitar a ordem que preside essa realidade alternativa e que possibilita a experiência de fluxo. Pretendo entender como os eventos do jogo produzem-se de modo integrado numa mesma seqüência contínua de acontecimentos inter-relacionados, mobilizando de modo organizado energias e percepções. Tanto fatores de ordem cognitiva quanto de ordem afetiva e emocional constituem esse mundo de significados no qual essas experiências são vivenciadas.

O interesse dessa pesquisa se volta especialmente para esportes coletivos com bola. Prática competitiva essa que envolve a participação coletiva dos jogadores de duas equipes simultaneamente em tarefas contínuas e reciprocamente referidas a serem realizadas com o corpo e em co-presença. Porquanto requerem o envolvimento minimamente coordenado em um espaço comum adequado à prática.

O envolvimento em uma competição ocorre no âmbito de uma relação a partir de um encontro entre seres humanos em um ambiente.

O ENCONTRO DO JOGO

O jogo se constitui em um sub-reino ou em uma província do mundo dos seres humanos onde encontros focados acontecem. O encontro no jogo é mais um daqueles que devido ao modo como são estruturados são capazes de se prolongar, ou seja, de se constituir solidamente com uma profundidade e extensão temporal como uma relação competitiva. Tornam-se capazes não de se emancipar do mundo físico, mas da ordem da

vida cotidiana, requerendo tal ocupação um modo de ser peculiar. Veremos ainda como um todo instrumental se constitui e estabiliza, destacado ou criando certo grau de autonomia em seu sentido e funcionamento. Por hora podemos ter em mente que, o conjunto das regras constitutivas dos jogos esportivos coletivos elege certos objetos a partir de suas propriedades físicas, segundo as funções que podem exercer, definem uma demarcação espacial, onde a força que sobre eles se possa exercer e o movimento que venham a descrever sejam determinados pelas leis naturais, de modo que, em um equilíbrio ajustado crie uma ocupação, um desafio mais ou menos bem definido, com as quais, na busca de suas metas, os jogadores devem lidar por um tempo cronológico.

Nesse mundo de competição, os seres humanos se encontram com seus corpos em uma ordem integrada por uma estrutura eidética subjacente as regras dos jogos integrando todos os seus elementos de modo a criar uma forma de relação competitiva. Essa estrutura constitui uma forma de interação e de relação competitivas a que corresponderá o conteúdo factual dessas experiências. A forma prática dos esportes coletivos em questão requer coordenação intersubjetiva de ações físicas em co-presença, simultâneas e mutuamente referidas, integrando ações individuais coordenadas e convergentes a fim de constituir uma ação coletiva, resulta que cada indivíduo assuma os fins coletivos de uma tarefa coletiva como os fins da sua tarefa individual. A coordenação e convergência das ações é um dos desafios, a que deverão corresponder certas habilidades. E essa estrutura eidética fundamental oferece o fundamento sentido último aos eventos.

Para compreendê-la e a sua ação no mundo dos jogos esportivos, devemos ter em mente que alguns princípios bastante específicos que vigoram dissolvidos entre outros na vida cotidiana (com os quais se chocam freqüentemente), nesse mundo se isolam e dão uma exatidão mais precisa à existência, regendo de modo mais bem definido a experiência nesse ambiente. Com a estabilidade relativa que esse mundo adquire, consolida-se um espaço impessoal a ser freqüentado pelos membros de uma cultura, ou seja aqueles com uma competência mínima para jogar. Esse espaço já incorporou e reuniu uma certa densidade de experiências cognitivas e emocionais distintas.

Como a idéia de experiência de fluxo de Csikszentmihalyi já antecipa, o que especifica a experiência do encontro em um jogo é sem dúvida o que o traço do *over against* de certo modo apresenta, mas que não é suficiente para descrevê-lo bem, como o próprio Gurwitsch ressalta ao destacar o aspecto do *living in...* para compreender a

experiência originária em geral. O *viver em* expressaria melhor a experiência originária do que o viver *diante de*. No entanto, ainda assim podemos afirmar que o aspecto *over against* no jogo se acentua e isola pela forma de desafio da prática que me opõe a um quadro total em que devo atuar, criando, por outro lado, a experiência típica de estar *dentro* desse todo, a situação – composta pelo nosso estar junto (*being together*) em um mundo ao redor. Portanto, a situação não estaria apenas fora e oposta a mim, mas também me envolveria. Embora ela se defina a partir de mim em face dela. Mas ela se move e me inclui enquanto ainda a vejo ali, oposto a mim. Esse antagonismo convida a um domínio do espaço, e a minha experiência se dispersa nele, mas de um modo organizado, a superar essa distância, que só pode ser superada pelo fato de que eu sei jogar esse jogo, eu sei prosseguir. O que significa que o aspecto de exterioridade mútua absoluta, característico da relação entre sujeito e objeto, cede espaço para a percepção em continuidade desse objeto do qual eu faço parte pela prática enquanto esse mesmo objeto é tema de minha atenção em meu fluxo de experiência e enquanto estou envolvido continuamente nessa prática, nessa ocupação. A relação dialética contínua entre percepção e ação a que o jogo me induz em situação, constituinte da corrente de experiência de jogar, em atualização e retro-alimentação contínuas nessas interações, desencadeia ações e reações no tempo, mistura essas etapas da atividade sintetizando-as nessa corrente de experiência unitária e progressiva. Esses aspectos inerentes à vida se avivam pois cada ação é importante, como se estivesse em questão a sobrevivência.

Como se pode perceber o jogo é um tipo de encontro com características particulares, que ocorre no interior de uma prática, ele se constitui pela estrutura dessa prática competitiva. Como se caracteriza o setor de encontros humanos em que se constitui o jogo? O que caracteriza esse encontro? O que o separa do mundo da vida cotidiana? O que o singulariza como um encontro típico? O que o integra cognitivamente e emocionalmente? Em que sentido produz arrebatamento? Como se estruturam as situações?

Alguns encontros possuem uma forma mais marcada do que outros, como o jogo. Falaremos sobre o aspecto mais fundamental da forma que caracteriza a atividade esportiva coletiva e sua relação com uma ordem eidética fundamental. Ao falarmos de forma, estamos nos referindo à conformação da experiência no *mundo natural* do jogo.

ASPECTOS MAIS FUNDAMENTAIS DA FORMA PRÁTICA – O QUE DISTINGUE ALGUMAS SITUAÇÕES PRÁTICAS COTIDIANAS DAS SITUAÇÕES DE JOGO

Esse tipo de prática cujo sentido individual da ação é dado por sua inserção em uma dimensão de uma realização coletiva simultânea distingue-se, por exemplo, da experiência prática de operários envolvidos na construção de um edifício ou na produção em uma fábrica. Ela implica que experiências vivenciadas na realização parcelada e rotineira de tarefas individuais se destaquem no tempo e no espaço concernentes à parte do trabalho total da construção que cabe a cada operário, dedicado à sua ocupação. O fim e o resultado coletivo desse trabalho, constitutivo do horizonte pessoal e comum, a objetivação do esforço de todos os operários em uma edificação, só toma forma no transcorrer de um tempo como consequência de trabalhos individuais ou de pequenas equipes que são gradualmente acumulados e sobrepostos. A construção perde sua identificação com um indivíduo ou outro para se ligar indiscriminadamente a uma realização coletiva, quando só então se tem uma perspectiva da objetivação do trabalho de todos.

Do mesmo modo, o fim do trabalho de um burocrata, que se perde diante do valor atribuído à racionalidade dos procedimentos em que se constituem as tarefas em uma instituição moderna. Além de irrelevante, o sentido último pode se tornar muito geral, simplesmente se perder e as realizações da instituição ficarem pouco visíveis no tempo e no espaço; ou esse resultado se mostra muito gradualmente em uma dimensão temporal e espacial que não é sensível logo após o esforço da realização de cada tarefa diária. Nesse caso, surge apenas como consequência posterior de um longo prazo de trabalho rotineiro.

Em ambos os casos, grosso modo, podemos dizer que grande parte do elo situacional da cadeia de ações no agora – tanto no escritório quanto no canteiro de obras – encontra seu começo, seu o fim e sua organização interna em procedimentos que submetem o sentido do que se faça agora à lógica de movimento de uma instituição (empresarial, educacional, partidária ...) cujo tempo de ação voltado para um ambiente (econômico, educacional, político...) mais amplo, que estabelece um eixo institucional, incide sobre o sentido da existência e sobre a ação dos seres humanos em seus encontros a partir de papéis, procedimentos e fim bem definidos. Assim, o sentido das ações dessas instituições, com um tempo próprio, em referência a um ambiente onde as instituições interagiriam, submete os encontros no seu interior, em última instância, à

sua lógica, com todas as mediações que dificultam aos seus membros – mais a alguns do que a outros – compreendê-lo bem, assim como perceber vivamente as realizações coletivas das instituições – embora sigam a rotina de sua ocupação, que possuem um sentido limitado para o ser.

