

# Reflexões antropológicas sobre os conceitos de jogo e esporte a partir dos Clubes de Jogo de Malha<sup>1</sup>

Profa. Dra. Ingrid Ferreira Fonseca (IFRJ/Brasil)

**Resumo:** A antropologia do esporte se dedica ao estudo de um fenômeno de imensa presença na nossa contemporaneidade. Neste contexto, de maneira geral, se estabeleceu a definição de esporte como atividade física competitiva, regrada e dinamizada por organizações oficiais esportivas. Entretanto, esta conceituação não contempla numerosas práticas que não se ajustam a tais características. Assim, a definição de esporte é um campo de disputas ainda não completamente acordadas. E a antropologia, diferentemente de outras áreas das ciências humanas e sociais, com seu cabedal teórico-metodológico, nos possibilita reflexões, muitas vezes comparativas dos campos etnográficos, sobre as representações, valores e normas que os interlocutores estudados produzem em suas vivências esportivas. Dentro desta perspectiva, alguns dos dados construídos na minha tese de doutorado sob o título “Sociabilidades no Clube de Malha: perspectivas antropológicas sobre jogo, masculinidade e envelhecimento”, assim como a pesquisa desenvolvida por mim no IFRJ intitulada “Sociabilidade no Clube de Malha Mauá: significados atribuídos por jogadores de malha a sua prática esportiva” destacam o jogo de malha como uma atividade que se encontra em certa medida na fronteira entre os objetos em diálogo: o jogo e o esporte. Destarte, este trabalho intenta apresentar o meu projeto de pós-doutorado cujo objetivo é ampliar este campo etnográfico, trazendo questões para refletir os processos de esportivização vividos pelos diferentes jogos, pistas, clubes de malha na cidade de Volta Redonda. A partir da construção destes “novos” dados, centrar o foco na análise dos conceitos de jogo e esporte a partir de reflexões antropológicas mais contundentes sobre estes campos de ideias. Dentro deste escopo, os jogos de malha que acontecem na cidade de Volta Redonda, estado do Rio de Janeiro, foram escolhidos como *locus* do presente estudo, exatamente por serem os únicos dentro deste estado que estão vinculados a uma Liga Esportiva. Encontram-se reunidos na cidade em torno de 20 clubes de malha, sendo que somente 8 deles participam da Liga Sul Fluminense; os outros continuam praticando o jogo de malha, porém não necessariamente seguindo as regras estipuladas pela Liga. Como metodologia, o estudo apoia-se na etnografia utilizando-se da perspectiva de perto e de dentro. Essa opção se adequa aos estudos urbanos que possuem dificuldades de realizar a imersão total no campo, como é o meu caso. Moro na cidade de Niterói e o meu campo etnográfico fica em torno de 140 quilômetros de distância da minha residência. O propósito é estar presente nos finais de semana dos jogos da Liga Sul Fluminense de malha, acompanhar o time de Volta Redonda em campeonatos nacionais e visitar Clubes de malha que não participem da Liga Sul Fluminense.  
Palavras chaves: esporte, jogo de malha, etnografia.

## Introdução

A antropologia do esporte se dedica ao estudo de um fenômeno de imensa presença na nossa contemporaneidade. Os Fenômenos esportivos ou relacionados ao

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na 31ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 09 e 12 de dezembro de 2018, Brasília/DF.”

esporte podem ser observados no cotidiano urbano, na gestão estatal e empresarial, na indústria cultural e em muitos outros lugares e aspectos das sociedades. Porém, mesmo havendo na antropologia brasileira várias pesquisas sobre este objeto (FONSECA, 2015; ROJO, 2009; 2015), sobretudo sobre futebol (GUEDES 1977; 1982; 1998; CURI, 2013; DAMO, 2002), ainda esbarramos, quando especialmente dialogamos com outras áreas que possuem também o esporte como objeto de pesquisa, em problematizações sobre práticas corporais designadas ou não como esporte, uma vez que existem atividades que podem ou não estar incluídas nesta categoria analítica.

Em geral, considera-se que os esportes são um fenômeno moderno criado na Inglaterra no século XIX. Alguns dos teóricos sociais mais reconhecidos sobre a temática: Elias e Dunning (1992) e Bourdieu (1983) refletiram sobre o esporte e construíram as noções de *configuração desportiva* e *campo desportivo*, respectivamente. Esses conceitos se atrelam aos processos da esportivização que regeram as práticas físicas, criando novas atividades, denominadas de esporte.

