

A experiência do jogar



Por Eduardo Nazareth (UFRJ)

Estamos no meio dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro. Se você ainda pretende assistir aos jogos ou quer estar preparado para lançar um olhar, digamos, microssociológico para as inúmeras modalidades dos esportes coletivos, ou se quer apenas compreender minimamente o que se passa num campo de jogo ou numa quadra, convido à leitura desse texto; espero que ele ajude você a entender o que há de fascinante nesses esportes.

A ideia desse texto é possibilitar uma aproximação analítica do jogo esportivo coletivo a partir da perspectiva prática dos jogadores. Sim, porque jogos como futebol, basquetebol, voleibol, handebol, pólo aquático, rúgbi, ou hóquei, embora não pareça, têm muito em comum além de serem jogados com bola. Como ponto de partida, contarei com o conhecimento comum que, imagino, todos temos acerca da prática de esportes coletivos. Tentemos juntos analisar a experiência de jogar coletivamente a partir desse conhecimento prático.

Imaginemos uma partida qualquer ou rememoremos um jogo do qual participamos na escola ou em uma competição esportiva qualquer. Busquemos analisar o processo de imersão no jogo, desemaranhemos os nós das operações intersubjetivas tão naturalizadas para o praticante habitual. Momentos antes do apito, os jogadores estão num ambiente que se lhes apresenta como parte de um mesmo desafio; e um desafio a que de certa forma já aderiram. Nos instantes que

antecedem a partida, em quadra, no aquecimento, os jogadores já se encontram voltados à disputa que está prestes a se iniciar – é quase como se ela tivesse começado. Assume-se uma atitude particular, uma certa disposição a ação. Todos já se encontram afetados – mentes e corpos excitados e sintonizados com a disputa que se desdobrará.

Todos se posicionam em campo. Logo em seguida à autorização do árbitro, estão jogando. Ainda tomados por essa afecção, lançam-se à ação. Passam a ter que lidar com as situações típicas de disputa que, ao assumirem essa nova atitude prática e competitiva e ao agirem de determinada maneira, eles mesmos constituem, sendo, ao mesmo tempo, aqueles que geram essas disputas e os que sofrem com o impacto da ocasião e dos eventos então produzidos.

Esse dado inicial já evidencia o óbvio: são os próprios jogadores e os árbitros que constituem uma partida real, concreta. Mas também deixa claro que há algo mais entre eles, que os transforma e os une nessa ocasião, que resta considerar. Há algo que, ao transformá-los, os aproxima, os interliga de maneira particular, criando todo um engajamento prático profundo e espontâneo a mesma ocasião, toda uma ambiência que os predispõe a situações de disputa e que, de resto, impelem a uma experiência singular, intensa, referida a um mesmo mundo de ideias, conceitos, práticas, formas de ação... Esse algo, que é ao mesmo tempo exterior e interior, é o próprio *jogo*, espécie de entidade total viva e vivida, ao mesmo tempo, como *transcendente* e *imanente*, que se torna presente entre os indivíduos quando se propõem a jogar, aqui e agora ou em outro momento, em outro lugar, com outras pessoas.

Mas como essa transformação de indivíduos singulares em jogadores dessa partida ocorre? Como a partida se instala? Como o jogo pode ser, ao mesmo tempo, imanente e transcendente? Em outras palavras, quais são os pressupostos lógicos que fundamentalmente – como ser *transcendente* – impelem os jogadores a jogar, a dar existência factual – e imanente – ao jogo, permitindo-lhes efetivamente vivenciar a experiência originária da competição esportiva? A organização da prática dos jogos coletivos é fundamental, pois constitui uma disputa que se configura entre os jogadores demandando ações coletivas cuja realização requer diversas operações intersubjetivas constitutivas do desafio que

se coloca aos participantes, conferindo à experiência de jogar esse jogo sua singularidade arrebatadora.

