

CARACTERÍSTICAS DO ESPORTE MODERNO NA COPA DO MUNDO DA ALEMANHA - FIFA 2006

FEATURES OF MODERN SPORT DURING THE 2006 GERMANY'S FIFA WORLD CUP

Quéfren Weld Cardozo Nogueira*

RESUMO

O presente texto executa uma análise da COPA DO MUNDO DA FIFA ALEMANHA 2006 a partir de reportagens televisivas. Para tanto, possui como categorias de investigação as características do esporte moderno e o modo como tais elementos são construídos pela cultura da mídia.

Palavras-chave: Modernidade. Esporte. Cultura.

INTRODUÇÃO

Nas discussões sobre o esporte é comum buscar exemplos de sua origem em jogos e práticas atléticas executados em tempos remotos. Investigações sobre essa manifestação cultural comumente relacionam, por exemplo, a origem do futebol com o *Ts'uchu* chinês, o *Kemari* japonês ou o *Calcio* italiano. Nessa perspectiva, é preciso reconhecer que o futebol sempre existiu, ou que, assim como aponta, o Guia Oficial da Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, “nas diferentes culturas e sob diferentes nomes, com alguma regra ou regra nenhuma, bola e correria nunca faltaram na história da humanidade” (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL, 2006, p. 10). Não obstante, para entendermos o lugar do esporte na sociedade atual é preciso compreender como as modalidades esportivas se constituem no caminhar de um período que poderíamos denominar de Modernidade, ancorando seus contragolpes, divergências, tropeços, conquistas e retrocessos.

Produtora de uma nova relação das pessoas com o tempo, com o espaço e com a história, a Modernidade, como explica Goergen (2001), faz do passado um instante obscuro da civilização humana; do presente, o caminho desenhado pela razão para chegar ao progresso desejado; e do

futuro, o momento em que o ser humano colheria os frutos de sua ação racional. Para Habermas (2000), tal conceito carrega consigo o sentimento de “novos tempos”, de “tempos modernos”: uma época aberta ao novo, ao que está por vir, que deseja construir suas normatizações sem apelos a tradições ou a subterfúgios.

É necessário transformar, reerguer, apropriar-se do que está à disposição, dar outra configuração, um novo modelo de agir, uma nova racionalidade. A Modernidade precisa construir um conjunto de concepções e práticas que se diferenciem daquelas herdadas da tradição, sendo necessário produzir, como afirma Habermas (2000), formas próprias de *normatização* e *autocertificação*. É preciso afirmar novas convicções, convencer sobre a superioridade de determinadas crenças, asseverar pontos de vista, estabelecer novas normas, regras, leis, novos padrões e modelos que fundem uma moral tipicamente moderna.

Universalidade, individualidade e autonomia são as características dos tempos erigidos pelo advento ininterrupto do novo (ROAUNET, 1993), capaz de promover, segundo Cambi (1999), uma *revolução econômica* (o advento de grandes sistemas econômicos – o capitalismo e o socialismo); uma *revolução política* (criação de um estado centralizado em uma sociedade na

* Docente do curso de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Mestre em Educação (UFU).

qual ações de poder se fragmentam em instituições sociais); uma *revolução social* (o estabelecimento da burguesia como uma nova classe social); uma *revolução ideológico-cultural* (libertação dos ditames da vida religiosa e apego ao uso livre da razão); uma *revolução pedagógica* (orientações educacionais aliadas aos modelos ditados pela nova conformação social, na possibilidade de o conhecimento se tornar o norte para a produção do sujeito moderno).

Para Bermam (1987), a Modernidade do século XIX estruturou uma experiência de vida em que os engenhos a vapor, as zonas industriais, as fábricas automatizadas e as ferrovias tomaram conta das paisagens de cidades; jornais diários, telefones e telégrafos multiplicaram-se como meios de comunicação; os estados nacionais se consolidaram; ganharam espaço movimentos sociais contra uma modernização elitizada; um mercado mundial começou a invadir a totalidade das trocas comerciais. Isto tudo não se deu como um movimento unificado e com características idênticas, mas como uma experiência de tempo e de espaço que, ao oferecer a possibilidade de modificarmos aquilo que somos, nosso modo de vida, carrega também a marca da destruição, do movimento, da luta e da contradição.

Em um contexto que se autoqualifica como em constante transformação, práticas culturais “antigas” necessitam de uma reinvenção, uma nova organização de acordo com sentidos condizentes com o advento dos novos tempos. Nesse sentido, o *esporte moderno* é fruto de *transformações objetivas* que constituíram manifestações específicas de jogo em diferentes esferas culturais a partir do século XVIII e, mesmo possuindo semelhanças com práticas remotas, foi somente uma experiência de espaço e tempo regida por uma racionalidade voraz por prever, calcular, disciplinar, produzir, vender e formar uma moral tipicamente moderna, aquela que construiu o que atualmente conhecemos como modalidades esportivas.

Como uma prática corporal resultante da modificação de jogos tanto populares como da nobreza inglesa - principalmente os jogos com bola - ocorrida no final do século XVIII, intensificada durante o século XIX e consolidada no decorrer do século XX, o esporte

moderno, de acordo com Bracht (1997, p. 96), surge no contexto dos processos de industrialização e urbanização das sociedades, da tecnologização dos meios de transporte e comunicação e da consolidação de estados nacionais. “Estes aspectos, por sua vez, estão inseridos no processo mais amplo de secularização e racionalização que caracterizam a sociedade moderna”.

Temos, assim, não o abandono de jogos tradicionais, mas sua apropriação para transformá-los em práticas higiênicas, recreativas e educacionais que promovessem valores e normas de conduta condizentes com uma manifestação metódica e racional. *Igualdade de chances, burocratização, especialização de papéis, racionalização, quantificação, busca de records e secularização* formam o conjunto de características que dão ao esporte a particularidade moderna que jogos e práticas de tempos remotos deviam possuir. Tais características, apontadas por Guttman (1979 apud BRACHT, 1997), são possíveis a partir do trabalho de Weber (2005), que investigou *combinações de circunstâncias* que permitiram que somente no Ocidente surgisse um tipo de racionalidade que se tornou dominante na cultura atual. A utilização de um pessoal treinado, a organização do Estado burocrático e do trabalho livre para a produção e o acúmulo de riquezas são elementos que se combinam para efetivar aquilo que denominamos de capitalismo ocidental.

