

Homo Ludens e o futebol-espetáculo

Homo Ludens y el fútbol-espectáculo

Homo Ludens and Soccer as Spectacle

Édison Gastaldo*

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil

Ronaldo Helal**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Resumo

Neste artigo, propõe-se uma leitura do fenômeno futebolístico contemporâneo a partir da perspectiva do magistral *Homo Ludens*, obra do pensador holandês Johan Huizinga (1872-1945), originalmente publicada em 1938. Para isso, após apresentar brevemente o autor e sua obra, exploram-se algumas condições de possibilidade de ocorrência do princípio lúdico na contemporaneidade. Para Huizinga, o “espírito do jogo” preside todas as principais manifestações da cultura humana, em todas as épocas e sociedades. Entretanto, este princípio estaria sendo pervertido no mundo moderno, em que o trabalho assumiu aspectos de um jogo (vencer a concorrência, bater o recorde de vendas) e o mundo do jogo assumiu o caráter de trabalho (atletas profissionais, empresários, contratos, patrocinadores, confederações). Como a perspectiva libertária e humanista de Huizinga acerca do jogo pensaria o mundo do futebol contemporâneo? Ou, dito de outra forma, há espaço para uma prática de lazer criadora e humanizante no mundo do futebol?

Palavras-chave: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, esporte moderno, futebol.

Artículo de reflexión.

Recibido: 15 de abril del 2013. Aceptado: 31 de mayo del 2013.

* Professor de Graduação e Pós-graduação na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro; Pesquisador do CNPq; membro do grupo de pesquisa “Esporte e Cultura” (<http://comunicacaoesporte.com>).

E-mail: edisongastaldo@yahoo.com.br

** Professor da Graduação e da Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro; Pesquisador do CNPq; colíder do grupo de pesquisa “Esporte e Cultura” (<http://comunicacaoesporte.com>).

E-mail: rhelal@globo.com

Resumen

En este artículo se plantea una lectura del fenómeno futbolístico contemporáneo a partir de la perspectiva del libro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, publicado en 1938. Para Huizinga, el “espíritu del juego” preside las principales manifestaciones de la cultura humana, en todas las épocas y sociedades. Sin embargo, este principio se estaría pervirtiendo en el mundo moderno, en el cual el trabajo ha asumido aspectos de un juego; y el mundo del juego, el carácter de trabajo. ¿De qué manera la perspectiva libertaria y humanista de Huizinga acerca del juego pensaría el mundo del fútbol contemporáneo? ¿Habría espacio para una práctica de ocio creadora y humanizante en el mundo del fútbol?

Palabras clave: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, deporte moderno, fútbol.

Abstract

The article provides a reading of the phenomenon of contemporary soccer from the perspective of Johan Huizinga’s 1938 *Homo Ludens*. According to Huizinga, the “spirit of play” governs the main expressions of human culture, in all periods and societies. However, this principle might have been distorted in the modern world, in which work has acquired some characteristics of play, and the world of play has taken on the characteristics of work. How would Huizinga’s libertarian and humanistic perspective on play think the contemporary world of soccer? Is there room for a creative and humanizing practice of leisure in the world of soccer?

Keywords: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, modern sports, soccer.

Introdução: “um Erasmo de tempos sombrios”

Johan Huizinga nasceu em Groningen, no norte da Holanda, em 1872. Realizou sua formação em Sânscrito e Literatura, obtendo em 1897 seu PhD em Linguística Comparada, com uma tese sobre teatro clássico indiano. Huizinga era um intelectual de múltiplos interesses, e cujos profundos conhecimentos de artes, cultura, história, etnologia e literatura produziram uma obra ímpar no início do século xx, e que hoje em dia é classificada como precursora da “História das Mentalidades” ou “História Cultural”.

Huizinga, além de intelectual de grande erudição, era também um espírito livre. Profundo conhecedor da arte e da cultura medievais, ele não tinha nenhuma simpatia pela modernidade. Ele não gostava de máquinas, nem de motores, nem do capitalismo, nem do marxismo, nem da arte abstrata. Como disse Peter Burke (2010), historiador inglês que escreveu um artigo em homenagem a Huizinga, a palavra “mecânico” para ele era sempre em sentido pejorativo. Para Burke, ele era o profeta de “sangue e rosas” (metáfora retirada de “O Outono da Idade Média”) por seu inquebrantável humanismo ante tempos sombrios. Mesmo não dispensando a crítica amarga de um presente opressivo, Huizinga confiava na força da vida e da cultura humanas.

