



**Eduardo Nazareth (Sociofilo, UERJ)**

### **Algumas diferenças microssociológicas entre o futebol americano e o futebol de campo: descentramento de perspectivas na ação coletiva**

Apresentarei nesse artigo algumas diferenças entre o futebol americano e o futebol de campo a partir de algumas características da ação coletiva presentes nos esportes coletivos. Para isso, farei inicialmente uma caracterização dessas ações, indicarei alguns aspectos gerais sob os quais alguns esportes coletivos mais conhecidos se diferenciam e apontarei a singularidade do futebol de campo e do futebol americano sobe tais aspectos, sempre explorando as condições intersubjetivas de constituição da ação coletiva.

#### **A ação coletiva nos esportes coletivos**

O conjunto de regras de cada um dos jogos coletivos cria um sistema prático do qual faz parte uma forma interativa de disputa entre duas equipes que possui algumas características. Essa forma determina as condições iniciais bem como uma lógica interna à constituição prospectiva das ações individuais e coletivas de disputa, geralmente, em torno da condução de um objeto a uma meta passando por um espaço contínuo. Uma equipe deve buscar conduzir ou lançar esse objeto a essa meta enquanto a outra deve busca impedir essa progressão.

Ambas alternam-se nessas posições para construírem o placar da partida, cada alternância demarcando uma unidade interativa.

Como essa forma de disputa é interativa, ela prevê que as ações sejam realizadas em referência mútua, em simultaneidade e em sucessão, constituindo um tempo prático comum imanente à própria disputa, uma *duração*. Além disso, como ela permite e estimula que as ações interfiram diretamente umas sobre as outras, as ações coletivas requerem, para serem eficientes, coordenação entre as ações individuais, razão pela qual envolvem um forte e decisivo componente intersubjetivo. Torna-se, portanto, importante que haja uma *reciprocidade de perspectivas* (Schutz, 1967b) que, intermediadas pela lógica prática do jogo, possibilite que as ações sigam ajustadas umas às outras de modo adequado ao instante da disputa e à sua sequência. O saber *seguir a regra*, o *signo* ou a *série* (Wittgenstein, 1996) pertinentes é imprescindível à constituição da ação coletiva, que ganha formas distintas em esportes distintos. Assim, o conjunto das regras cria os limites constitutivos da forma da disputa e da duração das ações coletivas, que desse modo adquirem propriedades singulares de forma, com repercussões intersubjetivas. Essa forma prática da experiência intersubjetiva distingue e identifica cada jogo.

A hipótese inicial que desenvolvo (Nazareth, 2015) é a de que, quanto mais alongada é a duração da ação coletiva (isto é, quanto maior a sua *amplitude temporal*), quanto maior o número de jogadores envolvidos (isto é, quanto maior a *densidade de ações individuais*) e as dimensões do campo, maior se torna a tendência a uma *pluridimensionalidade de perspectivas* (Schutz, 1964) de onde cada jogador ou grupo funcional de jogadores experimentam a constituição da ação coletiva, pois maior é a tendência à dispersão relativa de núcleos de disputa no interior da corrente total de eventos interativos da partida. De acordo com essa hipótese, partimos de uma tendência de maior *centramento* de perspectivas, mais presente em alguns esportes, podendo avançar a um relativo *descentramento* dessas perspectivas, mais presente em outros.

Podemos analisar esse fenômeno de *descentramento de perspectivas*, sob dois aspectos: um propriamente temporal e outro mais acentuadamente espacial. O *descentramento temporal* refere-se à distensão temporal da ação coletiva e à

multiplicação de pontos de vista individuais ou setoriais ao longo da cadeia dessa ação, em correspondência com enquadramentos funcionalmente determinados ao longo dos avanços e recuos resultantes da disputa interativa. O *descentramento espacial* se refere aos pontos espaciais distintos da mesma totalidade de onde cada jogador percebe o todo da ação coletiva e, de acordo com sua função e competência (Garfinkel, 2002), a faz prosseguir.