Compreendendo que a constituição da sociedade moderna está na ideia de que suas instituições devem contribuir para que a própria sociedade se torne racional (TOURAINÉ, 1996), o esporte não é apenas expressão ou produto de determinantes sociais, mas, consubstancialmente, uma prática e instituição social que contribui para a formação da paisagem moderna. Como se trata de contextos e de condições, a difusão e criação de práticas esportivas dialogam com histórias, processos e perspectivas dos locais e contextos onde tais práticas foram validadas como manifestações sociais.

Apesar de a produção e consolidação de práticas esportivas possuírem aspectos distintos de acordo com contextos e histórias, de modo

geral o decorrer do século XX é marcado tanto pela transformação gradual do esporte numa prática em que o rendimento é produto de uma busca sistemática e especializada de aumento da *performance* quanto pelo advento dos meios de comunicação de massa, particularmente a televisão, a partir da década de 1960. Se for possível afirmar com Marx e Engels (1998) que o estabelecimento de um mercado mundial se deu graças às transformações econômicas promovidas pelas grandes navegações, pelo aumento do comércio com colônias e pelo desenvolvimento da comunicação por terra, pode-se concordar também que o *esporte* atualmente se integra às “[...] inovações eletrônicas e técnicas na esfera cultural, como a Internet, a televisão a cabo [e aberta] e os sistemas de comunicação digitais, [que] constituem poderosos componentes para mudar a maneira como definimos, entendemos e mediamos o social” (GIROUX, 2003, p. 12).

A televisão opera de tal forma que se torna quase impossível uma separação entre o real e a imaginação, ou melhor, a própria realidade é criada pelo aparato tecnológico da TV de acordo com os interesses do poder econômico midiático, transformando tudo em espetáculo para o entretenimento fácil e banal. Com isso, “o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo” (DEBORD, 1997, p. 30). Como uma extensão da vida cotidiana, a televisão, o computador e a internet funcionam, segundo explicações de Bentes (2002), como *máquinas lúdicas* a fim de provocar a alegria de ser plateia, permitindo-nos falar de um *capitalismo midiático* que produz bens perecíveis os quais guerreiam pela atenção dos telespectadores.

A parceria entre esporte e mídia caracteriza a produção daquilo que, conforme Betti (1998), pode ser denominado de esporte-espetáculo, ou também de esporte-teleespetáculo. Enquanto o esporte de rendimento é caracterizado como uma prática centrada na competição, firmada no rendimento ininterrupto, pautada nos princípios do treinamento esportivo e referenciada por condutas práticas que exigem dedicação e esforço para se chegar à vitória, o esporte-espetáculo transforma campeonatos esportivos

em eventos de grande visibilidade para milhões de telespectadores de todo o mundo, produto da espectacularização da vida e da mercadorização dos bens culturais. De certa forma, só se busca o rendimento porque há espetáculo e só há espetáculo na busca pelo rendimento.

No caso dos grandes eventos internacionais, como as Copas do Mundo de Futebol da Fédération Internationale de Football Association (FIFA) e os Jogos Olímpicos promovidos pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), cuja realização nos moldes atuais só se torna possível graças à parceria com a cultura da mídia, a única exigência feita ao consumidor é a posse de um televisor e a disponibilidade de adquirir os produtos oferecidos. Com isso,

Originalmente uma atividade para ser “praticada”, o esporte de rendimento tornou-se, com o surgimento e o crescimento da comunicação de massa, cada vez mais um “espetáculo” para ser “assistido”, visando um consumo massificado. Essa incorporação do esporte de rendimento pela indústria cultural gera um divórcio entre prática e consumo, já que não é necessário ter praticado um esporte de rendimento para assisti-lo pela televisão e (numa espécie de grau zero da competência esportiva) emocionar-se com a ansiedade pelo resultado (GASTALDO, 2000, p. 108).

Na edição da Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, realizada entre os dias 09 de junho e 07 de julho do referido ano, todos os lances e fatos foram minuciosamente acompanhados pela mídia televisiva, numa tarefa em que a informação embaralhada com entretenimento, como afirma Vaz (2006), é parte da própria natureza do espetáculo. No caso da seleção brasileira de futebol foi criada uma atmosfera de favoritismo em que cada informação era motivo de debates e especulações por toda a cultura da mídia.

Inserido nas contradições que envolvem as práticas sociais - com suas classificações e divisões centradas nas questões de raça, classe, gênero, nacionalidade, etc. - o esporte apresentado na edição da Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 traduz a maneira como os significados para as práticas esportivas aliam-se

às trocas econômicas, à produção do lucro e expansão de mercados como as principais referências para formarmos o modo específico de se viver nesse início do século XXI. O torneio mundial de Futebol organizado pela FIFA é um grande empreendimento econômico e como tal, segue as leis de mercado e as possibilidades de retorno financeiro para as empresas patrocinadoras e órgãos envolvidos. No caso, não se trata apenas dos recursos que são utilizados para a organização do evento, mas também de todo o arsenal de produtos comercializados durante o torneio.

Para compreender as particularidades da construção midiática do futebol durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 são utilizadas neste trabalho as características do esporte moderno (igualdade de chances, burocratização, especialização de papéis, racionalização, quantificação, busca de recordes e secularização). Não simplesmente como uma produção com o intuito de impedir a atividade intelectual e crítica das pessoas, mas para fomentar modos de conduta e opiniões, os produtos da mídia fincam-se na complexidade da dinâmica social de uma determinada época. Analisá-los significa adentrar em um terreno de forças e tensões historicamente construídas nas quais as produções midiáticas se inserem numa *economia política da cultura*; ou seja, como explica Kellner (2001), a cultura da mídia fabrica os seus objetos e os põe em circulação; os produtos fornecem representações sobre identidades, valores e relações sociais; o público decodifica e utiliza essas obras a fim de produzir significados próprios.

Os dados de análise foram buscados em reportagens televisivas apresentadas pela Rede Globo de Televisão no período da Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 (09 de junho a 07 de julho de 2006), particularmente nos seus programas jornalísticos (Jornal Nacional, Fantástico, Esporte Espetacular e Globo na Copa – este último apresentado somente durante a competição).