Voltemos à situação de início de partida e examinemos os dados mais *taken for granted* dessa experiência. Logo após o desencadear das interações, evidencia-se a cada jogador que ele é parte de uma equipe, que está necessariamente envolvido numa disputa coletiva contra uma equipe oponente. Logo fica claro para cada jogador que ele é parte da configuração total de um problema coletivo urgente posto a todos pelo próprio jogo, como é normalmente jogado, num plano real. Então, cada jogadores e move no campo influenciando sobre essa configuração como parte de sua equipe, perseguindo seu objetivo. Ao mesmo tempo em que se sente parte da equipe, cada jogador se vê também como portador de uma ação individual potencialmente solidária, cooperativa e transformadora contra o adversário comum. Em conjunto, esses elementos, além de fazerem com que os jogadores assumam uma atitude prática, os impelem a constituir ações coletivas junto aos demais membros da equipe contra a equipe adversária, a fim de configurar situações mais favoráveis e seguir agindo a partir delas. Então a sucessão de situações segue se conformando de maneira mais ou menos identificável, convidando à participação e atualizando continuamente essa atitude ao mesmo tempo cooperativa e competitiva.

Sabemos que nesses jogos, enquanto uma equipe ataca, a outra defende sua meta, alternando-se nessa posição de acordo com a posse da bola, até o fim da partida, visando alcançar a meta o maior número de vezes com o desígnio de fazer mais pontos e não permitir ao adversário fazê-los. A vitória é o objetivo final, que depende do saldo de pontos, que por sua vez depende do que se faça nesse instante, sempre potencialmente decisivo. Evidencia-se então o problema central dos jogadores: a coordenação entre suas ações visando à realização de uma só ação coletiva. O problema da coordenação consiste em obter entre as ações individuais algum grau de solidariedade funcional e convergência específica ao fim proposto pelo jogo contra as ações da equipe adversária, cujos integrantes também buscam realizar ações coordenadas, e cujos fins, como se pode notar, lhes são, também nos termos do jogo, frontalmente opostos.

Mas como a partida então prossegue? Em face desse fim que ordena toda a disputa, quais são suas consequências sobre a experiência? Não podemos deixar de notar que, em geral, essa lógica básica do jogo consegue obter dos jogadores engajamento prático imediato e adesão contínua às disputas, tanto em termos microscópicos, quanto no que concerne ao todo da partida. Essa adesão possui também outras características que a organização *transcendental* do jogo em geral provoca: seu aspecto prospectivo, sua fluência interativa, tensão elevada, oscilante e duradoura.

Para dar conta desses traços típicos da experiência dos jogos coletivos, devemos observar como as tarefas conformadas por estes concentram a atenção dos jogadores, permitindo-lhes prosseguirem juntos e simultaneamente num tempo imanente relativamente duradouro de uma disputa na qual todos estejam praticamente (e corporalmente) engajados, obtendo-se de resto uma espécie de impulso inercial e espontâneo a mais de engajamento no desafio a seguir. Uma tarefa deve desaguar em outra e em outra... mobilizando ora mais ora menos energia, emoção, esforço, num ritmo imanente coletivamente constituído, modulando, preenchendo de vida e de afeto o que ocorre no plano da identidade das formas de ação.

Em suas ações mutuamente referidas numa disputa, os jogadores devem, portanto, ser impelidos a seguirem juntos numa interação condicionada por um mesmo referencial com propriedades espaço-temporais sustentando um problema interativo em movimento, mantendo a conexão prática entre si no ambiente. A bola desempenha uma função constitutiva fundamental aqui: é ela que deve ser conduzida pelo espaço contínuo do jogo até sua meta, quando no ataque, e, quando na defesa, é ela que deve ser mantida longe da meta a ser defendida. A partir do problema que, no contexto da partida, ela constitui, configura-se o ponto de partida da interação no campo de jogo, desencadeando todo um complexo de disputas, cuja organização interna, em relação a uma combinação de fundo entre os demais elementos constituintes (corpos, demais objetos, e meio ambiente), todos podem atualizar sua ação, segundo um saber prático comum (o saber jogar), em face das vivas resistências opostas (do outro e do ambiente) que também se avivam, dando existência factual à partida.