### **Ações coletivas em alguns esportes coletivos**

Em grande parte dos esportes coletivos, os eventos se apresentam e são produzidos quase simultaneamente por cada jogador no âmbito de uma mesma ação coletiva maior da qual a sua ação faz parte. Cada jogador participa da construção dessa ação coletiva a partir de posições distintas no espaço e no tempo do seu desenrolar e de funções ocupadas na mesma cadeia meio fim coletivamente definida, na qual se inserem de modo mais ativo ou reativo, em posições mais centradas ou descentradas em relação à disputa na unidade interativa entendida como um todo. Enfim, a quase simultaneidade da experiência de jogar dos jogadores envolvidos adquire acentos distintos determinados segundo perspectivas mais centradas ou mais descentradas, dependendo da forma da disputa do esporte em questão, e, dentro de seus limites, das formas lógicas de ação mais usuais entre praticantes e daquelas específicas das equipes. Elas delimitam as condições iniciais e o desdobrar das ações individuais e coletivas.

No voleibol – um esporte jogado por 6 jogadores por equipe, que podem dar apenas 3 toques na bola por ataque, sem progressão ou recuo coletivo sobre o campo, sem intervenção direta do oponente sobre a própria ação coletiva na maior parte do tempo – a forma interativa do jogo determina que as ações coletivas consistam numa cadeia relativamente curta de ações individuais, envolvendo todos os jogadores no fluxo de um bem-delimitado e coordenado curso de ação coletiva. Para a realização de uma ação coletiva competitiva, os jogadores se vêem impelidos a empreenderem linhas de ação bem ajustadas umas às outras, quase simultaneamente, num mesmo curso sequencial e bem concentrado de ações. O descentramento é bem pequeno, as forças de

concentração são mais constrangedoras. As ações envolvem todos os jogadores quase permanentemente em cada lance, correspondendo a uma unilinearidade profundamente aderente na simultaneidade e na sucessão dos eventos.

O mesmo ocorre com o basquetebol – um esporte jogado por 5 jogadores de cada equipe num espaço pequeno (em relação a esportes de campo). Mas esse centramento ocorre em menor proporção do que no voleibol já que o tempo das ações coletivas se estende um pouco mais até o limite temporal regulamentar máximo de 24 segundos, havendo ainda a possibilidade de condução da bola, e portanto de uma ação individual mais prolongada. Esses elementos geram um efeito de dispersão sobre o sistema prático, um efeito de geração de disputas multilíneas mais individualizadas, cruzadas, mutuamente condicionadas, cambiantes em seus limites formais – umas linhas desaguando nas outras para depois voltarem a se dividir – mas constituindo uma forte linha principal e maior de eventos um pouco mais particularizados, embora continuamente interligados. Vemos aqui se exercer uma força um pouco maior de descentramento de perspectivas na ação coletiva em relação ao voleibol.

Essa linha principal se move adiante no tempo com certos eventos na posição de núcleo central, de *figura*, enquanto outros núcleos de disputa assumem posições no *fundo*, ambas formando *gestalten* em constante movimento de formação, multiplicação orgânica e dissolução numa só forma. Elas se mantêm integradas na experiência de jogar já que o desafio do jogo requer a participação prática mais ativa ou reativa, mas sempre em coordenação, todo o tempo da ação coletiva por parte do jogador. Por exemplo, ser um *pivô* numa situação defensiva, executando a função prioritária de marcar o *pivô* adversário do lado oposto de onde a bola está sob o domínio do *ala* no ataque (marcado por um companheiro), requer atenção à disputa por posição com seu oponente direto (o *pivô* atacante sob sua marcação) *aqui e agora* – numa posição espaço-temporal mais obscura da duração –, para que ele não se apresente como opção de sequência da ação ofensiva, mas também requer atenção à possível cobertura, caso o *ala* atacante com a bola passe pelo seu marcador (isto é, a partir do seu núcleo de disputa com seu marcador) e penetre a defesa. Ainda que localizada, a ação de cada um sustenta no tempo e no espaço o a ação coletiva de ataque ou de defesa.