Interpretar e analisar a produção midiática do esporte-espetáculo durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 é uma tarefa de análise e crítica cultural que contextualiza o modo como a cultura é utilizada para formar gostos e opiniões, posicionamentos e escolhas políticas e

morais. Trata-se de uma análise que deseja transformar o esporte e a cultura da mídia em uma ferramenta de combate contra as condições concretas as quais tem promovido situações de injustiça e desigualdade social. Se, por um lado, é possível perceber que o modo de produção das práticas esportivas tem sido fonte para processos de exclusão, por outro, temos nesses dois elementos (esporte e mídia), assim como na organização de eventos esportivos, a oportunidade histórica de encontrar estratégias de intervenção política que nos ajudem a fomentar condições dignas de existência para grupos e pessoas.

IGUALDADE DE CHANCES

Apesar da construção do favoritismo da seleção brasileira ter sido um dos principais focos de atuação da cultura da mídia durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, a noção de igualdade de chances é fundamental para entendermos a constituição do esporte moderno. Segundo Pereira e Gioia (2004), a igualdade, juntamente com a liberdade e o individualismo, é um valor básico da sociedade burguesa dos séculos XVIII e XIX. A noção de liberdade é central para a defesa do livre-comércio e concorrência e para a suplantação de todas as restrições às atividades comerciais e industriais. Enquanto o individualismo representava a ruptura de laços do ser humano com o mundo externo a ele mesmo, a igualdade foi pensada para equiparar os indivíduos, independentemente de sua condição social; ou seja, é a ideia de igualdade da filosofia clássica liberal, como explica Oliveira (1994), em que todos inicialmente estão no mesmo patamar, na posição sem vantagens ou desvantagens em relação a outros. As diferenças nascem da educação e das experiências pessoais.

Como tal característica é presente na Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006? O próprio torneio mundial de futebol tornou-se símbolo da igualdade entre as nações, pois todas as equipes são vistas como merecedoras de crédito, uma vez que a vaga para a competição é conquistada por méritos próprios. Difunde-se que todos os cantos do planeta estão representados e são bem-vindos, desde que dispostos a participar e praticar conforme as regras do jogo e o *fair-*

play. As equipes que participaram da Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 foram: Grupo A – Alemanha, Equador, Polônia e Costa Rica; Grupo B – Inglaterra, Suécia, Paraguai e Trinidad e Tobago; Grupo C – Argentina, Holanda, Costa do Marfim e Sérvia & Montenegro; Grupo D – Portugal, México, Angola e Irã; Grupo E – Itália, Gana, República Tcheca e Estados Unidos; Grupo F – Brasil, Austrália, Croácia e Japão; Grupo G – Suíça, França, Coreia e Togo; Grupo H – Espanha, Ucrânia, Tunísia e Arábia Saudita.

Durante a realização da Copa da FIFA, outras equipes têm potencial para promover jogos atraentes, não cabendo somente à seleção brasileira o papel de oferecer partidas recheadas de emoções. Sabendo-se que o principal produto da indústria do futebol não é o jogo em si, mas a emoção que ele pode provocar, destacar algumas equipes em situação de igualdade com a seleção brasileira significa a garantia do espetáculo. A igualdade é apresentada com reportagens que indicam a determinação, os problemas, os objetivos e o reconhecimento de que todas as equipes possuem qualidades técnicas e táticas para apresentarem um bom espetáculo. Os jogadores de Gana, por exemplo (adversários do Brasil no jogo das oitavas-de-final), foram chamados de habilidosos, pois jogavam de forma parecida com a própria seleção brasileira. Cabe ao torcedor assistir a todas as partidas, não importando qual seleção esteja em campo, pois a igualdade entre as equipes é garantia de entretenimento. Num sentido de provocação, após a derrota do Brasil para a França nas oitavas de final, o programa *Esporte Espetacular* apresentou gols de outras equipes como resultado do toque de bola e da habilidade dos jogadores. O gol de Fernando Torres da Espanha no jogo contra a Ucrânia e do jogador argentino Carlitos Tevez contra a equipe da Sérvia e Montenegro foram mostrados como igualáveis ao gol de Ronaldo, colocando esses atletas no mesmo patamar dos jogadores do Brasil.

É fato que a questão da igualdade tem se tornado uma das questões mais caras para a constituição da sociedade atual. Para Sousa (2006), o ambiente pós-Guerra Fria, quando se acreditava que o mundo entraria num momento de solidariedade e cooperação, possui uma

realidade em que imperam tensões, ações terroristas, violação de regras e direitos fundamentais, dissolvendo valores e princípios como a paz e a cooperação. A possibilidade de equiparar indivíduos é marcada ao longo da história da humanidade por distintas formas de opressão, discriminação e exploração, exigindo que o debate sobre a igualdade ocorra sobre elementos fundamentais como democracia, justiça social, cidadania e direitos humanos.

Por esse motivo, cumpre pensar a igualdade de chances em intervenções que não se resumam na organização de grandes torneios, mas, substancialmente, na criação de oportunidades para grupos e indivíduos se envolverem em práticas esportivas. Quando o foco está nesse tipo de participação esportiva, torna-se necessário compreender os processos que levaram as equipes a participar dos torneios e modo como a diferença é produzida em meio a conflitos e contradições sociais.

QUANTIFICAÇÃO E BUSCA DE RECORDES

No esporte, a quantificação representa a possibilidade de explicar o jogo por meio de dados matemáticos e estatísticos que desenham os detalhes da participação das equipes. Tal tendência representa o esporte em números, ou seja, há um tipo de análise que possui a quantidade como elemento central para determinar a qualidade de uma equipe. Por isso, em se tratando do torneio de futebol organizado pela FIFA na Alemanha em 2006, é possível resumi-lo em datas, horários, pontos das equipes, saldo e número de gols, cartões, passes certos e errados, cruzamentos, escanteios, e outros mais. Além disso, o próprio conhecimento que sustenta o aumento do rendimento esportivo possui como base a busca por variáveis quantificáveis capazes de fornecer uma compreensão linear e quantificada do esporte.

