

Pragmatismo e esporte. Elementos para um outro olhar sociológico sobre a experiência esportiva

Eduardo Fernandes Nazareth – IESP-UERJ^{1*}

Resumo: Em se tratando de esporte, principalmente futebol, é muito comum, sobretudo na mídia esportiva, o uso da expressão “pragmático” com o sentido pejorativo de cerceamento da liberdade criativa, da expressividade lúdica e da beleza do jogo. Esse adjetivo qualificaria uma certa maneira de jogar que se distinguiria das demais pelo estrito fim de vencer. Tal compromisso descaracterizaria a experiência de jogar ao reduzi-la fria e racionalmente a um propósito prático final. O lúdico então ver-se-ia, em seus atributos essenciais, destituído dos elementos que o distinguiriam como tal. Busca-se aqui ressaltar o quanto o pragmatismo como uma escola filosófica pode, a partir da obra de um de seus mais eminentes representantes, nos auxiliar a entender o termo “pragmático” em relação à experiência lúdica esportiva num sentido mais amplo, incorporando algo que se acredita imprescindível aqui para se compreender a dimensão prática fundamental constituinte da experiência esportiva.

Palavras-chave: Jogo; Esporte; Lúdico; Pragmatismo; Teoria social.

Abstract: Dealing with sports, especially soccer, is very common, especially in sports media, the use of "pragmatic" expression with the pejorative sense of restriction of creative freedom, playful expressiveness and the beauty of the game. That adjective would describe a certain way of playing that is distinct from the others by strict order to win. This commitment disqualifies the experience of playing by reducing it to a cold and rationally ultimate practical purpose. The playful then would be deprived of the elements that distinguish them as such in its essential attributes. We seek to emphasize how much pragmatism as a philosophical school may, from the work of one of its most eminent representatives, help us to understand the term "pragmatic" about the playful experience sports in a broader sense, incorporating something here something that it is believed to be essential to understand the fundamental, constitutive and practical dimension of the sports experience.

Keywords: Game; Sport; Ludic; Pragmatism; Social theory.

Introdução

Pretende-se neste artigo examinar a utilização do termo *pragmático* no universo de significados do mundo esportivo. Tentaremos investigar em que medida se justifica o uso comum da expressão e se alguns elementos fundamentais ao Pragmatismo, enquanto escola de pensamento filosófico, não poderiam enriquecer as abordagens sociológicas comumente orientadas aos jogos esportivos em geral.

^{1*} Eduardo Fernandes Nazareth é Doutor em Sociologia pelo IESP-UERJ, com tese defendida em 2013 na área de Teoria Social, Microsociologia e Sociologia do Esporte. É também pesquisador do Núcleo de Pesquisa Sociofilo e professor de Sociologia da Rede Faetec. E-mail: eduardo.nazareth@gmail.com

Para iniciarmos nossa exposição, gostaria de citar um artigo de Eduardo Gonçalves Andrade, o Tostão – atacante da seleção brasileira campeã da Copa do Mundo de 1970, hoje prestigiado colunista do caderno de esportes de importante jornal da imprensa brasileira. Trata-se de um texto sobre o futebol atual; seu título é “Futebol, metáfora da vida”. Cito este texto aqui não propriamente pela interessante reflexão de Tostão acerca do futebol na atualidade, mas pelas inúmeras referências ao termo *pragmático* e pelo modo como lhe atribui uma série de significados de senso comum que são reproduzidos diariamente na imprensa esportiva e mesmo no seu uso cotidiano em relação ao mundo do futebol. Vejamos alguns trechos:

O futebol pode ser visto, analisado, admirado e imaginado de diferentes maneiras. Essa multiplicidade de olhares, a beleza do jogo e a presença marcante e frequente do imponderável fazem do futebol o esporte mais popular, mais emocionante e mais surpreendente do mundo.

Pode ser visto como um jogo de habilidade, de criatividade e de fantasia; um jogo técnico, científico, **pragmático** e planejado; uma disputa corporal e de força física; um balé; uma metáfora da vida, com seus dramas, dualidades e emoções; um grande negócio (cada vez mais); um entretenimento; uma catarse para os torcedores; uma manifestação cultural, política e sociológica; de todas essas formas e de outras que se possa imaginar [...]

O sonho dos treinadores, de todo o mundo, de parte da imprensa e de todos os **pragmáticos** e apaixonados pelo cientificismo, é transformar o futebol em um esporte cada vez mais técnico, programado, racional, de jogadas ensaiadas e repetidas, como o vôlei e outros esportes. Ficaria mais fácil de ser analisado [...]

Hoje, com a globalização e a valorização do futebol técnico e programado, há, cada vez menos, diferença entre o estilo brasileiro e sul-americano e o estilo europeu. Os brasileiros copiaram o pragmatismo europeu, e estes aprenderam com a fantasia e a criatividade do brasileiro. Levaram vantagem [...]

Por mais que o futebol se torne **pragmático** e programado, ele nunca estará livre do imponderável. Esse fator é determinante no resultado das partidas entre dois times do mesmo nível. O imponderável não tem nada a ver com o mistério e com o estranho. É a presença marcante e frequente de fatos comuns, que não sabemos onde e quando vão acontecer. O imponderável não torce nem é justo. Acontece[...]

No mundo do futebol, **pragmático**, operatório e utilitário, as emoções dos atletas são pouco valorizadas. Acham que o jogador é feito somente por músculos, ossos, tendões, cartilagens e outras estruturas anatômicas (ANDRADE, 2011: 214-23, grifo meu).