Já no caso de um esporte como o futebol de campo, jogado por 11 jogadores de cada lado, num campo de grandes dimensões em relação aos esportes de quadra, os cursos de ação coletiva se distendem ainda mais no tempo e se diversificam em pequenos núcleos de disputa de função mais específica que se distribuem no espaço, cada um deles atraindo a si algumas linhas de ação individuais, alternando-se na posição de figura e de fundo, ainda que se submetam, articulem e integrem a um núcleo gerador central dos acontecimentos. Nesse esporte, encontramos ambos os descentramentos em proporções maiores do que no basquetebol, acentuando-se, como veremos, o temporal. Já no caso do futebol americano, esporte igualmente jogado por 11 jogadores de cada lado, num campo de grandes dimensões, também encontramos ambos os descentramentos, acentuando-se seu aspecto espacial, já que, em relação ao futebol de campo, a duração das ações coletivas, em função da forma do jogo, é geralmente menor, mantendo-se a tendência à multiplicidade de funções. Vejamos mais de perto como esses esportes se diferenciam sob esses aspectos.

### **Futebol americano**

No futebol americano, as ações coletivas envolvem grande número de jogadores que agem quase simultaneamente em um mesmo fluxo de ação coletiva de duração relativamente mais curta que no futebol de campo. Consideremos a disputa interativa mais comum nesse jogo em torno da forma de maior pontuação, o *touch down*, e como as ações coletivas de ataque e de defesa basicamente se organizam em pequenas unidades formalmente delimitadas de interação. A finalidade dos atacantes, nessa situação, é transpor o campo com a bola nas mãos, podendo fazer uso de um decisivo passe para frente que só pode ser realizado de uma área específica num momento inicial da ação coletiva (em algumas situações de jogo é permitido mais de um passe para trás ou para o lado). Esse passe tem o objetivo de ser preciso e permitir que o seu recebedor supere mais facilmente os obstáculos defensivos até chegar à meta, a *end zone*, ou alcançar o máximo avanço. O objetivo da defesa é impedir que esse passe aconteça, derrubando o passador (geralmente o *quarter back*), desviando ou interceptando o passe; e, caso o passe se complete, o objetivo passa a ser

derrubar ao chão aquele que o recebeu, o quanto antes para evitar a sequência da progressão, ou fazê-lo soltar a bola até que ela toque o chão (um *fumble*) para tentar recuperá-la. Há regras bastante detalhadas a definir formas bastante precisas dentro da qual tudo isso pode ser feito.

Importante entender que cada tentativa de progressão no sentido da meta – chamada de descida (um *down*) – tem como meta intermediária progredir no mínimo 10 jardas em no máximo 4 tentativas, para que se possa então prosseguir em mais 4 tentativas de avançar mais 10 jardas, e assim sucessivamente até chegar à *end zone*. Assim, cada tentativa se insere no conjunto das 4, organizando a ação coletiva a seguir, estabelecendo a meta coletiva imediata de completar as tais 10 jardas. As atenções se concentram na atual descida, um evento curto com capacidade decisiva em si mesma – há sempre o risco da perda da bola e do contra-ataque. Tudo isso faz com que, no futebol americano, todos estejam referidos quase simultaneamente à constituição dessa mesma ação coletiva, em uma mesma unidade interativa de pequena duração em média, mas, como veremos, situados em núcleos de disputa espacialmente mais descentrados, executando funções diferentes, umas mais imediata e mutuamente condicionadas do que outras, mas todas interdependentes. Todas as linhas de ação, no entanto, são fortemente condicionadas ao que se passa em um ponto da interação – o lançamento do *quarter back*, aquele que geralmente realiza o passe decisivo, que, em posição assemelhada ao do levantador no voleibol, possui grande poder – ainda maior do que o do levantador – de definir o desdobrar do lance mais crítico de toda a unidade interativa.

Vejamos com um pouco mais de detalhe a situação comum de uma descida (*down*) no futebol americano. Os jogadores se distribuem por uma linha imaginária – a linha de *scrimmage* – situada na altura do campo até a qual as interações da primeira descida os conduziram. Um passe dado para trás (o *snap*) pelo jogador situado no centro da primeira linha ofensiva, o *center*, para o *quarter back*, localizado logo atrás dele, recoloca a bola em jogo. Após o *snap*, os defensores da primeira linha – os *defensive ends* (ao centro) e os *defensive tackles* (mais nas laterais) – medirão forças nessa linha com os demais

atacantes da primeira linha – composta pelo *center*, pelos *guards* e pelos *offensive tackles*.