São apresentadas informações que destrincham o jogo em expressões numéricas para mostrar dados como finalizações, cruzamentos, desarmes, lançamentos, dribles e faltas cometidas, *ranking* de equipes e de jogadores, tabelas de resultados. Quando usada como a única maneira de representar o esporte, a quantificação se torna um dos principais

elementos da racionalidade cognitivo-instrumental ou simplesmente instrumental, que pode, por sua vez, ser definida, segundo Horkheimer (1991), como um modo de ação e compreensão do mundo baseado na matematicização dos fatos, no pensamento mecanicista, na possibilidade de previsão e cálculo, na crença de que há um saber suprassocial desligado de significados - desencadeando um processo de simplificação e/ou eliminação das contradições sociais. Nesse sentido, Vaz (2001, p. 93) explica

O desejo de um rendimento cada vez mais alto no esporte é, por sua vez, acompanhado pela preocupação com uma precisão cada vez maior na análise, traduzida, via de regra, em linguagem matemática, em números que possam comparar grandezas em sua possível equivalência, o que sem dúvida altera a especificidade da experiência vivida.

De certa forma, a cultura da mídia possui uma obsessão pelos “números do Brasil”, cujas informações são construídas por dados que configuram a seleção brasileira em termos mundiais. No programa *Globo na Copa*, apresentado durante a competição aqui analisada, elementos táticos da seleção brasileira na primeira fase da Copa do Mundo possuíram as seguintes especificidades: o Brasil contra o Japão finalizou 23 vezes (número maior do que as 15 vezes contra a Austrália e as 14 contra a Croácia); foram 11 jogadas pelas laterais, ocorrendo 11 vezes na partida contra o Japão (ex: a cabeçada de Cicinho para Ronaldo e o chute de Gilberto Silva), 07 contra a Austrália e somente 06 contra a Croácia; a participação do jogador Juninho tornou a equipe mais ofensiva, pois com ele foram 04 finalizações. O time ganhou em empolgação, permitindo que fosse realizada uma tabela entre os jogadores Ronaldo e Ronaldinho Gaúcho.

Outro exemplo está num balanço feito sobre a participação da seleção brasileira nas copas do mundo de futebol, desde o primeiro torneio realizado no Uruguai em 1930 até a edição sediada na Coreia e no Japão em 2002. Partindo da constatação de que é difícil expressar uma competição desse porte com palavras, e que os

números prometem muito mais emoções, ficou comprovado que o Brasil é o país cinco vezes campeão do mundo, o único que participou de todas as edições (17 vezes), disputou 87 jogos, com 60 vitórias. Pelé é o campeão mais novo (17 anos e 08 meses).

Soma-se à tendência de quantificação a busca de recordes, aspecto que apresenta temas diversos para as reportagens televisivas. Para o caso da participação do Brasil na Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, dois recordes foram tratados como polêmicos: Ronaldo será o maior artilheiro das Copas? Cafu será o jogador brasileiro com mais participações nas edições do maior torneio de futebol do mundo? Estes questionamentos representam a busca de recordes como uma característica central do esporte moderno, pois os limites quebrados são fruto do esforço, da determinação e do avanço do conhecimento científico produzido para o esporte. Nesse contexto, Vaz (1999, p. 100) considera que,

[...] as marcas não são pensadas apenas como limites do esporte, mas como fronteiras a serem alcançadas – e principalmente superadas pela humanidade. Nesse sentido, as marcas esportivas são vistas como realização particular de uma universalidade, da espécie humana sintetizada na figura individual do recordista, portador do rendimento máximo.

Cafu foi considerado pelo *Jornal Nacional* do dia 26 de junho o *Homem Recorde das Copas*: era o único jogador que participaria da final de três copas do mundo, podendo erguer a taça de vencedor duas vezes; o jogador com mais partidas pela seleção - superando os atletas Dunga e Taffarel. No jogo contra a seleção de Gana (ocorrido no dia 27 de junho) Cafu se tornou o jogador com mais atuações em jogos de copa do mundo.

O ponto mais discutido com relação aos recordes pairou sobre o atacante Ronaldo e a possibilidade de ele se tornar o maior artilheiro dos mundiais da FIFA - superando o alemão Gerd Muller, que possuía 13 gols. Certa polêmica ocorreu devido às pífias atuações do jogador brasileiro nas partidas que antecederam os jogos contra as seleções da Croácia (13 de

junho) e Austrália (18 de junho), pairando dúvidas quanto à capacidade de Ronaldo de se tornar o grande artilheiro das copas. Num balanço sobre a atuação do jogador nos três jogos da primeira fase, o *Fantástico* do dia 25 de junho assim o definiu: primeiro jogo (Brasil e Croácia) – não parecia aquele fenômeno; segundo jogo (Brasil x Austrália) – melhorou um pouquinho; terceiro jogo (Brasil x Japão) – “foi um *show*, deu um *show*, marcou dois gols e se igualou ao alemão”.

Na quarta partida da seleção brasileira na Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, Ronaldo fez o primeiro dos três gols da vitória do Brasil sobre a seleção de Gana. Com esse gol marcado o jogador ultrapassou o artilheiro anterior - 15 gols contra 14 do alemão. O locutor Galvão Bueno narrou o lance do primeiro gol do Brasil contra a seleção de Gana da seguinte forma:

Ronaldinho é o nome dele. Recordista absoluto em Copas do Mundo. O décimo quinto gol do Fenômeno (por falar em fenômeno; a fenomenal enviada de bola do Kaká para o Ronaldinho). A festa do Parreira. Ronaldo, você já botou seu nome na história. Ninguém mais tira, vai ser difícil um dia alguém chegar a este recorde. 15 gols. Recordista absoluto de gols. 01 para o Brasil, 0 para Gana [...] logo no início.

ESPECIALIZAÇÃO DE PAPÉIS

A característica da especialização de papéis está relacionada ao processo de *divisão social do trabalho*, o qual, como explicam Quintaneiro et al. (1996), é uma forma de organização social para a produção dos bens da existência, caracterizada pela segmentação social em diferentes grupos responsáveis por distintas ocupações. Tal divisão é marcada pela necessidade de aumentar a produtividade, portanto é fruto de desigualdades sociais mais abrangentes. Como um dos principais elementos para a constituição da sociedade moderna, a especialização de papéis representa, para Weber (2005, p. 25), a particularidade do modelo ocidental de racionalidade que possui na “[...] busca racional, sistemática e especializada da

ciência, por parte de um pessoal treinado e especializado”, a característica dominante de nossa cultura atual.