Assim, a organização interna da disputa consiste numa relação de interdependência cruzada, entre os jogadores de uma equipe e entre as equipes, que se alternam, ora no ataque, ora na defesa. É isso que dá a essa relação em constante movimento gerada pela disputa que se estabelece entre o atacante, que possui a bola, os demais companheiros que se movem para abrir espaço na defesa, e os defensores, que buscam se ajustar aos movimentos dos atacantes, visando reduzir esses espaços que podem dar continuidade à ação ofensiva. Os atacantes visam à continuidade da ação coletiva ofensiva, de imediato ou a seguir, em face dos movimentos dos defensores, que por sua vez buscam restringir as opções de condução da bola ao máximo às menos promissoras, *cobrando* de imediato espaços porventura abertos pelo ataque, a fim de evitar o risco, de induzir ao erro e de retomar a bola, para então assumirem o papel de atacantes e o adversário o de defensores. Assim, cada jogador, como parte de uma mesma ação coletiva, de um ponto no complexo coletivo de disputas em seus movimentos, e de modo contínuo, integra-se e coordena-se aos demais e ao conjunto no curso de suas ações, na simultaneidade e na sucessão, num tempo imanente comum, interagindo como atacantes e como defensores.

Como se pode notar, é a centralidade do problema da coordenação que distingue o esporte coletivo dos demais. Cada ação, para ser efetiva, deve se relacionar solidariamente com as demais no sentido de convergir e fazer a ação coletiva de fato se constituir e avançar na direção das metas, de modo a sustentarem-se funcional e reciprocamente, de acordo com formas mais ou menos compartilhadas de ação coletiva, contra as ações igualmente conduzidas pelo adversário. Para o que se torna necessário realizar coletivamente esforços num nível de intensidade cuja determinação é imanente à partida, ou seja, é correspondente às resistências e suas afecções reciprocamente impostas entre as equipes (como atacantes ou defensores) a que corresponde o recrutamento espontâneo das energias.

Para que assim seja, isto é, para que, além da sucessão das disputas no formato de ataque contra defesa, as ações de cada equipe sejam realmente competitivas, busca-se que estas se organizem por formas de ação coletivas minimamente compartilhadas, que especifiquem como atacar e como defender. Essas formas – formas lógicas que delimitam a forma lógica ataque contra defesa – devem atuar

conectando mais precisamente uma ação a outra (além dos corpos, objetos, ambiente, na ação), permitindo que prospectivamente as ações e as percepções (seu foco e suas sínteses constitutivas) prolonguem-se umas nas outras, possibilitando antecipações precisas, o reconhecimento mútuo do sentido da ação, resultando na coordenação e construção fluente e flexível de uma mesma ação coletiva mais ou menos ágil e coerente, e por consequência na totalidade interativa sempre singular do conjunto das ações *versus* defensivas.

Essas formas se referem ao plano da organização da ação, da constituição de um modo de jogar. Elas organizam a ação da própria equipe a partir de um *outro* time in abstrato. Trata-se de um outro típico, geral, adaptável ao desafio que provavelmente se enfrentará e que está presente no treinamento. Essas formas compartilhadas, familiares, permitem que no ambiente da ação se forma em conjuntos, configurações, reconhecíveis por parte de cada participante segundo demarcações e lógicas que suscitam ações tendentes a comporem conjuntos, a conformarem ações coletivas.

Ainda no plano das identidades, mas das identidades imanentes à partida, guiadas por uma ordem básica, a do ataque contra defesa, o jogo comporta uma ordem endógena que resulta da abertura ao que de fato ocorre na disputa, de onde a partida segue se formando de acordo com a maior competência dessa ou daquela equipe, desse ou daquele jogador. Essa ordem emerge da sensibilidade a certos tipos de eventos relacionados com o problema interativo, que suscita questões que as equipes se colocam diante da sucessão dos eventos reais, tais como: quais as principais características dessa equipe?, por onde atacar?, qual a melhor forma de defender?, que jogador está bem hoje?, etc. São elementos que, preenchendo a forma lógica do jogo e sua ordem prática mais geral, constituem uma ordem endógena à partida na qual estão imersos.