Algo parecido aconteceu no Brasil, a partir do final do século XIX, em centros urbanos como São Paulo e Rio de Janeiro. Imigrantes ingleses ou estudantes brasileiros que estiveram na Europa trouxeram regras e equipamentos destes esportes ingleses ao Brasil e fundaram os primeiros clubes, ligas e federações esportivas. Neste contexto, se estabeleceu a ideia de esporte como atividade física competitiva, regada e dinamizada por organizações oficiais esportivas. Entretanto, esta definição não contempla numerosas práticas que não se ajustam a estas características. Pode-se apontar como exemplo, o *surf*, o *skate* ou os jogos indígenas, os jogos *on-line*, dentre tantas outras atividades de difícil categorização. Assim, a definição de esporte é um campo de disputas nunca completamente acordadas. E a antropologia, diferentemente de outras áreas das ciências humanas e sociais com seu cabedal teórico-metodológico, nos possibilita trazer discussões, muitas vezes comparativas dos campos etnográficos, buscando fornecer elementos analíticos que possibilitam refletir sobre as representações, valores e normas que os interlocutores estudados por nós, produzem em suas vivências culturais. E, no caso desta pesquisa, impacta nos sentidos da ideia de esporte.

Dentro desta perspectiva, o jogo de malha, objeto da minha tese de doutorado, (FONSECA, 2015)<sup>2</sup> se destaca como uma atividade que se encontra em certa medida na

---

<sup>2</sup> O *lócus* da pesquisa foi o “Esporte Clube de Malha Patriarca de Madureira”, composto por 11 sócios jogadores e 1 sócio contribuinte, na Praça do Patriarca, bairro de Madureira, Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro. O objetivo da tese foi refletir como se constroem e se estabelecem as sociabilidades e que

fronteira entre dois objetos em diálogo: os jogos tradicionais e os jogos esportivos (SERRA, 2001). Os significados de esporte/jogo de malha construídos pelos sócios do clube “Esporte Clube de Malha Patriarca de Madureira” estão diretamente ligados a um dos objetivos do ato de jogar: a competição (HUIZINGA, 1980). Porém, em outros momentos, existem os sentidos de passatempo, brincadeira, sociabilidade, lazer, gosto pessoal. São esses múltiplos sentidos que são acionados pelos jogadores nas diversas fruições do jogar. “Entre o jogo e o esporte, o lúdico e o competitivo, encontram-se performances e representações que não poderiam, sem correr o risco sempre presente em qualquer generalização, de se enquadrar em um ou outro tema” (TOLEDO E COSTA, 2009, p. 16).

A tese de doutorado demonstrou que “novas sensibilidades”, materializadas através do contato com outros jogadores e clubes de outros bairros, cidades e estados, de certa forma, agiram no sentido de “remodelar” essas práticas de lazer, trazendo características esportivizadas. Deste modo, o Clube de Malha de Madureira sofreu efeitos das “novas ou diferentes sensibilidades” trazidas para os campos dos passatempos e das atividades de lazer e entretenimento dos diferentes grupos sociais, principalmente ao longo do século XX.

[...] constitui-se em poderosa representação de valores, sensibilidades e desejos que permeiam o ideário e o imaginário da modernidade: a necessidade de superação de limites, o extremo de determinadas situações (comuns em um cenário em que a tensão e a violência foram constantes), a valorização da tecnologia, a consolidação das identidades nacionais, a busca de uma emoção controlada, o exaltar de certo conceito de beleza (MELO, 2010, p. 94).

O presente projeto de pesquisa tem como propósito ampliar este campo etnográfico que abarca estes jogos de malha, trazendo questões para refletir os processos de esportivização vividos pelos diferentes jogos, pistas, clubes de malha. Ao mesmo tempo, a partir da construção destes “novos” dados, centrar o foco na análise dos conceitos de jogo e esporte, já amplamente difundidos por teóricos clássicos, no campo esportivo (ELIAS e DUNNING, 1992; DUNNING, 2014; BROUBERGER, 1995) e nas discussões de jogo (HUIZINGA, 1980; CAILLOIS, 1990), tendo como

---

normas, valores e conceitos medeiam a convivência no Clube de Malha e que perpassam as discussões sobre a construção social da masculinidade sob a ótica das questões de gênero e dos processos de construção da velhice.

objetivo nos dirigir a reflexões antropológicas mais contundentes sobre este campo das ideias.

Acredito que para problematizar tais conceitos e buscar a articulação a com as dimensões de esportivização vivenciadas pelos clubes de malha, tornar-se fundamental construir dados a partir do campo empírico onde o jogo de malha acontece. São realidades baseadas no jogo tradicional, com práticas mais ligadas as vivências dos grupos sociais e do jogo esportivo, que encerram em si elementos da competição de alto nível, ou o que se projeta dela, através de campeonatos liderados por ligas, federações e confederação.

Dentro deste escopo, do Estado do Rio de Janeiro, a cidade de Volta Redonda, no Sul Fluminense, foi escolhida como *locus* do presente estudo exatamente por ser a única cidade do estado que possui uma liga esportiva em atividade. Encontram-se lá em torno de 20 clubes de jogos de malha, sendo que 8 deles participam da Liga Sul Fluminense de malha. Esta liga está filiada a Confederação Brasileira de Malha<sup>3</sup>, órgão que organiza este jogo-esporte em âmbito nacional.