Ao considerar a situação europeia nos primeiros anos do século xx, a aversão de Huizinga à modernidade se justificava: a Primeira Guerra Mundial, a ascensão do fascismo, do nazismo e do comunismo (e o que

se apresentava como a alternativa a eles, na América fordista) e os reflexos sociais da crise financeira de 1929 deram a ele a certeza de que existe algo de podre na cultura moderna. Sua posição libertária lhe custaria a vida, anos mais tarde.

A obra que discutiremos a seguir é um de seus últimos trabalhos e sintetiza uma posição filosófica geral que ele vinha elaborando desde 1903, mas que só seria publicada em 1938: *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Nesta obra, escrita às vésperas da Segunda Guerra Mundial, em uma Holanda perigosamente à sombra da Alemanha nazista, Huizinga, então aos 66 anos, reitor da Universidade de Leyden, sustenta uma tese ousada: a de que o jogo é o fato cultural primordial, a forma elementar de todas as principais manifestações do espírito humano.

No final da introdução, Huizinga reconhece as limitações teóricas do trabalho e as coteja com as circunstâncias históricas do momento:

O leitor destas páginas não deve ter a esperança de encontrar uma justificação pormenorizada de todas as palavras usadas. No exame dos problemas gerais da cultura, somos constantemente obrigados a efetuar incursões predatórias em regiões que o atacante ainda não explorou suficientemente. Estava fora de questão, para mim, preencher previamente todas as lacunas de meus conhecimentos. Tinha que escolher entre escrever agora ou nunca mais; e optei pela primeira solução. (Huizinga, 1971, s. p.)

Homo Ludens, que discutiremos melhor no próximo tópico, é um livro de seu tempo: faz em vários momentos uma crítica direta a todos os regimes totalitários e ao uso perverso que estes fizeram do esporte. Muito do desencanto de Huizinga com o esporte como forma moderna de jogo vem do uso dos Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, pela propaganda nazista. Huizinga, um humanista na linhagem de Erasmo de Rotterdam¹, condenava veementemente as manobras políticas do período:

Em nenhuma outra instância o respeito às regras do jogo é mais absolutamente necessário do que nas relações internacionais; se essas regras são desrespeitadas, a sociedade cai na barbárie e no caos. [...] [A] política contemporânea parece apresentar escassos vestígios da velha atitude lúdica. Despreza-se o velho código de honra, põem-se de parte as regras do jogo, infringe-se o direito internacional, e perdem-se todas as antigas relações da guerra com o ritual e a religião. (Huizinga, 1971, p. 233)

-
1. Huizinga foi chamado de “um Erasmo de tempos sombrios” por Otto Maria Carpeaux em um texto publicado em sua homenagem em 1946, pouco depois de seu falecimento, chamado *O Testamento de Huizinga* (Carpeaux, 1992). Outro bom texto de homenagem a Huizinga é o de Paula (2005), escrito por ocasião dos 60 anos da morte do pensador holandês.

De fato, a sombra da guerra não tardaria a cobrir a Europa. A Holanda seria ocupada pelos alemães em 1940. A resistência de Huizinga aos invasores em aulas e discursos levou ao fechamento da Universidade de Leyden e à sua prisão em 1942. Permaneceu prisioneiro dos nazistas, exilado na aldeia de De Steeg, perto de Arnhem, até sua morte aos 73 anos, em fevereiro de 1945, poucos meses antes da libertação.

***Homo Ludens* revisitado**

Homo Ludens, como vimos, é uma obra de maturidade, um livro que foi pensado durante toda uma vida, escrito por um intelectual com ampla erudição em muitas áreas. Assim, não é exatamente um livro simples. Há nele sutilezas e jogos de palavras, farta informação histórica, e frases em muitos idiomas, tudo a serviço da tese de Huizinga, de que a cultura surge do jogo, que o princípio lúdico puro é o elemento criador da humanidade, e que este princípio tem sido tradicionalmente menosprezado na ciência social.