Essas passagens do texto de Tostão dão exemplo de como é comum na mídia esportiva brasileira o uso do adjetivo *pragmático* associado à ideia de mecânico, programado e robotizado para qualificar, de maneira pejorativa, certos modos de se jogar futebol então identificados como o inverso da essência do futebol nacional. Segundo a representação mais comum, o *modo pragmático de jogar* supostamente cercearia a liberdade criativa, a capacidade de improviso, a intuição e a expressividade lúdica dos jogadores em nome do estrito cumprimento de funções necessárias ao fim de vencer, cujo corolário, a disciplina e uma rigorosa e limitadora racionalidade, determinaria um modo estreito, transfigurado,

degenerado de ser jogador, atingindo de morte o nosso jogar espontâneo, intuitivo, alegre, descontraído, ousado e até, dizem, irresponsável – características tão valorizadas e vitoriosas do nosso futebol (retratado como futebol arte ou futebol moleque) – impedindo, por consequência, uma experiência mais prazerosa, autêntica e plena de se jogar entre nós. Esse modo pragmático de se jogar contribuiria até mesmo por tornar o jogo esteticamente menos atraente.

Tal sentido pejorativo atribuído a essa tal maneira nossa de se jogar se referiria à estrita sujeição do sujeito a um sentido prático bastante preciso, previamente programado, previsível, inflexível e alienado cuja observação a destituiria do lúdico e dos elementos típicos essenciais que o distinguiriam das demais experiências humanas – quais sejam, o desinteresse em relação aos imperativos da vida cotidiana, a liberdade, a criatividade, a abertura ao imprevisível, ao imponderável e a espontaneidade na exploração desafiadora do mundo ao redor, no exercício de um ser mais próprio, numa descontração concentrada na atividade.

Ainda, segundo tal interpretação de senso comum acerca do adjetivo *pragmático*, como podemos notar, usado para identificar e qualificar um estilo, uma atitude ou um modo de jogar que se orienta única e exclusivamente pela eficiência e pelo fim de vencer, o jogo assim jogado – de acordo com tal perspectiva normativa – tenderia a se empobrecer sobremaneira, chegando mesmo à possibilidade de se corromper e se descaracterizar como experiência lúdica ao adquirir um sentido de excessiva seriedade e de instrumentalidade utilitária submetida aos ditames da vida cotidiana, sobretudo enquanto atividade cada vez mais intrinsecamente ligada ao mundo dos negócios e da política.

Não se pretende exatamente criticar tal oposição entre o lúdico e o pragmático, entre o criativo e o programado presente no modo como imprensa esportiva e interessados em esporte se referem ao modo como se joga, mas demonstrar que a ideia de *pragmático*, a rigor, não se encaixaria bem nessas classificações de senso comum e que aquilo a que ela se refere estaria na base de qualquer modo de jogar. Nesse sentido, busca-se aqui, num olhar justamente pragmático para o esporte (sobretudo para os esportes coletivos com bola), ir além desse modo de se entender o *pragmático* no contexto esportivo e ressaltar o quanto o Pragmatismo, enquanto uma escola filosófica fundamental para o pensamento sociológico contemporâneo – especialmente importante como base teórica cara ao Interacionismo Simbólico, à Fenomenologia e à Etnometodologia – pode nos auxiliar a entender certos aspectos centrais e pouco ressaltados da experiência esportiva, incorporando algo que se acredita aqui imprescindível para se compreender a dimensão prática mais constitutiva da ação humana, dimensão essa que, sendo iluminada aqui, nos permite voltar o olhar à singularidade dessa

experiência como uma experiência lúdica, que seria, nos termos utilizados por Dewey (1974: 249), antes de qualquer coisa, *uma experiência*. Desse modo, não pretendemos aqui propor uma nova teoria, mas apenas indicar em que sentido a Sociologia do esporte poderia avançar na direção do entendimento do jogo esportivo como objeto de estudos numa perspectiva microsociológica apoiada em algumas das ideias de um dos autores mais importantes do Pragmatismo, John Dewey.

Arte como experiência prática

A dimensão mais fundamental da experiência esportiva a ser compreendida a partir de um olhar pragmático é eminentemente prática, que requer ser abordada do ponto de vista do jogador, do atleta. Para entender o caráter prático desse mundo vivido e compreender como é a partir dele que essa experiência pode se constituir, devemos visitar uma das obras de Dewey que inspira esse artigo, *Arte como experiência*.

Uma das primeiras tarefas de Dewey nessa obra foi estabelecer uma relação de continuidade entre a experiência humana ordinária, cotidiana, e a experiência propriamente artística e estética – entendida apenas como uma forma modificada da experiência humana ordinária – deslocando o foco da compreensão da arte no sentido kantiano do sublime, do deleite estético extraordinário, para o da produção artística, o sentido prático do *fazer arte*.

Faremos como ele em relação à experiência esportiva. Buscaremos restituir-lhe seu caráter comum e modificado de experiência humana, em seu sentido prático, para analisar com mais propriedade o que há de mais particular ao esporte, destacando um ou outro elemento estético no próprio jogar, para finalmente, a partir de um olhar pragmático, considerar em que sentido se pode constituir o lúdico esportivo (agonístico) como campo experiencial estruturado por uma forma interativa onde os seres humanos se encontram por ocasião do jogo.

Seria necessário desde logo resgatar a continuidade da experiência estética e artística com o processo humano de vida, pois que nada mais é do que experiência, devemos então recolocar a questão em relação ao jogo, em geral, e ao jogo esportivo, em particular: do mesmo modo que o artístico (no sentido de produção de arte) e o estético (no seu sentido de apreciação) estão presentes na vida comum, o agonístico (uma das expressões do lúdico) também não está? Indo mais além, ao centro de nossas preocupações: o próprio agonístico não encerraria o artístico (em que se destaque seu sentido prático) e o estético? Não seriam essas dimensões da experiência humana que o esporte seria capaz de encerrar em si em uma experiência autêntica, única, singular? Mas como?

Para Dewey, as funções vitais mais básicas do ser humano permitem que se façam ajustamentos orgânicos em relação ao mundo ao redor para prosseguir o próprio processo de vida, como todos os animais. O corpo permite ter contato profundo com o ambiente por meio de seus órgãos e sentidos possibilitando-lhe se adaptar ao ambiente ao redor, se necessário lutando, vivenciando riscos, se defendendo, atuando sobre o meio e sofrendo seus efeitos sensíveis. O estético estaria presente na própria interação com o meio ambiente, na busca perceptiva, de caráter prático, pela definição da situação, isto é, se revelaria em gérmen nos efeitos da competição pela sobrevivência sobre a sensibilidade.