Tanto na sua dimensão material e institucional quanto na sua dimensão simbólica, cognitiva e emocional, vivemos em um contexto de uma sociedade cujo funcionamento satisfaz uma certa forma de organização econômica, política e social que corresponde por sua vez a certos vínculos morais e esquemas cognitivos comuns, certos compromissos sociais, políticos e econômicos que de certa maneira nos mantêm unidos no transcorrer do tempo histórico, sob vínculos de interdependência de diversas naturezas que exercem uma força constrangedora sobre o ser no mundo, ou seja, em sociedade. É nesse contexto, e sob a determinação dessa ordem maior, que os encontros em geral se sucedem. Eles podem comportar uma autonomia maior ou menor para os sujeitos determinarem o sentido dos encontros; ou, no caso dos fins determinados pela posição social nessa estrutura restringindo mais ou menos a margem de manobra.

Como vimos, os encontros podem ser vivenciados como em continuidade com cadeias interativas maiores de amplitude temporal e espacial mais distendidas – o tempo e o espaço de entidades que superam e muito as preocupações imediatas da existência individual – determinados quanto ao seu sentido e ao seu fim – quanto ao seu horizonte – pela força constrangedora da estrutura social, que se exerce sobre as práticas cotidianas, e por fins que superam aqueles fins individuais (embora envolvendo-os). Não obstante as práticas interativas cotidianas, os encontros, sofrem a incidência das forças estruturais – papéis, uma certa disposição dos objetos, cenários, uma certa assimetria estrutural de poderes inerentes às posições sociais ocupadas pelos membros do encontro – que os pré-configuram, o que se sucede no seu interior possui uma dinâmica própria, cuja estrutura se conforma ali, prospectivamente, diante da ação dos próprios participantes competentes, que sabem gerir a interação.

Essas forças estruturais que orientam o sentido do funcionamento das sociedades, por outro lado, por mais flexíveis e suscetíveis a transformações que possam ter se tornado, guardam um nível mais resistente a mudanças que repercutem decerto sobre os encontros,. No entanto, há que se ter em mente o discernimento de que certos os encontros humanos podem se inserir nessas cadeias mais amplas, sofrendo a incidência constitutiva de sua conformação da estrutura social, e que outros se conformam justamente como *ilhas* (Simmel, 1998) de experiência cujo sentido, para os

participantes, se encerra em si mesmo, como os jogos – apesar de sua relação estrutural com a sociedade. Os jogos são encontros que, sob o ponto de vista da experiência, se destacam dessa ordem social cotidiana, em que as posições sociais se projetam sobre os encontros. E são capazes de se sustentar sob um mesmo tema por muito tempo em comparação às interações mais comuns, mantendo o interesse e a tensão.

Embora os jogos também se insiram em uma estrutura social maior – freqüentemente se apóiam em uma rede de federações, de contatos entre empresários e clubes, no caso dos esportes profissionais, sob uma certa ordem econômica, política e social, inserindo-se em um sistema de produção e circulação de riqueza, nacional e global, como um setor da indústria do entretenimento, em uma estrutura cultural e simbólica, consistindo em centro especializado do sistema social na promoção de valores competitivos modernos, etc. – não obstante, sob o ponto de vista de quem o pratica, há um corte existencial marcante, por ocasião do encontro competitivo, entre a existência cotidiana e aquela do jogo, justamente em função da forma característica de sua prática. Quanto mais significativo o momento da partida – seja de que jogo for – maior a expectativa e com mais antecedência se vivencie o estado de ansiedade diante da aproximação do encontro – e o encontro da competição permite esse instante da preparação, que consiste justamente no período de transição entre um mundo e outro – maior é o contraste que se segue a essa transição, entre o antes e o agora, mais sensível e profundo. A partir de um momento, ocorre como por um salto para uma outra realidade dotada de um outro estilo (Schutz, 1967 (b)). Logo que o jogo se inicia, quando já se estamos no seu interior, já tendo assumindo outro modo de ser, passamos a vivenciar a experiência viva do jogo. A princípio, sob os efeitos do pico de tensão e expectativa, que, nos momento que imediatamente antecedem a partida, se elevam muito, mas que assim que a ansiedade se dilui, se acomoda às necessidades contingentes de cada situação e se vive propriamente o momento tão esperado.

COMO SE CONFORMA O ISOLAMENTO DO JOGO – A CONFORMAÇÃO FUNDAMENTAL DAS TAREFAS E A PARTICULARIDADE DA EXPERIÊNCIA DE FLUXO

O primeiro traço a ser destacado na prática esportiva é o seguinte, as tarefas individuais são organizadas coletivamente para serem executadas simultaneamente. As tarefas propostas pelo jogo aos jogadores se tornam coletivas, constituindo uma força de convergência das experiências ao mesmo ponto, dimensionando o enquadramento

intencional e comprometido de cada indivíduo membro da equipe de acordo com o mesmo eixo existencial orientado para as mesmas tarefas. Esse mesmo ponto por que se orientam as experiências se move continuamente conduzindo e mantendo o foco comum sobre ele. Com efeito, elas são e permanecem enquadradas de tal modo que o resultado imediato da realização de cada ação coletiva se desenha, evidencia e imprime imediatamente na consciência de seus executores como tais – realizações coletivas.

A organização das tarefas, como veremos, se conforma sobre algumas regras básicas que geram um regime de movimentos coordenados entre corpos e objetos sobre um fundo espacial delimitado. As situações então se estruturam e organizam, com base ainda no conhecimentos prático dos jogadores, de tal modo que o espaço imanente de *minha* ação se derrame sobre esse mundo intersubjetivo comum ao redor que suponho ser o mesmo do outro – o nosso espaço intersubjetivo no jogo envolve profundamente o espaço físico. Na vivência prática, dou como certo que o outro esteja envolvido na mesma ocupação de jogar referida a mim, julgo viver no mesmo espaço intersubjetivo que ele, sob a mesma ordem e as mesmas motivações. Como dissemos, no jogo esportivo coletivo, não sou simplesmente oposto ao mundo ao meu redor, eu *vivo no* espaço ao meu redor. Mas como se trata de um encontro, esse espaço é o espaço em que *nós* vivemos, em uma ocupação coletiva comum. O sentido de minha existência se refere a um *ser-para* mais preciso inerente à ocupação em questão, estruturalmente ligada a utensílios, a outros corpos humanos e a um espaço para essa ocupação, aos quais um modo de ser se estrutura organizando toda a corrente de experiência na realização dos fins propostos.

Assim, eu *vivo em nossa* ocupação, *em nosso* espaço circundante (Heidegger, 2005), *no* espaço objetivo do jogo e *no* interior do espaço imanente de *nossa* ação coletiva rumo à meta ou *no* esforço comum de defendê-la, e, em cada elo da cadeia de interações, perseguindo a estrutura seqüencial básica das ações coletivas nos dois sentidos – de defesa ou de ataque. Com uma dessas orientações, *eu* como parte de um *nós*, estou vivendo na interação com um grupo de outros jogadores. A superposição de nosso foco de atenção dada pela organização fundamental da competição cria e atualiza a cada instante esse espaço intersubjetivo, imediatamente inteligível e congruente do que está se passando agora – na medida em que estamos abertos às intenções demonstradas por seu corpo, em uma síntese pessoal do que *nós* vemos em formas de ação cuja iminência vais se apresentando juntamente com o tema de minha existência

atual. O tema arrasta consigo todos os eidos (tipos ou formas) que o constituem como mundo (quase-mundo, ordem, província...) ou realidade particular.

