

O JOGADOR-DE-DESEMPENHO JOGA

O FUTEBOL-OBSCENO: O FUTEBOL NA SOCIEDADE

DE BYUNG-CHUL HAN

Gabriel Orenge Sandoval¹

Luis Bruno de Godoy²

Alcides José Scaglia³

Resumo: A sociedade contemporânea caracteriza-se pelo imperativo do desempenho em suas ações. No momento em que o poder disciplinar deixa de ser protagonista para tomar a dianteira o poder smart (pautado não na imposição, mas na sedução e indução para agir), cria-se uma ilusão no que concerne a capacidade de se autogovernar do trabalhador. A sociedade, a partir disso, encontra-se na falsa ideia de liberdade e controle do tempo, adentrando-se, na verdade, em uma voluntária exploração, sem mais os limites do poder disciplinar, mas do estímulo constante do poder smart. Dessa maneira, o futebol contemporâneo mostra-se, uma vez que está dentro desta sociedade, de maneira semelhante. Há jogadores de desempenho em larga quantidade, ou seja, figuras que são convencidas (mas não obrigadas) a agir de maneira específica, (auto)explorando-se para atingir tal feito e não abrindo-se a imprevisibilidade do jogo. Dessa maneira, joga-se um futebol de obscenidade e não de eros: o estrito cumprimento de funções evocam uma transparência que a sociedade deseja, mas que no jogo não faz sentido, deixando, dessa maneira, de se jogar em plenitude.

Palavras chaves: Desempenho; Transparência; Futebol; Jogo; Autonomia

Abstract: Contemporary society is characterized by the imperative of performance in its actions. When disciplinary power ceases to be a protagonist and smart power takes the lead (based not on imposition, but on seduction and induction to act), an illusion is created with regard to the worker's ability to self-govern. Society, from this, finds itself in the false idea of freedom and control of time, entering, in fact, in a voluntary exploration, no longer the limits of disciplinary power, but the constant stimulus of smart power. In this way, contemporary football shows itself, once it is within this society, in a similar way. There are a large number of performance players, that is, figures who are convinced (but not obliged) to act in a specific way, (self)exploring themselves to achieve such a feat and not opening themselves up to the unpredictability of the game. In this way, a football of obscenity and not of eros is played: the strict fulfillment of functions evokes a transparency that society desires, but which in the game does not make sense, thus failing to be played in fullness.

Keywords: Performance; Transparency; Soccer; Game; Autonomy

¹ Universidade Estadual de Campinas. Email.: g216386@dac.unicamp.br

² Universidade Estadual de Campinas. Email.: godoy.lb@gmail.com

³ Universidade Estadual de Campinas. Email.: alcides.scaglia@gmail.com

Introdução

A regulamentação e institucionalização do esporte é concomitante à sua utilização como meio para disciplinarização dos corpos. As escolas, por exemplo, passaram a utilizar do esporte para definir movimentos e ações corretas, visando o controle de tudo que circunda esse espaço, já que os jogos passaram a serem vistos como possibilidades de disciplinarização dos alunos (BETTI, 1991). Atitudes como essa demonstram a passagem da Sociedade do Martírio para a Sociedade disciplinar em que a vigia e o domínio sobre o corpo alheio são necessários para o controle do ambiente, através de uma violência macrofísica, caracterizada pela negatividade, expressão de poder de um superior a um inferior com o intuito de docilizá-lo – por isso, “de fora para dentro” -, impondo o que se deve ser feito (FOUCAULT, 2014).

Episódios relacionados a isso não demoram para se tornarem visíveis através da relação entre treinadores e jogadores. Florenzano (1998) relata a mudança de paradigma no futebol brasileiro após a Copa do Mundo de 1974, tendo um discurso carregado de um aspecto disciplinador, uma vez que o drible vai, paulatinamente, se tornando um contraponto a um “jogar correto” exigido pelo discurso hegemônico, já que explicita o risco e se afasta do controle, desejo primário e inegociável da *sociedade disciplinar* foucaultinana.

Porém, o próprio Han (2017a) ao tratar da contemporaneidade entende que houve um rompimento no que tange essas relações de poder. Atualmente, em uma sociedade pós-industrial, o sujeito domado por alguém exterior já não existe, a dominação contemporânea é desarticulado do exterior, ela reside na interioridade de cada um, por isso, a disputa senhor-escravo é irreal, senhor e escravo, na verdade, estão aglutinados.

Portanto, a substituição foi anunciada: o *dever* dá lugar ao *poder*. Porém, esse *poder* carrega o caráter disciplinar consigo, todavia, nesse caso, criado e submetido pelo mesmo que se sente livre, caracterizado pela necessidade de desempenho e, por isso, o caracteriza como *sujeito de desempenho* (HAN, 2017b). Dessa forma, nota-se, em oposição à violência macrofísica, uma violência microfísica, já que ao invés de uma exploração estrangeira, há uma auto exploração, transformando a tão sonhada liberdade em coação própria. Por isso, há um domínio implosivo pertencente a essa violência, em função da pressão

interior criado por si próprio que ocorre, gerando depressão e Burnout como expressão da implosão gerada pelo *poder* (HAN, 2017a).

Entendendo o futebol como produto e produtor da sociedade em que habita, torna-se visível a expressão dos conceitos hanianos tanto dentro – na expressão dos jogadores – quanto fora de campo – na ação dos treinadores. Por isso, o artigo se responsabiliza por i) pensar as similaridades do jogador com o *sujeito de desempenho* contemporâneo; ii) problematizar a ação dos treinadores sob a luz da atualidade; iii) analisar o jogo/esporte futebol enquanto pertencente à sociedade vigente; iv) vislumbrar alternativas para ressignificar o ato de jogar na contemporaneidade.

Jogador-de-desempenho

No momento que o homem atual, denominado como *sujeito de desempenho* por Han, adentra o jogo/esporte de que maneira é caracterizado seu ato de jogar? Ao passo que entendemos que o ser-do-jogo expressa sua subjetividade em prol de seu objetivo, ou seja, seus anseios e aflições estão implícitos em suas ações (FREIRE, 2002), o que configura que o ato de jogar reside majoritariamente na ética, segundo Leonardo e Scaglia (2022); não há dúvidas do fato de o *sujeito de desempenho* despojar suas angústias quando está imerso no mundo do jogo.