Este projeto de pesquisa endossa os debates teóricos no subcampo “Esporte, lazer e sociabilidade” (GUEDES, 2010), ampliando os conhecimentos acerca das sociabilidades advindas do meio urbano, principalmente as esportivas, conjugando-as às reflexões sobre os processos de esportivização vividas pelos diferentes esportes, especialmente o jogo de malha e podendo trazer para o cenário esportivo possíveis contrastes com outros esportes- jogo, tais como a capoeira.

### **Objeto de pesquisa**

Não acredito ser possível conhecer os conteúdos e os sentidos dos termos jogo, brincadeira e esporte essencialmente pelo estudo de seus significados linguísticos. Essas palavras designam um grande número de fenômenos e podem, em alguns momentos, ser usadas de maneiras correlatas, e em outras, em oposição, dependendo de quem as utiliza e em que contexto são operadas. Por conseguinte, a língua nos permite ter acesso a um conhecimento preliminar dos significados e noções dos usos; mas não abarca a sua totalidade. Diante disto, existe a necessidade de aprofundarmos as discussões no que se

---

<sup>3</sup> A Federação Paulista de Malha foi criada em 1933. Paralelamente, instituiu-se o Departamento de Jogo de Malha na Confederação Brasileira de Desportos (CBD). Posteriormente, o jogo passou a fazer parte da Confederação Brasileira de Desportos Terrestres (CBDT). A 1ª Taça Brasil de Malha começou a ser disputada em 1969, organizada pela CBD. Em 2003, foi fundada a Confederação Brasileira de Malha.

refere aos usos dos olhares sociológicos e antropológicos para os objetos de estudo que estão em comunicação direta com as gramáticas acionadas pelos atores sociais.

Nos campos teóricos dos jogos e dos esportes, temos autores considerados como clássicos, que ao longo do século XX, são requisitados por diversas áreas do conhecimento, e a antropologia é uma dessas, para pensar os fenômenos esportivos e as teorias dos jogos, e porque não arriscar dizer da brincadeira.

Tanto para Huizinga (1980) quanto para Caillois (1990) o jogo provoca naquele que joga e também no que assiste uma excitação contagiante. Esse envolvimento é uma das características essenciais da ideia de jogo. Os sentimentos variados que provêm desse fascínio pelo jogo, tais como alegria, tensão e, principalmente, divertimento, manifestam-se durante esses momentos e espaços, distintos da vida comum. O jogo ocupa um lugar diferente no cotidiano. Nele as regras são específicas para a ocasião, e os elementos criados pelos participantes sustentam o prazer do ato de jogar. Trata-se de um tempo de evasão circunstancial do dia a dia, paralelo a este; para outros, uma ruptura total com a dinâmica da vida. O jogo é também uma forma de desenvolver a autonomia, visto que os jogadores têm a possibilidade de executar algo por conta própria e, para tal, têm de fazer escolhas e tomar decisões que podem acarretar em acertos ou erros.

No que tange ao esporte, a partir do século XVIII<sup>4</sup>, inicialmente na Inglaterra, principalmente na segunda metade do século XIX, na França e nos EUA, eram genericamente chamados de *sport* os passatempos tais como a corrida de cavalo, o boxe, a caça à raposa, os jogos com bola, etc. O termo foi utilizado também em outros países, por não terem em seu vocabulário palavras correlatas (ELIAS e DUNNING, 1992). Essas práticas corporais foram paulatinamente se sistematizando, marcadas pelas características disseminadas pela Inglaterra, de uniformização, racionalidade, modernização, controle, regras e, principalmente aquelas ligadas às ideias de um “mercado” que se organizava em torno de interesses comerciais e financeiros da época (MELO, 2010).

Certamente há uma forte relação com o cenário sociocultural inglês, notadamente com os desdobramentos da Revolução Gloriosa. Nesse cenário, no decorrer do século XVIII, o esporte progressivamente estruturou-se, marcado pela ideia de racionalidade, bem como inserido em um mercado de entretenimento em gestação (MELO, 2010, p. 84).

---

<sup>4</sup> É nesse contexto que o *club* (clube em língua portuguesa) ganha o significado de um grupo de pessoas associadas com um objetivo em comum (MELO, 2010).

Segundo Melo (2010), no Brasil, além do termo “*sport*”, foram utilizados outros dois vocábulos: *desporto* e *esporte*. Importado da língua portuguesa de Portugal, o termo *desporto* advém de *diporto*, que em italiano significa divertimento, recreação. Logo, tornou-se comum o uso do termo *sport* (prática sistemática de exercícios físicos) com o mesmo sentido de *desporto*. Aparece nesse cenário, a partir da metade do século XX, como uma tradução literal do termo *sport*, mesclando-se com os sentidos iniciais do termo “desporto”.

Não tendo existido na Antiguidade, em determinado momento, se sistematiza uma palavra, *sport*, que passou a expressar um determinado conceito. A palavra se manteve, os conceitos foram se alterando, até que se conformou o que chamamos de *esporte moderno*. Os conceitos seguiram se modificando, surgiram mesmo neologismos (ou adendos como esportes de quadra, esportes náuticos, esportes da natureza, esportes radicais) (MELO, 2010, p. 81).