Uma vez dentro desse mundo do jogo, esse setor assim ordenado do mundo natural ao *nosso* redor se apresenta em sua dimensão intersubjetiva mais ampla como chave de sentido que aquelas formas coletivas organizadas sintagmática ou paradigmaticamente por estruturas práticas de ação coletiva, com início, meio e fim, em correspondência com o ponto de partida e a meta estabelecidas pelas regras do jogo. Em termos microscópicos da relação mais particularizada das ações entre dois ou pouco mais jogadores, essa dimensão intersubjetiva se especifica em cada setor do espaço maior de interação entre todos os membros das equipes segundo formas mais abrangentes, pela superposição individual do raio de abrangência potencial de *nossa*. Ou seja, essas interações microscópicas ocorrem sobre um fundo de desdobramento de ações coletivas, sobre um movimento em curso, dotado de uma certa regularidade reconhecidamente pressuposta e de um caráter sistêmico – o da organização tática comum e possível das equipes fundados nas regras constitutivas do jogo. Movimento global esse que então se torna passível de ser apreendido de imediato pelos jogadores, cujos aspectos mais básicos de seu sentido são capaz de entrever de um certo ângulo, no curso de sua ação, no *flash* de uma só visada, em continuidade do que vinha ocorrendo, passando a agir de acordo.

Na medida em que, em face do sentido dos acontecimentos, o eixo de minha atenção vai se deslocando, *esse* raio de minha ação se fortalece ou se enfraquece tanto quanto note que eu em minha atitude prospectiva de jogador encontre uma entrada para o núcleo dos eventos, que parecem ou caminhar em meu sentido ou comportar minha entrada. Nesse deslocamento do eixo dos acontecimentos por sobre o espaço objetivo do jogo, seguindo uma estrutura básica *taken for granted* das ações coletivas, o que ocorre é que esse eixo de superposição dos fluxos de ação constitutivo dos horizontes comuns imediatos, sofrem mudanças cognitivas individuais, mas sob os mesmos referenciais de ações coletivas. Essas percepções individuais sob os mesmos referenciais permanecem a todo tempo abertas às ações dos demais, assumindo-se a cada quadro predisposições a reação ajustada segundo as normas acerca de como proceder aplicadas ao instante, que embora ajustada a outras normas a serem seguidas pelos demais, não esgotarão a solução do problema, requerendo do jogador as habilidades pessoais. *Agimos* juntos, no mesmo sentido coletivo, e *sentimos* a ação assim.

Saindo esses eventos do raio de meu alcance, assumo uma atitude mais passiva, de acordo com a mesma estrutura de ação coletiva, predispondo-me a outro conjunto de possibilidade. Uma atualização do horizonte imediato da minha ação no agora se produz de acordo com a organização da ação coletiva. Note que mantemos nossa existência em função de uma dimensão coletiva do ser, *por, para, com, junto a, em função de, em meio ao* movimento desse mundo a que converge o sentido de minha ação em unidade com as dos demais jogadores. Ou seja, minha existência está se dando em uma unidade autêntica com o mundo, onde nos entrosamos, na sua mundanidade¹ (Heidegger, op. cit.). Os eixos de atenção e de ação apresentam especificações variáveis ora com os de alguns jogadores, ora com os outros, mas continuamente e sob a mesma orientação coletiva, em função de um mesmo centro de acontecimentos determinado, no caso dos jogos em questão, pelo que se faça com a bola.

Essa fronteira dos espaços intersubjetivos, embora sob um mesmo fundo comum, vai se deslocando de um modo estruturado sobre o espaço de interação entre equipes, dentro dos limites dados pela forma do jogo. Ela pode superpor a atenção e a ação de todos ao mesmo tempo, quase-simultaneamente, como é o caso de jogos esportivos como o voleibol, em que grande parte dos jogadores estão envolvidos quase simultaneamente em cada lance e continuamente durante todo o curso das ações coletivas. Ou envolvê-los na mesma ação coletiva mais distendida no tempo, em cujo curso em etapas diferentes, grupos diversos, continuamente porém passo a passo, vão assumindo partes dessa seqüência em relação a sua posição no campo de jogo, dentro do limite da ação coletiva dentro dos limites de espaço e tempo vivenciáveis do agora estabelecidos pela forma do jogo – como é o caso do futebol.

Então nesse curso, a cada etapa, esse raio individual superposto ao de alguns jogadores, ora se foca e especifica, ora vai se dissipando enquanto os eventos fogem de nosso horizonte individual, para logo em seguida se focar com o de outros. Mas sempre no contexto das ações coletivas nesse encontro competitivo, cuja forma se caracteriza por suas curtas cadeias teleológicas, onde a emoção e a tensão são produzidas e o sentido coletivo nunca se perde, tal a determinação do objetivo das equipes, a continuidade e interdependência das ações individuais que a forma do jogo requer. Assim, as realizações possuem sempre um sentido coletivo. Viver em situação aqui

¹ Não como mundo em si mas como mundo em seu caráter humanamente atribuído de mundo, vivido aqui estritamente em comum, na sua mundanidade.

significa que nos jogos esportivos coletivos vive-se *nas* realizações coletivas e estruturalmente em função delas.

Desse modo, sob o efeito das fortes impressões deixadas pelas realizações coletiva que acaba de se apresentar a cada instante, e do relevo que adquirem em face dos objetivos comuns, se provoca, diante dessas expectativas, a satisfação ou a frustração com o que se considera a objetivação de si e da equipe. Nesses casos, quando os fins e sentidos individuais de fato estão simbioticamente ligados ou fundidos a uma realização coletiva, como é aquela determinada por essas formas da competição esportiva, podemos acrescentar algo ao que aponta Csikszentmihalyi (2008) acerca do caráter *autotélico* da experiência de fluxo. Porque o fim que orienta as expectativas e a ação nos esportes coletivos consiste em uma realização coletiva imediatamente reconhecível e reconhecida como tal, as experiências de fluxo nas práticas esportivas podem ser também consideradas *sociotélicas*. Pois as correntes de experiências dos jogadores estão em *quase-simultaneidade* e referidas de um modo bem ajustado umas às outras no curso da realização de fins coletivos em uma zona intersubjetiva comum repleta de sinais de *feedbacks* em referências que organizam de modo unificado a atualização contínua da corrente inter-relacionada das ações em função do seu sentido coletivo.

A formalidade pré-existente é preenchida pelos eventos sob sua organização. Esses eventos se constituem a partir de um espaço intersubjetivo comum aos membros de uma equipe conformado pela síntese das experiências factuais únicas do grupo², abertas ao que se passa no mundo ao redor do jogo sob sua ordem. Esse espaço contém uma ordem no que respeita ao modo de jogar, que se subordina a uma ordem de atividade inerente à forma da competição. Essa forma subjaz a atividade estruturando-a, se constitui em uma ordem última que organiza e predispõe à inserção e permanência da pessoa nessa atividade coletiva, de modo contínuo e mutuamente referido. Para que isso seja possível por outro lado, essa forma deve se adaptar a condições de aderência intersubjetiva na atividade a ponto de poder induzir a experiências *sociotélica* e/ou *autotélica* e conseqüentemente de fluxo, razão pela qual mobiliza tantos praticantes em busca de excitação em experiências com um sentido maior e autêntico para si.

Mas a questão central que o que se disse logo acima suscita e que nos mobiliza aqui nesse capítulo é a seguinte: o que caracteriza a arquitetura eidética que constitui ou

² A idéia de comunidade em Gurwitsch (1979)

predispõe o encontro na realidade do jogo a propiciar tais experiências *sociotélicas*? Como seus elementos eidéticos se integram e como são capazes de ocasionar eventos e conteúdos reconhecíveis e vivenciáveis de experiências efetivamente reais a partir de práticas prospectivas, *in vivo*, de acordo com uma ordem sempre que se deseje jogar o mesmo tipo de jogo em questão?

O *estar nesse mundo* possui um traço distintivo, o estado alterado de tensão em comparação àquele que, segundo Schutz, caracteriza a presença na vida cotidiana – o que é resultado da organização desse mundo e da forma da prática que o constitui como tal. Como já mencionamos, a atmosfera do jogo possui uma densidade maior, o que resulta da especificidade conhecida do que no fundo *está em jogo*, a vitória ou a derrota. Em outras palavras, ao contrário do que se possa imaginar em relação ao que se passa durante uma partida, supostamente uma redução da tensão resultante do afrouxamento da atitude natural, comum ao engajamento em projetos e motivos pragmáticos próprios da vida cotidiana (Schutz, 1964, 1967 (a e b), 1979) de *attention à la vie*; ou do relaxamento e desinteresse das coisas desse mundo, próprio do mundo dos sonhos; o que vivenciamos quando estamos no mundo do jogo é uma intensificação daquela tensão, resultante justamente da concentração e adensamento do interesse, que então se produz, sobre situações e eventos precisos, especificados e bem delimitados, que emergem a cada instante dessa experiência em função da forma da competição e voltados para o que acontecerá nesse parêntese temporal contínuo. Ou seja, o que acontece aqui importa para o que acontecerá entre nós durante nosso encontro já em curso.