Sendo assim, se Florenzano (1998) delata a rebeldia existentes nos atos de jogadores ocorridos no século passado, a perspectiva para se analisar movimentos autônomos dos jogadores atuais passa por outra via. Enquanto viam-se jogadores revoltados com as condições que lhes eram impostas pela *sociedade disciplinar*, como o afastamento de Afonsinho no Botafogo pelo fato de seu corte de cabelo não estar nos padrões que o clube aceitava (FLORENZANO, 1998); atualmente a briga teve seu alvo alterado. No primeiro momento, o jogador recebia ordens de alguém superior a si, tendo sua ação como alvo quem lhe deu a ordem, hoje em dia coação e coagido não tem separação, se encontram na mesma pessoa: quem ataca é, também, quem sofre as consequências (HAN, 2017b).

A sociedade disciplinar é uma sociedade da negatividade. É determinada pela negatividade da proibição. O verbo modal negativo que a domina é o não-ter-o-direito.

Também ao dever inere uma negatividade, a negatividade da coerção. A sociedade de desempenho vai se desvinculando cada vez mais da negatividade. Justamente a desregulamentação crescente vai abolindo-a. O poder ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade de desempenho. O plural coletivo da afirmação. Yes, we can expressa precisamente o caráter de positividade da sociedade de desempenho. No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo não. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados (HAN, 2017b, p. 24).

A coação exercida pelo *sujeito de desempenho* somente acontece dado o imperativo vinculado à performance que a pessoa se autocoloca e, dessa maneira, se mostra muito mais potente do que a simples obediência: nesse caso, não há limite para a perseguição do desempenho mais eficaz, por isso a alta incidência de doenças mentais (HAN, 2017a).

Quando se pensa diretamente no desempenho que a sociedade atual dita expresso no ato de jogar, encontram-se ações que têm relações com aspectos pertencentes à sociedade pós-moderna. A intensidade que os atletas aplicam em suas ações, crescente ao longo dos anos pode ser vista como uma consequência (BARNES *et al.*, 2014; BRADLEY *et al.*, 2013; ZHOU; GÓMEZ; LORENZO, 2020).

Todavia, Florenzano (1998) já delata um aspecto importante: a preparação física do futebol na década de 70 já se tornava um elemento fundamental para se igualar as forças com os adversários. A questão, portanto, que emerge seria entre causa e consequência: a crescente intensidade presente no ato de jogar como uma consequência natural de uma demanda já antiga, buscando vencer o oponente de alguma maneira.

Apesar de o aspecto físico passar a ser tratado como uma exigência a partir daquele momento, sua promoção se dá de maneiras distintas. Pelo fato de Florenzano (1998) ver relação entre as ações visando os jogadores como as denunciadas por Foucault, ele descreve a evolução do aspecto físico como uma necessidade inerente para se jogar um futebol competitivo. Dessa forma, os treinadores agiram a favor dessa demanda com jogadores que se desenvolveram em um ambiente contrastante, em que não expressava tais valores, assim sendo,

uma relação de disciplina dos corpos foi colocada em prática para que se houvesse sucesso, havendo, entretanto, muitos episódios de rebeldia.

Com a passagem da *sociedade disciplinar* para a contemporaneidade, a negatividade da dominação na ação do treinador deixou de existir. Nesse caso, outro tipo de poder era colocado em prático: o poder *smart*. Como disse Han (2021b, p. 57) “A técnica do poder neoliberal não é proibitiva ou repressiva, mas sedutora. O que se implementa é um poder *smart*. Ele fascina em vez de proibir”. Assim sendo, o jogador passa a ser convencido da necessidade de sobrepor seus anseios e interpretações em prol do funcionamento da equipe, através de análises carregadas de dados, imagens e explicações aparentemente irrefutáveis, que demonstram os motivos e necessidades das ações dos/as jogadores/as. Por isso, a intensidade expressa por eles/as passa a ser originada por uma bifurcação entre a preparação física e a análise de desempenho. A demanda é física, mas o convencimento é tático. Se na sociedade disciplinar a figura do preparador físico representava o futebol, hoje, é o analista de desempenho que dá o tom do futebol.

Entretanto, o poder *smart* se consolida atingindo também outras operacionalidades. Através da análise de, passa a vislumbrar-se, dentre outros objetivos, prever todas as possibilidades de organizações que se terá a partida em questão (OKAZAKI *et al.*, 2012), sendo que, acompanhando o avanço das tecnologias, busca-se categorizar todos os padrões de comportamentos de jogadores/as observados/as (SARMENTO *et al.*, 2014).

À disposição destes dados, o convencimento é facilitado pela profundidade e precisão que se pode atingir, satisfazendo a positividade da sociedade, através da objetivação do desempenho. Nessa direção, Ferreira *et al.* (2022), treinador campeão da Libertadores com o Palmeiras em 2020 e 2021, relata a alternativa usada para a disputa da final de sua última conquista: primeiro, passou um vídeo com características dos adversários, posteriormente, realizou questões, atrelada a seu modelo de jogo, para seus jogadores responderem os induziram, imperceptivelmente, a criarem uma estratégia para o jogo. Dessa maneira, os próprios jogadores se sentiram os responsáveis pelo que deveriam fazer, não tendo, assim, convencimento mais eficaz que esse. Destarte, essa estratégia feita pelos jogadores chancela a função que cada um deve cumprir

ao longo do jogo. Logo, contribui com mais uma das características, segundo Han (2017a), do *sujeito de desempenho*: o fechamento dentro de si.

Se cada vez mais se aprofunda sobre as funções que cada jogador deve realizar, a partir do detalhamento de todas as possibilidades do jogo, quem joga passa a se preocupar, em demasia, com as funções que devem ser colocadas em práticas em jogo. Assim sendo, o jogador-de-desempenho, ao compreender as inegáveis instruções que recebeu como a expressão máxima de seu desempenho em jogo, não dá ouvidos ao que o mundo do jogo lhe fala. Recluso, ele somente desempenha. Quando este - o jogador - apenas segue o roteiro, um papel estritamente regrado, fechado, seguindo a composição do texto escrito a priori, rompe com as características fundamentais para aquilo que se concebe como premissa para o desenvolvimento do jogo, que tem como primordial a liberdade e a incerteza. Desfazer com esse ponto, é, em certa medida, impedir que o jogo se desenvolva no decorrer do próprio jogar, é querer colocá-lo em uma estrutura, torná-lo cartesiano, dar um caminho para aquilo que, na verdade, é um abridor de trilhas, que logo em seguida se fecham para que outras novas sejam abertas.