Com a “importação dos modelos estrangeiros”, os passatempos, os jogos, as brincadeiras e, posteriormente, as práticas esportivas vão adquirindo contornos de acordo com os diálogos estabelecidos com as especificidades históricas e culturais locais. Para aprofundar a questão, trago as reflexões de Bourdieu (1983b), quando problematiza o esporte e as apropriações dos conceitos e termos:

Ainda que seguramente um esporte, uma obra musical ou um texto filosófico definam, devido às suas propriedades intrínsecas, os limites dos usos sociais que podem ser feito deles, eles se prestam a uma diversidade de utilizações e são marcados a cada momento pelo uso dominante que é feito dele (BOURDIEU, 1983b, p. 214).

Em momentos históricos diferentes, utiliza-se determinado termo com sua hegemonia de sentidos, que também se atrela às influências sociais do seu tempo. Por exemplo, a cidade do Rio de Janeiro foi o local pioneiro na construção do campo esportivo brasileiro, por sua condição de capital do Império após a vinda da Corte portuguesa, em 1808. Junto com a Corte, vieram usos e costumes que faziam alusão ao uso do termo e ao conceito atribuído ao *desporto*, vinculando-o às práticas de divertimento e vivências públicas, tais como: turfe e remo, corridas a pé, corrida de velocípedes etc. (MELO, 2009). O que se percebe no Brasil hodiernamente é a predominância do uso do termo *esporte*. Contudo, nos campos etnográficos onde se dialogam diretamente com atividades que se situam no campo do lazer, empregam-se as palavras “jogo” e “brincadeira” com o mesmo significado, ou até diametralmente opostos.

No sentido de aprofundar as reflexões sobre este objeto em disputa, aproveitando os dados construídos na tese de doutorado e a expertise de ser uma

pesquisadora mulher<sup>5</sup> num campo majoritariamente masculino, o campo esportivo do jogo de malha que acontece na região sul fluminense do estado, especialmente no município de Volta Redonda, me parece ser muito apropriado e construtor de dados que possam ser contrastados pelos já discutidos na minha tese de doutorado.

A cidade de Volta Redonda está situada no sul do estado do Rio de Janeiro, no trecho inferior do médio vale do Rio Paraíba do Sul, entre as serras do Mar e da Mantiqueira. Segundo os dados oficiais da Prefeitura Municipal<sup>6</sup>, a cidade de Volta Redonda tem sua origem histórica por volta dos anos de 1727, com a atuação dos jesuítas no processo de colonização do Médio Paraíba. Consta que no ano seguinte foi aberta uma estrada ligando o Estado do Rio de Janeiro ao Estado de São Paulo. Entre 1860 e 1870 a navegação pelo Rio Paraíba do Sul viveu o seu período áureo, principalmente entre as cidades de Resende e Barra do Piraí, vizinhas de Volta Redonda geograficamente. Em 1875, o povoado de Santo Antônio de Volta Redonda começa a ter grande impulso comercial. Em 1926, torna-se Oitavo distrito da cidade de Barra Mansa. Em 1941, a cidade que outrora havia sido berço de nações indígenas como a dos Puris e Acaris e teve a presença de grandes exploradores, barões de café, escravos, barqueiros e agricultores, iniciou um ciclo de industrialização com a instalação da Usina Companhia Siderúrgica Nacional (CSN), nos moldes do projeto de industrialização brasileira. Em 1973, o município foi considerado Área de Segurança Nacional, situação que perdurou até 15 de novembro de 1985, quando a cidade restabeleceu o direito de eleger diretamente o seu prefeito. Na atualidade, a CSN sofreu um processo de privatização determinando modificações importantes na cidade de Volta Redonda.

O jogo de malha<sup>7</sup> é disputado em competições na cidade de Volta Redonda<sup>8</sup> desde o meado do século XX. O esporte da malha na cidade de Volta Redonda foi

---

<sup>5</sup> Nesse contexto, minha etnografia problematizou o tema de ser antropóloga dentro de um espaço constituído com base em relações masculinas e sempre atenta aos entraves e às facilidades que ocorrem nos encontros etnográficos (pesquisado-pesquisador). Com o desenvolvimento da etnografia, percebi que minha identidade de gênero influenciava os encontros etnográficos que ocorriam. Identifiquei, entretanto, que essa questão também foi tangenciada pela minha idade, principalmente por eu ser bem mais nova que o grupo – de 25 a 40 anos de diferença, além do meu *status* social, da minha profissão, da cidade onde moro, dos bens que possuo (como o carro que possuo e quer era meu veículo de locomoção entre São Gonçalo<sup>5</sup>, cidade que moro e o bairro de Madureira, cidade do Rio de Janeiro) e de outros fatores que possivelmente não percebi.