O interesse no jogo, criado por essa forma, aumenta a tensão e eleva os seus níveis em relação àqueles presentes na vida cotidiana porque induz a restringir o enquadramento da experiência ao que é estritamente importante ao jogo, à vitória ou à derrota, e às tarefas que devem ser realizadas. Essa sensação supõe a transformação do campo fenomenal, sob o tema do jogo, em espaço significativo *ao meu alcance*³ para

³ Para explicar o fenômeno da experiência intersubjetiva de jogar, do mesmo modo que a experiência do mundo, em termos fenomenológicos, evidencia-se a necessidade da compreensão não só da constituição ordenada do mundo como Husserl (1950) e a noção de uma ontologia eidética regional, que Searle, com as regras constitutivas, nos auxilia a destrinchar. Mas também se faz necessário avançar sobre sua relação como a ordenação subjetiva dos seres humanos (existência), em uma experiência de si mesmo com o mundo e com o outro. Não apenas Gurwitsch (1957; 1959), ao nos auxiliar a compreender o seu tema integrador, o enquadramento e a chave de sentido que reúne tudo ao redor; mas também Heidegger para compreender o modo de ser no mundo do jogo correspondente implicado na ocupação do jogar, e na delimitação desse espaço ao redor; a relação do corpo com esse espaço e com os objetos; e a ação com Schutz (1964; 1967 (a e b); 1979) a partir dos atos de consciência voltados para o jogo. Garfinkel (2002) nos auxiliando a compreender como o evento interativo emerge congruente, inteligível e contínuo no

uma realização, inaugurando “uma nova maneira, para a consciência, de estar presente aos seus objetos” criando-se “um campo, perceptivo ou mental, que se possa dominar” (M. Ponty, p.57). Já vimos que é devido à própria forma da interação – de antemão reconhecida, em que a relação competitiva concreta se desdobra, já se pré-configura no horizonte uma parte do mundo inteiro a que o contexto se refere, sendo este o mundo ao nosso redor, aquele que é relevante para nós aqui e agora – que passa a entrosar os fluxos de consciência, nossas energias, que passa a envolver uma certa amplitude de nossa memória, e significados atribuídos aos elementos que o integram (Shutz).⁴ O mundo ao nosso redor possui uma ordem, um sentido, e a do jogo possui características particulares.

Mas que ordem é essa? O que a caracteriza e ao mesmo tempo possibilita que essa forma prática de modo inteligível e congruente produza essa adesão, essa tensão, mesmo entre membros incompetentes?

Iniciamos então a responder essa questão que já especifica aquela há pouco levantada. Uma prática com essas características deve criar envolvimento. Ao se tornar uma prática socialmente compartilhada a ponto de se consolidar em uma comunidade de praticantes, no curso desse processo de experiências originárias, reflexivas, compartilhadas, ensinadas, cristalizam-se pouco a pouco certas relações relações eidéticas materiais entre os elementos integrantes dessa prática, que então se amalgamam e estabilizam por sobre uma estrutura eidética mais formal, constituindo a integridade lógica mais ou menos emancipada do mundo da vida cotidiana, ou apenas uma extensão dele freqüentada por poucos. Como um mundo humano, organizado por seres humanos para serem reconhecidos em seu sentido por eles, o jogo deve corresponder a alguma ordem cognitiva básica, a que corresponde justamente essa estrutura eidética formal mais fundamental.

De acordo com Gurwitsch, a experiência de jogar se desdobra numa realidade intersubjetiva situada num mundo à parte e em um modo de ser completamente diferente daquele requerido e posto em prática no mundo da vida cotidiana, ou seja,

agora; e Goffman (1961, 1967, 1974, 1975, 1982, 2010) a entender o sentido interpessoal e situacional desses eventos. Todos esses autores dão-nos o foco para entender esses múltiplos aspectos sociológicos implicados no jogo e no espaço imediato ao *nosso* redor que o jogo ria e presentifica.

⁴ Sobre a idéia de *attention à la vie* de Bergson, “It defines the realm of our world which is relevant to us; it articulates our continuous flowing stream of thought; it determines the span and function of our memory; it makes us – in our language – either live within our present experiences, directed toward their objects, or turn back in a reflective attitude to the past experience and ask for their meaning” (Schutz, 1967 (b)).

vivemos numa outra ordem de existência distinta daquela. Essa sub-ordem de existência, para que dote desse sentido determinado os eventos no seu interior, deve integrar de forma estruturada seus elementos organizando-os e unificando-os de acordo com princípios de relevância. No caso em questão, princípios de competição e excelência⁵. Ambos se articulam com princípios de justiça, de acordo com os quais o mérito do melhor competidor deve constantemente incidir sobre os eventos, diferenciando, classificando e hierarquizando os jogadores conforme demonstrem certas habilidades.

Roger Caillois (1994, p.45) bem se referiu aos jogos esportivos coletivos como jogos agonístico. Nesses jogos, a mola propulsora de cada jogador é o desejo de ver reconhecida a própria excelência em um terreno determinado. Esses limites devem primar pela igualdade⁶ entre os competidores para que se evidencie, a superioridade do vencedor. “El *agon* se presenta como la forma pura del merito personal y sirve para manifestarlo”⁷ A própria forma da prática deixa o competidor com seus recursos, suas habilidades diante de adversidades que o contexto competitivo produz. A realidade recriada o convida a lançar mão de suas habilidades, lealmente e dentro dos limites regulamentares. Esse desejo de ser o melhor, ou de estar entre os melhores, e de ser reconhecido como tal impelem à concentração no treinamento tenaz, à disciplina, à perseverança e à vontade de vencer – valores que então surgem relacionados ao sentido e ao princípio com os quais esse mundo se conforma.

Portanto, há uma necessidade formal da prática para que a experiência esportiva agonística de jogar possa se sustentar nesses termos em condições de isolamento em relação à vida cotidiana. Torna-se necessário um mundo de regras à parte que tenham como finalidade justamente propiciar as condições para esse tipo de experiência, que

⁵ Gumbrecht (2006) se refere aos valores presentes no esporte que aqui tomo como princípios de relevância.

⁶ Com relação à noção de igualdade e mérito na vida cotidiana, nos diz ainda Caillois, “el jugador escapa del mundo haciéndolo otro” (p.52), “obedecen a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres, pues nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos (...) el juego es entonces una tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas. Estas son tales que el papel del merito o del azar se muestra en ellas de manera clara e indiscutible. También implican que todos deben gozar de las mismas posibilidades de demostrar su valor, en la otra escala, exactamente de las mismas oportunidades de recibir un favor.” (p.51-2)

⁷ “Para cada competidor, el resorte del juegos el deseo de ver reconocida su excelencia en un terreno determinado. La práctica del *agon* supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer. Implica disciplina e perseverancia. Deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga en fin a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen sin embargo a hacer indiscutible la superioridad del vencedor. El *agon* se presenta como la forma pura del merito personal y sirve para manifestarlo (ibid. p.45).

requer um contexto indubitavelmente definido e adequado, sendo completamente depurado de determinações exteriores à competição que de outro modo inviabilizariam o reconhecimento justo e inequívoco da superioridade do vencedor. Sua finalidade mais fundamental é compor as condições para que habilidades pessoais sejam postas à prova em formas específicas de competição.

Porquanto essa ordem *deva* ser formalmente igualitária e infensa a interferências corruptoras exteriores de outros mundos, onde a demonstração de uma *habilidadade específica* determine o mérito de modo claro e indubitável⁸. Trata-se sempre de uma rivalidade em torno de uma qualidade – rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc. – que se exerce dentro de limites regulamentares e espaço-temporais definidos (ibid., p.43). Desse modo, a relação entre habilidade e mérito é mediada por um princípio de justiça presente na definição da superioridade de um competidor, e ou de sua equipe, em relação ao oponente, inerente à própria organização que a prática vai adquirindo ao longo do processo de sua institucionalização. Diferente do que ocorre na vida cotidiana, onde nem sempre o exercício de uma habilidade e sua relação com o reconhecimento do mérito é tão bem determinada, no mundo do jogo esportivo coletivo, um conjunto de competências deve estar bem inter-relacionado e de um modo coerente e justo em relação ao que se passa no seu interior⁹. Assim, certas fronteiras criadas pelas regras devem ficar bem marcadas a fim de isolar o encontro e a ocupação no seu interior do contexto exterior, eliminando dele os fatores que porventura pudessem incidir sobre o encontro distorcendo ou enviesando a relação entre o resultado é o mérito.