Ser vivo, segundo Dewey, implica esse intercâmbio prático estreito com o mundo ao redor, especialmente quando, diante de uma necessidade física ou psíquica do organismo, o ser humano ou o animal volta-se a ele para restaurar o equilíbrio orgânico perdido. Fome, sede, calor, frio... – na medida em que suscitam uma experiência penosa, evidenciando uma distância desconfortável entre necessidade e escassez, impelem à ação no meio ambiente por através desse mesmo organismo carente visando à saciedade, à satisfação mínima dessa necessidade que a mera existência impõe. Esse desconforto suscita uma disposição à ação no ambiente ao redor que faz ressaltar pela carência uma conjunção viva do ser com esse corpo e com o meio.

Se a carência se acentua muito, (para ficar nas necessidades físicas mais prementes) *sou* inteiramente fome, sede ou frio, enfatizando-se o próprio corpo e essas sensações na experiência. Apresenta-se no horizonte, tanto quanto se intensifique, a possibilidade de decadência e de aniquilação, contra a qual devo lutar para não me extinguir. Se conquisto a caça, a água ou o fogo, saciando-me, finalmente sinto o reequilíbrio das necessidades se reestabelecer. A vida parece se estabilizar e normalizar, estimulando-se a prosseguir como antes, descontraindo-se, relaxando-se a existência na relação estreita com o corpo e com o meio. Após essa experiência, no próximo episódio se avança mais confiante, competente, concentrado e firme no sentido de se sentir capaz de alcançar mais eficazmente um reequilíbrio pela ação no ambiente, com um dispêndio de energia mais eficiente, sob uma forma prática algo definida, regular e um tanto mais familiar, resultado da aquisição e sedimentação daquelas experiências anteriores.

A raiz da experiência estética na prática, segundo Dewey, está presente aqui em uma noção de harmonia potencial com o ambiente, que se cria em relação à estabilização de uma forma social em que esse equilíbrio existencial entre necessidades e saciedade se daria a partir dessa prática regular. Os fatores de oposição e conflito inerentes à luta pela sobrevivência estabelecem uma relação necessária do ser humano com o ambiente, em que este se lhe

apresenta como hostil e de certo modo indiferente – uma realidade exterior, que não se modificaria mediante a simples vontade, mas que lhe resiste, consistindo a superação dessa resistência mesma, diante da necessidade, no desafio de uma séria luta pela sobrevivência, que, vale ressaltar, se impõe ao ser humano como condição existencial e da qual de certo modo se aproximaria, com suas particularidades, a experiência agonística.

A adaptação que a existência requer do ser humano nesse meio e o posterior equilíbrio são alcançados por um ritmo prático consonante de viver em que a tensão produzida pelas circunstâncias, elevando-se significativamente tal a sua urgência, repercute sobre o ser cuja atitude em geral é a de se adaptar a ele. O ritmo mais ou menos regular com que os eventos desse desafio de sobreviver se apresenta na experiência, na medida em que, em sucessão, suas impressões impactam a sensibilidade no curso da prática, se converteria, segundo Dewey, na fonte do estético na arte. Esse ritmo se refere à sucessão temporal linear de unidades situacionais reconhecíveis em seu conjunto – não consistindo, portanto, essa luta em mero fluxo indistinto – cujo sentido se dá pelo contexto desafiador vivido a partir de uma orientação existencial constituinte do *agora* – que consiste, no próprio processo de vida, em sobreviver e, no caso do jogo esportivo, onde esses mesmos fenômenos ocorrem, em vencer a disputa imediata.

Em ambos os casos, da regularidade dessa luta, emerge uma ordem formal relativamente estável, às vezes social, dentro da qual os objetos se tornam identificáveis em contexto prático de onde extraem seu sentido e aparecendo aos agentes como unidades típicas internamente relacionadas e organizadas no tempo e no espaço, simultânea e sucessivamente, segundo tal ordem fundamental, compondo um desafio em articulação com uma razão prática atuante, surgida dessa mesma regularidade. Presentifica-se para quem busca subsistir ou para quem joga um ordenamento situacional vivo com um desdobramento por se definir factualmente sempre no *agora*. Nessa ordem, os desafios se conformam e sucedem gerando engajamento crescente de energia na busca pela satisfação mínima das necessidades – de sobreviver nas diversas situações cotidianas típicas ou de superar o adversário na próxima jogada.

Dentro dessa ordem prática, as energias se acumulam e liberam mais ou menos regularmente no esforço de reduzir a necessidade, de restaurar aquele equilíbrio na relação com o ambiente, com os demais, companheiros ou oponentes. É a partir dessa regularidade que uma geração e distribuição habitual de energia se constitui em relação com a conformação de um aparelho cognitivo capaz de distinguir objetos e contextos. Estabelecem-se hábitos e expectativas que espontaneamente tendem a acomodar tal distribuição de energias

no esforço que esse desafio normalmente requer. Na medida em que tal tendência orgânica ao equilíbrio se estabiliza, aproximamo-nos das condições para uma potencial harmonia nessa relação entre ser e mundo na atividade, uma prática então emerge quase como necessidade habitual. A ruptura da ordem em que tal dinâmica de acúmulo e liberação se estabilizou demanda uma restauração ou adaptação tal a sensação de inadequação que ela gera, impulsionando o ser a novo equilíbrio com o mundo.

Como se pode notar, do ponto de vista mais fundamental da experiência vivida, assim como a arte, o esporte tem muito a ver com a experiência humana comum, da natureza, do mundo, no processo de vida – eu, o ambiente percebido, os objetos ao redor, seres vivos com os quais interagir, todos integrados sob uma forma ou uma ordem na qual a vontade e a energia de algum modo se realizam se aguçam numa típica experiência particular.