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.voltaredonda.rj.gov.br>. Acesso dia 01 de agosto de 2018 às 23:00h.

<sup>7</sup> O objetivo do jogo de malha é arremessar um disco de aço com em médio 600 gramas em direção a um pino, geralmente de madeira, que fica no centro de uma circunferência demarcada com tinta, localizada a cerca de 28 metros de distância. As partidas são jogadas por duplas. Se o disco derrubar o pino, ganha 4 pontos e se fica dentro do círculo marcado ganha mais 2 pontos. Ganha a partida a dupla que fizer mais pontos em 12 arremessos.

administrado até o ano de 2002 pela Liga Desportiva de Volta Redonda (LDVR). A Liga Sul Fluminense (LSFM) passou ser responsável pela administração do esporte da malha em toda região Sul do Estado do Rio de Janeiro. Essas entidades realizam campeonatos anuais entre os clubes de cidade – são 20 cadastrados, mas somente 8 jogam.

No ano de 2018, a liga irá participar do Campeonato Brasileiro de Seleções, da Taça Brasil de Clubes Campeões e ao longo do segundo semestre de 2018 da Copa Volta Redonda de Malha.

### **Problema**

Os processos de esportivização são atravessados por diferentes facetas da realidade social. O campo esportivo da malha sofre e também provoca efeitos nestas realidades. São sociabilidades organizadas em diferentes contextos, que trazem formas diversificadas de jogar: o uso do material a ser ministrado na malha é diverso; as corporalidades no ato de arremessar o disco se modificam etc.

Os clubes de malha são uma das dimensões da vida social urbana cujo pano de fundo é a própria cidade, com suas conexões e seus entraves: “[...] um recorte particular da vida social no contexto urbano, focalizando lazer, sociabilidade, práticas culturais” (MAGNANI, 2000, p. 9). O lazer constitui-se em experiências vivenciadas pelas pessoas que, de uma maneira ou de outra, “[...] cultivam estilos particulares de entretenimento, mantêm vínculos de sociabilidade e relacionamento, criam modos e padrões culturais diferenciados” (MAGNANI, 2000, p. 19) e adotam múltiplas formas de uso do espaço público, atuando de maneira ativa e, por que não dizer criativa em relação a este.

Faz-se mister destacar que, diferentemente de outros lugares onde se pratica o jogo de malha, no estado do Rio de Janeiro, o diálogo com as organizações esportivas são motivadas o tempo todo na cidade de Volta Redonda, através da sua liga esportiva. E isso, de certa forma, traz formas de operar em relação ao jogo e a organização em torno dele que modificam a paisagem urbana e constroem diferentes significados para as práticas de lazer e competição na sociabilidades urbana local.

No campo esportivo brasileiro, e não seria diferente no jogo de malha, como salienta Bourdieu (1983b, p. 142), o campo é um local de lutas:

---

<sup>8</sup> Estes dados foram fornecidos por Diego Da Silveira Bastos. Vice-presidente e tesoureiro da liga Sul Fluminense de Malha O bate papo ocorreu através do aplicativo de celular whatsapp no dia 29 de julho de 2018.

O campo das práticas esportivas é o lugar de lutas que, entre outras coisas, disputam o monopólio de imposição da definição legítima da prática esportiva e da função legítima da atividade esportiva, amadorismo contra profissionalismo, esporte prática contra esporte – espetáculo, esporte distintivo – de elite – e esporte popular – massa etc. [...].

A adoção do modelo inglês de esporte, que preconizava a unificação, a tipificação e normatização das práticas corporais, como apontam Serra (2001) e Elias e Dunning (1992), aconteceu dentro de contextos sociais, políticos, culturais e econômicos em transformação.

O advento da revolução industrial, ao provocar transformações profundas nas sociedades rurais, organizadas em bases essencialmente comunitárias, como microcosmos [...] induziu mudanças marcantes no modo de entender os jogos de tradição (SERRA, 2001, p. 13).

O ideário da modernidade se disseminou em diferentes sociedades, modificando as relações entre o rural e o urbano e alterando a paisagem das formas de sociabilidade. Ocorreram mudanças no crescimento do urbano e na diminuição de espaços para práticas coletivas; o processo de individualização foi cada vez mais crescente, modificando as motivações para as vivências de sociabilidade coletiva; a diversidade de interesses estimulados pela mídia em ascensão, etc. Seguindo tal direção, modificaram-se alguns jogos conhecidos como de tradição,<sup>9</sup> que absorveram outras configurações voltadas para maior regramento, organização interna, construção de clubes, divisão de cargos e tarefas etc. É dentro de todo esse contexto que desponta o processo de esportivização.

Trata-se de um processo de regulamentação de jogos/passatempos tradicionais, que foi adquirindo características baseadas numa maior regulamentação dos comportamentos, na unificação das regras regionais, no ideário da competição e nas noções de trabalho e mercado, seguindo os moldes da prática esportiva moderna em ascensão (ELIAS e DUNNING, 1992). Com isso, paulatinamente, os jogos vão ganhando contornos mais autônomos em relação ao jogador, situação que Elias e Dunning chamam de “desenvolvimento organizativo” (1992, p. 67).