Mesmo o que está fora do encontro mas que possa incidir sobre ele continuamente, e que não tenha a ver com a incorporação de potencialidades a serem realizadas no jogo, isto é que não tenham a ver com a preparação das equipes para a competição sofre restrições, tendo em mente a manutenção do desenvolvimento em condições formais igualitária das potencialidades supostamente inerentes a cada ser

⁸ “La búsqueda de la igualdad de oportunidades al principiar constituye de manera tan manifiesta el principio esencial de la rivalidad que se restablece por medio de una *ventaja* entre dos jugadores de fuerzas diferentes, es decir, que dentro de la igualdad de oportunidades establecida en un principio, se prepara una desigualdad secundaria, proporcional a una fuerza relativa supuesta en los participantes.” (ibid. p.44)

⁹ “Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidad se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una so cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc.), que se ejerce dentro de limites definidos y sin ninguna ayuda exterior, de tal suerte que el ganador aparezca como el mejor en cierta categoría de proezas” (p.43)

humano competidor – aos jogadores e equipes. A reprovação ao incremento dessas supostas potencialidades naturais – entendido aqui no seu sentido natural como Gurwitsch dizia a respeito do corpo objetivo, como coisa, máquina ou corpo animal, destituída de seu caráter humano, sendo irrelevante a sua experiência, embora entendido no seu contexto competitivo, como um mecanismo que pode ser incrementado – com certas substâncias químicas sintéticas (e portanto não-naturais) tem em sua base a idéia de um corpo humano supostamente natural cuja distância demonstrada pelas realizações em competição em relação às realizações médias por corpos humanos comuns (naturais) são o parâmetro para a definição do mérito. Do mesmo modo, outras punições se estabelecem na esfera que transcende o que se passa no campo de jogo, como o tratamento dispensado ao adversário, pelo mandante do jogo, etc., e que se manifestam dentro de campo.

Ademais, a despeito da força do acaso se manter atuante sobre a competição¹⁰, ela deve se reduzir apenas até o ponto em que possa incidir sobre o encontro sem retirar da habilidade o poder de determinar com justiça o destino final do encontro. As competições esportivas que permitem incidir de modo tão pronunciado o acaso sobre os resultados, tornando-o mais determinante do que a habilidade, estariam no limite entre os jogos agonísticos e os jogos de tipo *alea*.¹¹

É em função dos princípios mais fundamentais de competitividade e excelência ligados a uma concepção de justiça meritocrática e isonômica a estruturar todas as regras e valores a seguir, que em um encontro concreto, uma partida, ocorram as definições substantivas de vantagens e desvantagens que, mediante cada evento significativo, se erguem sobre a igualdade formal e vazia em função do mérito demonstrado tendo em vista a profundidade do sentido estruturante da busca pela vitória sobre o curso do encontro. É em função disso e dessa forma geral – presente em cada forma específica a cada jogo – acerca de como se alcança a vitória e o reconhecimento do mérito, que se constitui a densidade diferenciada da tensão constitutiva da experiência de jogar em esportes coletivos, e consiste justamente naquela sua

¹⁰ Veremos mais detalhes a respeito no próximo capítulo.

¹¹ “juegos basados en una decisión que no dependen del jugador, sobre la cual no podría este tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer el adversario que de imponerse al destino (...) A la inversa del *agon*, el *alea* niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento; en un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto (...) Parece una insolente y soberana burla al mérito (...) Ciertos juegos (...) combinan el *agon* y el *alea*” (ibid. p.49).

característica distintiva que a isola da realidade, pois se organiza de tal forma que retira do jogador outras preocupações, fazendo com que o sentido da competição o absorva completamente neste mundo.

MAS COMO TUDO SE ORGANIZA NA PRÁTICA E A EXPERIÊNCIA SE TORNA DE FATO *EXPERIENCIÁVEL* ? – PRINCÍPIOS DE INTEGRÇÃO E A INTELIGIBILIDADE E COERÊNCIA DESSE *MUNDO AO REDOR*

A experiência prática dos competidores se conforma a essa ordem bem coerente e integrada, se desdobrando de acordo com ela. Pelo que dissemos até aqui, podemos considerar esse mundo como uma *ordem de existência*, um contexto de caráter sistemático, integrado pelos praticantes, de modo coerente, por *princípios de relevância* de excelência, competitividade e justiça, valores presentes nesses mundos dos jogos esportivos, orientando a definição de critérios pelos quais os jogadores no devem ser premiados ou punidos. Essa sub-ordem de existência, para que dote os eventos no seu interior de um sentido determinado e congruente imediato, deve permitir constituírem-se e integrarem-se de modo relativamente bem estruturado existências, intenções, objetos, espaços, tempo cronológico, dentre outros elementos, organizando-os e unificando-os em termos da criação de uma ocupação prática de acordo com esses princípios de relevância. Assim, uma vez conformados e consolidados, dão congruência e sentido imediatos de unidade aos eventos percebidos e à sua constituição aos olhos dos jogadores. Eles em conexão com uma forma básica (que veremos logo abaixo) são o fundamento eidético último que possibilitam se constituir e organizar esses *mundos* esportivos ontologicamente únicos. É de acordo com a forma já *taken for granted* e bem integrada aos demais elementos do mundo específico da competição, segundo seus princípios fundamentais, que se constitui a contextura das tramas, então bem ajustadas pelas regras e pela estrutura que criam, das linhas de ação que, dotadas do mesmo sentido e de acordo com a mesma ordem, podem compor e sustentar logicamente a realidade viva do jogar.

Para compreendermos essa experiência do jogar no interior dessas ordens, é necessário portanto ter em mente que além dos *princípios de relevância* específicos constitutivos das sub-ordens de existência dos jogos, capazes de lhe conferirem unidade, coerência e continuidade, há também alguns outros princípios concernentes aos valores de cada equipe e de cada comunidade de praticantes, que são subordinados a esses na medida em que o sentido de sua existência é o jogo. Eles entretanto intermedeiam a

relação de seus membros com o mundo do jogo, pois em boa medida dizem respeito também ao modo adotado de jogar. No caso dos mundos dos jogos coletivos, esses princípios, além de possibilitar a constituição dos eventos como tais, conformando seu sentido básico imediato, inspiram e penetram as interações concretas.

Vimos que o critério de definição do mérito é estabelecido pelas regras na sua coerência com uma habilidade específica. Os princípios ordenadores desse mundo competitivo - com os quais as regras devem ser minimamente congruentes - possuem *duas dimensões constitutivas* do encontro entre seres humanos. O modo como essas duas dimensões são postas em relação constitui a essência eidética formal dos esportes coletivos, em particular, e de qualquer competição formalmente definida, em geral. *Uma se refere à forma adequada das interações competitivas; e a outra sobre a forma de definição de posições na relação. Elas são postas em relação de maneira a que as ações numa dimensão deverão, em função das habilidades específicas requeridas, iniciam sobre a outra, repercutindo com justiça na definição oficial de quem está em vantagem ou em desvantagem de modo que, ao fim, o vencedor seja aquele mereceu.*

A estrutura eidética básica e simples deste mundo, presente nas regras dos jogos esportivos, estão portanto de acordo com princípios de justiça compartilhados, gerando uma expectativa *taken for granted*, mesmo entre espectadores menos informados sobre as regras desse ou daquele jogo, de que o melhor na prática, ou seja, aquele que demonstre o domínio das habilidades correspondentes ao menos naquele encontro, será o vencedor.