Mas como o jogo é capaz de operar essa recriação do processo de vida?

A arte e o jogo recriam uma forma interativa que reconstitui a relação do ser humano com um ambiente que ele mesmo artificialmente conforma, acentuando e sustentando certos traços de conflito, de tensão, de desequilíbrio e de emoção apenas destituídos de seu sentido de necessidade premente e imediata de sobrevivência real, adquirindo um sentido mais livre e espontâneo de realização, de exploração do corpo, do espaço, de si mesmo, do outro e do mundo, recolocando em outros termos o sentido excitante de necessidade, de urgência, de vida e de morte.

Vale aqui uma breve digressão para colocarmos em termos mais propriamente sociológicos a problemática que aponto ao evocar a obra de Dewey. Gostaria de me referir a um autor da Teoria Sociológica clássica que curiosamente foi importante na formação de Dewey: George Simmel. Simmel nos parece útil aqui à compreensão do processo humano de vida, pois nos permite formular sociologicamente uma maneira de entender a forma em que a prática competitiva esportiva, enquanto forma interativa impregnada de energia e de vida, transcorre. As formas interativas criadas pelas culturas humanas, estáveis, de acordo com Simmel, são formas humanas culturais que integram a própria sociedade, dentro das quais a experiência cotidiana de seus membros se dá.

Simmel propõe, portanto, que para se compreender sociologicamente como a sociedade se mantém integrada é necessário lançar um olhar para as formas estáveis da interação. De acordo com essa sua proposta teórica para uma ciência então tão nova como a Sociologia, nos termos formais em que a apresenta, os interesses e fins individuais - “instinto, interesse, fim, inclinação, estado ou movimento psíquico” (SIMMEL, 1983: 60) – seriam a matéria, o impulso original dos indivíduos para agir sobre outros e para receber suas

influências. Desse modo, o amor, o engenho, a fé, a técnica, a vontade de vencer, esses impulsos que dispõem à interação, não chegam a ser ainda o objeto de estudos da sociologia. Já a forma em que os indivíduos levam adiante esses impulsos ou a realização desses interesses é propriamente social e como tal deveria ser o objeto de estudos da sociologia. O conteúdo, a matéria anímica do encontro, é de natureza individual.

De certo, é a partir de uma motivação inicial, o conteúdo ou matéria dos encontros, que os indivíduos se aproximam ou se repelem. Mas mesmo ela se depara com a adequação ou inadequação a uma determinada forma social de cooperação, uma forma de interação. Assim, é na sociação que os indivíduos, em interação de acordo com essa forma, se colocam em situação de troca de energias, estando de certo modo em unidade. É onde o que tem de individual encontra os outros na partilha de um momento. Ali deixam de ser indivíduos que se encerram em si e passam a compor uma unidade coletiva. A forma em que isso ocorre é propriamente o social.

A fixação de certas formas sociais pelas quais os indivíduos se influenciam mutuamente na busca de seus interesses ou impulsos possibilita o compartilhamento de conhecimentos comuns que constituem o contexto da integração, formando, como o próprio Simmel menciona, “um mundo de tais formas de relação” (SIMMEL, 1983: 70), pois “quanto maior, quanto mais importante e dominante for uma província social de interesses ou uma direção da ação, tanto mais facilmente ocorrerá a transformação da vida imediata, interindividual, em organizações objetivas, surgindo assim, uma existência abstrata, situada mais além dos processos individuais e primários” (SIMMEL, 1983: 71).

Contudo, se a experiência individual da realização de seus interesses, impulsos e desejos depende da forma da sociação, na sua constituição como elementos em compatibilidade e equilíbrio, esta também depende de como o conteúdo individual pode se acomodar no seu interior. Não basta analisar a forma desconsiderando sua relação com a experiência dos que possibilitam sua existência, os indivíduos. As especificações da forma, no nível microscópico, também dependem de condições perceptivas, práticas e intersubjetivas para sua existência. Para analisá-las, é preciso ainda considerar as condições para o entrosamento dos indivíduos, isto é, para a constituição e operação das cadeias ontológicas que os atravessam, podendo dar vida às formas. É preciso, portanto, voltar o olhar para as formas e para o que é o conteúdo da experiência comum, para os elementos a partir dos quais a interação viva se dá em seu tempo e espaço. Nesse sentido, Dewey pode nos dar um impulso inicial.

Como outros autores, destacaram apontando aspectos específicos dessa experiência, as civilizações humanas produziram formas sociais competitivas que deram certo acabamento e sofisticação agonística ao impulso de viver a experiência lúdica e desafiadora. O que segundo eles teria ocorrido em função de transformações estruturais importantes nas sociedades onde esses jogos teriam surgido.

Huizinga (2005) atribuiu grande importância ao impulso lúdico como um dos “elementos espirituais básicos” universais, constitutivos da vida cultural entre os seres humanos. O jogo, expressão desse impulso, consistiria num período de tempo destacado da temporalidade ordinária, com regras próprias, livremente criadas e consentidas, criadoras de uma dinâmica particular, altamente envolvente, cujo contexto se caracteriza pelo caráter fundamentalmente agonístico e ritual. Adquirindo aspectos distintos em vários momentos da história do Ocidente, na modernidade, a relação entre o lúdico e seu tempo se modifica sensivelmente. Como já mencionamos, para esse importante autor, diante do desenvolvimento dos esportes, o compromisso utilitário e o vínculo com aspectos da realidade ordinária fizeram com que se perdesse muito da sua dimensão lúdica mais pura e essencial da brincadeira que encontra em si mesma a razão de ser. O surgimento do profissionalismo esportivo, que representa um vínculo sério com a necessidade e um interesse econômico que associa a prática a algo além do puramente agonístico, bem como o alto grau de complexidade das regras dos esportes modernos a que corresponderia o caráter de exercício de uma racionalidade instrumental, retirariam a espontaneidade lúdica fundamental do jogo, bem como sua dimensão ritual e sua aura de sacralidade. Contribuiriam nesse sentido da distorção do lúdico o sectarismo do torcedor e o aspecto pueril de seu comportamento, “mistura de adolescência e barbárie” (ibid., p.228).