Assim, o jogador-do-desempenho, é, também, um jogador fechado para aquilo que o jogo tem a lhe oferecer. Por seguir estritamente a partitura do jogo, o jogador-do-desempenho não vê aquilo que está para além da estrutura, é capaz de desempenhar perfeitamente seu papel, mas qualquer que seja o fator externo a desequilibrar a ação, o deixará muitas vezes sem reação. Segue-se o líder, mas não a fluidez do próprio jogar.

Nessa direção, o goleiro Weverton do Palmeiras relata, por sua ótica, o que nessa mesma final da Libertadores se passou para a preparação visando aquele jogo: os jogadores se mostraram determinados a realizar absolutamente tudo o que o treinador lhes apresentasse como essencial para a vitória da equipe. E foi isso que ocorreu: o treinador tinha um plano, os jogadores o seguiram estritamente e saíram vencedores (UOL, 2021).

Desvinculando-se do resultado obtido e seguindo as teorias de Han (2017c), tais ações expressam o produto do receio da negatividade característico da sociedade contemporânea. A objetividade dos dados e instruções é positiva, pois não permite dúvida, já que explora o nivelamento. Atualmente, tudo deve ser leve, útil e desprovido de contradições, maneira única de não provocar desgaste

ao *sujeito de desempenho* (HAN, 2021b). Seguindo ainda nessa direção, vemos o quanto essa visão influencia de maneira direta no próprio jogar: aceitar o que o jogo tem a oferecer é um risco, e todo risco deve ser eliminado na sociedade do desempenho. Como afirma Bauman (1999), reafirmamos os cânones para, por meio deles, assegurarmos as linhas de fronteira que tornam segura a nossa permanência, assim, seguir a estrutura dominante mesmo que em jogo, dá uma sensação de segurança e mantém o desempenho, mesmo que esse ainda não condiz com os desejos do próprio jogador.

Isso nos impele a afirmar que o jogador-de-desempenho está diretamente relacionado ao *esportear*, ou seja, ao ato de jogar que se pauta – quase – exclusivamente naquilo que sugere as regras. De tal forma, o *jogar* – atrelado aos desejos de quem joga – fica em segundo plano, uma vez que seguir o plano que o treinador criou visa diretamente o resultado e desconsidera algo elementar do jogo: a satisfação do desejos (LEONARDO; SCAGLIA, 2022).

Somado a isso, o jogo, fenômeno complexo e, portanto, imprevisível, não se estabelece de maneira linear, mas sim se caracteriza por (re)organizações ao longo de seu processo (SCAGLIA, 2011; 2017; SCAGLIA *et al.*, 2021). Dessa maneira, as emergências organizacionais peculiares a cada jogo são, na verdade, aspectos negativos – ojeriza da sociedade atual -, uma vez que não podem ser previstos pela partitura feita pelo treinador e, além disso, não podem ser objetivados em números, somente interpretados de maneira subjetiva por quem joga.

Por isso, em uma sociedade da positividade, se abrir ao que desnorteia o Senhor do Jogo se mostra cada vez mais distante, já que a

anestesia universal da sociedade leva a poética da dor ao desaparecimento completo. A anestesia reprime a estética da dor. Na sociedade paliativa, desaprendemos inteiramente como fazer a dor narrável, sim, cantável, como verbazilá-la, como transportá-la para uma narração, como cobri-la, sim, enganá-la com a bela aparência. A dor está, hoje, inteiramente separada da fantasia estética. Ela é desverbalizada e tornada em um assunto de técnica médica. Analgésicos antecedem à narrativa, à fantasia, e fazem adormecer. A anestesia permanentemente prescrita [pela nossa sociedade] leva a um embotamento. A dor é detida antes que ela possa colocar uma narrativa em movimento (HAN, 2021a, p.71/72).

Por conseguinte, no que tange o jogo/esporte futebol contemporâneo, a supressão da dor se dá através da estratégia estabelecida anteriormente por treinadores/as, evitando o complexo diálogo do jogador com o jogo, o que, em certa medida, torna-se uma tentativa de dominação tanto do jogo quanto do jogador, evidenciando apenas o fim e deixando os meios como plano secundário, ou, quiçá, impensado. Dessa forma, o ser-do-jogo carrega uma objetividade ao jogo que suprime a expansão de sua subjetividade. Por isso, a partir da comparação estabelecida por Han (2017d), o jogador-de-desempenho passa a ser um expositor – no caso, das ideias do treinador -, em vez de um representante de sua subjetividade e das necessidades imanentes do jogo.

Dessa maneira, o desempenho rechaça com veemência o erro, afinal, não cabe para o jogador-de-desempenho uma abertura para aquilo que não seja a plenitude do acerto. Dada a frase popularmente conhecida “errar é humano”, e visto o que o jogador-de-desempenho busca, pensemos, então, que essa busca extrapola aquilo que está no campo da humanidade. A padronização pretendida ignora algo próprio do jogo: o errar, com isso, rompe também com a própria humanidade presente no jogo, pois, como afirma Schiller (1995) jogamos somente quando somos homem no pleno sentido do conceito e, também, nos tornamos homem pleno somente na medida em que jogamos. Portanto, aceitar o jogo apenas a partir da premissa do desempenho, é ignorar todo um amalgamado de possibilidades decorrentes daquilo que é interno e externo ao jogar, inclusive, a própria humanidade.