Esse conjunto fundamental de problemas que se pode identificar se coloca no tempo do jogo e se refere à organização de toda a disputa. As disputas se organizam de tal modo que se colocam em continuidade fluente, uma nascendo de *outra*, colocando problemas interativos sempre singulares. Essa sucessão, incluindo o alcance da meta, a pontuação, constitui, no entanto, uma configuração de uma relação competitiva – igualdade, inferioridade,

superioridade, expressa ou não no placar... – que se aprofunda num tempo comum, numa história da partida, segundo uma ordem fundamental *normal*, esperada, avançando numa direção a que tudo culmina, o fim da partida.

Desse modo, determina-se o sentido contextual das ações pelo sentido maior desse todo em curso, ordenado pela seguinte questão: *estamos ganhando ou estamos perdendo?* Contudo, do ponto de vista do jogador, a experiência concreta dessa prática emerge sempre *desse aqui e agora*, e *desse aqui e agora*, e *desse aqui e agora...* aos quais os jogadores *devem* se voltar inteiramente a fim de realizarem uma mesma ação coletiva, sob o efeito da síntese do que acabou de ocorrer e com a consciência de que o que se faça agora pode trazer repercussões imediatas, tanto em termos do que se passou na jogada que acabou de ocorrer ou está ocorrendo, quanto no que se passa na partida inteira (o fundo que confere sentido contextual), isto é, para o resultado que, se sabe, *está sendo construído*. Dependendo do que então ocorra agora, nesse instante, todo esse conjunto pode seguir com as equipes nas mesmas posições, ou estas podem ser modificadas, inaugurando um novo momento da partida nos instantes seguintes, quando o cenário muda, apontando para um novo horizonte provável. Por isso, esta série segue colocando problemas atuais absorventes, que por sua vez obtenham um sentido sempre maior e mais grave a ordenar o todo.

Enfim, repito, o problema interativo da coordenação é sempre central. Inclusive pelo fato de que é no curso desse processo de adesão prática à partida que os jogadores sentem-se como parte de uma comunidade na ação com os demais membros da equipe. Esse sentido de comunidade também emerge ou se aviva, de maneira endógena, no decorrer da partida, de cada situação que lhes exigiu sua energia voltada a um desafio comum. Esse sentido nasce do esforço de gerar ações coletivas em face desses desafios; de modo que, pouco a pouco, sintetiza-se, a partir da prática, o sentido real e cada vez mais pronunciado de nossa entidade coletiva, a equipe, da qual cada jogador então se sente vivamente fazer parte, e que ganha contornos ainda mais fortes diante do oponente, contra quem *nos* voltamos agora.

Em resumo, cada situação avança na duração de um tempo imanente da partida, preenchendo o tempo formal, vazio, do jogo, encaminhando-se para a resolução

de um só problema coletivo temporalmente mais amplo, que apenas uma das equipes conseguirá resolver – dependendo para isso de impedir que o oponente o faça: vencer. Enquanto se disputa cada lance, ajustando a coordenação da ação segundo formas mais adequadas, segue-se buscando a vitória até o fim, preenchendo o tempo do jogo com o conteúdo imanente da sucessão de disputas que adquirem esse sentido.

Forma e ação – transcendência e imanência no jogo agonístico

Os esportes coletivos são jogos agonísticos, tanto do ponto de vista mais formal quanto do ponto de vista substantivo. Por um lado, o jogo esportivo consiste numa competição regulada sob condições formais de igualdade de onde aquele que vence tenha conseguido exclusivamente em virtude de sua competência superior na prática, havendo, portanto, o compromisso regulamentar com justiça e mérito. Fatores externos à disputa são mantidos fora dela ou são neutralizados. Por outro lado, o jogo esportivo consiste numa atividade competitiva aderente, que resulta da fluência e da dinâmica da prática, do modo como as ações se impulsionam reciprocamente pelo acirramento do antagonismo na sucessão das disputas de uma partida, cada ação exigindo do adversário uma resposta, que demanda outra do primeiro, e assim sucessivamente, numa espiral de intensificação da competição e de aumento da mobilização dos participantes.