---

<sup>9</sup> Jogos tradicionais: “Estas actividades lúdicas e corporais que, em grande parte, já eram praticadas na Idade Média, prosseguiram com maiores ou menores alterações até aos nossos tempos, numa perfeita comunhão com a natureza, no campo ou em espaços comunitários de utilização multifuncional” (SERRA, 2001, p. 14). Muitos provêm de atividades lúdicas que envolviam lançamento de pedras ou paus, por exemplo.

A fim de refletir com mais profundidade sobre o assunto, destaco a necessidade de avaliar o processo de esportivização, não simplesmente posicionando o jogo dentro de uma esfera mais simples do que o esporte, sendo o primeiro um passo inferior na evolução em direção ao segundo. Interessante problematizar que outros jogos, tidos também como tradicionais, foram afetados pelos traços da modernidade. Por exemplo, a urbanização trouxe consigo a necessidade de calçamento das ruas, modificando as formas de jogar. Porém, nem todos os jogos sofreram o processo de esportivização identificado por Elias e Dunning (1992). Cito, neste caso, o jogo de bola de gude, tema de minha dissertação de mestrado (FONSECA, 2000). Quando ainda havia espaços urbanos mais livres e com terra batida, uma das modalidades mais comuns era a *búlica* (fazer três buracos no chão). Essa maneira de jogar foi desaparecendo, abrindo espaço para a prática do *jogo do triângulo* (desenhar um triângulo no chão), adaptável em terrenos cimentados ou de terra batida.

A fim de aprofundar o debate sobre o tema, destaco as reflexões realizadas por Bourdieu (1983b) de que o campo esportivo é um espaço fechado com ordenamento próprio, mas em contato direto com as questões sociais, econômicas, culturais do seu tempo. O que se observou no clube de malha pesquisado (FONSECA, 2015) é que houve o apagamento de algumas características do jogo de malha jogado pelo alto, em terra batida, em detrimento de outras, referentes ao jogo rasteiro e em pista cimentada. Infiro que, no caso do jogo de malha, aconteceu algo similar ao que Sahlins (1997) indica ter ocorrido com os povos colonizados por outras culturas, isto é, o desenvolvimento simultâneo da diferenciação local com integração de âmbito global. Em outras palavras, adaptando a tese de Sahlins para o campo esportivo, no grupo de malha houve imbricações das características dos passatempos com aquelas advindas dos jogos desportivizados. As regras esportivas não foram totalmente seguidas, senão quando convinham ao grupo. Tampouco foram completamente abandonadas as formas de jogar tidas por alguns dos jogadores como “ultrapassadas”, associando a tradição à ignorância e atraso (SAHLINS, 1997).

Interessante destacar que esse processo evoca um ponto importante para Sahlins (1997), para quem a heterogeneidade e a homogeneidade no âmbito cultural não estão em campos opostos, sendo, antes, partes constitutivas da realidade. Trazer essa questão para o âmbito esportivo significa entender que seguir um regulamento geral quando se está participando de um campeonato dito oficial, por exemplo, não exclui a

possibilidade de, em outros momentos, os clubes criarem seu próprio regulamento, com as peculiaridades dos diferentes contextos.

É fundamental salientar que as culturas possuem a capacidade de se reinventar, através de movimentos contínuos e descontínuos. Existem determinados ajustamentos culturais, em função dos contatos estabelecidos com outros enfoques culturais, que, muitas vezes, “fogem ao crivo” dos antropólogos. Faz parte do nosso trabalho, identificar e reconhecer a capacidade inventiva e ressignificar dos atores sociais que se desenvolvem ao entrar em contato com outras formas de relações de sociabilidade, como no caso deste estudo, com diferentes maneiras de jogar um mesmo jogo (Wagner, 2010).

A partir de então, como estas possíveis reconstruções foram realizadas pelos clubes de malha em Volta Redonda? Quais foram as questões que influenciaram os seus processos de esportivização? É possível construir então uma ideia de esporte malha? E de alguma forma tensionar os usos correntes do termo jogo de malha? Quais os significados da criação e do uso de diferentes nomenclaturas, tais como esporte malha, jogo esportivo da malha? Estas são algumas das reflexões que este projeto intenta promover.

### **Metodologia**

O estudo apoia-se na etnografia e, assim, como discorre Magnani (2002, p. 17), é “[...] antes um modo de acercamento e apreensão do que um conjunto de procedimentos”. E permite segundo Lask (2000, p. 13). “[...] compreender um momento do processo de construção de um tecido sociocultural em que a interdependência dos elementos presentes se torna visível”

Dialogando com essas perspectivas e aprofundando as questões da imersão no campo, Magnani (2002) sinaliza uma alternativa para a observação participante, já clássica nos modelos de permanência no campo. Ele a denomina uma perspectiva *de perto e de dentro*, cuja ênfase acontece nos arranjos desenvolvidos pelos atores sociais nos seus campos de atuação na cidade. Esse olhar *de perto e de dentro* é capaz de “[...] apreender os padrões de comportamento, não de indivíduos atomizados, mas dos múltiplos, variados e heterogêneos conjuntos de atores sociais cuja vida cotidiana transcorre na paisagem da cidade e depende dos seus equipamentos” (MAGNANI, 2002, p. 17).

