

**Características do Esporte Moderno segundo Elias e Dunning**

Prof. Dr. Carlos J. Martins
UNESP/Rio Claro
carlosjmartins@hotmail.com
Profa. Dra. Helena Altmann
FEF/UNICAMP
altmann@fef.unicmp.br

Resumo: *Este trabalho se propõe a refletir sobre algumas das principais características do Esporte Moderno tais como a sua definição enquanto conceito, principais aspectos de sua dinâmica e a diversidade de suas práticas. Tais características tomam como parâmetro sua relação com o processo civilizador a partir da obra seminal de Norbert Elias e Eric Dunning A Busca da Excitação.*

Palavras chaves: *Esporte moderno, características, processo civilizador.*

Abstract: *This paper intends to reflect on some of the main characteristics of Modern Sport, such as its conceptual definition, particularly relevant aspects of its dynamics, and the diversity of its practices. These characteristics take as parameter their relation with the civilization process based on the seminal work of Norbert Elias and Eric Dunning, The quest for excitement.*

Key-words: *Modern sport, characteristics, Civilization process.*

1. O Termo “Esporte Moderno”

Primeira questão a ser esclarecida refere-se a utilização da expressão “esporte moderno”. O termo foi utilizado pela primeira vez por Norbert Elias e Eric Dunning para demarcar sua diferença com relação ao esporte antigo e tradicional. Esse termo aparece no livro “A busca da excitação”, publicado em 1986. Por ocasião da sua publicação, Elias redige a introdução, enquanto os ensaios são mais antigos. O livro é uma coletânea de ensaios publicados por Elias e Dunning entre 1966 e 1971 e outros artigos e conferências de Dunning escritos entre 1979 e 1983. Enquanto Elias abandonou esse tema de pesquisa, Dunning tornou-se um especialista internacional.

Com o conjunto dessa obra, pode-se dizer que Elias e Dunning inventaram um novo objeto de pesquisa que, até então, não era um tema considerado digno de investigação em ciências sociais. No entender dos autores, apesar da continuidade do vocabulário e da semelhança de gestos, há mais diferenças do que semelhanças entre os esportes modernos e os esportes tradicionais ou antigos. A uma concepção universalista e continuista, que reconhece a existência do esporte em todas as culturas antigas e contemporâneas, os autores opõem a constatação de uma descontinuidade.



Para tanto, nossos autores mostram a necessidade de compreender o esporte moderno na sua especificidade. Assim, algumas características do esporte moderno o distinguem de outras formas de lazer e de afrontamento, antigas ou concorrentes.

Com suas análises, Elias e Dunning estabelecem uma ruptura com outras três perspectivas de análise, a saber:

1ª ruptura: colocar todos os esportes modernos em uma genealogia de longa duração que encontram ancestrais mais ou menos diretos.

2ª ruptura: supor que todas as sociedades dedicaram parte das suas atividades de lazer à prática esportiva.

3ª ruptura: explicar as razões das condutas por disposições psicológicas universais

A ruptura tradicional x moderno

A ruptura entre esporte moderno e jogos tradicionais se dá por uma progressiva autonomização do campo esportivo em relação aos outros campos sociais (campo religioso, ritual, etc.). Tal ruptura se expressa na constituição de tempos e espaços específicos próprios às práticas esportivas (campos, estádios, ginásios, velódromos, etc.), em oposição aos jogos tradicionais instalados nos espaços ordinários das atividades cotidianas, subtraídos temporariamente de suas ocupações corriqueiras.

Segundo esses autores, são 3 as suas principais características que demarcam essa ruptura:

- Autonomização do jogo e do espetáculo do jogo em relação aos confrontos de guerra e aos rituais;
- Secularização – desvinculação de rituais religiosos
- Não tendo função ritual, nem finalidade festiva; por conseguinte, em tais práticas postula-se anular, e não reproduzir, as diferenças que atravessam e organizam o mundo social. Isto significa produzir uma igualdade formal de chances entre os jogadores ou concorrentes, tal como presume-se também no sufrágio entre os votantes. Portanto, para nossos autores existe uma homologia estrutural e uma sincronia temporal entre a idéia de igualdade de chance entre jogadores e o sufrágio entre os votantes.

Em outras palavras, o esporte moderno se caracteriza por:

- Postular igualdade formal entre jogadores. Para tanto, pressupõe que as propriedades sociais dos participantes sejam temporariamente neutralizadas, dando igualdade de chances aos jogadores.
- Autonomizado, o esporte moderno criou espaços e tempos próprios: estádios, ginásios, pistas, etc.
- Sua prática passa a ter um tempo regrado, com temporalidade específica – calendário próprio. Sensível ao mundo social, como às exigências da mídia e ao ritmo de trabalho e de lazer.