Em primeiro lugar, Huizinga se dedica a esclarecer uma primeira distinção: se não podemos dizer que “tudo é jogo”, então é preciso definir claramente o que significa “jogo”. E aqui começa uma primeira fonte de equívocos. Em holandês, o nome do livro é *Homo Ludens: proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*, literalmente, “uma demonstração da determinação do elemento lúdico da cultura”, bastante diferente de “o jogo como elemento da cultura”, na tradução brasileira². Huizinga provavelmente não gostaria dessa tradução, pois o que ele deseja salientar é justamente que não se trata de ver o jogo “como elemento da” cultura, como se o jogo fosse um subtema desta, mas antes “a cultura no jogo”, pela sua percepção de que é pelo compartilhar comum de regras e limites que a humanidade se humaniza, e que a cultura pode resultar.

Outro problema de tradução está na própria palavra “jogo”. Em holandês, como em muitos outros idiomas, a palavra que traduzimos por “jogo” em português é muito mais complexa e polissêmica do que em nosso idioma. A palavra “Spel”, em holandês, é similar a “play”, em inglês que significa “jogo”, mas também significa muitas coisas aparentadas ao que chamamos de jogo, mas diferentes: “brincar”, “jogar”, “tocar” um instrumento; “representar” uma peça de teatro; a “peça de teatro” em si; “ligar” um aparelho. Assim, muitas vezes, o termo que se convencionou chamar de “jogo” na tradução deste livro está mais próximo daquilo que chamamos de “brincadeira”, outras vezes mais próximo da ideia de “competição”.

Observemos que os primeiros estudos sobre sociologia do esporte nos Estados Unidos costumavam fazer uma distinção entre brincadeira, jogo e esporte (*play, game e sport*). Em português esta distinção poderia ter ficado restrita somente a jogo e esporte, já que aqui, o termo “jogo” engloba, muitas vezes, a brincadeira. Mas na língua inglesa existe uma

2. E também de “*a study of the play-element in culture*”, na tradução inglesa.

clara diferença entre jogo como “play” e jogo como “game”, daí a necessidade da distinção entre três atividades. No contexto dos conceitos dos primórdios da sociologia do esporte estadunidense, Helal (1990) propõe a tradução do “play” por brincadeira. A brincadeira seria a mais lúdica das atividades, algo espontâneo, sem regras fixas, e que proporcionaria prazer intenso. No jogo teríamos a existência *a priori* de uma sistematização de regras fixas. E no esporte, além da existência destas regras, teríamos sua submissão a uma organização burocrática mais ampla³.

De qualquer forma, com relação ao livro de Huizinga, a ambiguidade persiste, já que às vezes temos o jogo como “brincadeira” e outras o jogo como “competição”. Para adentrarmos no argumento de *Homo Ludens*, é importante termos claramente colocado como, afinal, Huizinga define o que é jogo:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. [...] Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. [...] O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. [...] Reina dentro do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria a ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (Huizinga, 1971, pp. 10-13)

Para ele, a forma essencial do jogo preside desde as origens todas as principais manifestações da cultura humana, particularmente aquelas que consideramos mais “sérias”, como os ritos religiosos ou os tribunais de justiça. E, de fato, em todos os ritos, festas, cerimônias, solenidades e momentos “importantes” de uma sociedade, podemos encontrar os mesmos elementos de limites espaço-temporais, adesão voluntária dos/as participantes a regras inflexíveis (mesmo que tácitas, como as da “etiqueta”). Assim, acompanhando o argumento de Huizinga, se concordamos inicialmente que não se pode afirmar que “tudo é jogo”, é importante

3. Além disso, o idioma inglês diferencia “game” de “gamble” (jogos de azar) o que não acontece na língua portuguesa, onde o futebol (um esporte) é sempre chamado de “jogo”, assim como a forma de loteria popular e ilegal chamada de “jogo do bicho” (um jogo de azar). Para mais detalhes, ver Helal (1990), Da Matta (1982) e Eco (1989).

também reconhecer que um “espírito do jogo” permeia muitos dos elementos mais importantes de qualquer sociedade, em todos os períodos históricos conhecidos.