Ambos os elementos, formais e substantivos, são aqui separados apenas analiticamente. Na realidade prática, eles se apresentam indissociavelmente interrelacionados. Por exemplo, o elevado nível de aderência do engajamento resulta de certo equilíbrio, promovido pelas regras, entre uma margem de controle possível sobre a interação, em face do total descontrole (dentro do que o jogo permite) de parte a parte entre as equipes, o que se traduz na combinação entre o que ataque e a defesa podem ou não podem fazer, um em relação ao outro, na disputa. Esse controle deve fugir a um e se dar a outro, em meio às forças impessoais da natureza que incidem continuamente sobre o ambiente da disputa, de maneira que o controle e descontrole se equilibrem, sustentando concentração e engajamento contínuo ao longo da partida. Tal equilíbrio se traduz na possibilidade do controle sobre a ação do outro enquanto, simultaneamente, esse outro pode controlar a minha, fazendo surgir da relativa simetria a tensão entre

os participantes, que é constitutiva dessa relação. Coletivamente, a identidade do oponente se pronuncia e se coloca em face da *nossa*. Uma relação de rivalidade pode, então, se instaurar. A totalidade do desafio deve, por um lado, suscitar a intuição de que *é possível vencer apesar dos obstáculos*, e por outro se referir às resistências do ambiente e à força do adversário, resultando num sentimento de autoconfiança e de potência que, no entanto, diante dos acontecimentos, pode oscilar.

Para ilustrar essa interdependência entre o formal e o substantivo da experiência esportiva poderíamos ainda aprofundar esse raciocínio de que para produzir esse efeito de acirramento típico de relações agonísticas, é preciso ainda: que, de início, as equipes se equivalham segundo certas categorias (masculino, feminino; mirim, infantil, juvenil, adulto...; amador, profissional; primeira divisão, segunda divisão...); que uma forma de disputa sustente esse equilíbrio formal, tanto na simultaneidade (razão pela qual a interação se constitui por ataque contra defesa) quanto na sucessão (ora nós atacamos contra eles na defesa, ora defendemos contra eles no ataque); que o acúmulo possível de pontos resulte estritamente do que se passa na sequência das interações; que se encontrem certas dificuldades e que diferenças de pontos não se ampliem de modo a encerrar as chances da até então inferior equipe se aproximar da superior, com isso decidindo-se logo o fim do jogo; que se criem infrações e penalidades a fim de preservar a forma da disputa, punindo na medida da gravidade do dano à justiça do jogo...

Não podemos esquecer que a adesão ao jogo esportivo também depende da configuração de um ambiente adequado ao desafio e da sua relação com o corpo. É ele que é afetado. É sobre ele que o arrebatamento tipicamente esportivo se impõe. Também é parte imprescindível de cada jogo esportivo coletivo um meio próprio à disputa (gramado, piso, gelo, areia, piscina...) e objetos (equipamentos) adequados. Meio e objetos, combinados em suas propriedades físicas, devem ser capazes de constituir um desafio aos corpos, de contrapô-los e de lançá-los uns aos outros numa disputa, isto é, de oferecer metas, posições de partida e de chegada, resistências ao movimento, instrumentos e equipamentos de adequação dos corpos à ação, ao choque... Esses elementos físicos são indispensáveis porque conferem certa configuração prática à interação entre jogadores e equipes nas disputas típicas desses esportes.

Por outro lado, essa relação fluida entre corpos e ambiente esportivo depende de um corpo minimamente preparado para prática do esporte, para seu tipo de afecção. O que significa que os esquemas sensório-motores devem estar minimamente adaptados para a disputa, isto é, devem estar em condições de executar os movimentos básicos a fim de engrenarem-se fisicamente na interação como meio, com os objetos e com outros corpos, segundo as formas de ação permitidas. A força, a velocidade, a habilidade, enfim, essas e outras virtudes físicas, são compreendidas nos termos do jogo, de suas formas coletivas de ação, de sua gramática – consideradas aqui como dotadas de propriedades lógicas, físicas, temporais e espaciais, incorporando propriedades do real, instalando-se nos corpos e nas consciências, criando disposições duráveis a interligarem os jogadores entre si, permitindo formas de afetação mútua, e com o ambiente na ação.