- Codificação das regras e das práticas. Regras estritas e uniformes deixam de estar suscetíveis aos interesses situacionais e às tradições locais. A adoção de regras fixas permite uma prática uniforme e potencialmente universal.

Uma vez regradados e codificados, os *sports* superaram as idiossincrasias locais, expandindo-se por intermédio de circuitos de competições regulares e abrangentes.

“Nesse sentido, a codificação não é a causa ou o motor da disseminação em massa de uma dada maneira de praticar os *sports*, mas um dispositivo de desconexão parcial das práticas em relação às influências locais e regionais, impulso decisivo para a constituição de uma cultura esportiva globalizada.”
(DAMO, 2005: 3)

Na Inglaterra, o *Football association*¹, que deu origem a FIFA, se distinguiu do *folk football*, que não deixou de existir. O jogo da *association* conquistou adeptos entre as classes trabalhadoras inglesas, que foram decisivas na sua popularização no circuito britânico e para diversas regiões do planeta, como símbolo do estilo de vida moderno. O *football association* se disseminou pelo planeta paralelamente a outras versões do futebol.

Por fim, como última característica desta ruptura que gostaríamos de apresentar. A saber:

- Diminuição do grau de violência e ética da lealdade. O Esporte torna-se progressivamente menos violento e mais regulado. Dois traços fundamentais se articulam: a diminuição do nível de violência tolerável é acompanhada por uma ética da lealdade, que não separa o desejo de vitória do respeito às regras e do prazer do jogo.

Exemplo precursor: a caça à raposa

Um dos primeiros passatempos com características distintivas de um esporte moderno foi a caça à raposa na Inglaterra, no séc. XVIII e início do séc. XIX. Estudar o caráter peculiar desse tipo de caça para entender o que Elias entende por esporte moderno, significa considerar que esta modalidade de caça estava distante das formas mais simples, menos regulamentadas e mais espontâneas de outros países e de outros tempos.

O prazer de matar animais era enaltecido com a utilidade da caça na época. Seja para alimentação, seja para proteger os animais de criação, como aves, patos e gansos. No entanto, na Inglaterra dessa época, não perseguiam e matavam quaisquer outros animais, somente a raposa. Não se tratava da carne mais saborosa, nem a maior ameaça às criações. Portanto, esta espécie de caça se distanciava do caráter utilitário corrente até esta época.

A caça às raposas tornou-se um passatempo altamente especializado, com organização e convenções próprias. Quais eram as peculiaridades da caça inglesa às raposas?

Os caçadores impunham-se a si mesmos e aos seus cães, restrições específicas. Existia um código muito elaborado que dirigia a organização da caça à raposa, o comportamento dos participantes e o treino dos cães. Quais sejam:

- os cães eram treinados para não seguir quaisquer animais

¹ Football Association funda o novo esporte em 1863. No Brasil, ele chega com Charles Miller em 1985.

- os caçadores não usavam armas
- era delegado aos cães as tarefas de perseguir e de matar. O prazer da ação transformou-se no prazer de ver agir.

Portanto, percebe-se o aumento das restrições quanto à aplicação da força física. Não usar armas e delegar aos cães a tarefa de matar era criar condições formais de igualdade entre os animais.

A principal fonte de divertimento tornou-se o prazer na perseguição, e não o de matar e de comer. Tais regras dificultavam a caça e prolongavam a perseguição.

No decurso do século XIX, algumas atividades de lazer exigindo esforços físicos assumiram também noutros países as características estruturais de esportes. O quadro de regras, incluindo aquelas que eram orientadas pelas idéias de “justiça”, de igualdade de oportunidades de êxito para todos os participantes, tornou-se mais rígido. As regras passaram a ser mais rigorosas, mais explícitas e mais diferenciadas.

A história de um esporte não é meramente a atividade isolada de indivíduos ou grupos, nem apenas um número de mudanças não padronizadas, mas uma sequência padronizada de alterações na organização, nas regras e na configuração atual do próprio jogo, o qual se orienta em direção a um estágio específico de equilíbrio de tensão. (ELIAS, 1992, p. 231)

Vejamos a seguir como se dá a dinâmica deste equilíbrio.

2. Sobre a dinâmica dos esportes modernos

É também quanto à sua dinâmica que nossos autores vão estabelecer características significativas do esporte moderno. No entender de Elias e Dunning, “o esporte é uma atividade de grupo organizada, centrada no confronto de pelo menos duas partes. Exige um certo tipo específico de esforço físico. Realiza-se de acordo com regras conhecidas, que definem os limites da violência que são autorizados, incluindo aquelas que definem se a força física pode ser totalmente aplicada. As regras determinam a configuração inicial dos jogadores e dos seus padrões dinâmicos de acordo com o desenrolar da prova.” (ELIAS, 1992, p. 230)

Os esportes variam segundo suas regras. Por sua vez, as regras buscam manter a dinâmica do jogo. Quais são algumas das características do esporte moderno neste particular? Ou, nesse caso, mais especificamente, dos jogos esportivos?