Huizinga, a seguir, passa a explorar seu vasto conhecimento em linguística comparada e seu interesse pela pesquisa etnológica (então em pleno desenvolvimento e cuja literatura ele conhecia bem) para mostrar de que maneira a ideia de “jogo”, “brincadeira” ou “faz de conta”, enfim, as palavras que designam o elemento “lúdico” nas mais diversas sociedades não apenas constituem um fato universal, mas filologicamente encontram-se em formulações mais antigas do que a do campo semântico que ocupam hoje. Filologicamente, as raízes que dão origem a “play”, “spel” ou “spiel” estão vinculadas ao domínio do ritual, da cerimônia sagrada. No latim, o termo “Ludus” cobre o vasto campo do jogo –das brincadeiras infantis aos jogos sagrados–, e está na origem da palavra “iludir”, “ilusão” (*illusio*). A palavra “jogo” vem do latim “jocus”, cujo sentido específico é “zombar”, “troçar” (sentido presente ainda nos derivados “jocosidade” e “jocososo”), mas que acabou encampando todos os sentidos originais de “ludus”.

O livro de Huizinga é riquíssimo em informações sobre o elemento lúdico em sânscrito, árabe, hebraico, grego e de vários povos considerados “primitivos”, e página a página demonstra, com a veemência e a segurança de quem tem certeza do que diz, que o “espírito do jogo” é o verdadeiro princípio criador da humanidade.

Ao contextualizar o livro em sua época, faz o elogio de “saber jogar”, isto é, saber vencer e saber perder, respeitar as regras e o(a) adversário(a), ou seja, a ética humanista do *fair-play* implica posicionar-se frontalmente contra a política externa nazifascista, que sistematicamente desrespeitava acordos diplomáticos e se impunha pela violência.

Ao mostrar de que modo, ao longo da história, a Humanidade se humaniza ao concordar com as regras, e que, num aparente paradoxo, os rígidos limites do jogo são a garantia de espaço para a liberdade, para a perfeição e para a alegria tais como não as há na “vida real”, o livro também denuncia o seu próprio momento histórico ao criticar amargamente a modernidade. Para ele, o contrário do “espírito do jogo” é a seriedade. Saber a diferença entre o que é “a sério” e o que é “de brincadeira” é uma competência social fundamental no cotidiano. Isso não impede que coisas sérias estejam permeadas de “espírito do jogo”, e que os jogos normalmente sejam jogados dentro da maior seriedade (“tão sério como uma criança brincando”, diz um provérbio holandês). No desenvolvimento histórico do Ocidente, segundo Huizinga, o mundo começou a se tornar mais “sério” no começo do século XIX, com a Revolução Industrial, o capitalismo e a teoria marxista. A ênfase exagerada na racionalidade da produção e na materialidade do trabalho, segundo ele, afastou a sociedade moderna da fonte pura de humanização proporcionada pelo espírito do jogo.

Contemporaneamente, diz ele, os jogos tradicionais foram convertidos em “esportes”, que são apropriações modernas desses jogos, aos quais se imputou uma ética moderna, oriunda do mundo do trabalho. Assim,

esportes são organizados por federações, têm conselhos de arbitragem, súmulas, planilhas e contratos de mídia. Um(a) atleta profissional não é apenas um(a) jogador(a): tão logo assine um contrato, passa a ser um/a trabalhador(a), cujo expediente consiste de treinos, dietas e calendários de provas. Assim, o que era originalmente um jogo se torna um trabalho.

Por outro lado, o mundo do trabalho se impregna do “espírito do jogo” de modo um tanto perverso: chamam-se os funcionários de “colaboradores”, pede-se a eles que “vistam a camisa” da empresa, demandam-se metas de produção, e se visa a “bater records” ou a “vencer a concorrência”. O trabalho se torna um jogo. Mas um jogo pervertido, pois não é livre, e seu objetivo real (e todos os “colaboradores” sabem disso) não é “vencer a concorrência”, mas o lucro da empresa. Huizinga não viveu o suficiente para ver a indústria contemporânea dos jogos eletrônicos, dos videogames e aplicativos lúdicos para smartphones, tablets e PCs. Mas não se teria surpreendido em ver que, quanto mais esforço fazemos para expurgar o “espírito do jogo” de nossas atividades “sérias”, mais ele nos cerca e povoa o mundo com “diversões” e “espetáculos”, oferecidos por uma indústria que faz da produção de lazer o seu trabalho.