Logo que o *snap* é feito, os defensores dessa primeira linha buscarão superar a proteção que os atacantes da primeira linha dão ao seu *quarterback*, a fim de pressioná-lo ao máximo, reduzindo suas possibilidades de fazer uma boa jogada ofensiva – dar um bom passe, ou, o que é menos comum, correr ele mesmo com a bola, avançando o maior número de jardas possível. Tentarão alcançá-lo, derrubá-lo (realizando assim o chamado *sack*), fazê-lo perder o controle da bola, ou ainda tentarão interceptar o passe. Enfim, buscam interromper a ação ofensiva, obtendo o desperdício de uma das 4 tentativas de avanço das 10 jardas. O *center*, os *guards* e os *offensive tackles* devem se esforçar ao máximo para proteger o *quarter back* da ofensiva dos *defensive ends* e *defensive tackles* a fim de que ele tenha tempo de fazer a melhor escolha de sequência da jogada ofensiva. Os *offensive tackles* resguardam as laterais do *quarter back* e devem estar especialmente vigilantes em relação aos *defensive tackle* do oponente, que são mais ágeis entre aqueles da linha defensiva, para evitar que cheguem ao *quarter back* pelos lados.

Assim, uma disputa física bastante acirrada pelo espaço envolve, nesse momento inicial, um número significativo de jogadores na linha de *scrimmage*, de onde grande parte dos jogadores parte após o *snap*, tornando a forma espacial da interação nessa etapa bastante horizontalizada – defensores atacando o *quarterback* e atacantes defendendo-o, em curiosa inversão de papéis no exercício formal de defesa e ataque.

Para que a ação ofensiva avance, em quase simultaneidade com essa disputa que se localiza na linha de *scrimmage*, os *wide receivers* (também atacantes), assim que o *snap* é feito, de modo coordenado, cruzam essa linha imaginária, avançando no campo defensivo pelas laterais, a alturas distintas do campo. Os *wide receivers* se movem de maneira a oferecer possibilidades, ambíguas para a defesa, de continuidade da jogada por meio de passes longos. Seus marcadores são os *cornerbacks*, que não podem interferir diretamente na sua trajetória. Ambos disputam espaço aéreo para linhas de passe entre os próprios *wide receivers* e o *quarterback*. Os *cornerbacks* devem manter esses espaços fechados e os *wide receivers* devem tentar abri-los com seus deslocamentos,

dando opção de passe ao *quarterback* (vale mencionar que há regras específicas que definem os jogadores que podem receber passe para frente do *quarterback*).

O *quarterback* pode contar ainda com a possibilidade de entregar a bola a um dos *running backs* (geralmente o *half back*). Os *running backs* são corredores que, posicionados antes da linha de *scrimmage*, atrás do *quarterback*, após receber a bola deste, devem avançar sobre a linha defensiva na direção da *end zone* através do espaço aberto pelo *center*, pelos *guards*, pelos *tackles*, pelos *tight ends* (também presente nessa primeira linha ofensiva, mais na lateral com essa função específica de abrir espaço para a corrida do *running back*) e pelo *full back* (*running back* que segue de trás das linhas junto com o *half back*, cuja função é de bloqueio e de contenção dos defensores para a progressão do *half back*).

A primeira linha defensiva dos *defensive ends* e *defensive tackles* conta ainda, para impedir o avanço ofensivo, com uma linha de defensores atrás de si composta pelos *line backers*, que visam justamente conter a progressão dos *running backs*. E por trás desses, há ainda os *safeties*, que, além de auxiliar os *cornerbacks* na interceptação dos passes aos *wide receivers*, devem ajudar os *line backers* a conter as corridas dos *running backs*, seja forçando um *fumble* – a queda da bola ao chão – ou realizando um *tackle* – forçar a queda ao chão do condutor da bola, o que também deve ser feito no caso em que os *wide receivers* recebam o passe do *quarterback* e iniciem uma corrida. *Safeties* e *cornerbacks* formam o que se costuma designar como *secondary*, a linha secundária da defesa; são os últimos defensores antes da meta.

Como se pode notar, como o número de jogadores envolvidos em uma unidade interativa, frequentemente curta, é elevado, eles seguem agindo em seções distintas do espaço da interação, às vezes, em pontos distantes do campo, desempenhando funções em núcleos distintos de disputa com o oponente direto, não obstante esses núcleos estejam estruturalmente integrados pelo condicionamento em relação ao que o *quarterback* poderá fazer com a bola e por uma forma combinada e preferencial de ação que em si restringe as possibilidades ao definir inter-relações lógicas de condicionamento recíproco.