Desse modo, sob o ponto de vista da experiência, esse mesmo princípio de justiça se torna também princípio de relevância, pois que organiza cognitivamente e dá um sentido à permanência (existência¹²) dos sujeitos nessa sub-ordem e portanto, ao mesmo tempo, às percepções, reflexões e práticas no seu interior. De acordo com Garfinkel (1963), esta sub-ordem, ou mundo, ou nos seus termos, a ordem normativa do jogo, é constituída por regras práticas de três tipos – regras básicas, regras *et cetera* (regras tácitas que especifica as regras básicas) e regras da forma escolhida de jogar. Essas regras constituem, com base nos princípios esportivos de justiça, tanto formas históricas, acabadas e reconhecidas de competição, como engendram a abertura para a emergência circunstancial, em cada partida, de uma ordem endógena particular e cambiante (idem, 2002). A *ordem* fundamental sobre a qual essa emerge em uma

¹² No sentido que Heidegger (1990, 2005) lhe atribui.

partida é também dotada, como logo acima mencionamos, de duas dimensões, *das interações e das relações* – tal a presença dessa organização formal fundamental – de acordo com a maneira como a ordem material de que elas se revestem em cada esporte. Ambas em uma relação eidética integram e organizam tornando-a inteligível e congruente a experiência viva do jogar uma partida. Elas estruturam, manifestam-se e confirmam-se mutuamente nas ações concretas de modo a deixar em aberto o vencedor a partir do que eles façam de acordo e dentro do que permitem as regras, ou seja, deixam uma ampla margem de ação dentro da qual o jogo é jogado a partir do modo de jogar de cada equipe. A estrutura eidética formal se aplica em uma estrutura eidética material de modo a constituir uma forma de interação específica que se sustenta no tempo de modo a constituir a extensão e profundidade temporal de uma relação co-presente, onde uma certa ordem competitiva endógena, própria do encontro, surja.¹³

As dinâmicas interativas e as oscilações da ordem das relações se integram num só quadro de sentido, pois que nas interações os participantes se orientam pela continuidade e sentido *taken for granted* dessas ações não só em função da estrutura das ações coletivas de acordo com as regras constitutivas de pontos de partida e de chegada e das restrições da ação, mas em função de quem assume ou está em vias de alcançar uma posição de vantagem (superioridade) ou desvantagem (inferioridade) na relação. Enquanto essa mesma ordem da relação se constitui e altera diante de cada evento ou seqüência mais bem definida de eventos, entendidas como a favor de uma parte ou de outra. Ambas se articulam, dando unidade e coerência a esse mundo e aos enquadramentos dentro dos quais ele é experimentado pelos atletas e até pelos espectadores. É a existência prévia e acabada desse mundo, na forma como se organiza, que cria uma ordem fundamental, de conhecimento dos jogadores, que dá sentido aos acontecimentos das partidas.

Aqueles princípios de relevância que vigoram nesse mundo tornam, por seu turno, a prática esportiva congruente e portanto factível. Na medida em que se constituem em um referencial para uma complementaridade lógica entre as regras, engendra um sistema prático integrado capaz de se sustentar continuamente no tempo e

¹³ Para que isso ocorra de modo que uma relação competitiva se desdobre com fluência, é necessário que essa ordem específica do jogo – dando como certo que no seu sentido eidético formal mais fundamental todos já a conheçam – seja do conhecimento prático *taken for granted* dos praticantes. Pois só assim torna-se possível que, a partir de uma certa organização e consolidação da prática entre eles, uma percepção imediata, mais ou menos comum, do significado e congruência dos eventos, em termos do que representam para a lógica prática competitiva do jogo em questão, seja capaz de produzir excitação e fluxo, e não ansiedade e entropia.

no espaço do jogo a partir de ações de acordo, organizando a constituição dos eventos pela ação prospectiva dos jogadores e, uma vez que tenham se efetivado, integrando e atualizando seu sentido em uma mesma realidade bem demarcada e definida, de modo inteligível, mantendo uma ação coletiva continuada e assim o enquadramento e convergência mútua das ações.

As regras devem, desse modo, ser minimamente coerentes e ajustadas umas às outras para que ações competitivas mutuamente referidas se desdobrem de maneira coordenada, criando e recriando situações de sentido bem encadeado e com uma certa fluência, e excitando a incompletude e as realizações, gerando assim as tensões e emoções. É em função desses imperativos prévios de inteligibilidade e coerência, que as regras criam um sistema prático competitivo e conseqüentemente um ambiente propício para que os eventos no seu interior possam produzir desafio, tensão e alívio, prazer ou frustração, e adquiram, em função dessas emoções, as características formais de normalidade que os constituem (Garfinkel). Assim o encontro se desdobra e sustenta no tempo e no espaço.

Essa correspondência das regras entre si e de acordo com os mencionados princípios de justiça, de excelência e competitividade constitui uma relação entre as tarefas a serem executadas, o que pode e o que não pode ser feito para se realizá-las (as infrações), as penalidades e os objetivos do jogo. Essa relação eidética e ainda formal deve se conformar de maneira que, na realidade concreta – enquanto cada jogador age de acordo com essas regras tendo aderido à ordem que elas criam, assumindo um novo modo de ser determinado pelo engajamento na tarefa de vencer – continuamente elas prossigam organizando inteligível e coerentemente as situações, de tal modo que de eventos ou seqüência deles surja um sentido de força daquele cujas ações correspondam às habilidades provadas pela prática competitiva.

Cada forma de competição em cada esporte coletivo além de isolar o encontro da incidência de fatores outros que não as habilidades na prática em questão pelo caráter estrito de seus princípios de relevância próprios, possui dois eixos temporais que estão inter-relacionados em um sistema que em cada uma delas assume uma característica única em função de um certo equilíbrio que gera práticas ligeiramente diferentes umas das outras. O primeiro eixo consiste na predominância de uma *ordem fundamental das interações*. Importa aqui qual a natureza da tarefa a ser realizada, que meta deve ser alcançada, sua localização relativa ao ponto de partida, as características físicas dos objetos, do espaço a ser percorrido e do ambiente onde o encontro competitivo se

desdobrará, quais as restrições que uma equipe pode exercer sobre a outra, etc., e como esses elementos são inter-relacionados de modo a conformar um desafio a ser alcançado agora.

Além dela há também uma *ordem da relação*. Esta prevê logicamente apenas três possibilidades formais: a de vantagem, a de desvantagem ou a de igualdade. Como e o que deve suceder no âmbito das interações, como se expressa em vantagem ou desvantagem e em que proporção, na sua relação com o tempo de jogo, se refere à ordem da relação. Portanto, ela remete o que acontece agora ao momento do encontro na sua história. Essa dimensão também é determinada pelas regras constitutivas de cada jogo em relação a um princípio de justiça. Visa-se um certo equilíbrio acerca de como a interação, dentro dessa forma esportiva, poderá se converter, de um modo justo e proporcional à demonstração da superioridade das habilidades, em uma posição de acordo na relação competitiva concreta. A relação eidética entre as duas ordens é sempre organizada para se manter instável e suscetível aos eventos a fim de manter a excitação viva juntamente com a possibilidade de que aquele que agora está em desvantagem possa a qualquer momento ou dentro de alguns minutos (caso consiga realizar uma seqüência de ações) – dependendo da forma de cada jogo – mudar a sua posição.¹⁴ Criam-se assim expectativas de que os eventos se desdobrarão de acordo, e todos se empenham para se manter na frente ou para sair da posição de desvantagem, o que só pode ocorrer nos esportes coletivos em referência ao oponente. Por esse traço característico, distintivo desse mundo e da realidade que apresenta, determina-se também uma expectativa de justiça daqueles que nele adentram, e que está no fundamento de sentido do engajamento profundo na tarefa de vencer.

Embora sejam *taken for granted* para os jogadores, as regras do jogo, ao especificar essa forma, se especificam em um sistema prático competitivo. Como acabamos de ver, esse sistema na verdade é composto de dois pólos inter-relacionados. Um concernente à pontuação, à ordem da relação, e outro propriamente à interação. A lógica sistêmica da prática que as regras básicas criam caracteriza-se por ser suficientemente geral e aberta para que se crie uma lógica real imanente a cada partida. Do contrário, o jogo seria um modorrento cumprimento cerimonial de regras (Garfinkel, 1963). Assim, as regras constituem e dotam esse sistema de uma coerência e de um aspecto de totalidade capaz de destacar-se, em sua unidade, coerência, homogeneidade e

¹⁴ Ver a respeito da precariedade essencial das posições nos jogos esportivos o capítulo 3 e 7 (?)

auto-referencialidade contextual, do mundo da vida cotidiana, com base em seus princípios de relevância e de justiça na definição de um espaço onde o melhor se define estritamente. Totalidade que caracteriza o jogo no seu aspecto lógico formal mais geral, determinando o número de jogadores em cada equipe, e assim preestabelecendo quantos podem estar dentro, o espaço objetivamente determinado e o tempo cronológico em que a relação competitiva transcorrerá, as subdivisões do campo de jogo e as demarcações temporais que deverão incidir sobre as interações no interior desse encontro, a meta a se alcançar e como se pode fazê-lo; além de um sistema de pontuação que mantém presente e vivo, de modo objetivado no *placar*, a justiça (ou injustiça) e a história da partida sobre cada instante a seguir, pré-conformando a evolução do horizonte comum dos jogadores. A forma com que o encontro o encontro deverá se desdobrar já está pronta.