A apropriação capitalista do “espírito do jogo” transforma a demanda humana pelo prazer de brincar em fonte de lucro, e Huizinga denuncia esta apropriação como uma espécie de perversão de um impulso puro, original e criador.

Entretanto, passados mais de setenta anos, acreditamos que o princípio lúdico da Humanidade está mais profundamente impregnado na vida das pessoas do que o mercado de consumo consegue alcançar. Em 1938, Huizinga não ousou vislumbrar um mundo sem nazistas no poder. Seu pessimismo é compreensível. Decididamente, ele não gosta dos esportes modernos, e se pensarmos sobre o mundo do futebol somente como uma prática desportiva de alto desempenho, tenderemos a concordar com ele: jogadores de futebol são trabalhadores, que não jogam quando querem, mas quando seus contratos os obrigam. Podem ser “vendidos”, “comprados” ou “exportados” como mercadorias. Pode o universo do futebol ser considerado uma fonte de fruição de um “espírito do jogo” nos dias de hoje? É o que pretendemos discutir a seguir.

Huizinga e o Futebol

Quando *Homo Ludens* foi escrito, o futebol (na verdade, a FIFA) apenas começava sua trajetória rumo ao seu atual lugar de centralidade no universo dos esportes. A Copa do Mundo FIFA estava em sua terceira edição, e ainda era um torneio em busca de afirmação no cenário esportivo internacional. Particularmente, na Copa de 1938, a FIFA mais uma vez daria motivos para justificar a aversão de Huizinga pelo esporte: naquele ano, a seleção da Áustria, classificada legitimamente para a Copa, foi impedida de participar (único w.o. da história dos mundiais), pois havia sido “anexada” pela Alemanha meses antes. Assim, os melhores jogadores da Áustria foram escalados e obrigados a jogar pela seleção alemã.

Huizinga dedica apenas algumas poucas referências diretas ao futebol em seu livro. No capítulo “Natureza e Significado do Jogo”, ele explora a emoção ligada ao jogo, fonte de prazer e de sofrimento em si mesma:

[...] o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol? (Huizinga, 1971, p. 5)

Na página 8, ao discutir a oposição entre “jogo x seriedade”, ele considera que, embora se possa opor o riso à seriedade, o jogo não está diretamente ligado ao riso e à alegria, sendo o futebol um exemplo da seriedade que pode cercar uma prática lúdica: “Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso” (Huizinga, 1971, p. 8).

Ou seja, Huizinga cita o futebol diretamente apenas algumas vezes ao longo de seu livro, normalmente ao associá-lo a um limite extremo a que os sentimentos envolvidos no jogo podem levar. A questão que nos interessa discutir é se o universo do futebol-espetáculo contemporâneo permitiria brechas para a manifestação do espírito do jogo como fator criativo e civilizatório. À primeira vista, Huizinga é enfático na negativa:

A capacidade das técnicas sociais modernas para organizar manifestações de massa com um máximo de efeito exterior no domínio do atletismo não impediu que nem as Olimpíadas, nem o esporte organizado das Universidades norte-americanas, nem os campeonatos internacionais tenham contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora. Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa. (Huizinga, 1971, p. 220)

Além disso, Para Huizinga, “o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta espontaneidade, a despreocupação” (1971, p. 219). E mais: “o esporte se tornou profano, foi ‘dessacralizado’ sob todos os aspectos e deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade, sobretudo quando é de iniciativa governamental” (Huizinga, 1971, p. 220).

No entanto, esta ideia da erosão do elemento lúdico e de que os esportes modernos tornaram-se atividades totalmente seculares foi alvo de críticas. Dunning e Sheard (1979), por exemplo, não acreditam que os esportes pudessem ter mantido a sua popularidade se o elemento lúdico inerente a eles tivesse sido atrofiado na extensão colocada por Huizinga, ou se eles tivessem se transformado em uma atividade profana. “Na verdade, o que parece estar ocorrendo é justamente o contrário, [...] a centralidade cultural do esporte tem crescido de tal forma que hoje ele parece ser um fenômeno social de proporções quase que religiosas” (Dunning e Sheard, 1979, p. 14).