Conformando certa predisposição ao espaço físico típico do jogo, esses esquemas também predispõem o ambiente a se tornar um meio intercorporal e estesiológico. Ele se torna o meio para o contato direto ou indireto com o ambiente e com o outro, onde atração e repulsão sob a lógica de disputa específica – uma espécie de física do jogo – pode ocorrer. Traços que sugerem *como* o jogo esportivo assume uma feição de arrebatamento e totalidade. Desse modo, corpo e ambiente são parte do desafio total na medida em que este conforma como matéria sensível os desafios, permitindo aos competidores ligarem-se e afetarem-se de certa forma, contraporem-se como equipes dentro de determinada configuração, fazendo-os agir não só num espaço, em seus corpos, mas num espaço entre corpos, num tempo imanente comum, em simultaneidade, numa experiência envolvente e sempre atual.

O jogo portanto é uma totalidade prática que, em síntese, envolve: 1) por um lado, a configuração regulamentar de uma forma virtual de disputa determinada pelos contornos de um conjunto de regras constituintes, dotada de certa racionalidade, sistematicidade, autorreferencialidade e estabilidade, a fim de gerar uma disputa real potencialmente duradoura entre duas equipes num campo de jogo, fechando os eventos à influência direta do que se passa fora dela, mantendo a sucessão dos eventos aberta exclusivamente ao que emerge da ação mutuamente referida dos participantes bem como à contingência da disputa no ambiente de jogo; e 2) por

outro lado, a disputa real de uma partida, que só pode surgir como real a partir desse fundamento formal, desse conjunto constitutivo de regras gerador de uma prática humana concreta, de acordo com o saber prático dos participantes, do seu saber-seguir-a-regra, de seu saber-seguir-a-série-lógica – que é uma série endogenamente aberta a várias possibilidades dentro da regra básica, cabendo aos jogadores definirem por que caminhos a interação prosseguirá – de onde a partida, uma vez iniciada, dá vida e existência real ao jogo como seu prolongamento factual, empírico, projetado sobre o mundo, sobre os corpos, sobre o espaço, num tempo vivido em comum.

Até aqui, podemos dizer que o primeiro conjunto de elementos é parte do que para o jogador em ação seria um conjunto transcendental de fatores. Elas envolvem questões que não são as mais problemáticas durante a partida, embora constituam o fundamento de toda a partida real e dos problemas que são colocados aos jogadores. Mas envolvem questões de fundo, *taken for granted*, na medida em que são parte de elementos muito básicos e rudimentares ao saber prático do jogador. Já o segundo conjunto seria parte propriamente dos problemas (em termos kantianos) empíricos com os quais os jogadores estão imediatamente envolvidos, nos quais estão imersos durante uma partida. Estes estão orientados aos eventos reais e às suas circunstâncias concretas, à busca pelos meios mais adequados de agir individual e coletivamente em relação ao fim posto pelo jogo à partida real em face da exposição à ação dos oponentes e à resistência de fundo da ambiência, mais ou menos variável, dependendo do esporte (variações climáticas, tipo de material dos equipamentos, etc.).