Por consequência, o futebol, continuamente, vai se transformando, sob a ótica de quem joga, em um jogo/esporte mais jogado com os seus - a partir do funcionamento da equipe - do que contra os outros - lidando incessantemente com a imprevisibilidade e dúvida das ações do adversário. Como o *sujeito de desempenho* concorre consigo mesmo, sempre visando superar-se, o contato com o outro vai se perdendo, uma vez que “A negatividade do outro dá lugar, hoje, à positividade do igual. A proliferação do igual constitui as transformações patológicas que afligem o corpo social.” (HAN, 2022, p. 7), acarretando, no caso do futebol, no imperativo do funcionamento maquinal da equipe, dessa maneira, os/as jogadores/as cumprem, isolados, suas funções para, dessa maneira, chegarem ao objetivo. Cada um se torna uma peça de uma engrenagem maior,

uma máquina que estrutura as ações dentro de determinadas funções a serem desempenhadas, há ao final a articulação entre estas, mas não há a liberdade individual por parte de cada jogador, se articulando por livre vontade e dadas as possibilidades decorrentes do jogo com os demais jogadores, afinal, as peças compõem o funcionamento de uma máquina regida por um agente externo, com interesses que também podem ser externos ao próprio jogo. Não há, por conseguinte, ações que dialoguem com as peculiaridades do adversário, mas estabelece-se no conforto da coordenação da própria equipe. Em função disso, o drible, por exemplo, deixa de fazer sentido, pois lida com a imprevisibilidade e o grande risco da alteridade. Enquanto na *sociedade disciplinar* o drible era visto como o anti-futebol, pois transgredia a dominação do corpo (FLORENZANO, 1998); atualmente, por se furtar do imprevisível, ele é funcionalizado a partir da ótica do desempenho e funcionamento da equipe.

Dessa forma, o homem contemporâneo, esse que foge da incerteza, se distancia do que foi chamado por Heidegger como ser-aí (HAN, 2021b). O autor alemão entende que, solto no mundo, o ser-aí é aquele que se desenvolve a partir das facticidades que se depara e, por isso, pode ser considerado um ser-no-mundo, já que se faz a partir deste contexto. Ao lidar com os entes mundanos o ser-aí toma consciência de sua posição de estrangeiro no mundo, já que é feito e refeito a partir das ligações realizadas, sendo assim, sente aflorar uma angústia em si (CASANOVA, 2015). O sujeito de desempenho também lida com os fatos do mundo, se formando de maneira muito próxima a aquilo que foi apontado por Heidegger, no entanto, ao não se angustiar é incapaz de ser consciente de sua liberdade. Essa falta de angústia se dá na tentativa de recusar as dores que podem vir em uma abertura ao mundo, vive, dessa maneira, em uma auto coerção, sobrevivendo para desempenhar (VASCONCELOS, 2019). O homem do Século XXI se encontra em seu próprio interior, fechado, seguro de si e, por conseguinte, em uma autoalienação permanente, se reconhecendo como um objeto para atingir os objetivos (HAN, 2022).

Por isso, não é um exagero dizer que, ao recusar sua angústia e, por conseguinte, sua liberdade, o homem contemporâneo age de má-fé. Para Sartre (2015), agir de má-fé é se esconder da responsabilidade que a inerente liberdade impõe a todos/as. Sendo assim, recusando as dores que o mundo pode causar, o

homem se esquiva de materializar sua liberdade, deixando de estar permeável ao que o mundo pode oferecer. O/a jogador/a contemporâneo, por sua vez, se define de maneira idêntica, uma vez que o desempenho é gerador da má-fé na sociedade atual. Imunizado da angústia em decorrência das orientações precedentes dos/as treinadores/as não está, a partir disso, suscetível aos pormenores do jogo e, por isso, desarticulado dele.

Essa inibição da autonomia que marca a prática destes/as treinadores/as está diretamente relacionada a uma supervalorização da saúde, um desespero pelo bem-estar atrelada a uma recusa de qualquer dor. Por isso, se distancia, novamente, do ser-aí. A morte é vista, pelo ser-aí, como um elemento fundamental da vida, uma vez que ela é a consciência da finitude e da expressão máxima do homem, se configurando no pontapé para que se viva a vida lidando com a morte como mais uma situação possível, pois essa é a única opção para valer a *vivacidade* (CASANOVA, 2015).

Para o *sujeito de desempenho*, em discordância, a morte é negada a todo custo – já que ela expressa a negatividade -, mais uma consequência do fechamento dentro de si. No atual contexto, “A morte significa simplesmente, a des-produção [Ent-Produktion], o fim da produção. Hoje a produção se totalizou como a única forma de vida. A histeria da saúde é, em última instância, a histeria da produção. Ela destrói, porém, a vivacidade real” (HAN, 2022, p. 53)

No futebol atual, a saúde se expressa na eficaz realização da função determinada para cada jogador, uma vez que, dessa maneira, o sistema edificado pelo treinador é realizado sem percalços. A positividade que a saúde expressa é o escudo contra a negatividade inerente ao jogo: independente da imprevisibilidade que impera, a organização da equipe se mantém intacta, visando a eficácia. Essa direção que culmina em uma vida repleta de ações normatizadas, acarreta um sobreviver constante, uma vez que não se possibilita a lida com o risco, por isso, o viver atual é, segundo Han (2017c) um *mero viver* que, enclausurado em suas próprias ordenações, não possibilita experiências impactantes e que subvertam o cotidiano. Para ele “Trabalho e mero viver tem uma codependência intrínseca. São reações à negatividade da morte. A defesa do mero viver, hoje, se intensifica e vai se transformando numa absolutização e fetichização da saúde” (HAN, 2017c, p. 42).

Da mesma forma, o jogador-de-desempenho não se abre ao jogo, fechado em si e em seus companheiros age pautado nas determinações anteriores ao jogo que o impedem de se aventurar pelos percalços que caracterizam fundamentalmente o jogo. Somado a isso, não acata os riscos que o jogo lhe permite correr, contribuindo para um ato de jogar distante de um potencial criativo, pois o receio do erro, inibe a tentativa de algo transgressor. Sendo assim, o *mero jogar* é não se abrir ao mundo do jogo, não se interpretar as (re)organizações que se dão ao degradingar do jogo e, dessa maneira, o ato de jogar se aproxima de um trabalho, expresso por uma entediante burocracia que se associa ao desempenho. Podendo estar ou não em estado de jogo, o jogador que realiza o *mero jogar* é, indubitavelmente, alguém que não se entrega de corpo inteiro a tudo que o jogo pode propiciar e, por isso, está longe de em completude jogar.