O esporte moderno é constituído não apenas por um grupo de jogadores que se dedicam a uma modalidade, mas também pelo exercício de funções diferenciadas dentro de um movimento harmônico para se atingir o objetivo final. Por este motivo, no futebol não existem apenas jogadores, mas também funções específicas - como goleiro, zagueiro, laterais esquerdo e direito, meios-de-campo, alas esquerda e direita, centroavante e atacantes, que se harmonizam para a constituição de uma tática eficaz.

Durante a última copa do mundo foi apresentada no programa *Fantástico* uma série de textos televisionados denominados de “Meu Candidato a Ídolo”. Num momento específico, os especialistas em cada função são tratados como heróis, e a reportagem, editada com movimentos corporais lentos, música instrumental ao fundo e narração poética, apresenta a dificuldade do escritor Marcelo Rubens Paiva em escolher o ídolo da equipe brasileira. A seleção do Brasil possuía um *goleiro* capaz de deixar um “santo” para trás (em alusão ao goleiro reserva Marcos, chamado de São Marcos); *zagueiros* que eram ídolos na Europa (Lúcio e Juan); um *lateral direito* considerado um dos melhores dos últimos tempos (Roberto Carlos); um *meio-campo* inigualável (Kaká, Ronaldinho Gaúcho, Emerson, Zé Roberto); *atacantes* fenomenais e imperadores (Ronaldo e Adriano, respectivamente), e craques como Cicinho, Juninho, Gilberto Silva, Fred, Ricardinho, Robinho, que esperam entrar no lugar de megacraques.

Outra polêmica televisiva envolvendo a seleção brasileira recaiu sobre a participação do jogador Ronaldinho, eleito pela FIFA o melhor atleta de futebol do mundo nos anos de 2004 e 2005. As atuações da equipe brasileira nos jogos da primeira fase contra a Croácia, a Austrália e o Japão provocaram críticas sobre a maneira como o referido jogador atuava no mundial, isto é, fora da sua especialidade - exercida somente no clube onde jogava naquela época, o Barcelona da Espanha.

Numa entrevista concedida ao repórter Pedro Bial, exibida no Jornal Nacional do dia 17

de junho, o referido jogador comenta esta questão deixando claro qual o seu papel na seleção brasileira:

Aqui eu faço uma função um pouquinho diferente de jogar no meio-campo. Então, isto modifica um pouquinho a forma de jogar, aonde eu tenho que fazer a equipe jogar, aonde eu tenho que dar um tempo nas jogadas, aonde eu tenho que fazer que os atacantes estejam próximos do gol e isso faz com que eu fique mais no meio de campo e não seja aquele jogador que vai acabar definindo as jogadas ou finalizadas as jogadas.

A especialização de papéis, que seria uma solução para uma equipe jogar de forma harmoniosa, acabou se tornando uma das principais críticas à seleção brasileira durante a copa. Tirar Ronaldinho Gaúcho de sua especialidade tornou-se polêmico pela própria característica da sociedade moderna, na qual “[...] obra definitiva e importante é sempre obra de especialista” (WEBER, 2003, p. 32).

BUROCRATIZAÇÃO

É bastante comum em discussões sobre a diferença entre jogo e esporte concluir que este último se tornou uma prática institucionalizada. Diferentemente do jogo, o esporte é constituído por um conjunto de normas e procedimentos orientados e modificados por corporações que regulamentam a maneira como as práticas devem se organizar. O que temos são federações e confederações como agências reguladoras que se apropriam das práticas esportivas e apresentam a maneira como o jogo deve ser praticado e organizado, denotando ao esporte o aspecto de prática regulamentada.

Quando se trata, por exemplo, da origem do futebol moderno, o que temos não é a invenção de um novo jogo, mas a fundação da ‘English Football Association’ em 1863 e da ‘International Board’ em 1882 para controlar as regras do jogo. A FIFA, criada em 1904, é vista como órgão regulador do futebol mundial, por isso o que houve na Alemanha em 2006 não foi a Copa do Mundo de Futebol, mas sim, a Copa do Mundo da FIFA, pois os jogos são

praticados, organizados e agenciados com as particularidades desta instituição. Nesse mesmo sentido, a expressão “jogo oficial” denota o esporte praticado de acordo com as exigências de suas agências reguladoras. É a questão da burocracia moderna que exerce, segundo Quintaneiro et al. (1996, p.139), “[...] uma incomparável superioridade técnica que garante precisão, velocidade, clareza, unidade, especialização de funções, redução do atrito, dos custos de material e pessoal”. Neste contexto,

Juntamente com o carisma e a dominação tradicional, a burocracia constitui, segundo Weber, um tipo de dominação, de caráter racional, em que a vigência está baseada na crença na legitimidade das ordens estatuídas e do direito de mando daqueles que, em virtude dessas ordens, estão nomeados para exercer a dominação. O burocrata deve trabalhar em obediência a regras racionais e impessoais, acompanhando o processo administrativo sem consideração por razões pessoais e subjetivas. O mundo moderno é o mundo da burocracia (CARVALHO, 2005, p. 28).

Uma questão bastante comentada durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006 foi a impecável organização feita pelos alemães, considerada como característica cultural daquele povo. A maneira como os mínimos detalhes foram pensados para a realização do torneio reforça o papel de órgãos reguladores para as competições. O sucesso do Mundial de futebol ocorreu também por ações burocráticas, consideradas elemento indispensável para a *performance* esportiva e, conseqüentemente, para a *performance* financeira da competição. O grande espetáculo esportivo só é possível quando órgãos reguladores conduzem o esporte com base nos processos de racionalização e burocratização que caracterizam a sociedade moderna.

RACIONALIZAÇÃO

Igualdade de chances, burocratização, especialização de papéis, quantificação, busca de recordes, racionalização e secularização são

elementos produzidos por um momento histórico específico que, dadas as suas especificidades, denota um modelo de racionalidade que caracteriza a sociedade ocidental. Segundo Weber (2005), apenas no Ocidente há um tipo de ciência que possui como referência bases matemáticas e um método experimental para a produção de conhecimentos; um tipo de pessoal treinado e especializado para o emprego de suas funções; a constituição do Estado pela combinação de uma administração com regras ou leis específicas e funcionários treinados; a produção da riqueza e o acúmulo de capital pela organização racional do trabalho livre (organização capitalística do trabalho), do incentivo econômico para o desenvolvimento da tecnologia e pela administração formada por regras formais.