São muitas as variáveis que, nesse plano *transcendental* podem nos auxiliar a compreender a constituição da experiência de jogar em cada jogo esportivo coletivo: número de jogadores em relação ao espaço e ao tempo da ação; dimensões do espaço e do tempo totais de qualquer partida; o meio determinado; as condições de controle da bola; margem de número de inversões de posição ataque-defesa; as formas de ação básicas (ataque contra defesa) que são permitidas e as que as especificam (e suas combinações); infrações; penalidades; sistema de pontuação, etc. São elementos, mecanismos com propriedades constituintes e estruturantes da disputa e que reafirmam a dimensão propriamente coletiva do jogo. Como fundamento lógico constituinte, tornam-se

presentes nas disposições, nas sínteses perceptivas e na organização do curso das ações que conformam e atualizam o desafio imanente à experiência do jogar. São mesmo condição para a sucessão de instantes e para o entrelaçamento intersubjetivo entre os jogadores, pois toda a articulação lógica entre suas ações reais que põe em relação elementos físicos do ambiente, o corpo do outro, etc., se assenta nas formas compartilhadas intersubjetivamente. Possibilita as interrelações constitutivas do jogo, que dão sentido codeterminado aos elementos mais contextuais da realidade única que se vive em comum.

Durante a partida, os jogadores não voltam o olhar para os pressupostos a partir dos quais surgem os problemas do jogo, ou seja, não amplia-se o enquadramento para visualizar a relação entre quem e como vê, o que se vê e as, por assim dizer, mediações naturalizadas existentes. Todos estão voltados para o problema real que se coloca, na imediatidade e na urgência do *aqui e agora*. Essas situações problemáticas que propriamente constituem o jogo para o jogador em ação, aquelas nas quais ele está totalmente imerso, que orientam seu foco, se localizam em um *plano de imanência*; é nele onde se vive de fato a disputa, a interação, a sensação, a intensidade, o instante, a própria agonia do agonístico, da partida real, da experiência concreta, viva e vivida. Esse é o plano efetivamente vivido como o real, o plano dos eventos únicos e singulares, o plano das forças coletivas que tomam os indivíduos e os transforma em jogadores da equipe, forças que então, na sucessão dos eventos dessa partida, se presentificam e se contrapõem, ora se acirram, ora se relaxam, ora se reúnem, sintetizam e intensificam; ora se apequenam ou se dissolvem nas individualidades isoladas e enfraquecidas, aumentando ou reduzindo a potência de agir, numa dança que emana do que os jogadores fazem *aqui e agora* durante a partida. De maneira que essa intensidade do confronto se modula em razão de como essas equipes jogam hoje, e de como realizam sua suposta potencialidade essencial e se exteriorizam sobre o oponente na ação. Essa intensidade constitui e se constitui nos eventos da partida, na imanência de cada disputa, onde, do ponto de vista do jogador em ação, tudo se definirá e se redefinirá. São parte desse plano de *hecceidades*: as condições singulares do campo de jogo; as particularidades de cada uma das equipes (suas diferenças); o grau de dificuldade que uma consegue efetivamente oferecerá outra; certo encaixe tático, que pode fazer variar o alongamento ou o

encurtamento das cadeias de ação, a cadência ou a velocidade das interações; variações táticas que alteram o ritmo da partida; a alternância das posições entre quem está na frente e quem está atrás no placar; a tensão diferenciada que se instala; o nível de mobilização interior obtido das equipe se a energia gerada e demandada pela disputa; o nível de desgaste físico dos corpos; e, mais importante, as ações concretas, únicas, os eventos singulares – um escorregão, um erro do árbitro, um drible sensacional, um ponto no último momento – que seguem constituindo e reconstituindo uma ordem na partida...

Mas vale indicar que, se, por um lado, a transcendência se projeta como forma constitutiva sobre a imanência, por outro, a transcendência em certa medida também pode ser apenas uma reunião de *hecceidades* (Garfinkel, 2002, p.92), de experiências singulares sobrepostas, das quais resultam expectativas a ordenar as experiências futuras, de modo que a imanência pode repercutir como memória adensada, sintetizada, sedimentada, naturalizada, na transcendência, isto é, como prática. Sem falar que a imanência também repercute sobre a transcendência como limite prático do real relativamente às transformações sobre a modelagem da forma da disputa, seja em relação a sua forma básica ou à forma de jogar de uma equipe. Se a organização do jogo deve prover emoção, fluência, engajamento espontâneo, arrebato prático, e se nesse contexto as formas de ação de uma equipe devem se mostrar eficientes, a transcendência deve se submeter aos ditames da imanência. O conjunto de regras constitutivas e as formas de ação devem corresponder a tais imperativos do real.