Por este outro conceito constatamos a existência da má-fé. Ao passo que Sartre (2015) descreve a má-fé como o movimento de recusa da liberdade em favor de algo a se escorar, aquele que pratica o *mero jogar* não dimensiona todas as possibilidades que estão implícitas no ato de jogar e, dessa forma, não expressa sua liberdade. O *mero jogar* é não estar aberto à inconstância do jogo, e, por isso, somente realizar o *script* definido *a priori*, sendo, dessa maneira, uma atitude de má-fé, uma vez que se ancora em algo que lhe imuniza da angústia do jogo.

Inconformado com essa situação do futebol, Scaglia (2021) brada com urgência: temos que devolver o jogo ao jogador! Ele enumera três motivos para a fuga do jogo dos pés dos/as jogadores/as: o inatismo e empirismo existentes na prática pedagógica dos/as treinadores/as; um exagero de regras e constrangimentos nos treinamentos, induzindo os jogadores às respostas que desejam os/as treinadores/as; e, por fim, com o jogo ensaiado, os/as jogadores/as passam a furtar-se de aspectos artísticos e estéticos existentes em todo e qualquer jogo.

Conclui-se, logo, que o/a treinador/a carrega também, em sua prática pedagógica, aspectos pertencentes ao *sujeito de desempenho* haniano, ao modular o jogo em favor de respostas certas que o/a jogador/a deve atingir – uma clara referência à positividade, essencial nos dias atuais -, além de proporcionar um jogo desprovido de inventividade, desconsiderando a estética e rumando

somente a eficácia, forma transparente de expressão no jogo, pois possibilita uma análise dos atos. Sendo assim, mesmo que os/as jogadores/as não tragam características da sociedade pós-moderna em seu ato de jogar, elas seriam desenvolvidas pelo poder *smart* exercido pela uniformização que busca o treinador.

Futebol-Obsceno

Todavia, uma realidade social complexa, atrelada a individualidades, escolhas, influências, poderes e tantos outros aspectos são fundamentais para a formação dos jogadores. O aspecto pedagógico indubitavelmente soma-se a esses elementos para compreensão de quem será o egresso da intencionalidade do/a treinador/a. Se vivemos em uma sociedade que preza pelo desempenho, tendo, por isso, jogadores que encaram o jogo por este viés, podemos vislumbrar uma investigação a partir dos/as treinadores/as - aqueles responsáveis por formarem aqueles/as que jogam.

Perarnau (2009) relata em seu primeiro livro sobre Josep Guardiola – treinador catalão do Manchester City, com passagens por Bayern e Barcelona, onde foi jogador profissional – histórias que dão conta da relação de Guardiola com sua profissão. Além de contar a forma que anunciou a mudança de posicionamento de Messi na época de Barcelona: com uma ligação na madrugada que antecedia um clássico contra o Real Madrid; expõe uma mania do catalão em dias de jogo: alimento algum é deglutido por ele, apenas água é ingerida. Episódios como esses demonstram como a busca incessante pelo desempenho está presente na vida desses treinadores, tanto no trabalho durante a madrugada quanto a impossibilidade de comer antes de jogos, seja por tarefas em demasia ou por ansiedade em excesso.

Esse tipo de atitude se mostra mais frequentes em declarações de outros treinadores, como Ferreira *et al.* (2022) que reserva um capítulo de seu livro com título *Férias: um mal necessário*, expondo esse momento como tempo para descanso, visando a próxima temporada. A hiper profissionalização que passou o futebol nas últimas décadas contribui para atitudes como essas. Porém, o presente objetivo se distancia de criticar os avanços – muitos deles da própria academia – nos estudos do futebol, ressalta-se aqui, por outro lado, a intersecção

entre os conteúdos da pós-modernidade e intencionalidade dos treinadores, tendo, atrelado, suas consequências (SCAGLIA, 2021).

Acompanhando essa tendência, nota-se o jogo/esporte futebol se distanciando cada vez mais dos jogos/brincadeiras que compõem a família dos jogos de bolas com os pés denominado por Scaglia (2003; 2011). As demandas atuais da construção do modelo de jogo, caracterizado por comportamentos construídos e de alta intensidade entre os jogadores, se mostram uniformemente disseminados no mundo, em decorrência do já citado cenário proliferante da análise de desempenho nos clubes.

Sabendo que a análise de jogo se baseia em propiciar informações que agreguem às tomadas de decisões de treinadores/as tanto para estratégias visando os jogos quanto para a montagem de treinamentos (CARLING; WILLIAMS; REILLY, 2005), a constante avaliação do desempenho dos jogadores próprios ou adversários é parte essencial do processo. Assim sendo, há o controle totalizante das ações e movimentações dos/as jogadores/as, favorecendo, nessa ótica, o conhecimento dos/as atletas. Por consequência, torna possível a escalação de jogadores/as que se adequem ao modelo de jogo do/a treinador/a (SCAGLIA, 2021).

Porém, esse processo não se baseia na disciplinaridade. O poder *smart* se faz presente novamente nessa interação. Quando há a sedução e convencimento desenvolvendo e se aproveitando do jogador-de-desempenho, visa-se o controle, ou seja, por uma estratégia diferente, vislumbra-se o mesmo desejo da *sociedade disciplinar*. Entretanto, o controle é aqui feito e atingido pela mesma pessoa (HAN, 2017a), por isso, o jogador-de-desempenho, convencido das demandas do futebol contemporâneo se auto explora para se hiper movimentar e hiper desempenhar no momento que joga. No entanto, essa auto exploração não é exclusiva do futebol ou de outras áreas do esporte, a contemporaneidade como um todo tem por premissa uma falsa sensação de liberdade, uma pseudoliberalidade, na qual, há um convencimento de que há um espaço de escolhas e autonomia: podemos reger o próprio tempo, o local de trabalho e até mesmo o quanto nos dedicamos a ele. Todavia, essa é uma auto exploração velada, ofuscada por toda essa falsa sensação, na qual, os mecanismos de dominação tendem a estimular a partir daquilo que já pontuamos: o poder *smart*.