Roger Caillois (1994) também identifica o fenômeno lúdico como um dado fundamental para compreender a civilização e certas características distintivas fundamentais entre as sociedades. A noção de *paidia* indicaria no ser humano, assim como em alguns animais, um instinto de exploração do mundo (no sentido de tocar, pegar, provar, cheirar, enfim, sentir e explorar, podendo se tornar vontade de destruir, arremessar, quebrar, desafiar, enganar para logo esquecer), uma predisposição à vida, uma espécie de energia, uma agitação difusa, indutora a um estado de alegria, que demanda exteriorização. Dessa reveladora experiência de contato com o mundo, logo nasce o gosto de criar alguma regularidade, talvez a fim de repetir essas vivas experiências. Por consequência surgem os rudimentos das regras, às quais o jogador então tende a se apegar com obstinação. A atividade então começa a adquirir uma forma mais bem definida. Aquelas energias submetem-se a uma atividade

separada, ordenada, destacada das demais, cuja prática se torna voluntária. O jogo se constitui como uma atividade regular a orientar e estabilizar o fluxo daquelas energias, assentando-se como instituição social, gerando disposições de acordo. Os impulsos disciplinam-se, ajustam-se, estabilizam-se com certas características predominantes. Então os jogos podem assumir algumas formas lúdicas particulares relacionadas ao contexto cultural em que surgem, formas em que se ressaltam mais ou menos princípios como o da simulação (*mimicry*), o da vertigem (*ilinx*), o da sorte (*alea*) ou o da competência (*agon*). As sociedades poderiam ser basicamente classificadas como *sociedades da confusão* – tidas como primitivas, cujos nexos se assentariam antes nas festas, nos rituais, no terror, na efervescência, no delírio, no êxtase então provocado pelas cerimônias, que envolveriam a máscara e a vertigem. Nessas sociedades se ressaltam a simulação, a encenação, e a vertigem que o medo provado é capaz de gerar. E as *sociedades da contabilidade*, civilizadas, baseadas na regularidade, na ciência, na ordem, nos números, nas regras, na impessoalidade. Nessas, a sorte ou a competência, como princípios estruturais de funcionamento de toda a sociedade, se manifestariam também em seus jogos, como nos jogos esportivos e jogos de azar no contexto moderno. Haveria, nesse sentido, ressalta o autor, uma relação entre sociedades e seus jogos a ser explorada pelas ciências humanas.

Para Norbert Elias (1992), o fenômeno esportivo resulta de mudanças configuracionais no âmbito das quais transcorreria um processo civilizador, que teria se manifestado sobre os jogos em sua transformação histórica nos esportes. A partir do século XV na Europa, tanto as mudanças políticas no âmbito da formação do Estado moderno, quanto transformações sociais no plano do que Elias (1993, 1994) chamou de configurações – a crescente aglomeração urbana, o adensamento populacional, a complexificação e diferenciação das sociedades europeias, o fortalecimento e estreitamento de laços de interdependência mais ou menos bem regulados entre pessoas e instituições – teriam redundado tanto em controles decisivos por parte de um estado cada vez mais poderoso na defesa de uma ordem social assim como em controles recíprocos cada vez mais ajustados entre os indivíduos, gerando forças sociais constrangedoras que se irradiavam de polos diversos a várias direções, resultando num padrão interiorizado de autocontenção dos impulsos de nível muito elevado. A esse processo social teria correspondido o desenvolvimento gradual de um novo padrão de resposta emocional diante de eventos de exteriorização violenta dos impulsos, isto é, um novo padrão civilizatório. Surge uma espécie de uma repugnância crescente a eventos onde a violência se apresentasse explícita e intensamente. Então, os jogos foram adquirindo regras cada vez mais restritivas no sentido de conter os então considerados excessos repulsivos de violência. Além

disso, as regras tornaram-se cada mais complexas e com um grau cada vez mais elevado de organização, racionalidade, regularidade e institucionalidade também com o fim de desempenhar a função que as sociedades nascentes passavam a ter de propiciar, dentro dos padrões civilizados, excitação e extravasamento das energias que tal configuração social emergente determinava que fossem contidas e não exteriorizados abruptamente em eventos violentos e perturbadores.

Esses autores ressaltam as determinações estruturais do jogo e o quanto o jogo, como uma forma de atividade, poderia, como epifenômeno, servir como indicador de causas sociais anteriores que seriam, elas mesmas, as variáveis a serem estudadas a fim de compreender transformações em um objeto mais abrangente, as sociedades. O Pragmatismo, conforme o utilizamos aqui, pode nos auxiliar, a compreender o esporte enquanto forma interativa em si mesma (como o sugeriu Simmel) na medida em que propicia experiências com certas características anímicas, corporais e cognitivas singulares de unificação com o outro, com objetos e com o ambiente. Que elementos fundamentais essa forma possui e quais são as características da experiência que propiciam?

O jogo como forma prática para *uma experiência*

Quais os traços mais gerais dessa recriação do processo de vida? Para responder essa pergunta podemos partir da seguinte ideia de Dewey (1958: 16), “O contraste entre falta e completude, luta e realização, ajustamento e irregularidade consumada, forma o drama em que a ação, sentimento e significado são um”. Ou seja, para se viver *uma* experiência total e bem integrada, uma forma é necessária. Sem uma forma presente na organização da experiência, nada caminha no sentido de um fechamento, de um fim organizador, nem sequer parte de um começo. Essa forma, contudo, não pode ser totalmente fechada; deve permitir certa abertura aos eventos por um caminho no qual ainda se consumarão, pois onde tudo já está completado também não há motivação ao engajamento pleno de energia.