O caso do futebol no Brasil – e possivelmente no mundo – tenderia a confirmar as asserções de Dunning e Sheard, pois mesmo com a crescente comercialização, ainda encontramos espaço para manifestações “sagradas”. Em jogos entre rivais tradicionais, os torcedores cantam, reverenciam seus ídolos, símbolos e cores de seus times, choram e rezam nos estádios como se estivessem em um templo religioso⁴. Apesar da invasão comercial, certa aura sagrada permanece, ou melhor, é recriada. É como se a crescente comercialização do futebol fosse absorvida pela necessidade da “sacralidade”, fazendo com que os limites entre o sagrado e o profano não sejam aqui bem definidos. Ou seja, se existe uma força que caminha na direção da destruição do lúdico e da profanação do espírito esportivo, existe também uma outra que caminha na direção oposta, reforçando o lúdico e sacralizando elementos corriqueiros. Émile Durkheim (1978) já chamava a atenção para a capacidade da sociedade de “sacralizar” elementos mundanos e corriqueiros. O universo do esporte é, talvez, o exemplo mais emblemático deste processo de “sacralização” de coisas mundanas na sociedade moderna (nesse sentido, v. TB. Elias e Dunning, 1992 e Archetti, 2003).

No que concerne à racionalização do esporte, o futebol brasileiro é conhecido por ser o polo oposto da rigidez e formalidade deste processo – o celebrado “futebol-arte” ou o “beautiful game”. De acordo com alguns observadores (Guttmann, 1978; Milan, 1989; Goldgrub, 1990), a obsessão pela quantificação, especialização e imposição de táticas rígidas tende a reduzir o nível de prazer – elementos lúdicos – tanto para os atletas quanto para os torcedores. No Brasil, por razões culturais, a resistência a este processo tem sido, à luz da pesquisa contemporânea em sociologia do esporte, merecedora de uma análise mais cuidadosa sobre a relação entre modernidade e cultura popular⁵.

Seguindo nossa análise, podemos afirmar que jogadores e grupos de torcedores(as) de futebol demonstram o uso rico dos fatos do jogo na vida cotidiana destas pessoas⁶. Se considerarmos o futebol como um “universo de atividades” (Becker, 2008), como um fenômeno que está além do que acontece exclusivamente dentro das quatro linhas durante o tempo de jogo, veremos que há muitos “futebóis”. Há, em primeiro lugar, o fazer profissional dos jogadores, e seu circuito de produção profissional de espetáculos: empresas de mídia, empresários, dirigentes clubísticos, juízes, advogados e médicos especializados, etc. Há também outras instâncias de “futebol jogado” sem este aparato, em várzeas, praias, campinhos e

4. Talvez uma marca singular das manifestações de torcida no Brasil seja a intensa rivalidade entre clubes da mesma cidade e não a rivalidade entre cidades. Em São Paulo e Rio de Janeiro, por exemplo e respectivamente, encontramos quatro grandes clubes se rivalizando entre si. Em Porto Alegre e em Minas Gerais, temos uma intensa rivalidade entre dois grandes clubes locais respectivamente. O mesmo fenômeno se espalha por diversos estados do país.
5. Sobre análises a respeito do suposto “estilo brasileiro” de jogar o futebol ver Soares e Lovisolo (2011) e Maranhão (2006). Sobre alguns mitos relacionados ao “País do Futebol”, ver Helal (2011).
6. Ver por exemplo, Damo (2010), Toledo (1994), Guedes (1998) e Gastaldo (2005).

quadras de escolas e clubes, a famosa “pelada”, que Arlei Damo (2007) denomina “futebol de bricolagem”.

Há também como participar do universo do futebol mesmo sem jogar: todas as apropriações simbólicas espontâneas feitas pelos torcedores(as) fora dos estádios, em bares, casas, edifícios, empresas e escritórios, formas de interação a que Gastaldo (2005) denominou “relações jocosas futebolísticas”, enquadram-se nesta rubrica. São piadas, ironias, fantasias, cartazes, deboches e apostas, “jogos dentro do jogo”, que usam o futebol dentro de campo como mote para interações sociais lúdicas, em que honra, gênero e poder encontram-se tematizados. A tão propalada “violência dos torcedores” mostra-se aqui como um evento de exceção, não como a regra. No cotidiano, o bom humor é normalmente mantido, e uma réplica afiada é o melhor remédio contra uma provocação do adversário/amigo.