Temos é um modelo de sociedade regida por dois pilares, como explica Santos (1994) apud Marques (1997): o pilar da regulação (constituído pelo princípio do mercado, estado e comunidade) e o pilar da emancipação (constituído por três dimensões da racionalidade: a racionalidade moral-prática do direito, a racionalidade cognitivo-instrumental da ciência e da tecnologia e a racionalidade estético-expressiva das artes e da literatura). Ocorre que, segundo Santos (2003), o modelo de racionalidade cognitivo-instrumental que sustenta a ciência moderna absorveu e redefiniu conforme com seus próprios moldes as capacidades emancipatórias das racionalidades moral-prática e estético-expressiva. Concomitantemente, a regulação moderna, que seria construída pelo equilíbrio entre Estado, mercado e sociedade, encontra nos princípios do mercado a sua expressão primordial. A regulação torna-se o norte que rege a ação racional; o mercado e a instrumentalidade, as referências para construir a emancipação humana; e a tecnologia, a ferramenta tanto para a emancipação como para a regulação.

A relação interna entre racionalidade e esporte ocorre no cerne dos processos de modificação de jogos e práticas atléticas em que o uso de *técnicas* de movimento para uma maior *performance* física com o mínimo de esforço possível, a tática como um tipo de organização de jogadores a partir de várias funções, posições e deslocamentos e a presença de *regras*

previamente determinadas por agências reguladoras para organizar e estruturar o jogo em seus mínimos detalhes são o subsolo da promoção do rendimento, e por isso denotam a ênfase na racionalidade instrumental para a promoção do espetáculo.

O predomínio da racionalidade instrumental no âmbito das práticas esportivas concretiza uma arte do detalhe para a promoção da eficiência e do rendimento pela análise minuciosa do corpo em movimento. Em qualquer manual que tenha como objetivo ensinar o futebol, a descrição detalhada das técnicas esportivas - como o chute, o passe e recepção de bola - é um procedimento que denota o sentido do processo de ensino e aprendizagem dessa modalidade. Segundo Foucault (1987), trata-se de uma “arte de talhar pedras” para colocar o corpo em movimento coerentemente articulado em função de um objetivo comum.

Esses elementos devem estar de acordo com o conjunto de normas que regem o jogo esportivo, sendo necessário, além de segui-las, conhecê-las e compreendê-las. É bastante reconhecido que o passo inicial para a constituição do futebol moderno está na unificação das regras do jogo, deixando-se de lado uma prática caracterizada por uma “correria desenfreada” para a constituição do que atualmente conhecemos como futebol.

Como estes três elementos (regras, técnica e tática) foram tratados pela mídia televisiva durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006? No programa *Fantástico*, logo após uma reportagem sobre mulheres que gostavam e entendiam de futebol, atores de novelas brasileiras (denominados pelo programa de *galãs*) explicaram algumas regras do jogo. Nesse programa, os atores destacaram o escanteio/tiro de canto e a lei da vantagem, respectivamente. As regras foram apresentadas pela utilização de um tabuleiro do jogo de futebol-de-botão, com as respectivas peças representando os jogadores - as explicações eram acompanhadas de cenas de jogos, demonstrando como ocorrem o escanteio e o impedimento. Aqui temos a informação televisiva apresentada de forma didatizada e as regras tornadas subterfúgio para que o apelo sexual tome espaço em busca da maior audiência.

Ainda durante a Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, o quadrado mágico foi o principal exemplo da criação e utilização de esquemas táticos para atingir o objetivo almejado. A conotação que o quadrado mágico teve durante a copa era o de um esquema inovador adaptado às condições técnicas dos jogadores da seleção brasileira. Com a presença de um grupo de atletas excepcionais (Ronaldo, Adriano, Kaká e Ronaldinho Gaúcho), o papel da mídia era de transmitir como funcionava esse esquema, como as movimentações eram feitas para se chegar ao gol almejado. O quadrado mágico foi alvo de especulações e expectativas da mídia brasileira, e o papel dedicando à televisão era comprovar como este esquema promove a confiança na vitória. O guia da revista esportiva Lance sobre a Copa de 2006 estampou na Capa “o quadrado mágico rumo ao hexa”. No interior da revista encontramos a seguinte afirmação: “A seleção canarinho vai à Alemanha embalada pelo melhor jogador do mundo na atualidade. Ronaldinho Gaúcho, que encantou a torcida do Barcelona nos últimos anos e foi eleito o maior de todos pela Fifa, é só mais um do Quarteto Mágico. Ao seu lado jogarão ninguém menos que Ronaldo, artilheiro máximo do Mundial passado, Kaká, um dos destaques do Milan, e Adriano, o Imperador, que busca reencontrar na Copa seu melhor futebol e os gols” (Guia Lance Copa 2006, 2006, p. 120).

É preciso lembrar que a tática se refere à organização dos indivíduos em determinados espaços em função de um objetivo comum; todavia, não se trata apenas da colocação de pessoas em determinadas locais, mas das movimentações e funções que cada uma delas deve possuir: uma *arte das distribuições*, como disse Foucault (1987, p. 23):

É preciso anular os efeitos das repartições indecisas, o desaparecimento descontrolado dos indivíduos, sua circulação difusa, sua coagulação inutilizável e perigosa; tática de antideserção, de antivantagem, de antiaglomeração. Importa estabelecer as presenças e as ausências, saber onde e como encontrar os indivíduos, instaurar as comunicações úteis, interromper as outras, poder a cada instante vigiar o comportamento de cada um, apreciá-lo, sancioná-lo,

medir as qualidades ou métodos. Procedimento, portanto, para conhecer, dominar e utilizar.