Para Elias e Dunning, “um jogo é uma configuração dinâmica de jogadores no campo” (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 289). Muito simplesmente, pode-se dizer que o jogo é a dinâmica estabelecida pela interação dos jogadores. Tais relações se estabelecem com, no mínimo, dois indivíduos que vão das peladas ao espetáculo, o jogo pode ser tomado como um conjunto de relações de interdependências face-a-face constituindo diferentes configurações.

As dinâmicas configuracionais possuem tantas possibilidades de decifração quantas possam ser imaginadas, razão pela qual os torcedores e mediadores especializados seguem interessados nelas depois de finalizados os jogos. Eles re-constituem e re-criam as configurações do jogo, tramando-as imaginária e hipoteticamente “se...; então...”. (DAMO 2005, p. 10)



2.1 Modalidades da dinâmica

Os jogos caracterizam-se por ter uma dinâmica *fixa e flexível*. Por um lado, se não tivessem nenhuma fixidez, os jogos seriam uma desordem geral. Por outro, se não fosse flexível, um jogo seria igual ao outro. Quais seriam alguns dos aspectos relevantes destas dinâmicas?

As regras estabelecem, por exemplo, como a bola pode ser conduzida, com o pé, no caso do futebol ou com a mão, no voleibol, no basquete, no handebol etc. E cada um desses esportes, por sua vez, determina maneiras distintas de conduzir a bola com a mão: toque ou drible etc. e maneiras distintas de agir em diferentes momentos do jogo. Estabelecidas algumas regras gerais, os jogadores tem uma boa margem de liberdade de ação dentro dessas regras. O que vem a ser a sua flexibilidade.

A flexibilidade das regras permite a criação de novas jogadas, seja do ponto de vista tático ou técnico. É graças a essa flexibilidade que jogadores e técnicos criam novos dribles, novas “jogadas”, novas estratégias, etc.

Algumas questões importantes devem ser observadas para a garantia de uma boa dinâmica. É necessário existir equilíbrio entre rigidez e flexibilidade das regras. Em outras palavras, as regras precisam permitir um “espaço de manobra” de modo a possibilitar que os adversários sejam surpreendidos por seus oponentes.

2.2 Interdependência entre jogo e jogadores

Este talvez seja um dos princípios mais gerais da dinâmica do jogo. O jogo não existe sem os jogadores, assim como os jogadores só se constituem efetivamente como tais, quando estão em jogo. Elias desenvolve aí raciocínio análogo ao desenvolvido em “Sociedade dos indivíduos”, em que mostra que entre sociedade e indivíduo não existe um sem o outro e que sua constituição recíproca deve ser pensada relacionalmente.

2.3 Interdependência entre jogadores

A interdependência desta dinâmica se passa entre jogadores de uma mesma equipe e de equipes opostas.

A dinâmica do grupo é originada por tensões controladas e pressupõe *tensão e cooperação* entre os jogadores. Essa tensão precisa ser mantida entre jogadores de equipes opostas e da mesma equipe.

As **regras** ajudam a manter essa dinâmica de grupo. Para isso, elas podem ser conservadas ou alteradas.

Alguns exemplos:

- lei de impedimento. Até 1925, essa lei dizia que ao menos 3 jogadores deveriam estar antes do gol. Favorecimento excessivo da defesa. Equilíbrio estava deslocado para a defesa, foi necessária uma mudança na lei para reestabelecer o equilíbrio entre ataque e defesa. A lei não foi totalmente estinta, porque o equilíbrio seria deslocado para o ataque.
- Fórmula 1. Novas regras a partir de 2004 limitaram os recursos tecnológicos utilizados pelas equipes de modo a reestabelecer a competitividade entre as equipes.



Necessidade de equilíbrio entre recursos tecnológicos e a habilidade do piloto. De modo a reestabelecer o equilíbrio entre equipes.

2.4 Equilíbrio entre equipes

As regras buscam manter um certo equilíbrio entre as equipes. Se as equipes fossem qualitativamente muito distintas, o jogo ficaria muito desigual e não teria “graça”. Por outro lado, com demasiado equilíbrio de força e habilidade, o jogo pode arrastar-se de forma enfadonha. Portanto, a boa dinâmica se dá entre o equilíbrio e a busca em desfazer o equilíbrio para vencer o jogo.