O método etnográfico, baseado nessa perspectiva, se dispõe a pontuar, descrever e refletir sobre aspectos que possam dar vazão a uma devida atenção aos detalhes,

procurando “[...] identificar as regularidades, os padrões que presidem o comportamento dos atores sociais. Supõe recortes bem delimitados que possibilitam o costumeiro exercício da cuidadosa descrição etnográfica” (MAGNANI, 2002, p. 25).

A perspectiva *de perto e de dentro* é uma maneira de “estar lá dentro no grupo, mas não vivendo com ele”, como indica a observação participante clássica. Essa metodologia se adequa facilmente aos estudos urbanos que possuem dificuldades de realizar a imersão total no campo, como é o meu caso.

Moro na cidade de Niterói e o meu campo etnográfico será na cidade de Volta Redonda, em torno de 140 quilômetros de distância. A ideia é estar presente nos finais de semana dos jogos do torneio de Volta Redonda, acompanhá-los nos campeonatos nacionais na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais e Pindamonhangaba, São Paulo e ir a pistas de malha que não participem da liga Sul Fluminense de Malha nos dias e horários que tiverem jogos. A liga Sul Fluminense de Malha participa do Campeonato Brasileiro de Seleções e da Taça Brasil de Clubes Campeões.

Com relação aos clubes a serem pesquisados e as possíveis extensões para outros que se relacionem com eles, vou apoiar-me em Barth (2000) quando discorre que é necessário analisar determinado contexto sem perder de vista que ele está em constante contato com outras realidades sociais, promovendo uma rede de relações entre si. “Assim, as redes de relações de que participei estendiam-se consideravelmente para além da comunidade e envolviam várias diferenças culturais e circunstâncias físicas e significativas para os próprios Baktaman [...]” (BARTH, 2000, p. 191). O seu trabalho de campo na Nova Guiné exemplifica com nitidez tal argumento: “A minha participação em sua vida e em suas atividades levou-me a visitar outras comunidades vizinhas, além de ter me posto em contato com alguns visitantes que passaram por lá” (BARTH, 2000, p. 191).

Nas considerações de Barth (2000), destaco quando ele considera que o objetivo de trabalho antropológico não é comparar os objetos em si, mas possibilitar a comparação das descrições realizadas pela etnografia “[...] fazendo comparação de relatos antropológicos, ou seja, ficções” (BARTH, 2000, p. 189). Esta é a dimensão teórica que me impulsiona dialogar com os campeonatos de malha em nível nacional e com os clubes que mantem contato direto com a Liga Sul Fluminense de Malha.

As técnicas de pesquisas a serem usadas serão a fotografia, o vídeo e o diário de campo. E em caso de necessidade, entrevistas semiestruturadas.

As fotos ampliam o campo de observação do fenômeno estudado, fazendo parte do texto etnográfico. Para reconstituição dos fatos, aproveitarei as fotos antigas que forem levadas pelos jogadores considerando que “[...] um grupo não recorda de acordo com uma modalidade determinada e socialmente organizada, apenas uma proporção maior ou menor de membros desse grupo é capaz disso” (CANDAUI, 2011, p. 24). As fotos ajudam a “[...] reconhecer que a memória é acima de tudo, uma reconstrução continuamente atualizada do passado, mas do que uma constituição fiel do mesmo” (CANDAUI, 2011, p. 9).

No caso do uso do vídeo, será usado como registro de imagens dos jogos e das partidas realizadas para uso em apresentações em congressos e áreas afins.

No que diz respeito ao diário de campo, alicerces das descrições e das interpretações, como destaca Sanjek (1990), será pensando como algo que possua uma escrita que possa ter sua história própria, para além do trabalho de campo a que se propõe.

Sendo necessário, utilizarei a entrevista semiestruturada. Com a experiência do fazer etnográfico no campo esportivo é importante apontar que a entrevista pode ser uma técnica a ser utilizada, pois possibilita maior aprofundamento das experiências e trajetórias pessoais dos interlocutores da pesquisa a ser realizada. Como o ambiente está ligado aos movimentos e as excitações de um campo esportivo (ELIAS e DUNNING, 1992) muitas vezes os jogadores ficam fascinados e envolvidos pelas partidas e jogos e não têm disponibilidade de tempo em falar sobre suas histórias ou percepções sobre outros assuntos para além da fruição dos jogos. O barulho do lançamento das malhas e também das falas e a gritaria dos torcedores, principalmente, em dias de campeonato, dificultam a comunicação. Ao longo do campo etnográfico as técnicas de pesquisa serão definidas.