Com relação à técnica, as habilidades corporais do jogador Ronaldinho Gaúcho são denominadas pela mídia como capazes de desestruturar a ordem do jogo; o exemplo mais típico do futebol-arte. Seguido pelas câmeras em todas as suas ações, reportagens sobre o jogador brasileiro são apresentadas com o intuito de criar a expectativa de que jogadas sejam executadas não como produto de um movimento esportivo ideal, mas para denotar a técnica esportiva a técnica esportiva um caráter de espaço criativo, capaz de fornecer significados relacionados à ludicidade. Ao destinar à técnica tal conotação, a mídia televisiva executa o trabalho de construção do futebol não apenas como manifestação típica da identidade nacional, mas também como habilidades técnicas resultantes de processos naturais; e muitas vezes, o único requisito necessário para jogar futebol é ter nascido em terras brasileiras.

SECULARIZAÇÃO

Todas as características do esporte acima analisadas são possíveis graças à noção de que na sociedade moderna há o abandono das explicações mágicas, profanas e espirituais que regem a vida social. Tais elementos são substituídos por provas racionais, e a ordem social é mantida e construída tendo como referência a tecnologia e a ciência. Apesar de os rituais esportivos muito se assemelharem aos religiosos, o caráter profano do esporte moderno e a vitória esportiva são frutos da produção especializada, do viés matematicizado do conhecimento e de normas de conduta que caracterizam o modo esportivo de ser.

Sendo assim, pode-se afirmar que “[...] o mundo de deuses e mitos foi despovoado, e sua magia substituída pelo conhecimento científico e pelo desenvolvimento de formas de organização racionais e burocratizadas” (QUINTANEIRO et al., 1996, p. 41). Não obstante, é necessário reconhecer que a secularização, como característica da sociedade moderna, não significa abandonar os elementos religiosos das práticas sociais e manifestações culturais, mas

reconhecer como a religião está de acordo com a promoção de uma conduta racional. O esporte moderno só faz sentido, como explica Weber (2005, p. 125), se estiver ligado a propósitos racionais em busca da eficiência física. O esporte como “meio de expressão espontânea de impulsos indisciplinados, era-lhes suspeito; e à medida que fosse apenas um meio de diversão, de estímulo ao orgulho, de despertar de baixos instintos ou do instinto irracional da aposta, era obviamente condenado”.

O esporte secular é burocratizado, quantificado e racionalizado e está em busca constante de recordes, e o esforço e trabalho de um pessoal especializado são os caminhos para a vitória. Singular é a característica do esporte em transitar entre as características seculares em sua organização e um tipo de conotação religiosa quando se trata da relação que será estabelecida com o público e os telespectadores. Numa paisagem de secularização capitalista, como afirma Eagleton (2005, p. 104), e na qual a religião é vista como conexas com tipos variados de fundamentalismo, o esporte oferece uma experiência estética e um modo de vida que fornece “[...] algum tipo de ritual e simbolismo coletivo, completado com solidariedade de grupo, competição viril, um panteão de heróis legendários e uma liberação carnavalesca de energias reprimidas”.

A televisão transita entre os aspectos profanos e seculares do esporte, realizando análises em que ambos os elementos são focados. Além da citada reportagem denominada “Meu candidato a Ídolo”, na Copa do Mundo da FIFA Alemanha 2006, encontramos na análise da trajetória do Brasil na primeira fase uma mistura de elementos técnicos e transcendentais. A provável vitória do Brasil nessa competição foi explicada por argumentos técnicos como: (1) a seleção era composta pelos melhores jogadores do mundo; (2) houve um tempo de preparação física e tática considerável para uma competição de curto prazo; (3) a equipe técnica do Brasil era composta de pessoas especializadas que conheciam a ciência do esporte em suas diversas dimensões.

No comentário sobre o jogo Brasil x Japão, feito pelo jornalista Pedro Bial no Jornal Nacional do dia 22 de julho, as explicações para a vitória do Brasil transitaram entre argumentos

seculares e profanos. Sangue frio, pé quente e cabeça se unem à crença de que o jogo foi decidido no vestiário - local oculto que não pode ser visto por todos; um gol no minuto de acréscimo representa que se ganha uma partida com sorte; o número 07, por sua vez, é responsável por chutes perigosos e lançamentos divinos.

Um momento decisivo do jogo de hoje passou-se longe das câmeras, na intimidade do vestiário. A decisão arrojada de Parreira só vazou na hora do hino. Cicinho engolia em seco; Juninho rangia os dentes. Bola rolando e o time mordida, transpirava atitude, vontade tamanho GG. O primeiro gol foi *made-in-Brazil*: pela jogada de Alex, bomba de Tamada. A seleção manteve o sangue frio, pé quente, cabeça. Depois da bela virada de Ronaldinho Gaúcho, Cicinho pensou rápido e bem. Gol no minuto de acréscimo; a sorte anda conosco. Aos 07, número mágico, com 07 minutos do segundo tempo, Juninho chuta lá de São Januário. 07 minutos depois, Gaúcho acerta um lançamento divino. Mais um falso reserva, Gilberto, marca. O resto é história. Parreira montou uma armadilha generosa e crença que ele compartilha com os adversários: temos 23 titulares.

Dito dessa forma, é possível acreditar que o chute de Juninho veio mesmo de São Januário. Na cultura da mídia é preciso que a característica da secularização seja perpassada por elementos profanos, pois a característica “racional” que os telespectadores devem possuir é a de se relacionarem com o futebol de forma apaixonada, expressando seu amor pelo jogo nas mais distintas situações. Por esse motivo, são bastante comuns reportagens que demonstram como grupos e pessoas, das mais distintas regiões do Brasil, organizam-se e se preparam para assistir aos jogos da seleção brasileira. Ser brasileiro e não gostar de futebol, para a cultura da mídia, é uma atitude que foge de qualquer explicação lógica e, de forma bastante simples, racional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas esportivas se apresentam como uma das principais manifestações culturais dos dias de hoje. Destinar atenção ao modo como o esporte é construído em diversas instâncias sociais é uma forma de compreender o processo

de formação dos nossos modos de ser, pensar e agir. É nas relações sociais mediadas pelo esporte que formamos nossos gostos, opiniões e utilizamos linguagens e ferramentas distintas para construir o mundo que nos rodeia. Como se trata de uma prática cultural, o esporte está entrelaçado por questões sociopolíticas, as quais, quando tomadas em seu conjunto, têm muito a nos dizer sobre elementos como cidadania, democracia e justiça social.