A própria forma do jogo acaba por criar e intensificar carência, incompletude, desequilíbrio – começa-se o jogo desejando vencer contra outros que também o querem, podendo apenas um sair-se vencedor– e por gerar um impulso ao equilíbrio – isto é, um impulso interior ao disputar – contendo, a própria forma, em potencialidade, as maneiras mais harmônicas de se obter reequilíbrio e plenitude em uma experiência prática diante do desafio que se apresenta. Superar as adversidades adquire então um significado profundo de conquista, apoiado numa realização ou numa imposição (nos termos do jogo, sob suas regras

e dentro dos seus limites) de força da própria personalidade ou coletividade sobre o outro, mas acima de tudo sobre o mundo, diante da possibilidade viva de nesse contexto sucumbir.

Do ponto de vista do tempo imanente à prática, para que tal sentido agonístico, artístico e estético efetivamente se dê nos esportes, é preciso haver certa tendência à unidade e fluência entre movimento inicial, continuidade e culminância das ações na disputa – como da retomada da bola, passando pela construção de toda a jogada, até a conclusão à meta (o gol, a cesta, etc.). Determina-se uma atitude continuamente prospectiva orientada ao centro da atividade competitiva, a um núcleo de disputa onde os participantes sustentam mutuamente – como atacantes ou como defensores – o engajamento de suas energias na ação, que então retroalimenta esse movimento fluente de constituição dessa *nossa* disputa. É preciso compreender como cada forma esportiva é capaz de criar essa zona intersubjetiva ao estruturar o tempo imanente e fluente da experiência dos jogadores. O que nos permitiria melhor entender a ação em campo.

De um modo geral, a atração que a dinâmica dos jogos esportivos é capaz de exercer entre os jogadores ao estabelecer os termos de uma incompletude e de seu preenchimento urgente na prática viva faz com que estes estejam totalmente voltados, a partir de si mesmos, para a totalidade espacial que todos conformam no ambiente e para o tempo dessa interação, que na sua duração se encontra submetida aos limites formais das regras do jogo. Os agentes se integram no mesmo tempo presente e no mesmo espaço ao redor, isto é, na mesma jogada em curso, sob a ordem do jogo a organizar essa experiência vivida por eles, completamente imersos no desafio de uma disputa que, ao situá-los em condição de interdependência, os aproxima no mesmo *aqui e agora* da competição, impelindo-os a uma ação que, sob essa forma, os torna propensos a *ter uma experiência* em comum.

O que eles não percebem é que é a organização da atividade que exerce uma força centrípeta sobre os participantes no sentido de obter deles um envolvimento total e de situá-los inteiramente no presente imediato *disso* que se passa entre *nós*, sob a ordem do jogo, que é capaz de avivar e estreitar as conexões com os elementos ao redor. A disputa que a forma dessa atividade competitiva proporciona, que os interliga e aos objetos de modo interdependente e os localiza existencialmente no *aqui* do espaço ao nosso redor e no *agora* em relação ao ponto adiante dos acontecimentos ao qual convergem, avança em uma mesma corrente de eventos que eles mesmos prospectivamente produzem ao competirem de acordo com essa lógica arrebatadora, a lógica do jogo.

Assim, o jogo recria, aviva, organiza e demarca um mundo vivo ao nosso redor. Um mundo a ser vivido como uma ilusão artificial e inofensiva, porém em algumas de suas

variações tão sério e desafiador quanto o mundo real. Um mundo que reproduz uma ordem mais ou menos estável de carências e realizações, e que em função disso gera incessantemente o impulso motriz a um movimento prático interno de engrenar-se no(s) outro(s), no(s) seu(s) corpo(s), nos objetos, no seus movimentos e no ambiente na busca pelo equilíbrio do ser em relação a esse mundo a fim de se manter *vivo* no jogo, isto é, em condições de vencer o oponente, superando as adversidades imediatas que se apresentam. Um mundo que é hostil, porém suscetível e adaptado às nossas habilidades (que a ele também se adaptou), tendendo a proporcionar, na prática, o sentido de uma unidade profunda, do ser consigo mesmo, com o outro e com o próprio mundo.

O jogar – *uma experiência*

Sob esse impulso, sempre de modo renovado obtido pela forma lógica do jogo, pode-se dizer que o jogo proporciona as condições de constituição de uma experiência prática arrebatadora, excitante, bem integrada e unificada. Nos termos em que na mesma obra Dewey (1974: 249) colocaria a questão, no jogo, como uma prática regular e bem ordenada, encontramos as condições para vivermos *uma experiência*.

O *ter uma experiência* supõe, segundo Dewey, que haja interação transformadora com elementos exteriores que ofereçam resistência ao ser, isto é, supõe prática. A superação dessa resistência a fim de se alcançar a meta estabelecida é um dado estruturante e constituinte de todo desafio esportivo e corresponde a uma ordem de atividade que organiza o próprio ser e o movimento do mundo ao redor. É então que sob tal forma prática, os elementos que fazem parte do jogo se integram e ajustam na corrente de experiência.

Na superação do desafio, um após o outro, sob sua forma, eles se inter-relacionam em uma linha integradora subjacente e progressiva, adquirindo um sentido de realização coletiva fluente enquanto se encaminham para uma mesma culminância. No curso da gradual consumação da atividade (Dewey 1974: 250), a duração dessa experiência avança no tempo com propriedades práticas e estéticas, de proporção, ritmo, graça e harmonia, interligando-se os eventos na sua sucessão imanente gerada pela própria organização lógica de cada jogo – uma lógica maior, a lógica do jogo inteiro – por sua vez preenchida por séries dotadas de uma lógica menor, sempre oferecendo coerência e estreita integração à ação dos participantes. Assim, os desafios nascem continua e progressivamente uns dos outros, predispostos a uma unidade sintética por parte de jogadores minimamente competentes.