Venho propondo a compreensão do jogo a partir da perspectiva do jogador, da maneira como o jogo real, a partida-em-ato, é vivida por ele. As categorias de imanência e transcendência são categorias interpretativas que nos permitiriam lançar um olhar mais penetrante sobre o jogo a partir de sua perspectiva interior. De certa maneira, eles mesmos, os jogadores, partem dessa caracterização sem no entanto utilizarem essas palavras tão carregadas de significados filosóficos. Vale partir da observação que eles mesmos fazem de suas experiências nos seus relatos. De todo modo, essas categorias podem auxiliar na análise, pois seu grau de abstração possibilita capturar e formular teoricamente aspectos do jogo conforme são vividos pelos jogadores.

Conclusão

Espero que o conjunto das ideias aqui apresentadas tenha permitido enxergar com maior acuidade alguns elementos centrais do que se passa numa partida e que em geral ficam obscurecidos pela emoção: a dimensão coletiva e intersubjetiva da disputa, seus condicionantes – nos termos aqui utilizados, imanentes e transcendentais. Propus que a compreensão do jogo esportivo coletivo pode, com importante rendimento analítico, partir da experiência prática e ativa do jogador e deve levar em consideração os seguintes planos de sua constituição: o da dimensão *taken for granted* (de cujos elementos nem sempre somos conscientes) sobre a qual se apoia a dimensão mais consciente do problema imanente que o jogo coloca ao jogador. As explicações acerca da ação no jogo, seu sentido, seu desdobrar etc., para irem além do óbvio, devem atravessar ambas as dimensões.

As categorias *imanência* e *transcendência* foram tomadas aqui como categorias interpretativas apoiadas na experiência dos jogadores, permitindo lançar um olhar mais penetrante sobre o jogo, porque, por um lado, em uma partida, tudo o que ocorre depende do que os jogadores fazem uns em relação aos outros. São eles quem jogam. São eles que se conduzem e se coordenam reciprocamente em suas disputas. São eles que voltam todas suas energias para a competição. Mas enquanto o fazem o como e porquê o fazem se determina pelo e no jogo, o qual, em sua totalidade, os transforma. O jogo aqui se evidencia como uma espécie de entidade transcendental que opera sobre os jogadores na imanência das suas disputas - imanência que, por sua vez, não pode se explicar plenamente apenas pela dimensão transcendente. O resultado de uma partida só se explica pelos fatos da partida, no desdobrar de seus próprios acontecimentos. Por essa razão, essas categorias podem auxiliar na análise, especialmente porque seu grau de abstração possibilita capturar e formular teoricamente aspectos de jogos distintos e de partidas distintas conforme são vividos pelos jogadores.

Deve-se, no entanto, considerar que grande parte do fenômeno do jogo se situa fora no campo de preocupações imediatas do jogador. Nem sempre a abrangência e profundidade de suas reflexões nos permitem chegar ao seu fundamento *transcendental* de modo minimamente satisfatório, caso em que se faz necessário

um esforço analítico e interpretativo. Do seu ponto de vista, contudo, podemos enxergar o jogo, até mesmo seus aspectos transcendentais, de um ângulo privilegiado, pois o seu fenômeno mais luminoso e até ofuscante está no que pode proporcionar na imanência do que se passa numa partida, de onde o jogo extrai todo seu sentido, e onde ele exprime toda a sua potência que diz respeito a sua capacidade de absorver, de excitar, de frustrar, de entusiasmar, de produzir incompletude, falta, e em relação a estas, euforia, prazer, gozo e realização.

Referências bibliográficas

Garfinkel, Harold. (2002), *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*. Boston, Rowman & Littlefield Publishers.

Nazareth, Eduardo Fernandes. (2015), *Esporte como experiência: uma análise fenomenológico-pragmática do jogo coletivo*. Rio de Janeiro, Azougue.