Nesse contexto encontramos a cultura da mídia, que se tornou a principal ferramenta para a produção do esporte-espetáculo. Como se trata do oferecimento de um produto para os telespectadores, a construção do futebol ocorre no contexto da simplificação de fatos e acontecimentos sociais, sem que ocorra a necessidade de reflexão, crítica e análise das diversas contradições sociais inerentes às práticas culturais. O que temos não é o abandono das características do esporte moderno em função de formas abertas de prática e execução, mas o uso da igualdade de chances, burocratização, especialização de papéis, racionalização, quantificação, busca de recordes e secularização nas suas formas mais rígidas e severas, sendo quase impossível imaginar outra saída para o esporte que não seja a sua espectacularização.

A cultura da mídia é acima de tudo uma ferramenta e, por esse motivo, está de acordo com o modo como a realidade social será produzida para explicitar e concretizar projetos e intervenções. Para um estudo como este, seria necessário apresentar outros elementos que constituem o futebol como manifestação da modernidade e como produto midiático; utilizar referências teóricas distintas e outras categorias de análise que investiguem o esporte no seio de seus conflitos e contradições; dialogar com autores como Pierre Bourdieu e Norbert Elias para aprofundar-se nas questões sobre o esporte aqui discutidas.

De qualquer forma, como produto de ações e intervenções humanas, o esporte é construído de acordo com interesses e necessidades de grupos e pessoas, e da mesma forma como ele vem sendo constituído como uma das principais mercadorias em tempos de consumo fácil e fugaz, é possível encontrar na televisão e no futebol elementos que escapam do processo de mercadorização da própria vida social. O primeiro passo para tanto parece ser a própria utilização da parceria entre esporte e cultura da mídia em função da cidadania, democracia e justiça social; mas para isso ainda há muito que fazer.

FEATURES OF MODERN SPORT DURING THE 2006 GERMANY'S FIFA WORLD CUP

ABSTRACT

The following paper is a discussion about the 2006 GERMANY'S FIFA WORLD CUP from television perspective. So far, it uses the features of the modern sport to investigate how such elements are built by the media culture.

Keywords: Modernity. Sport. Culture.

REFERÊNCIAS

- BENTES, I. Guerrilha de sofá. **Folha de S. Paulo**, Mais!. São Paulo, 31 de março de 2002, Cadernos Mais!, p. 7, 2002.
- BERHMAN, M. **Tudo que é sólido desmancha no ar**: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- BETTI, M. **A janela de vidro**: esporte, televisão e Educação Física. Campinas, SP: Papyrus. (Coleção Fazer/Lazer, 1998).
- BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. Vitória: Ed. da UFES, 1997.
- CAMBI, F. **História da pedagogia**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.
- CARVALHO, A. B. de. **Max Weber**: modernidade, ciência e educação. Petrópolis: Vozes, 2005.
- CHAU, M. **Simulacro e poder**: uma análise da mídia. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**: Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- EAGLETON, T. **A idéia de cultura**. São Paulo: Ed. da UNESP, 2005.
- FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL. Guia Oficial da Copa do Mundo da FIFA 2006. **Da horda à equipe, uma história do futebol**. São Paulo: RCM, 2006. p. 10-13.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GASTALDO, E. L. **Os campeões do século**: notas sobre a definição da realidade no futebol-espetáculo. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, SP, v. 22, n. 1, p. 105-124, 2000.

- GEORGEN, P. **Pós-Modernidade, ética e educação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.
- GIROUX, H. **Atos impuros**: prática política dos estudos culturais. Tradução de Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- GUIA LANCE COPA 2006. **O maior inimigo é o oba-oba**. São Paulo: Areté Editorial, 2006.
- HABERMAS, J. **O discurso filosófico da modernidade**: doze lições. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Coleção Tópicos).
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e a política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.
- KORKHEIMER, M. Teoria tradicional e teoria crítica. In: HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. **Textos escolhidos**. São Paulo: Nova Cultural, 1991. (Os Pensadores, 16).
- MARQUES, M. R. A. Pós-modernidade e iluminismo: crítica à sociologia modernista. **Educação e Filosofia**, Uberlândia, v. 11, n. 21/22, p. 163-180, 1997.
- MARX, K.; ENGELS, F. **O manifesto comunista**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. (Coleção Leitura).
- OLIVEIRA, V. M. **Consenso e conflito da Educação Física brasileira**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- PEREIRA, M. E. M.; GIOIA, S. C. In: ANDERY, M. A. et al. **Para compreender a ciência**: uma perspectiva histórica. Rio de Janeiro: Garamond: São Paulo: EDUC, 2004.
- QUINTANEIRO T. et al. **Um toque de clássicos**: Durkheim, Marx e Weber. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1996.
- ROUANET, S. P. **O mal-estar na modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- SANTOS, B. de S. **A crítica da razão indolente**: contra o desperdício da experiência. São Paulo: Cortez, 2003.
- SOUSA, F. de. A democracia, face política da globalização? **Revista Brasileira de Política Internacional**, Rio de Janeiro, v. 49, n. 1, p. 5-24, 2006.
- TOURAINÉ, A. **Crítica da modernidade**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- VAZ, A. F. Técnica, esporte, rendimento. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 7, n. 14, p. 87-99, 2001.
- VAZ, A. F. Do culto a performance: esporte, corpo e rendimento. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 87-99, 1999. Trabalho apresentado no XI Congresso Brasileiro de Ciência do Esporte, Florianópolis, 1999.
- VAZ, A. F.. Lazer, indústria cultural, biopolítica. In: ISAYAMA, H.; LINHALES, M. A. (Org.). **Sobre lazer e política**: maneiras de ver, maneiras de fazer. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006, p. 19-40.
- WEBER, M. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. Tradução de Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- WEBER, M. **Ciência e política**: duas vocações. São Paulo: Martin Claret, 2003.

Recebido em 04/03/09

Revisado em 20/07/09

Aceito em 16/08/09

Endereço para correspondência: Quéfren Weld Cardozo Nogueira. Rua Jornalista Paulo Costa, 288/06. Bairro Atalaia, CEP 49037-340, Aracaju-SE, Brasil. E-mail: quefrenweld@yahoo.com.br