Esse tipo de poder é uma necessidade da *sociedade da transparência*. Ao passo que a negatividade paulatinamente sai de cena para insurreição da positividade, a transparência se torna elemento fundamental para tal funcionamento, uma vez que visa explicitar e expor tudo possível, a fim de nada fugir do usual (HAN, 2017d):

As coisas se tornam transparentes quando eliminam de si toda e qualquer negatividade, quando se tornam *rasas e planas*, quando se encaixam sem qualquer resistência ao curso raso do capital, da comunicação e da informação. As ações se tornam transparentes quando se transformam em *operacionais*, quando se subordinam a um processo passível de cálculo, governo e controle. O tempo se torna transparente quando é aplainado na sequência de um presente disponível. Assim, também o futuro é positivado em um presente otimizado. O tempo transparente é um tempo sem destino e sem evento. As imagens tornam-se transparentes quando, despojadas de qualquer dramaturgia, coreografia e cenografia, de toda profundidade hermenêutica, de todo sentido, tornam-se pornográficas, que é o *contato* imediato entre imagem e olho. As coisas tornam-se transparentes quando depõem sua singularidade e se expressam unicamente no preço. O dinheiro, que iguala tudo com tudo, desfaz qualquer icomensuralidade, qualquer singularidade das coisas. Portanto, a sociedade da transparência é um abismo infernal (Holle) do igual (HAN, 2017d, p. 9/10)

No âmbito do futebol, a transparência ganha força. O jogador-de-desempenho não se enxerga de outra maneira a não ser agindo de forma transparente. Quando os treinadores em sua prática pedagógica visam a construção de treinamentos pautado em jogos com regras e constrangimentos que induzem uma determinada resposta, formam jogadores transparentes (SCAGLIA, 2021) e contribuem para a construção de uma ideia estreita entre jogo e objetividade, quando se sabe, a partir de Freire (2002), que ele é majoritariamente subjetivo, já que ali depositamos nossos anseios em direção ao prazer e sucesso.

O próprio Han (2017c) vai, ao retomar Kant, dissociar a transparência do jogo. Segundo ele, o jogo se pauta na imprevisibilidade, “onde não há contornos claramente delineados, necessitando de imprecisão e falta de clareza”. Em função disso, o homem contemporâneo é aquele que, ao se pautar na transparência, “não joga, mas trabalha com conceitos claros e unívocos” (HAN, 2017c, p. 42).

Dessa forma, a transparência produz o trabalho, dada a fuga que é feita em direção à certeza e à exatidão. O que vai de encontro ao jogar que, ao se pautar na falta de clareza do ambiente caótico em que se encontra, depende da criatividade e da inteligência para a capacidade de ter êxito no que se propõe a fazer (SANTANA, 2023), já que há uma impossibilidade de “jogar com a carne nua. O jogo precisa de uma *aparência* [Scheins], de uma *inverdade*. A verdade nua e pornográfica não permite nenhum jogo, nenhuma sedução” (HAN, 2022, p. 18).

Em função disso, Santana (2023) brada a favor da intransparência no ato de jogar. Para isso, ele enumera a arte, a dissimulação, a cadência, o mistério e a obstinação como valores opostos aos da transparência e necessários ao bom jogador. Tendo essa direção, exemplifica a partir de alguns memoráveis lances de Pelé em Copas do Mundo, como o lençol sucedido por um voleio na final em 1958, o que, para ele, é, a partir da intransparência, o bom jogador.

A exaltação à capacidade imaginativa de Pelé nos remete ao que Han (2017b; 2017c; 2017d) chamou de eros. A semelhança se dá, pois Pelé vislumbra vencer o adversário por sua criatividade, sem amarras, “para além do desempenho e poder” (HAN, 2017c, p. 25). Em uma relação erótica, a temporalidade se distingue da que comumente vemos: não se busca “o tempo do igual, [que] elimina aquela ausência que retira o outro da disponibilidade (HAN, 2017c, p. 33)”, mas o futuro, entendido enquanto “evento que é absolutamente surpreendente” (HAN, 2017c, p. 31), marcado por um diálogo pautado na imprevisibilidade do outro, precisamente o que Pelé está aberto a realizar: correr o risco de errar, mas sempre, seduzido pelos problemas que emerge, seduz ao materializar seus anseios

A genialidade de Pelé, portanto, é exatamente o erótico que expõe Han (2017b; 2017c; 2017d). A abertura característica de seu jogo o faz estar em constante contato com os problemas, as dores que o jogo exala. Porém, sabendo que “Em vista da dor, o espírito imagina o belo” e que “A dor aviva a fantasia” (HAN, 2021b, p.70); Pelé foi capaz de produzir o belo nesse contexto, resolvendo as questões que emergiram de maneira peculiar, responsável e respeitosa com o que sentimento que lhe tocava.

Porém, a sociedade atual, fechada em si e desprovida de tempo para o florescer do eros, não aceita se submeter a tal negatividade, preferindo a transparência do igual. Isso se deve ao fato de a sociedade atual não se conformar com o fato de depender de algo que não pode enxergar, mensurar e tornar palpável (HAN, 2017d). Por isso, a fantasia, ao passo que “habita um espaço *indefinido*” (HAN, 2017c, p. 68) é ignorada em vista das informações. O treinador, por sua vez, parte integrante da sociedade, reproduz essas demandas. Despende seu tempo para montar treinamentos e estratégias para o jogo com todos os cenários possíveis que ele imagina, municiando seus jogadores de informações os poupando da negatividade do jogo.

Dessa forma, se lida com o jogo de maneira *aditiva* e não *narrativa*, dualidade concebida por Han (2017d). Segundo ele, o *aditivo*, produtor de transparências, é a aceleração de todos os processos, aquele que não conta uma história, mas apenas calcula e expõe os resultados. Como exemplo, ele traz o processador como um realizador do aditivo, pois “Seu fazer não tem imagem, não tem cenas. Contrariamente à procissão, ele nada *narra*, apenas *conta*” (HAN, 2017d, p.72). Assim como os jogadores que são materializadores do modelo pré-concebido.

Porém, o jogo é *narratividade*. Ao defini-lo como caos, incerteza, dúvida e dotado de uma temporalidade própria (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2011), não se pode reduzi-lo a mero repetidor. Se a narratividade é o local em que se estabelece um tempo que lhe é peculiar, o jogo se encontra nesse espaço, uma vez que aqui, o/a jogador/a estando em estado de jogo, sua maneira de lidar com as situações, expressando em completo sua subjetividade, se fundamenta em maneira distinta da que se baseia no mundo real, já que estamos no mundo do jogo.