Variações microscópicas no grau de dificuldade, ora crescente ora decrescente, se constituem em sequências de pequenos desafios que, se aproximando ou interpenetrando, mais ou menos, no tempo e/ou no espaço, demarcam a corrente de experiência em sua unidade progressiva vez por outra marcada por pontos de inflexão. Exigindo esforços superpostos de superação, esses pequenos desafios se unificam na consciência do jogador na síntese de sequências de fluxos de ação e de energia compostos e unificados sob categorias sociais mais formais e inter-relacionadas (pontos, faltas, jogadas típicas, divisões espaciais e temporais, entre outras) que organizam a prática e a própria experiência. Unidade por unidade, estas se aproximam ou distanciam sucessiva ou simultaneamente umas das outras em uma progressão temporal resultando naquele movimento, naquela excitação, que mobiliza a totalidade do ser na atividade *no* e *contra* o mundo, em especial contra o oponente, sob a ordem do jogo, constituindo a ininterrupta corrente de experiência do jogar, em função do sentido que adquire para o desafio que a ocasião como um todo representa.

Esses intervalos entre esses fluxos, quando maiores, criam descontinuidades que, entretanto, em síntese, podem se unificar mais profundamente na experiência pela expectativa dos desafios que virão, imbricando-se uns nos outros e sobrepondo-se no tempo, no curso de um processo de evolução mais ou menos gradual e linear de uma mesma partida. Como dissemos, uma lógica subjacente atravessa e unifica no tempo esse processo constitutivo, no curso do qual uma oscilação geral da dificuldade, da resistência, ao menos até a definição do resultado, sustenta essa estrita integridade da experiência sob o mesmo tema e dentro de suas fronteiras ontológicas.

Assim, o próprio jogo, na maneira em que os desafios são sequencialmente articulados, cria movimento ordenado e regular dentro de uma forma, como parte de uma só unidade temporal total desse desafio, orientando sua consumação a um fim – quando ocorre a definição de um vencedor. Pressupondo a competência mínima dos jogadores na prática, esse movimento é criado espontaneamente de modo imanente a cada pequeno desafio, de acordo com os limites da forma lógica da interação e de definição das posições relativas na competição, que fazem as ações convergirem interdependente e reciprocamente na busca pelo objetivo maior proposto pelo jogo.

Assim, o movimento do jogo é conduzido de modo prospectivo a partir do que se passa no desafio imediato que se coloca no *aqui* e no *agora* entre os jogadores abrindo ao futuro um horizonte de possibilidades cuja estrutura fundamental é também delimitada pela forma do jogo. Repito, este é um movimento que prossegue no tempo e no espaço de modo íntegro, propondo desafios que redundam em uma experiência prática contínua e integrada,

dotada daquelas tais propriedades estéticas (proporção, harmonia e ritmo), aos quais se opõem “o monótono, a lassidão dos fins indefinidos; a submissão aos procedimentos práticos e intelectuais. Abstinência rígida, submissão pela força, tensão por um lado e dissipação, incoerência e indulgência sem objetivo, por outro” (DEWEY, 1974: 251), comuns sobretudo ao processo de vida no cotidiano moderno, traços que se configuram nos verdadeiros inimigos de uma experiência propriamente estética. Essa dimensão prática e estética do jogo envolve o próprio ser a partir da prática em uma relação contínua e profunda com o mundo do desafio.

Sob tal unidade, de um ponto de vista estético, as percebidas variações, mais ou menos bruscas de sentido, intensidade e de ritmo do movimento e das energias, sob a ordem do jogo, geram equilíbrios e desequilíbrios instáveis e demanda de reequilíbrio, sendo justamente o que confere à duração da experiência de jogar a sensação de vida em ação. De um ponto de vista prático, essas variações se sucedem de forma mais ou menos acelerada em um movimento cíclico e progressivo a partir do próprio engajamento na ação competitiva por parte dos próprios jogadores, que o produzem, compreendem e dominam, enquanto este mesmo movimento requer deles o exercício ativo de uma competência, isto é, arte e esforço. A forma social da disputa geralmente provê a atividade de tais elementos arrebatadores (práticos e estéticos) em um só movimento dotado de uma face interior e outra exterior a cada jogador.

Essa adesão interior ao que se passa no exterior do jogo se obtém, e isso é digno de nota, a despeito do quão relevante ou irrelevante seja o jogo para a vida cotidiana. Ela ocorre em função da importância que endogenamente a sequência vai adquirindo para os envolvidos a cada instante do avanço no sentido do objetivo assumido e do desenvolvimento e acirramento da disputa. Quanto mais se progride no tempo e no desafio e mais energia foi engajada, mais o que vem a seguir ganha peso e importância (em razão mesmo de se ter engajado tal energia), impulsionando a atividade adiante tal a continuidade inercial obtida de tal envolvimento sobre o *agora*. Sustentando os jogadores nesse esforço endógeno, o jogo se abre ao futuro imediato, mantendo-os no mesmo fluxo em face do fim da partida, que cada vez mais se aproxima.

Esse objetivo e sua outra dimensão temporal aqui evidenciada oferecem ao jogador, sobre o pontilhado da linha mais básica e geral do jogo, uma orientação imediata e estruturante de toda a existência diante desse mundo, permitindo o estabelecimento e a sustentação das expectativas de alcance dos objetivos, por cuja referência remissões em busca de confirmações de sentido seguem formando um conjunto mais ou menos coerente,

constitutivo de um horizonte em que os dados são alocados no tempo adiante em face da etapa atual do desafio e do que nos indique sobre nossas condições de vencer.

Portanto, há algo no interior da própria atividade que aponta para a existência de uma organização social da prática e da experiência a que a ação individual e coletiva se submetem. Apenas dentro da moldura desse enquadramento, pode-se delimitar essa experiência como *uma* experiência por distinção em relação à não atividade ou às atividades em que não há inícios ou conclusões bem definidos, ou às que mal se iniciam e terminam, ou àquelas em que os elementos não possuem uma conexão lógica evidente ou tão integrada, ou ainda quando essa conexão é tão frouxa e dispersiva que nos impede de aproximá-las e sintetizá-las fluentemente como em uma só experiência (Dewey, 1974: 251). Um jogo é uma atividade em que a prática é bem unificada por um só tema e organização, possibilitando uma continuidade coerente. Toda essa unidade só pode se produzir dentro de uma forma competitiva básica, ainda que bastante aberta, capaz de sustentar-se.