Esse sistema prático vigora durante o tempo em que perdura o jogo, isto é, no decorrer do tempo transcendente cronologicamente determinado em que este mundo está presente, demarcando toda a realidade temporal imanente às interações efetivamente experimentadas. Esse tempo imanente à experiência, para corresponder à exigência formal do fluxo, deve permanecer totalmente contido em si mesmo, em um foco, em função do qual tudo se organiza e unifica, e que no entanto avança ininterruptamente adiante durante *flashes* de ação mais ou menos duradouros voltados para a interação competitiva. Para isso, cada instante deve estar estruturalmente integrado, tanto sincrônica quanto diacronicamente. Com efeito, esse mundo deve conectar continuamente uma dimensão sincrônica a uma outra diacrônica, sem intromissão de elementos exteriores. As seqüências devem estar bem ajustadas e resultar do acúmulo do que ocorre no aqui e no agora, fruto do confronto entre minhas habilidades (e as de minha equipe) e as suas (e de sua equipe) nessa prática.

Nesse contexto de situações contínuas e integradas, se estabelece um sentido de comunicação entre *nós*, resultado das impressões que lances em nossas interações deixam em nossas consciências, e que, contextualizadas, referidas ao que vinha acontecendo, nos comunicam *agora* algo acerca de nossa relação nesse encontro. Ao se acomodarem na seqüência que vinha se descrevendo, aponta um sentido e um horizonte de possibilidades na profundidade e extensão já constituída dessa relação. Esse sentido que se extrai dos eventos interativos nos comunica algo acerca do estado de nossa comunicação (Watzlawick, P., Beavin, J. H., Jackson, D.D., 1967). É esse sentido metacomunicativo que vai constituindo o fundo contextual, o horizonte, que, em

qualquer encontro ou relação que se prolonga um pouco no tempo, se conforma,. No jogo, esse sentido metacomunicativo é estruturado para ser tão mais precário e suscetível a mudanças quanto mais equilibradas as forças. De modo que essa ordem movediça da relação sofre abalos pendendo para um lado ou para o outro ao sabor de cada acontecimento, de cada lance a favor de uma equipe ou de outra. Ela se atualiza a cada novo lance ou seqüência significativa que nos diga algo acerca de nossa relação competitiva, como por exemplo, meu time está melhor ou pior do que a equipe oponente.

Não só a interação como também a metacomunicação se dão nos termos ou das regras constitutivas do jogo de linguagem da forma competitiva do jogo em questão (Wittgenstein, op.cit; Searle, op.cit.), cujo sentido é dado pela referência aos princípios integradores de relevância de competitividade, de excelência e de justiça, correspondentes a esse mundo. É só em função de sua existência organizadora que uma ordem das interações se conecta no tempo a um ordenamento da relação competitiva. É por meio de um sistema cognitivo em operação contínua que os eventos são suscetíveis a *in-puts* e *out-puts* conferindo o sentido da relação que a cada novo acontecimento relevante retro-alimenta atualizando o horizonte. Esse nível metacomunicativo que a cada seqüência significativa comunica algo acerca da nossa relação emerge intersubjetivamente por sínteses espontâneas a partir de processos inferenciais comuns (Sacks, 1955) dos quais são extraídos os sentidos de variações de forças relativas em campo.

Essas seqüências vão se definindo e redefinindo, estabilizando e alterando no transcorrer do jogo em função dos dispositivos regulamentares e cognitivos de definição do mérito. Em função deles se atribui a uma parte ou a outra na competição, ganho ou perda relativa de pontos, tanto aqueles pontos que se objetivam no placar, quanto aqueles de caráter significativo ou simbólico em termos de relações causais possível nesse tipo de evento, em face da conformação eidética descrita até aqui. Uma jogada ou seqüência delas denotam força mesmo que não cheguem a se converter em ponto inserida em uma seqüência já em curso, de onde retira sua força ilocucionária (Austin, 1990). Por conseguinte, o modo como os eventos significativos se constituem e se organizam no aqui e no agora vão evoluindo seqüencialmente no tempo, como continuidades ou quebras, experimentado em minha e em *nossa* corrente de experiências.

As duas forças potenciais em disputa – as equipes que se confrontam – constituem as categorias fundamentais a demarcarem as sínteses, que a elas se referem. Seus destinos estão mutuamente referidos desde o início devido à própria estrutura do encontro competitivo¹⁵. Em função dos eixos temporais entrelaçados entre as equipes e determinados por esse antagonismo estruturante fundamental, os eventos deixam certos rastros significativos dessas interações e nos dizem algo acerca da relação competitiva entre ambas. Sejam eles de natureza oficial ou não, se mantêm vivos na experiência dos jogadores a partir de sua identidade de evento significativo em termos do que se considera ser aspecto relevante para determinação regulamentar de superioridade e inferioridade de uma parte ou outra. Nascem no meio dos marcadores formais de determinação do sentido, como os limites da infração à regra, do tempo de jogo, contagem de pontos, limites de falta, tempo para certas movimentações, e muitos outros eventos estruturantes da interação, chegando até àqueles concretos significativos, tanto no agora quanto pelo acúmulo real no transcorrer do mesmo jogo.

Diante dos novos fluxos de eventos que adentram sinteticamente o campo temático (Gurwitsch) como atmosfera do agora em um horizonte, na medida em se avança no tempo, aquele evento significativo recentemente passado vai fluindo rumo ao passado remoto ou ao esquecimento (Husserl, 1959; Schutz, 1967(a)). Tanto quanto seja relevante para a alteração da ordem da relação, ou tanto quanto já tenha um significado simbólico de força associado a si (um toco, um drible, um bloqueio), deixa rastros de intensidade na mesma medida variável, repercutindo sua forte impressão sobre os instantes a seguir, por tanto tempo quanto maior for essa intensidade. Esses eventos podem ressurgir como reprodução (rememoração secundária) por ocasião de uma instrução. Eles podem também se objetivar no acúmulo pontos, de faltas, de erros retomados nos processos de responsabilização (*accounting practices* (Garfinkel, 2002)), em substituições, mudanças táticas, etc, produzindo reconhecidamente efeitos sobre a estrutura percebida do encontro, retornando ao agora e compondo o horizonte comum (ou parcialmente comum). No entanto, como experiência originária, eles se distanciam no tempo interior dessa corrente de experiência conectando-se de modo cada vez menos relevante com o presente vivido, indo integrar a memória do jogo. Portanto, como retenção ou rememoração originária (Husserl, 1959), o evento desliza para o passado, enquanto cede espaço aos novos eventos vividos na seqüência do jogo, permanecendo

¹⁵ Falaremos mais sobre o assunto no próximo capítulo.

espontaneamente o que importa acerca do sentido metacomunicativo que representam para relação. A força significativa de uns ou de outros e seu impacto sobre o sentido metacomunicativo pode repercutir decisivamente sobre a orientação do sentido do que se seguirá, constituindo o próprio sentido imanente do jogo.

O que ocorre no presente como imanente mantém-se vivo no campo temático, mas enquanto vai se tornando passado - quanto mais se dirige para fora desse campo, mais se instaura como algo imediatamente incontrolável, embora permaneça como impressão configurando o presente, acumulando-se e conjugando-se misteriosamente como uma força transcendente. Ele, ligado por síntese a outros, orienta previamente os eventos a serem vividos a um sentido futuro, especificando a questão do jogo e constituindo um horizonte dessa experiência que estou prestes a viver. Assim, esses eventos ligam-me de algum modo ao passado desse encontro como continuidade ainda viva rumo a um futuro enraizado nesse passado do qual é consequência, implicando uma certa configuração estruturante para nossas interações daqui para adiante. O que evidencia a emergência de uma ordem e estrutura que se criam endogenamente durante o encontro, embora o nível metacomunicativo que integra esses eventos no tempo em última análise assim se integram pelo sentido dado pela conformação das regras básicas na sua relação estruturante com os princípios de relevância do mundo dos jogos esportivos coletivos em vigor.