Por outro lado, enquanto a *narratividade* contrasta com a transparência por demandar de um tempo antagônico ao que ruma à eficácia, o *aditivo* se torna visível através da hiper organização, da sucessão de comportamentos ensaiados, visando o claro objetivo pré-determinado. O lugar da fantasia e o tempo do drible vão se esvaindo. A *narrativa* do imponderável é sobreposta pela *adição* de transições hiper velozes e visando o máximo desempenho, o que satisfaz a sociedade contemporânea.

Com o decreto do fim da *narratividade*, a obscenidade toma parte. Ao retomar o obsceno na obra sartriana, Han (2017d) busca um conceito para exprimir o fim da sedução e do mistério, em prol da redução de tudo ao desnude da realidade. Por isso, “Obscenas são a hiperatividade, a hiperprodução e a hiper comunicação, que se lançam velozmente para além da meta” (HAN, 2017d, p. 69/70), uma vez que “Obsceno é o corpo sem referência, que não está direcionado, que não está *em ação* ou *em situação*” (HAN, 2017d, p. 69).

Dessa maneira, o futebol da hiper organização é obsceno na medida em que, positivo que é, incrimina a dúvida, pois reduz tudo à carne do modelo de jogo. Os massivos comportamentos pensados pelo treinador e estimulados nos treinamentos expressam a transparência desejada pela sociedade que controla através do controle positivo. Sendo assim, ele não está situado. As ações dos jogadores não se dão em função da situação que eles se encontram, mas sim a partir do exagero dos movimentos e das informações presentes na atualidade que estão dissolvidos de significados e importância, pois se baseiam somente na proliferação.

Como consequência, um dos elementos fundamentais para a criação de um ambiente do jogo, a representação (SCAGLIA *et al.*, 2015), é substituído pela exposição no futebol-obsceno. Agora, os/as jogadores/as não mais representam em seu ato de jogar os anseios que carregam da vida vivida e que foram guardados em forma de subjetividade. Atualmente, o que se nota é uma exposição pornográfica das recomendações realizadas anteriormente, fazendo com que se duvide se o/a jogador/a contemporâneo/a joga em sua plenitude.

Por isso, o futebol-obsceno é pós-hermenêutico. Um leque de significação por parte dos/as jogadores/as existe entre o modelo de jogo construído e as (re)organizações existentes no jogo. Ao passo que a transparência se ocupa do real, se distancia do imprevisível, elemento inerente a todo Jogo (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2005). Dessa forma, a relação não se dá na emergência dos elementos reais do jogo, somente se baseia nas instruções feitas. Portanto, para utilizar um termo de Scharwz (2015) a transparência no jogo é ‘uma ideia fora de lugar’.

Considerações finais

Portanto, depois de propor as aproximações entre a sociedade contemporânea que Han fundamenta (HAN, 2017d, 2017c, 2017a, 2021b, 2021a, 2022b, 2022c) e o futebol torna-se claro o caráter obsceno que, marcado pelo desempenho, compõe tal jogo. Assim, pensar no jogador que está atrelado a esta lógica, é também pensar nos meios aos quais estamos inseridos, tendo dimensão que sua situação afeta de maneira direta o meio pelo qual o jogador concebe a sua própria concepção do ato de jogar. Porém, anteriormente, é preciso considerar que o jogador-de-desempenho não é unicamente responsável pelos estigmas que o compõem, mas, é dotado por aquilo que é externo, assim, em um duplo movimento, onde os aspectos individuais influenciam nos modos, no entanto, a externalidade também delinea e delimita suas concepções de jogar, quiçá da própria vida.

Apesar de isso estar diretamente relacionado a esses aspectos, se o jogador permitir-se a um processo de abertura para com o jogo, deixará com que os afetos provenientes do jogar os transpasse, ao ponto de ser permeado pela potência desse jogar, de maneira visceral, assim, o jogo é devolvido ao jogador - como desejam Leonardo e Scaglia (2022) - com toda a potência que essa relação estabelece. É preciso que a obscenidade do jogador-de-desempenho saia de cena, para que o erotismo do jogador que tem o jogo devolvido a si possa novamente aparecer, em uma tentativa de seduzir novamente, intensificar novamente e, provar novamente um jogo autêntico que é pego e, ao mesmo tempo, escapa de suas mãos, característica elementar do jogo.

Para isso, a Pedagogia do Jogo, ao se materializar como uma abordagem didático-metodológica que, ancorada nas novas tendências em Pedagogia do Esporte, vislumbra o ensino do jogo enquanto um grande fenômeno que se expressa no esporte e na brincadeira. Em função de seu caráter subversivo, estimula a autonomia em seus jogadores, uma vez que, ao entender a tendência ao caos que compõe o jogo, dimensiona a necessidade do/a jogador/a ter a capacidade de estar permeável ao que o jogo lhe entregará e, da mesma maneira, perspicaz para agir a partir disso.

O jogador-artista, em função do desejo dos egressos da Pedagogia do Jogo, é alguém que se vislumbra a formação. Ao passo que o jogador-de-

desempenho se fecha nas certezas, o jogador-artista se abre as potencialidades do jogo, entendendo-se enquanto jogo, se fazendo e refazendo constantemente, afetando e sendo afetado por esse jogar. Se um reproduz a lógica do jogo, o outro se constrói com o jogo e também o influencia. O jogador-artista é aberto, vulnerável, flexível, não tem medo da vida, busca vivê-la intensamente, ele joga arrebatado pelo jogo, construindo constantemente traços, caminhos e linhas na qual pode percorrer a fim de devir novos possíveis. É um jogador autêntico que joga o jogo ao mesmo tempo em consonância e dissonância com tudo que o compõe (GODOY; SCAGLIA; 2022).

Na mesma direção do jogador-artista, Sandoval *et al.* (2023) desenvolvem a partir de a ideia da revolta como elemento necessário ao jogador. Nesse contexto, o ser do jogo é aquele que entende sua estrangeiridade em relação ao jogo, ou seja, não tem possibilidade de pertencer ao absurdo que é o mundo do jogo, dada toda complexidade que envolve sua formação. Ao mesmo tempo, porém, não acata o que o jogo lhe impõe e, dessa maneira, age buscando fazer com que seus desejos e necessidades sejam colocados em práticas no jogo, mas sempre se pautando em limites éticos e morais que estão previamente estabelecidos - em função disso, se distancia de um caráter revolucionário. Portanto, o jogador revoltado é aquele que vislumbra o bem de sua equipe, a partir de ações que buscam subverter a ordem vigente no jogo, em decorrência da interpretação que foi capaz de fazer ao seu redor.