Conclusão

O processo de vida adquire formas socioculturais que se especificaram nas atividades agonísticas, espaço de competição regulada entre participantes que visam se provar, espaço social esse onde se recoloca em outros termos a questão da luta pela vida, mas como disputa em que não é a sobrevivência que está em questão, mas o próprio valor enquanto praticante desse ou daquele esporte – um valor que adquire, para o jogador, quando imerso em uma disputa ou quando ainda sob seus efeitos excitantes, um caráter inebriante e quase absoluto.

No jogo esportivo, essa recriação social modificada do processo de vida acirra o sentido de luta, especialmente em sua feição moderna, submetendo-se a uma formalidade social prática capaz de possibilitar a exteriorização de energia no *provar-se* inerente à atividade esportiva, preservando-se, contudo, um certo sentido de justiça bem como certos limites da ordem de uma moral agonística que exalta a competitividade e a busca pela excelência. Mas para esse *provar-se* se mostrar inequívoco e indubitável nos esportes, tudo deve ocorrer dentro de uma ordem de relativa simetria e igualdade formal entre as partes, de onde a superioridade e a inferioridade possam se ressaltar como resultado exclusivo do mérito – ao menos esse é o seu propósito.

Segundo esses traços formais, na experiência direta da interação entre seres humanos e natureza reproduzida nos jogos, energias são represadas e liberadas nas disputas tendo como consequências pequenas ou grandiosas vitórias ou frustrações que se sucedem produzindo sínteses sucessivas constitutivas da experiência de *uma* partida. Sob tal ordem e a partir da

imbricação prática no tempo presente e no espaço ao redor, em meio a corpos e objetos e ao que acabou de acontecer, se define nos eventos reais em curso o ritmo de geração e exteriorização dos impulsos, do *fazer* e do conter a própria ação, enquanto simultaneamente se *sofre* dos efeitos estéticos das impressões que nos causam as disputas travadas ou em curso; em relação ao futuro imediato, possibilita-se conformar a expectativa de um desfecho e seguir de acordo no fluxo de experiência.

Quanto ao andamento do jogo, em relação ao seu fim enquanto ponto futuro estruturante da experiência coletiva, seja na forma de atividade do futebol, do basquetebol, do voleibol, ou do handebol e de tantos outros esportes, tanto no que se refere à sensação de vida, de euforia, de alegria, de energia vital pulsante, de afirmação na provável conquista gloriosa, quanto à sensação de luto e tristeza, de decepção e de morte, diante da iminente derrota e do fracasso, ambas só convivem lado a lado, e só adquirem esse sentido emocional real e intenso porque a forma da atividade as coloca muito próximas e intimamente ligadas, tanto como expectativa quanto como realização possível. A possibilidade da vitória só pode produzir euforia diante da existência potencial da derrota e do fim trágico. Pela probabilidade real e pelo contraste, ambas se avivam na experiência real delimitando seu enquadramento e um ponto no sentido do qual avançar.

Assim, o esporte, na sua forma prática agonística, recria e acentua esse aspecto emocional contido como potencialidade na existência humana diante de um mundo que lhe colocará desafios inerentes ao viver. É porque o jogo acentua aquele contraste que ele confere à realidade vivida em comum uma textura substancialmente distinta, intensificando a relação vital real de seres humanos entre si, com o ambiente e o mundo, no processo real de vida então recriado. Só assim poderíamos ao menos pleitear (por sobre uma mera distinção formal baseado apenas na regra) uma continuidade entre a vida e o agonístico do mesmo modo que entre ela, o artístico e o estético. Um mundo para essas experiências vividas intersubjetivamente acaba por se constituir, configurando o fundo social sobre o qual a ação humana se assenta.

Como se pode perceber, o termo *pragmático* pode se referir a bem mais do que à mera relação estrita entre meio e fim. Refere-se a todo um entendimento acerca do sentido consciente e ao mesmo tempo da dimensão visceral da experiência prática do mundo em geral e do mundo esportivo em particular. Reduzi-lo ao previamente determinado, ao utilitário, ao estritamente racional, ao robotizado, ao alienado, ao inautêntico pode ser um erro. De resto, espero ter aqui ao menos indicado como o *pragmático* pode apontar para o próprio fundamento dessa importante dimensão social do lúdico presente em uma de suas expressões

agonísticas mais acabadas, o esporte, contribuindo até mesmo para os estudos na área das ciências humanas e sociais relacionados ao tema.

Referências bibliográficas

ANDRADE, Eduardo Gonçalves. “Futebol, metáfora da vida”. In: BOTELHO, A. e SCHWARCZ, L. M. (orgs.), *Agenda brasileira: temas de uma sociedade em mudança*. São Paulo: Companhia das Letras: 214-223. 2014.

CAILLOIS, Roger. 1994. *Los juegos y los hombres, La máscara e el vértigo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.

DEWEY, John.. *Art as Experience*. New York: Capricorn Books. 1958

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

ELIAS, Norbert & DUNNING, Eric. 1992. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.

_____ *O processo civilizador. A formação do Estado e Civilização V 2* Rio de Janeiro: Ed. Zahar. 1993.

_____ *O processo civilizador. Uma história dos costumes v.1*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar. 1994.

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

NAZARETH, Eduardo Fernandes. *Esporte como experiência: uma análise fenomenológico-pragmática da constituição do jogo coletivo*. Tese de Doutorado em Sociologia, Instituto de Estudos Sociais e Políticos, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2013.

SIMMEL, Georg. *On individuality and social forms*. Chicago e Londres: University of Chicago Press. 1971.

_____ *Sociologia*. Org. Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática. 1983.