É evidente que a ruptura da ordem da interação eventualmente ocorre, e estes eventos de violência ganham notável repercussão, muito maior do que a banalidade com que interações jocosas cotidianas –menos espetaculares para os telejornais...– ocorrem diariamente, e permitem que, a partir do mote das notícias do futebol, pessoas desconhecidas conversem animadamente por horas, sem ataques à honra ou à moralidade de ninguém, além de se manifestarem com tiradas humoradas, circulação de piadas e trocadilhos e apostas.

Por exemplo, durante a pesquisa de um dos autores (Gastaldo, 2010), foi recebido de uma estudante o relato de que em uma vila da Grande Porto Alegre, a cada clássico Gre-Nal⁷, um grupo de carroceiros faz uma aposta entre gremistas e colorados. Os torcedores que perderem devem levar os vencedores para uma volta na praça puxando uma carroça, com todos uniformizados. A cada novo clássico, renovam-se os desafios, e a chance da revanche –ou de nova vitória– é um perene mote para a interação dos homens naquela comunidade. Sem custos, sem receita, sem lucro. Somente pelo prazer de jogar, e de sofrer, e de contar histórias, e de rir, de si e dos outros.

Assim, acreditamos que, embora o futebol profissional seja de fato um empreendimento comprometido por demais com o resultado financeiro para poder ser em si mesmo um elemento de libertação e humanização dos seres humanos, por outro lado, as apropriações feitas pelas pessoas comuns a partir dos fatos do jogo –aquilo que elas *fazem* com os fatos do futebol– mostram-se como um tema de infinitos desdobramentos em suas vidas cotidianas, com imenso potencial de narratividade, de aposta, de discussão, de provocação e de boas risadas. O futebol não é só bom para jogar. É também bom para pensar, para brincar e para viver⁸.

7. Tradicional *derby* disputado entre Grêmio e Internacional de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul.

8. Para uma análise mais detalhada da relação entre futebol e pátria tendo como eixo norteador o exemplo argentino, ver Alabarces (2001).

Para concluir

Homo Ludens é um clássico do pensamento humanista ocidental, um livro de referência, que pode ser lido e relido sempre com proveito. As críticas que recebeu ao longo do tempo – que a noção de jogo apresentada era idealista ou moralista; que as regras às vezes podem ser quebradas sem estragar o jogo; que a obrigatoriedade de não interesse material deixa de fora do conceito de jogo as loterias e jogos de azar; e muitas outras – são pontuais e podem ser todas levadas em conta ou discutidas, sem que o essencial desta grande obra se perca: a ideia de que o jogo, a brincadeira e o faz de conta não são futilidades, mas elementos fundamentais de qualquer cultura. Nossa cultura, como todas as outras, se expressa através de seus ritos, de seus eventos sociais e, é claro, de seus jogos. Muito dessa rigidez da definição de jogo de Huizinga deve-se ao momento da produção da obra. Para um espírito sensível como o dele, assistir à sombra fascista avançar sobre a Europa não deve ter deixado muita margem para otimismo no futuro da humanidade, nem em Olimpíadas ou Copas do Mundo que homenageassem o nazismo.

Hoje, mais de setenta anos depois da publicação do *Homo Ludens*, o contexto do mundo é outro; os nazistas foram derrotados e continuam existindo, mas agora reduzidos a uma minoria raivosa e impotente; jogos, lazer, diversões e entretenimento tornaram-se alguns dos principais ramos de atividade comercial no mundo; a obra de Huizinga, entretanto, permanece atual. E o faz porque acerta em um ponto essencial da cultura humana, e dedica atenção a um elemento que a maior parte da teoria social insiste em negligenciar: o jogo, o prazer, a diversão. Ao conceder a devida importância para esta dimensão negligenciada, Huizinga criou um caminho analítico e uma fundamentação filosófica para estudar a cultura sob uma perspectiva realmente original.