Um bom exemplo de equilíbrio seriam as divisões por categorias. Os campeonatos se subdividem por categorias que seguem critérios variados:

- idade (mirim, infantil, infantojuvenil, senior, etc.)
- peso (super pena, pena, meio pesado, etc)
- prestígio - qualidade técnica (primeira, segunda, terceira divisão)

O equilíbrio de tensão não pode ser produzido e conservado se uma das equipes é muito mais forte.

2.5 Equilíbrio na equipe

Todavia, o equilíbrio e a tensão precisam ser mantidos também entre jogadores de uma mesma equipe. Vejamos alguns aspectos:

- Estipular regras que buscam estanelecer a tensão o equilíbrio entre jogadores.
- Num esporte coletivo, um mesmo jogador não pode monopolizar o domínio da bola. Por exemplo, no basquetebol. De posse da bola, o jogador pode driblá-la ou passá-la a um outro integrante da equipe. Após ter driblado e segurado a bola, não pode driblá-la novamente. Regra que busca manter a dinâmica do jogo.

A adaptação das regras para manter a dinâmica do jogo, em outras palavras, estrutura seu equilíbrio e tensão e levam em consideração determinados aspectos. Quais sejam:

- em relação ao espaço e material disponíveis;
- em relação ao número de jogadores;
- em relação às características dos jogadores (idade, desenvolvimento, interesses, habilidade)
- em relação aos objetivos de sua prática.

3. Sobre a diversidade de práticas

Conforme vimos, de acordo com a linha de pensamento inaugurada por Norbert Elias e Eric Dunning, a codificação das regras esportivas possibilitou ao esporte difundir-se pelo planeta. Regras uniformes permitem que ele seja praticado nas mais diversas culturas, por pessoas com origens distintas, que falam línguas diferentes etc.

No entanto, disso não podemos supor que exista um e único esporte praticado em todo o mundo. Para citar um exemplo, não podemos supor que todas as pessoas do planeta



praticuem o mesmo basquete: que o basquete praticado nos subúrbios dos EUA seja o mesmo praticando dentro das escolas americanas, nos campeonatos de NBA, ou, nas escolas brasileiras..

De acordo com o sociólogo francês Pierre Bourdieu, “a unidade nominal (tênis, esqui, futebol) [...] mascara uma dispersão, mais ou menos forte, conforme os esportes, das maneiras de praticá-los, e no fato de que essa dispersão cresce quando o aumento do número de praticantes [...] é acompanhado de uma diversificação social desses praticantes.” (BOURDIEU, 1990, p. 209-10)

O mesmo poderia ser dito em relação a todas as modalidades esportivas. Como por exemplo, o futebol. O futebol, prática esportiva mais popular no Brasil, manifesta-se de modos distintos em diferentes espaços, em diferentes momentos e contextos. O futebol praticado num estádio, no campeonato brasileiro de futebol, organizado pela Federação Brasileira de Futebol, filiada a FIFA, não é o mesmo da pelada de final de semana entre colegas de trabalho, ou, o futebol de várzea. Esses também apresentam distinções em relação ao futebol praticado dentro das escolas. E mesmo nas escolas, há vários futebóis. Há diferenças significativas no futebol praticado dentro da aula de Educação Física, naquele praticado durante o recreio e nos horários de entrada e saída da escola, naquele de um campeonato interturmas organizado pelos professores de Educação Física etc.

Considerando essas diversas manifestações culturais do futebol, podemos pensar numa tipologia, ou num sistema classificatório pensado a partir de diferentes matrizes futebolísticas. Não é o caso de instituir uma classificação com um fim em si mesma, mas utilizá-la para melhor compreender a diversidade a partir da pluralidade das próprias práticas. A título de exemplo algumas sugestões de DAMO (2005):

1. Matriz bricolada
2. Matriz espetacularizada
3. Matriz comunitária
4. Matriz escolar

Consideradas as especificidades de cada modalidade esportiva, poderíamos também fazer um exercício de aplicação dessas matrizes a outros esportes.

Referências bibliográficas

BOURDIEU, Pierre. Como é possível ser esportivo. In: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro, Marco Zero, 1983.

_____. Programa para uma sociologia do esporte. In: _____. **Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990, p. 207-220.

ELIAS, N. e DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

Cap. VI A dinâmica dos grupos desportivos – uma referência especial ao futebol.

DAMO, Arlei S. Senso de jogo. In: **Revista Esporte e Sociedade**, 2005.

Endereço: Rua Conselheiro Paula Souza 1174, Cidade Universitária, Campinas – SP, CEP: 13083080.

Tecnologia de apresentação: datashow