Este projeto está intimamente ligado ao Núcleo de Estudos em Esporte e Sociedade (NEPESS) vinculado também a pós-graduação em antropologia da Universidade Federal Fluminense, na linha dos estudos do esporte e corpo. A supervisão está direcionada a professora Simone Guedes.

## **Referências**

BARTH, F. **O guru, o iniciador e outras variações antropológicas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2000.

- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983a.
- \_\_\_\_\_. Programa para uma sociologia do esporte. *In: Coisas ditas*. São Paulo: brasiliense, 1983b, p. 207- 220.
- BROMBERGER, Christian: **Le Match de Football: Ethnologie d'une Passion partisane à Marseille, Naples et Turin**. Paris: Maison des Sciences de l'Homme, 1995.
- CURI, Martin. O Estádio Engenhão no Rio de Janeiro: Espaço dos Torcedores? *In: BISCARDI, Henrique; et. al.: Enquanto a Copa não vem*. Niterói: EdUFF, 2013.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANDAU, J. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2011.
- DAMO, Arlei Sander. **Futebol e identidade social: uma leitura antropológica das rivalidades entre torcedores e clubes**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.
- DUNNING, Erick. **Sociologia do esporte e os processos civilizatórios**. São Paulo: Annablume, 2014.
- ELIAS, Norbert. e DUNNING, Erick. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.
- FONSECA, Ingrid Fonseca. **Jogos jogados com a bola de gude: a atração e o fascínio que marcam os seus atuais e ex-jogadores**. (Dissertação de Mestrado). Rio de Janeiro: PPGEF/UGF, 2000. 204 pgs.
- \_\_\_\_\_. **Sociabilidades no Clube de Malha: perspectivas antropológicas sobre jogo, masculinidade e envelhecimento**. Tese (Antropologia) - Universidade Federal Fluminense. 2015. 242 pgs.
- GUEDES, S. Simoni Lahud “**O Futebol Brasileiro – Instituição Zero**”. **Dissertação de Mestrado, Rio de Janeiro**, PPGAS/Museu Nacional, 1977.
- \_\_\_\_\_. Subúrbio: Celeiro de Craques. *In: DAMATTA, Roberto; et. al.: Universo do Futebol: Esporte e Sociedade Brasileira*. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982. pp 59 – 74.
- \_\_\_\_\_. **O Brasil no campo de futebol**. Niterói: EdUFF, 1998, pp. 19 - 38.
- \_\_\_\_\_. Esporte, lazer e sociabilidade. *In: Carlos Benedito Martins; Luiz Fernando Dias Duarte. (Org.). Horizontes das Ciências Sociais no Brasil - Antropologia*. 1ed. São Paulo: Anpocs; Discurso Editorial, Barcarolla, 2010, v. 1, p. 431-456.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LASK, T. Apresentação. In: BARTH, F. **O guru, o iniciador e outras variações antropológicas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2000, p. 7-23.

MAGNANI, José Guilherme. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. In: MAGNANI, J.G.C. e TORRES, L. d. L. **Na metrópole: textos de antropologia urbana**. São Paulo: Fapesp, 2000. P. 15-53.

\_\_\_\_\_. **De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana**. In: *RBCS*. Vol. 17, nº 49, junho/2002.

MELO, Victor Andrade. Das touradas ‘as corridas de cavalo e regatas: primeiros momentos a configuração do campo esportivo no Brasil. In: Melo e Priore (orgs.). **História do esporte no Brasil: do império aos dias atuais**. São Paulo: Unesp, 2009. (p. 35-70).

\_\_\_\_\_. **Esporte e Lazer: conceitos**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.

ROJO, Luis Fernando. **Borrando los sexos, creando los géneros: construcción de identidades de género en los deportes ecuestres en Montevideo y Río de Janeiro**. In: *Vibrant (Virtual Brazilian Anthropology)*, V. 6, N. 2. July to December, 2009.

\_\_\_\_\_. Other Masculinities: Equestrianism in Uruguay. In: ADAIR, I. D; KNIHNIK, J. **Embodied masculinities in Global Sport**. 2015. P. 53- 69.

SANJEK, R. “The secret life of fieldnotes”. In: SANJEK, Roger (ed.) **Field-notes. The makings of anthropology**. Cornell University Press, 1990. p. 187-270.

SAHLINS, M. O Pessimismo sentimental e a experiência etnográfica: por que a cultura não é um “objeto” em via de extinção (Parte I). **Mana**, v. 3, 1997, p. 103-150.

SERRA, M. C. **O jogo e o trabalho: episódios lúdico-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris coletivas**. Lisboa: Inatel, 2001.

TOLEDO, Luis Henriqu e COSTA, Carlos Eduardo. Apresentação. In: **Visões de jogo: antropologias das práticas esportivas**. São Paulo: Terceiro nome, 2009 (Antropologia hoje). P. 13-16.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.