Para concluir este artigo, enfatizaríamos, concordando com Huizinga, que o mundo do futebol profissional pode e deve ser criticado no que ele tem de desumano, de abusivo e alienante: a brutal seletividade dos “peneirões”; os acordos nebulosos entre clubes, federações e patrocinadores; a lavagem de dinheiro em transações internacionais de jogadores; a indústria do *doping* e dos exames de *doping*, etc. Entretanto, há mais “futebóis” no mundo do futebol do que somente estas mesquinhas. Mesmo que tudo isso aconteça, não é o que importa para nós, os(as) torcedores(as). Quando a bola rola, algo importante que foi interrompido recomeça. Uma nova chance de ser perfeito, de ver um time realizar um feito mágico, um gol incrível, mas também de chorar, resmungar, gritar, sofrer ou maldizer. Esta via de acesso a sentimentos profundos é, em nossa opinião, uma fonte com grande potencial de promoção da humanização, um caminho para ampliar nosso conhecimento da vida, para aprender a vencer, aprender a perder, e aprender a lidar com as diferenças com nossos adversários. Aprender a jogar, aprender a viver.

Bibliografía

- Alabarces, P. (2001). *Fútbol y Patria: el fútbol y las narrativas de la nación en la Argentina*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Archetti, E. (2003). *Masculinidades: fútbol, tango y polo en la Argentina*. Buenos Aires: Editorial Antropofagia.
- Becker, H. (2008). *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Burke, P. (2010). Huizinga, profeta de “sangue e rosas”. Em J. Huizinga, *O Outono da Idade Média*. São Paulo: Cosac Naify.
- Carpeaux, O. M. (1992). *O testamento de Huizinga. Sobre letras e artes*. São Paulo: Nova Alexandria.
- Da Matta, R. (1982). Esporte na sociedade. Em R. Da Matta. (org.), *Universo do Futebol*. Rio de Janeiro: Pinakotheke.
- Damo, A. (2007). *Do Dom à Profissão: a profissão de futebolistas no Brasil e na França*. Campinas: Hucitec.
- Durkheim, É. (1978). Sociologia da Religião e Teoria do Conhecimento. Em J. A. Rodrigues e F. Fernandes. (orgs.), *Durkheim*. São Paulo: Ática.
- Dunning, E. e Sheard, K. (1979). *Barbarians, Gentlemen and Players: A Sociological Study of The Development of Rugby Football*. New York: New York University Press.
- Eco, U. (1989). Huizinga e o Jogo. Em U. Eco, *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Elias, N. e Dunning, E. (1992). *A Busca da Excitação*. Lisboa: DIFEL.
- Gastaldo, É. (2005). O Complô da Torcida: futebol e performances masculinas em bares. *Horizontes Antropológicos*, 24(1), 107-123.
- Gastaldo, É. (2010). As Relações Jocosas Futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil. *Revista Mana*, 16(2), 311-325.
- Goldgrub, F. (1990). *Futebol: Arte ou Guerra ?* Rio de Janeiro: Imago Editora.
- Guedes, S. L. (1998). *O Brasil no campo de futebol*. Niterói: Editora da UFF.
- Guttman, A. (1978). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- Helal, R. (1990). *O que é sociologia do esporte*. São Paulo: Brasiliense.
- Helal, R. (2011). Mitos e Verdades do Futebol (que nos ajudam a entender quem somos). *Insight Inteligência*, 52, 68-81.
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Huizinga, J. (2010). *O Outono da Idade Média*. São Paulo: Cosac Naif.
- Maranhão, T. (2006). “Apolíneos e dionisíacos”: o papel do futebol no pensamento de Gilberto Freyre a respeito do “povo brasileiro”. *Análise Social*, XLI(179), 435-450.
- Milan, B. (1989). *Brasil, O País da Bola*. São Paulo: Best Editora.
- Paula, J. A. (2005). Lembrar Huizinga: 1872-1945. *Nova Economia*, 15(1), janeiro-abril, 141-148.
- Soares, A. J. G. e Lovisololo, H. (2011). Futebol: a construção histórica do estilo nacional. Em R. Helal, H. Lovisololo e A. J. G. Soares. (orgs.), *Futebol, Jornalismo e Ciências Sociais: interações*. Rio de Janeiro: Eduerj.
- Toledo, L. H. (1994). *Torcidas Organizadas de Futebol*. Campinas: Autores Associados/ANPOCS.