De acordo com essa forma total de ação, a partir da perspectiva de cada jogador, define-se uma hierarquia de relevância (Schutz, 1967b): no momento crítico em que o *quarter back* está com a bola, os *wide receivers* e seus marcadores, os *cornerbacks*, estão concentrados uns nos outros e no *quarter back*, já que seus passes serão objeto de disputa – ou seja, seu foco, ou o acento constitutivo dos eventos (Garfinkel, 1963) não está na disputa entre a primeira linha ofensiva e defensiva, mas numa seção específica dessa disputa e no que dela se seguirá imediatamente no tempo imanente da ação coletiva como um todo. Fortalece-se uma conexão intersubjetiva entre os jogadores em questão.

Já os *defensive ends* e *defensive tackles* estão concentrados no *quarter back*, não na disputa entre *wide receivers* e *cornerbacks*. Eles estão de costas para a movimentação daquele núcleo de disputa. Os *offensive tackles* estão focados na disputa com os *defensive tackles*, que visam chegar ao *quarter back*. Já os *linebackers* estão atentos ao instante da escolha do *quarter back* entre o passe para os *wide receivers* ou a entrega da bola ao *running back* ou ainda na possibilidade de corrida própria. Devem decidir o mais rapidamente possível se deverão agir no sentido de impedir o avanço por terra – em articulação com os jogadores da primeira linha defensiva – ou no sentido de interromper o passe. A configuração de conexões intersubjetivas localizadas é variada, depende do ponto de onde se experimenta a disputa como um todo. Cada posição num núcleo de disputa é dotada de abertura privilegiada a outro ponto da ação coletiva total, que é breve, abrupta, em quase simultaneidade, devido à condicionalidade em relação à ação do *quarter back*, e de grande intensidade.

Certas áreas da interação estão, portanto, fora do enquadramento determinado pela função desse ou daquele jogador. Ao menos nesses momentos iniciais da jogada já que, logo a seguir, caso o *running back* tenha recebido a bola ou o passe ao *wide receiver* tenha sido completado. Os núcleos de disputa localizados se dissolvem em um só núcleo que envolve a todos na mesma função: todos se tornam ou defensores, com a única tarefa de derrubar o atacante que recebeu a bola, pois este não pode mais passá-la; ou atacantes, cuja missão é abrir caminho para a progressão de seu companheiro com a bola até a *end zone* ou ao ponto do campo mais próximo dela, bloqueando a chegada dos defensores ao seu corpo. Nesse momento, a disputa geralmente se verticaliza.

Caso a defesa consiga fechar os espaços, a interação pode adquirir formas variadas, podendo voltar a se horizontalizar, com o corredor se desviando dos defensores até ser derrubado.

### **Futebol de campo**

No futebol de campo, embora possamos notar a mesma relação de solidariedade e continuidade sistêmica entre funções, núcleos de disputa e ações, que vemos no futebol americano, devemos observar algumas diferenças que giram em torno da maior extensão e fluência de sua duração. Em relação ao futebol americano, observa-se no futebol de campo um prolongamento temporal, um distender-se, dos elos práticos entre os jogadores, da cadeia inicial à cadeia final, passando por etapas intermediárias mais longas. Ao se prolongar, essa ação coletiva constitui etapas e um relativo descentramento de perspectivas entre jogadores na realização das ações, que se dispersam em núcleos de disputa no espaço, mas sobretudo no tempo. Essa distensão gera a simultaneidade de posturas mais ativa de quem está numa posição de ação imediata (geralmente em torno da bola e da possibilidade mais viva de sequência da jogada), em relação a posturas mais reativas por parte de núcleos de disputa em posições mais distantes na cadeia de ações que integram a ação coletiva. Ou seja, no futebol, os grupos de jogadores não estão ao mesmo tempo totalmente envolvidos em uma mesma disputa central que abarca a todos (ou quase todos) simultaneamente no âmbito de uma ação de curta duração, como no futebol americano. Enquanto, por exemplo, o *atacante* está na grande área do campo de ataque prestes a concluir a jogada ofensiva, na disputa de um lance com o *goleiro* e os *zagueiros* adversários, os *zagueiros*, *laterais* e *volantes* do seu time estão guardando posição defensiva mais próximos ao meio de campo, e o seu *goleiro* está do outro lado do campo, próximo ao gol, sem qualquer participação direta no lance.