O jogador-de-desempenho contrariamente ao caráter artístico e revoltado, segue o dado, o previsível, a norma instituída e, por consequência, pratica o futebol-obsceno, aquele que não apresenta mistério e surpresa, mas somente a aceleração visando a materialização do modelo de jogo pré concebido. Por sua vez, o jogador que tem o jogo devolvido a si, joga com a intensidade, mas não a intensidade da potência, a do desejo de explorar e buscar novas formas de interpretação para o jogo, capazes de romper com o *modus operandi* que em certa medida acabam por dogmatizar as formas do próprio jogar, o que acaba contrariando a própria ideia de liberdade, característica fundante para se pensar no jogo.

Referências

- AQUINO, Rubim Santos Leão de. **Futebol: uma paixão nacional**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- BARNES, Chris.; ARCHER, David; HOGG, Robert Andrew.; BUSH, Michael; BRADLEY, Paul. The evolution of physical and technical performance parameters in the english premier league. **International Journal of Sports Medicine**, [S. l.], v. 35, n. 13, p. 1095–1100, 2014. DOI: 10.1055/s-0034-1375695.
- BAUMAN, Zigmund. **Globalização: As Consequências Humanas**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar. 1999.
- BETTI, Marcos. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.
- BARNES, C.; ARCHER, D. T.; HOGG, B.; BUSH, M.; BRADLEY, P. S. The evolution of physical and technical performance parameters in the english premier league. **International Journal of Sports Medicine**, [S. l.], v. 35, n. 13, p. 1095–1100, 2014. DOI: 10.1055/s-0034-1375695.
- BRADLEY, Paul S.; CARLING, Christopher; GOMEZ DIAZ, Antonio; HOOD, Peter; BARNES, Chris; ADE, Jack; BODDY, Mark; KRUSTRUP, Peter; MOHR, Magni. Match performance and physical capacity of players in the top three competitive standards of English professional soccer. **Human Movement Science**, [S. l.], v. 32, n. 4, p. 808–821, 2013. DOI: 10.1016/j.humov.2013.06.002. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.humov.2013.06.002>.
- CARLING, Christopher; WILLIAMS, Mark; REILLY, Thomas. **Handbook of soccer match analysis: a systematic approach to improving performance**. London: Routledge, 2005.
- CASANOVA, Marcos. **Comprender Heidegger**. Petrópolis: Vozes, 2015.
- FERREIRA, Abel; MARTINHO, Carlos; MARTINS, João; COSTA, Tiago; CASTANHEIRA, Vitor. **Cabeça Fria, Coração Quente**. Santos: Garoa Livros, 2022.
- FLORENZANO, José Paulo. **Afonso e Edmundo: a rebeldia no futebol brasileiro**. São Paulo: Musa Editora, 1998.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- FREIRE, João Batista. **Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

GODOY, Luis Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador-artista. In: GRILO, Rogério de Melo; SCAGLIA, Alcides José; CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. Curitiba: Editora Appris, 2022. 361-378p.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017. a.

HAN, Byung-Chul. **Agonia de Eros**. Petrópolis: Vozes, 2017. b.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017. c.

HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Vozes, 2017. d.

HAN, Byung-Chul. **Capitalismo e impulso de morte: Ensaio e esstrevistas**. Petrópolis: Vozes, 2021. a.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade Paliativa**. Petrópolis: Vozes, 2021. b.

HAN, Byung-Chul. **A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje**. Petrópolis: Vozes, 2022. a.

HAN, Byung-Chul. **Não-coisas: Reviravoltas do mundo da vida**. Petrópolis: Vozes, 2022. b.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia**. Petrópolis: Vozes, 2022. c.

LEONARDO, Leonardo; SCAGLIA, Alcides José. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. **Movimento**, [S. l.], v. 28, p. e28040, 2022.

PERARNAU, Martí. **Guardiola confidencial**. Campinas: Editora Grande Área, 2015.

SANDOVAL, Gabriel Orega; LEONARDO, Lucas; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. A ética da revolta de Albert Camus e o ato de jogar: aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno “jogo”. **Cuadernos de Filosofía Latinoamericano**, [S. l.], v. 44, n. 129, 2023.

SANTANA, Wilton Carlos. A necessária intransparência do jogador de futebol. In: SOUZA JR, Osmar Moreira de; CARVALHO, Ricardo Souza de; PRADO, Denis. **Do futebol moderno aos futebóis transmodernos: a utopia da diversidade revolucionária**. São Carlos: EdUFSCar, 2023.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

SCAGLIA, Alcides José. **Futebol, Jogo e... Rua**. Goiânia: Talu Educacional. 2021.

SCAGLIA, Alcides José. Jogo: um sistema complexo. In: FREIRE, J. B.; VENÂNCIO, S. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola com os pés**. São Paulo: Phorte, 2011.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes**. 2003. 164 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Journal of Curriculum Studies**, [S. l.], v. 49, n. 2, p. 27–38, 2017.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva; SANTOS, Marcos Vinicius Russo Dos; GALATTI, Larissa Rafaela. O processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. In: GRECO, Pablo Juan; MORALES, Juan Carlos; PRAÇA, Gibson Moreira; CASTRO, Gustavo de Conti Teixeira; CASTRO, Henrique de Olivera (org.). **5º CONGRESSO INTERNACIONAL DE JOGOS DESPORTIVOS**. Belo Horizonte: EEFETO/UFMG, 2015. p. 16–42.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética da humanidade numa série de cartas**. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1995.

UOL. **Weverton revela como Abel traçou tática que garantiu título do Palmeiras**. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2021/11/29/weverton-revela-como-abel-tracou-tatica-que-garantiu-titulo-do-palmeiras.htm>. Acesso em: 18 out. 2023.

ZHOU, Changjing; GÓMEZ, Miguel Ángel; LORENZO, Alberto. The evolution of physical and technical performance parameters in the Chinese Soccer Super League. **Biology of Sport**, [S. l.], v. 37, n. 2, p. 139–145, 2020. DOI: 10.5114/BIOSPORT.2020.93039.

Recebido em julho de 2023
Aprovado em outubro de 2023