Portanto, essa ordem possui uma dupla e intrinsecamente inter-relacionada dimensão que organiza, constitui e sustenta toda a experiência de jogar, numa relação sintética e complementar de sentido, em que se encontram entrelaçadas. A relação entre ambas consiste, de certo modo, em uma relação perceptiva entre figura e fundo, em que o terceiro termo é aquele que o vivencia, o jogador, o ser existente, para quem, em seu modo correspondente de ser, ambas as ordens se alternam na posição de tema e contexto uma da outra, compondo toda a ambiência da experiência. De um lado, uma dimensão de característica predominantemente sincrônica e perceptiva, preponderando o espaço, o corpo, as interações competitivas dentro da forma e da lógica sistêmica do jogo, da prática imediata, da organização e coordenação da ação coletiva, do fluxo prático imediato do drible, do passe, do deslocamento, da manipulação das impressões, da percepção e do raciocínio prático situado. De outro, uma dimensão que nos remete às suas características diacrônicas, predominando o tempo e a metacomunicação, nos lançando ao futuro mais distante do que o do imediato da dimensão anterior. Ainda sob o impacto retencional de um passado mais distante do que a retenção imediata de um

lance ou outro no campo das interações, que em termos metacomunicativos define a posição de vantagem ou desvantagem, isto é, uma certa ordem na relação competitiva que está em curso ali naquela partida.

São dimensões distintas mas intrinsecamente relacionadas nesse mesmo mundo. Uma, de características predominantemente imanentes; a outra, de efeitos que pairam como determinações temporais do encontro, do já ocorrido e incontrolável em face do objetivo futuro, e que desafiam o ser humano a suplantar, na medida em que está diretamente relacionado ao que se faça aqui e agora. Em uma incide continuamente o efêmero. Na outra, seus dados, não obstante imanentes, ao perdurarem no tempo e deslizarem para o passado, onde se sintetizam aos demais eventos ocorridos, marcam como caracteres transcendentais a experiência unitária em curso no agora, constituindo a figura e o fundo do encontro concreto. Poderíamos dizer que estão circularmente em relação de causa e efeito em um moto contínuo.

Ao tratar de uma, inevitavelmente, tratarei da outra. De uma perspectiva que assume como ponto de vista o tema (ou figura) da percepção do imediato e da ação na interação, necessariamente, avisto a outra numa posição distinta de campo temático ou margem (fundo), conferindo a esta em face daquela sua propriedade contextual única, que emergiu dos acontecimentos que tiveram lugar até ali no transcorrer daquela partida, projetando-se sobre o agora da interação. Não se pode nunca perder de vista como elas se comunicam e influenciam-se mutuamente, porque o sentido geral de uma não pode ser entendido concretamente sem a outra, pois o que se passa num nível se refere ao que se passa no outro.

BIBLIOGRAFIA

AUSTIN, John L. *Quando dizer é fazer, palavras e ação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1990.

BATESON, Gregory. "A Theory of Play and Fantasy". In: *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972.

BOURDIEU, Pierre. "Como é possível ser esportivo?". In: *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983, 136-63.

_____. "Programa para uma sociologia do esporte" p. 207-20. In: *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

- _____ *The Logics of Practice*. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres, La máscara e el vértigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CASSIRER, Ernest. *Antropología filosófica, Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- COLLINS, Randall. *Interaction Ritual Chains*. New Jersey: Princeton University Press, 2004.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial, 2008.
- DEWEY, John. *A Natureza Humana e a Conduta: Introdução à Psicologia Social*. Bauru: Tipografia Brasil, 1956.
- _____ *Art as Experience*. New York: Capricorn Books, 1958.
- _____ *Textos Seleccionados. Coleção Os Pensadores*. São Paulo: Ed. Abril, 1974.
- _____ *Experience and nature*. La Salle. Open Court, 1989.
- DURKHEIM, Emile. *Da Divisão do Trabalho Social*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____ *As Formas Elementares da Vida Religiosa*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- ELIAS, Norbert & DUNNING, Eric. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel, 1992.
- ELIAS, Norbert. *What is sociology?* London: Hutchinson, 1978.
- FREUD, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madri: Alianza editorial, 1973.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2005.
- GARFINKEL, Harold. "A Conception of, and Experience with, "Trust" as a Condition of Stable Concerted Actions". IN: *Motivation and Social Interaction: Cognitive determinants*. Org: HARVEY, O. J. New York: The Ronald Press Company, 1963.
- _____ *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Englewoods Cliffs, 1967.
- _____ *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*. Boston: Rowman & Littlefield Publishers, 2002.
- GOFFMAN, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis, New York: The Bobbs-Merrill Company, Inc, 1961.
- _____ *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Anchor Book, 1967.

_____ *Frame analysis: An Essay on the Organization of the Experience*. New York: Harper & Row, 1974.

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

_____ "The interaction order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address". *American Sociological Review*, 48 (1): 1-17, 1983.

_____ *Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos*. Petrópolis: Vozes, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. "A forma da violência: em louvor da beleza atlética". Folha de São Paulo, 11/03/2001, Caderno Mais.

_____ "Comunidades imaginadas". Folha de São Paulo, 04/06/2006, Caderno Mais.

_____ *In Praise of Athletic Beauty* – Cambridge, London, Harvard University Press, 2006.

GURWITSCH, Aron. *Théorie du Champ de la Conscience*. Desclé De Brouwer, 1957.

_____ *Human encounters in the social world*. Pittsburgh: Dunquesne University Press, 1979.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. Parte 1. Petrópolis: Vozes, 2005.

_____ *Ser e tempo*. Parte 2. Petrópolis: Vozes, 1990.

HUSSERL, Edmund. *Ideés directrices pour une phénoménologie*. Tome premier. Introduction générale a la phenoméologie pure. Paris: Gallimard, 1950.

_____ *Fenomenologia de la consciencia del tiempo inmanente*. Buenos Aires: Editorial Nova, 1959.

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

JAMES, William. *The principles of psychology*. New York, Dover, 1950.

MEAD, George Herbert. *Mind, Self, and Society: from the stand point of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press, 1934.

_____ *The Philosophy of the act*. Chicago: University of Chicago, 1938.

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

RAWLS. Anne W. "Language, self, and social order: a reformulation of Goffman and Sacks". *Human Studies* 12: 147-172, 1989.

SACKS, Harvey. *Lectures on Conversation*, Volumes I and II. Edited by G. Jefferson with Introduction by E.A. Schegloff. Oxford: Blackwell, 1995.

- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.
- SCHUTZ, Alfred. *The Phenomenology of the Social World*. Northwestern University Press, 1967(a).
- _____ *Collected Papers I: The problem of social reality*. Edited by Maurice Alexander Natanson. The Hague: Martinus Nijhoff, 1967(b).
- _____ *Collected Papers II: Studies in social theory*. Edited by Maurice Alexander Natanson. The Hague: Martinus Nijhoff, 1964.
- _____ *Fenomenologia e Relações Sociais*. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1979.
- SEARLE, John. *The Construction of Social Reality*. New York: The Free Press, 1995.
- _____ *Actos de habla*. Madrid: Editorial Cátedra, 1990.
- SIMMEL, Georg. *Sociologia*. Org. Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática, 1983.
- _____ *The Philosophy of Money*. Cap. 6. p.429- 511. Trans. Bottmore, Tom and David Frisby. London, Henley e Boston: Routledge and Kegan Paul, 1978.
- _____ *The sociology of Georg Simmel*. Glencoe: Free Press, 1950.
- _____ *On individuality and social forms*. Chicago e Londres: University of Chicago Press, 1971.
- _____ “Para una psicología filosófica, La aventura” p.19-40, in: *Sobre la aventura, ensayos filosóficos*. Barcelona: Ediciones Península, 1988.
- _____ “Cultura feminina”p.67-91, in: *Filosofia do amor*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- _____ “A moldura. Um ensaio estético (1902)” p.121-136, “O conceito e a tragédia da cultura”p. 79-108, “o Dinheiro na cultura moderna (1896)” p.23-40, “A divisão do trabalho como causa da diferenciação da cultura subjetiva e objetiva”, p.41-77 in: *Simmel e a Modernidade*. Brasília: UNB. 1998.
- _____ “As grandes cidades e a vida do espírito (1903)”. Tradução de Leopoldo Weizbort. *Mana* vol.11 no.2 Rio de Janeiro Oct. 2005.
- WACQUANT, Loïc. *Corpo e Alma: notas etnográficas de um aprendiz de Box*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- WATZLAWICK, Paul., BEAVIN, Janet H elmick, JACKSON, Don D. *Pragmática da comunicação humana, um Estudo dos Padrões, Patologias e Paradoxos da Interação*. São Paulo: Cultrix, 1981.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. Coleção Pensadores, São Paulo, Editora Nova Cultural, 1996.