No futebol, não há um eixo que relacione tão fortemente os núcleos de disputa a um ponto condicionante de toda a ação coletiva, como no futebol americano. No futebol de campo, esse eixo se move constantemente, alterando figura e fundo, ao longo da disputa entre uma equipe atacante tentando realizar uma ação coletiva de condução da bola do próprio campo à meta, atravessando um longo

espaço contínuo com a participação de 11 de seus jogadores e, de outro, da equipe na defesa buscando realizar uma ação coletiva de fechamento desses espaços com seus 11 jogadores. Ambas as ações se desdobram em estreita interdependência e condicionamento recíproco, fluentemente, sem limites de tempo, de passes ou de toques na bola. E sem limites de ocupação de espaços – exceção feita à regra do impedimento, que possibilita às equipes na defesa formar uma linha para reduzir ou aumentar o espaço contínuo em que se concentra a disputa interativa (segundo essa regra, o atacante estará em posição de impedimento se no momento do passe que venha a receber, ele estiver mais perto da linha da sua meta que o penúltimo defensor, e se esse passe for dado para frente).

O elemento do sistema prático que possibilita a alternância de posses de bola se refere, no futebol de campo, às condições de controle da bola, que são mais precárias, pois ela não pode ser conduzida com as mãos e com os braços. Razão pela qual, por maior que seja a habilidade dos jogadores, a realização das ações pretendidas é mais incerta e suscetível ao erro, exigindo reorientações frequentes, tornando também incertas e sempre abertas a atualização as ações que se condicionam por essas, fazendo com que o jogo, torne desnecessário limites à posse da bola, acentuando sua tendência à continuidade e fluência, demandando, de resto, além de alguma organização da ação para lidar com essa condição, o improviso necessário para a sequência eficiente das ações. A própria dificuldade de controle da bola cria de dentro da disputa a alternância nas posições de atacantes e defensores. Desse modo, a sucessão dessa alternância deriva unicamente da imanência da disputa entre atacantes e defensores. A partir do seu desenrolar, a ação coletiva ofensiva segue ou se interrompe, iniciando fluentemente outra unidade interativa, invertendo-se a posição de atacante e de defensor.

Sob tais condições formais, a ação coletiva se prolonga de uma unidade interativa para outra fluentemente, encontrando continuidade após sua conclusão. De um modo geral, no seu curso, enquanto um grupo de jogadores inicia sua intervenção num ponto mais central do complexo interativo, outros estão concluindo, e outros adiante se preparam para sua participação mais direta na disputa, demarcando-se de tempos em tempos a função defensiva ou ofensiva. A todo tempo, uns participam diretamente do núcleo central de

disputa e saem para sua periferia podendo manter-se nesse espaço e depois seguir para o fundo da unidade interativa enquanto outros começam a entrar. Tudo isso de modo menos estruturado pelas regras, continuamente, fluentemente, com menos interrupções e menos limites regulamentares do que no futebol americano, mas nem por isso sem certa organização da ação coletiva.

Núcleos de disputa se constituem envolvendo jogadores cujas funções se referem a padrões de movimentação entre setores do campo específicos, demarcando conexões de formas lógicas de ação entre eles que conformam um todo ofensivo / defensivo, predominando-se uma ou outra função, condicionando interações que são mais freqüentes com certos grupos de jogadores do que com outros. Há configurações diversas no campo mais das *regras dos modos de jogar* do que das *regras básicas do jogo* (Garfinkel, 1963) que estabelecem conexões intersubjetivas mais fortes entre jogadores do mesmo setor ou entre setores (ou partes de setores) a desempenhar funções comuns, determinando ao mesmo tempo fortes relações com funções específicas dos adversários: entre o *volante* de um time e o *meia* de outro, os *zagueiros* de um time e os *atacantes* de outro...

Assim, os jogadores se movem sobre o campo de jogo determinando reciprocamente ações que seguem alterando não só a posição do conjunto dos jogadores em campo como o desenho desse espaço, mais horizontal ou mais vertical, mais localizado num lado ou no outro do campo, com padrões de alteração mais variados e contingentes, constituindo ações coletivas mais contínuas e prolongadas do que no futebol americano. Podemos ainda, a partir desses elementos que caracterizam o jogo, compreender que temos um descentramento que é tanto espacial quanto temporal, acentuando-se este último, tal a extensão temporal da ação coletiva.

## **Conclusão**

A quase simultaneidade contínua das experiências na construção da ação coletiva é gerada pela forma competitiva do jogo, em razão dos imperativos de coordenação e de competitividade, que impulsionam a uma organização que divide a totalidade da ação coletiva em espaços ou tempos distintos, sob lógicas específicas, ou seja, em etapas ou partes sucessiva e/ou simultaneamente

interconectadas, nas quais grupos de jogadores, ligados intersubjetivamente, desempenham funções específicas no curso da interação. Esses aspectos da questão nos auxiliam a entender como se dá a construção prospectiva (Garfinkel, 2002) por sínteses monotéticas ou politéticas (Schutz, 1967a) do que se passa da perspectiva do jogador, pois é a partir da sua referência funcional que se define uma hierarquia de relevância e se confere um acento constitutivo dos eventos, isto é, é a partir dela que se vivencia a jogada e todo o jogo sob um ângulo específico.

Desse modo, ainda que a unidade interativa seja formalmente mais curta no futebol americano do que no futebol de campo, em ambos, um número maior e mais variável de jogadores envolvidos em cada face do espaço das interações cria a tendência ao surgimento de quadros interativos funcionalmente mais particularizados, a que os jogadores se voltam dentro de certa organização funcional da prática coletiva. No caso do futebol americano, formas interativas se inter-relacionam no âmbito de um espaço temporal menor; são mais simultâneas do que sucessivas, na maior parte do tempo. No caso do futebol de campo, as formas de ação se inter-relacionam em um espaço de tempo maior; elas tendem a ser, na maior parte do tempo, mais prolongadas, fluentes e sucessivamente inter-relacionadas do que simultâneas.

Portanto, certo equilíbrio entre o número de jogadores (ou como dissemos, entre a *densidade de linhas de ação no tempo*) e a abrangência espaço-temporal das unidades interativas determina maior ou menor centramento de perspectivas e simultaneidade das correntes de experiência individuais no mesmo tempo imanente de uma mesma corrente de eventos produzidos/vivenciados coletivamente em núcleos mais ou menos dispersos de disputa, imbricados uns nos outros, formando um plano maior dotado de uma linha mais abrangente de eventos interligados que nem sempre cabem no campo de consciência do jogador durante sua ação.

Assim, tanto no futebol americano como no futebol de campo, as ações individuais, embora sustentem umas as outras e a ação coletiva como um todo, inspiradas pela mesma intencionalidade coletiva mais geral de atacar ou defender, podem se descentrar de modo organizado, mantendo a convergência e um sentido de totalidade. Conjuntos de linhas de ação se voltam para esse ou

aquele ponto da interação, enquanto outras seguem se organizando para focar sua intervenção num ponto adiante do tempo e do espaço tendo em mente o consumir-se total da ação da equipe na presente disputa interativa. Realizam assim, cada uma, uma função mais precisa, contribuindo para a constituição das ações coletivas nos esportes coletivos.

### **Referência bibliográfica**

GARFINKEL, Harold (1963). A Conception of, and Experience with, "Trust" as a Condition of Stable Concerted Actions. In: HARVEY, O. J. (Org.). *Motivation and Social Interaction: Cognitive determinants*. New York: The Ronald Press Company.

\_\_\_\_\_ (1967). *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Englewoods Cliffs.

\_\_\_\_\_ (2002). *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*. Boston: Rowman & Littlefield Publishers.

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

SCHUTZ, Alfred (1964). Making Music Together: A Study in Social Relationship. In: *Collected Papers II: Studies in Social Theory*. The Hague: Marinus Nijhoff, p. 159-178.

\_\_\_\_\_ (1967a). *The Phenomenology of the Social World*. Evanston: Northwestern University Press.

\_\_\_\_\_ (1967b). *Collected Papers I: The problem of social reality*. The Hague: Martinus Nijhoff.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1996). *Investigações filosóficas*. Coleção Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultural.