

RENATO FRANCISCO RODRIGUES MARQUES

**ESPORTE E QUALIDADE DE VIDA:
Reflexão sociológica**

Dissertação de Mestrado apresentada à
Pós-Graduação da Faculdade de
Educação Física da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção do
título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Dr. Gustavo Luis Gutierrez

Campinas
2007

Finalizando a análise ao modelo de Guttmann (1978), nota-se que o mesmo não considera a heterogeneidade de manifestações. O autor se refere ao esporte de alto rendimento como a única forma de expressão do esporte moderno (PRONI, 1998). É importante a consideração de que a teoria de Guttmann foi elaborada na década de 1970, quando o quadro sócio-político mundial ainda respirava a divisão em dois grandes blocos econômicos (capitalismo e socialismo), e o esporte ainda apresentava maior influência político-ideológica do que comercial. Nesse período, o alto rendimento se apresentava como a forma hegemônica do esporte, visto sua importância para uso do Estado.

Como será tratado mais adiante neste trabalho, as diversas formas de manifestação do esporte são uma característica mais atual, fruto da globalização mundial posterior à queda do muro de Berlim, por isso não pode ser resumido somente nas categorias apresentadas por Guttmann, embora sejam de grande utilidade para fundamentar aspectos inerentes, principalmente ao esporte de alto rendimento.

3.2.2. Elias e Dunning: o esporte e o Processo Civilizador

Neste momento será feita referência à compreensão do processo de gênese do esporte moderno sob os olhares de Norbert Elias e Eric Dunning, pautados na teoria do Processo Civilizador. Primeiramente, será apresentada essa teoria, de autoria do primeiro, com a intenção de subsidiar a descrição histórica feita pelos autores posteriormente.

Essa abordagem considera que o esporte teve um ponto temporal no qual ele foi inventado a partir de transformações dos jogos populares, não de forma totalmente consciente e proposital⁵, mas de acordo com interesses da sociedade inglesa do final do século XVIII, seguindo as tendências do Processo Civilizador sobre essa sociedade. Por sua vez, esse processo pauta-se no controle das ações e emoções dos indivíduos, de acordo com os padrões e limites impostos culturalmente, e necessidade de vida em grupo.

Segundo Elias, a sociedade exerce certo controle sobre as manifestações dos indivíduos, que aceitam e remodelam constantemente esses limites, o que lhes permite viver em grupos socialmente definidos. Essa ação ilustra um movimento de busca pela convivência, que se

⁵ Esse processo se caracteriza como não planejado, resultado inesperado do entrelaçar de ações intencionais dos membros de vários grupos interdependentes, ao longo de muitas gerações (DUNNING, 1992b).

apresenta como uma necessidade do ser humano para garantir sua própria sobrevivência, pautada principalmente, pela diminuição do uso da violência. Isso deriva desde os homens primitivos até os tempos atuais.

Para Elias, se além de produzir seus meios de subsistência o Homem não se defender, ele se torna também caça/alimento. Por isso, além das relações de produção, o Homem vive em redes de interdependência, através de laços que se articulam de maneira diversificada (GEBARA, 2000). Tal característica é que promove o Processo Civilizador, no qual os indivíduos, para se adequarem à vida em grupo, aumentarem suas chances de sobrevivência e, num segundo momento, de prosperidade, têm de controlar suas emoções e manifestações de modo a agirem dentro dos padrões e limites sociais do ambiente em que se encontram.

Essa teoria pauta-se na Sociologia Configuracional, na qual as ações dos sujeitos se encontram interligadas e os rumos da sociedade se definem por sua complexidade. Tanto o meio social exerce influência sobre o *habitus*⁶ dos indivíduos, quanto esses alteram os rumos do grupo em que se encontram, através de ações toleradas pela sociedade.

Para compreender a problemática sociológica, segundo Elias, é necessário redimensionar a idéia de que a sociedade é composta por estruturas exteriores aos sujeitos, e avançar para o conceito de teias de interdependências ou configurações (MARCHI JR, 2007), na qual todos os componentes exercem mútua influência, inclusive sobre o grupo macro. Essencialmente, essa teoria trabalha com padrões de interdependência em processo de mudanças, rearticulando as relações de poder entre os indivíduos em sociedade.

Um conceito importante na obra de Elias (1994) é o de *Balança de poder*, o qual confere à posse de poder dos indivíduos um caráter fluido. Ou seja, ter poder para Elias é um ato que não necessariamente se revela eterno, muito pelo contrário, pode variar de acordo com alterações nas configurações da sociedade.

As investigações de Elias estão sempre voltadas para a longa duração e têm base na estrutura da personalidade humana e nas mudanças de comportamento como produto de um controle das emoções e impulsos, cada vez mais internalizados, no sentido de uma disciplinarização do próprio indivíduo. Essas mudanças estão ligadas ao desenvolvimento das estruturas sociais (LUCENA, 2002).

⁶ Habitus social: linguagem comum entre indivíduos de uma sociedade ou de determinado grupo (LUCENA, 2002). Na linha “elisiana”, esse termo se expressa pela carga cultural que se materializa nas ações dos sujeitos, construída historicamente, de geração em geração, pelo meio social. Sofre alterações no decorrer do tempo.

O conceito de “longa duração” em Elias não tem exatamente origem cronológica, mas sim, um conceito que avalia e é avaliado pela natureza dos processos. Isso decorre da afirmação de que as transformações e configurações sociais ocorrem no desenvolvimento de várias gerações (MARCHI JR, 2007).

Nesse processo, a sociedade passa por mudanças em suas formas de interação. As ações individuais são até certo ponto controladas pelo grupo social, que delimita possibilidades de ação e extravaso de sentimentos. Tais transformações ocorrem de forma não planejada, de acordo com as ações dos diferentes indivíduos que fazem parte desse complexo. Logo, a sociedade estabelece limites de ação aos sujeitos, que tem relativa autonomia. Suas escolhas exercerão influência sobre os rumos do todo social, estipulando uma relação de mútua interferência (ELIAS, 1994).

A individualização se faz nessa teoria como uma abertura do poder de decisão e liberdade de escolha, mas sempre está inserida dentro do *habitus* social, que se constitui na composição que o sujeito compartilha com os outros e onde há essa liberdade de ações (LUCENA, 2002). É retirado o foco da racionalidade individual e aplicado na racionalidade abrangente, que é complexa e tem teias sociais inter-relacionadas, em que a ação individual se insere no conjunto mais amplo das ações de outros sujeitos. Devido a essa complexidade, as ações individuais não se encerram no ator, mas têm repercussões sobre outros indivíduos (GUTIERREZ; ALMEIDA, 2005).

A Teoria do Processo Civilizador procura construir a gênese do comportamento humano e das ações a partir de componentes racionais, porém atenta a manifestações psicológicas e fisiológicas. Estabelece algumas normas de conduta moral em diversos campos de vida humana, inclusive no esporte (GUTIERREZ; ALMEIDA, 2005).

O Processo Civilizador é “cego”, ou seja, não planejado, porém empiricamente evidente. Trata-se do processo de refinamento dos atributos e ações dos sujeitos em relação ao uso da violência e solução de conflitos (GEBARA, 2000).

Os principais elementos do Processo Civilizador são (DUNNING, 1992a, p.30):

- Formação do Estado: aumento da centralização política e administrativa e aceitação do controle do Estado sobre o uso da violência e cobrança de impostos;
- Aumento das cadeias de interdependência;
- Equilíbrio de poderes entre classes e grupos sociais (democratização funcional);

- Elaboração e refinamento de condutas e padrões sociais;
- Aumento da pressão social sobre as pessoas para exercerem auto-controle sobre sexualidade, emoções e agressão;
- Aumento da importância da consciência como reguladora do comportamento.

Esse processo ocorre num sentido de aumentar o controle do Estado e a necessidade de autocontrole dos indivíduos de acordo com o desenvolvimento da sociedade, que é indicado por (DUNNING, 1992a, p.31):

- Desenvolvimento científico: controle de acontecimentos naturais;
- Organização social: controle das relações sociais;
- Processo de Civilização: o que cada indivíduo aprendeu, desde a infância, sobre o autocontrole.

Esse processo ocorre e sempre ocorreu na sociedade num sentido de aumento das restrições quanto ao uso da violência e exteriorização das emoções. Na obra de Elias é mais fortemente evidenciado como seu ponto de partida os costumes dos cortesãos europeus que mudavam seus hábitos de forma a se diferenciar socialmente.

Na Inglaterra do século XVIII notava-se forte crescimento da industrialização e racionalização tanto dos meios de trabalho quanto da vida como um todo. O desenvolvimento industrial mudou os hábitos e a forma de organização da sociedade, tanto das classes trabalhadoras, quanto da burguesia e aristocracia, afetando também os momentos de lazer, que eram colonizados por jogos e disputas competitivas da classe aristocrática. Os hábitos se transformavam no sentido de aumento do autocontrole das emoções, negação ao uso da violência e o redirecionamento da idéia do nojo (ELIAS, 1994).

Nesse processo, o autocontrole se faz um requisito fundamental para a inserção do indivíduo na vida em sociedade, e o que muda na evolução dessas são os padrões culturais de autodomínio, ou seja, as exigências sociais sobre os sujeitos.

As exigências desse processo caminham num sentido de diminuição da violência e priorização da vida em grupo (DUNNING, 1992a), estabelecendo algumas normas de conduta moral em diversos campos da vida humana. Isso não foi diferente com o esporte, pois, segundo a perspectiva de Elias e Dunning (1992a), houve uma evolução global dos códigos esportivos na mesma direção do Processo Civilizador.

Uma diferença marcante dos estágios de desenvolvimento entre diferentes sociedades é a tolerância das mesmas à violência. Isso é um dos requisitos que diferencia o

esporte moderno das formas mais antigas de jogos populares, visto que na maioria dos confrontos esportivos as regras existem com a finalidade de, entre outras, manter as práticas de violência sob controle.

Outra relação do esporte com o Processo Civilizador se expressa na capacidade desse fenômeno promover um equilíbrio na sociedade, evitando sua neurose, que pode ser provocada pelo excesso de controle dos sujeitos. Isso ocorre através das ações *miméticas* e *catárticas*.

O esporte não-profissional faz parte de momentos de lazer, com funções de liberar tensões agradáveis e desrotinizadoras, capazes de recuperar e integrar todas as esferas da vida (ELIAS, 1992a). Isso ocorre através de atividades *miméticas* que propiciam, em momentos de lazer, tensões e sensações não vivenciadas no dia-a-dia, pautados no autocontrole das emoções. Essas ações são baseadas na simulação ou criação de novas situações, que se desviam da rotina controlada.

O termo mimético diz respeito a performances no lazer livres de restrições de uma maneira controlada, manifestando tensões prazerosas (GEBARA, 2002a). No contexto *mimético*, o descontrole das emoções ocorre de forma aceitável e aprovada socialmente (ELIAS; DUNNING, 1992d). Isso remete a um momento de *descontrole controlado*, no qual a sociedade permite, até um certo limite, exacerbações ligadas à manifestação das emoções, através de vivências que tragam tensões agradáveis e necessárias, que são censuradas pelo autocontrole cotidiano.

O esporte induz, ou representa, uma intensa sessão de mimetismo social, através da incerteza proporcionada por suas práticas e resultados, e também pelos gestos e costumes dos esportistas, que são copiados, imitados e assimilados (PRONI, 2002).

A vivência dessas tensões proporcionada pela *mimese* desencadeia no sujeito o processo de *catarse* ou de *manifestações catárticas*, que se caracteriza pela síntese da tensão no momento da emoção. A sensação de prazer promovida pela exacerbação de ações e sentimentos em relação ao permitido cotidianamente (GUTIERREZ; ALMEIDA, 2005). A *catarse* é a sensação de liberdade relativa frente às vivências que extrapolam as restrições de ação impostas pela sociedade. Na teoria “elisiana”, é essa categoria que faz do esporte um fenômeno atrativo e fascinante. A incerteza do resultado, o esforço físico, a sensação de risco e combate

proporcionada por tal prática é o que vem a produzir tensões desrotinizadoras, positivas e prazerosas.

Embora seja um universo regulamentado e racionalizado, o esporte ainda representa um ambiente em que são aceitas atitudes e vivências não toleradas na vida cotidiana, mais controlada. Claro que o Processo Civilizador também age sobre esse fenômeno, o que provoca certos limites de ação em suas práticas, mas que mesmo assim ainda mantém certa liberdade de ação e exteriorização das emoções por parte do sujeito.

Elias (1992b, p.195) sugere que o esporte tenha gênese e história parcialmente independentes de manifestações sócio-culturais antigas, pois embora derive de jogos populares, tem suas regras “muito detalhadas e diferenciadas (...), não são regras forjadas no costume, mas regras escritas e sujeitas explicitamente a um criticismo racional e a revisões”. De fato, esse autor assume que embora seja um fenômeno que sofreu adaptações sócio-culturais no decorrer da história, e por isso deriva da mudança de *habitus* da sociedade, é um universo que se diferencia de outras práticas corporais pois é racionalizado, institucionalizado e tem sua regulamentação estipulada por órgãos específicos, diferentemente de jogos populares, formados por normas pautadas no costume.

Elias (1992b) afirma que o esporte teve sua gênese na Inglaterra do século XVIII, devido ser esse um país que se encontrava em processo de pacificação e racionalização de suas práticas, o que ocorreu também no lazer, implicando na institucionalização dos jogos populares e práticas corporais. As atitudes em relação aos jogos e competições esportivas (como *fair play*⁷, oportunidades iguais, regras codificadas, entre outras) tinham analogias na vida pública da Inglaterra do século XVIII, e as características do esporte moderno têm sua origem nas mesmas circunstâncias sociais que fomentavam a produção industrial racionalizada.

A ação do Processo Civilizador sobre o esporte é percebida pela regulamentação de regras e normas de conduta, racionalização e burocratização das práticas, que exercem controle sobre as ações dos envolvidos, buscando a diminuição da violência⁸ e legitimação dos resultados da disputa. Além disso, existe o controle do Estado sobre

⁷ Buscar a vitória dentro das regras. Disposição cavalheiresca oposta à busca vulgar da vitória a qualquer preço (BOURDIEU, 1983b). Formação ética e moral visando a prática competitiva sem o uso de outros meios que não a própria capacidade para superar os oponentes (RUBIO, 2002).

⁸ É importante salientar que tanto no esporte moderno, quanto no contemporâneo, como será apresentado, o uso da violência tende a ser mais controlado, porém não extinto. Isso ocorre pela variação de formas de violência, desde física (existindo até certo ponto permissão para seu uso em algumas modalidades) quanto moral (doping, corrupção, entre outras).

manifestações populares, através de proibições de práticas em determinado momento histórico, devido ao uso em demasia da violência em tais eventos. Para Elias (1992b), uma diferença marcante de estágios de desenvolvimento entre diferentes sociedades é a tolerância das mesmas à violência. Isso também diferencia o esporte de formas mais antigas de jogos.

Elias e Dunning descrevem o declínio empírico da propensão das pessoas em obter prazer por meio da participação direta ou indireta em atos de violência física. Sendo esta uma das principais características do esporte moderno, a existência prévia de um grau mínimo de cooperação não violenta entre os participantes (MALCOLM, 2006).

O Processo Civilizador age sobre o esporte de forma a controlar a violência através da burocratização e racionalização buscando também a igualdade de chances. A elaboração de regras cria um organismo de fiscalização e representação (GUTIERREZ; ALMEIDA, 2005).

Os jogos populares, até o final do século XVIII e início do XIX, tinham como característica regras pouco definidas, a forma rude com que se davam as disputas e a similaridade à guerra em terminologias e ações. Tais jogos eram transmitidos oralmente e não havia normas escritas nem organizações centrais para unificar o nome ou a maneira de jogar, e os grupos não eram formados para os jogos, mas sim, por características sociais, como em povoados e vilas (DUNNING; CURRY, 2006). Tais eventos envolviam muitos participantes, que regulavam as regras e suas aplicações, com enormes limites territoriais e a não observância à igualdade de condições de disputa.

Dentro de uma sociedade que rumava à racionalização e controle das ações e violência, esse tipo de manifestação se mostrava inadequada às aspirações de desenvolvimento, visto que além de promover a bagunça e desordem, ocupava a população de forma a causar muitos feridos.

[...] o Football, assim como outros jogos populares, foram proibidos na Inglaterra pois era o período da Guerra dos Cem Anos com a França e os governantes consideraram tais jogos como perda de tempo e práticas substitutas dos treinamentos para a guerra, sendo uma ameaça à ordem e defesa da pátria (DUNNING; CURRY, 2006, p. 48).

Após esse período, no qual os jogos populares passaram a ser vistos como um “atraso” ao desenvolvimento do país, ainda mais por estarem ligados a festividades e feriados, a influência do Processo Civilizador promoveu um maior controle de manifestações sociais em

relação à diminuição da violência, e aplicação de valores morais a tais práticas. Como cita Elias (1992b), passou a ser desprestigiado matar a raposa na caça, ao invés de somente persegui-la, por exemplo, cabendo a sorte do animal aos cachorros acompanhantes.

Os jogos populares passaram a sofrer certa racionalização em suas regras, visando o controle da violência, e permitindo que (GEBARA, 2002a, p.22): “(a) jogos menos violentos se tornassem mais homogêneos, expandindo suas fronteiras de alcance; (b) as pessoas passassem a se divertir mais com os jogos, ao invés de se divertirem com a violência, exercendo influência sobre seus *habitus*”.

O primeiro movimento significativo no sentido de modernização dos jogos populares ocorreu no século XIX, nas escolas públicas inglesas. Essas instituições se caracterizavam, no final do século XVIII e início do XIX, por grande disciplina interna, abusos físicos dos mais velhos sobre os mais novos e autonomia dos alunos frente suas práticas de tempo livre (RUBIO, 2002). Nesse contexto, os jogos passaram a sujeitar-se a restrições impostas por regras escritas, muitas delas relacionadas à exclusão ou controle da violência, tornando os jogos mais “civilizados” (DUNNNING, 1992c).

As escolas públicas eram freqüentadas por alunos de classes sociais privilegiadas e tinham a função principal de transmitir valores morais ligados à coragem, tolerância ao sofrimento, altruísmo, competitividade, respeito a normas, virilidade, entre outros, pois formavam os homens que iriam atuar na indústria, comércio e administração do império no futuro (RUBIO, 2002). Dessa forma, os jogos coletivos eram uma estratégia utilizada com esse fim, visto que atraía a atenção e interesse dos jovens. Porém, era necessário que houvesse controle sobre a disciplina desses alunos, tanto no momento dos jogos, quanto na transmissão de valores tidos como “civilizados” para um grupo em processo de re-adaptação de costumes. Essa transformação ocorreu pautada pela industrialização e racionalização dos meios de trabalho, além de re-arranjo das classes sociais em suas posições na sociedade.

O esporte era utilizado nesse ambiente também como uma atividade compensatória, que canalizava ações ligadas à violência, porém, de forma controlada e dentro de padrões de disciplina, através de práticas de cunho mimético (STIGGER, 2005).

Os jogos populares passaram, então, por um processo de racionalização dentro das escolas, de modo a terem suas regras escritas e orientadas de acordo com as normas de cada uma dessas instituições. Desse modo, cada unidade escolar, ou cada região, possuía formas de

normatizações próprias, havendo inúmeros jogos criados, e diversas formas de praticar um mesmo jogo.

Devido à impossibilidade de competições em locais externos às escolas (pois os jogos eram praticados com regras próprias de cada região e havia dificuldades com meios de transporte), as práticas davam-se com sentimentos egocêntricos, mais ligados ao prazer e aos valores morais transmitidos (WADDINGTON, 2006). Com o sentido de modernização da sociedade inglesa, melhoria dos meios de transporte e conseqüente maior intercâmbio cultural entre as regiões, o esporte passou por um de seus importantes estágios de transformação, no qual rumou-se para uma uniformização das regras através do surgimento de órgãos reguladores, visto que a heterogeneidade de normatizações impossibilitava encontros para jogos entre instituições de locais e conhecimentos diferentes. Essa transformação estabeleceu um dos aspectos que vêm a diferenciar o esporte de atividades culturais anteriores à sua gênese: a racionalização e universalização de suas normas.

Esse processo se deu de acordo com os seguintes passos, a exemplo do *Football* e do *Rugby* (DUNNING; CURRY, 2006, p.61):

- 1) Escrita das regras;
- 2) Demarcação do tamanho e forma das áreas de jogo;
- 3) Imposição de limitações à duração dos jogos;
- 4) Redução do número de jogadores;
- 5) Igualação do número de jogadores entre as equipes;
- 6) Regulamentos estritos ao uso da força física.

Com essas ações, os jogos entre regiões e escolas motivaram o aparecimento de inúmeros eventos na sociedade inglesa, como fundações de órgãos reguladores dos processos de definições de regras e de formatações de sistemas esportivos e de modalidades⁹, além do aumento da seriedade das disputas, pois passaram a envolver sentimentos de representatividade e valorização da competitividade e do resultado (vitória).

Nota-se dois momentos importantes nesse processo de gênese, sendo o primeiro a racionalização do esporte nas escolas públicas, e o segundo, a criação, por parte dos ex-alunos, de clubes e ligas esportivas, com a finalidade de regular e normatizar as práticas (STIGGER, 2005).

⁹ Como por exemplo, a fundação da Football Association, em 1863, e da Rugby Football Union, em 1871, ambas na Inglaterra (DUNNING; CURRY, 2006).

Esse direcionamento dado às atividades corporais de oposição realizadas nas escolas, em detrimento da liberdade de ações dos jogos populares, se caracteriza como o ponto principal na gênese do esporte moderno. Foi nesse período em que se observou a racionalização e uniformização das normas com o intuito de expandir os limites geográficos e culturais das práticas, tendo essas um papel de forma de disputa e desafio entre grupos de origens e características diferentes. Nesse processo surge o esporte.

Devido à seriedade crescente desse fenômeno, derivada da representatividade e dos resultados das competições entre as equipes, o esporte amador começou a rumar para o profissionalismo, o qual exigia melhor performance, e conseqüente maior dedicação dos atletas.

Nas últimas duas décadas do século XIX é que a profissionalização do futebol se instituiu formalmente, sendo inclusive cobrados ingressos (REIS; ESCHER, 2006). O processo de profissionalização ajudou a torná-lo popular, pois produziu uma massificação de suas práticas e significados. O amadorismo restringia os grupos às reuniões de sujeitos homogêneos socialmente (MARCHI JR, 2002), devido ao significado atribuído a essa prática perante o complexo social.

Nesse momento do processo, deu-se início ao embate entre as ideologias: amadora (aristocrática, com objetivo de “elitizar” a prática e fazê-la um instrumento de diferenciação social) e profissional (burguesa, com o objetivo de produzir capital com o esporte, através de sua divulgação).

A profissionalização e venda de ingressos para disputas esportivas representam algumas das diferenças entre o esporte moderno e formas de jogos populares, pois distinguiram os papéis de jogador e espectador (MALCOLM, 2006).

Por derivar das escolas públicas, freqüentadas por estudantes de classes aristocráticas da população, o esporte teve sua gênese ligada ao prazer da prática e à transmissão de valores morais. Tais significados traduziam conceitos e sentidos importantes dessa classe, que o usava para se diferenciar socialmente como um grupo que tinha tempo livre para atividades desse tipo, e primava por hábitos ligados ao prazer. Com o surgimento do profissionalismo, indivíduos das classes mais pobres tiveram acesso às práticas esportivas por essa ser uma oportunidade de ganho de capital e ascensão social. Além disso, a classe burguesa se apoderou desse ambiente, financiando as atividades profissionais. Com a entrada das classes menos

favorecidas no universo do esporte, além do envolvimento de capital, o sentido deste passou a ser mais vinculado à seriedade¹⁰ e busca por melhora de performance, redirecionando a prática.

Enquanto o amadorismo no esporte está relacionado ao direcionamento das regras para maior prazer dos jogadores do que dos espectadores (DUNNING, 1992c), no profissional notava-se que o prazer do jogador vinha num segundo plano, sendo submisso ao público e à necessidade de bom rendimento atlético. Por isso, a luta entre o amadorismo e o profissionalismo é uma das chaves para a compreensão do processo de democratização do esporte, visto que o primeiro, vinculado às ligas e às escolas, era uma forma de manutenção do status social (STIGGER, 2005). Praticar o esporte de forma amadora significava supremacia social aristocrática, sendo realizada em ambientes restritos aos membros desses grupos. Com a profissionalização, tanto o acesso dos espectadores quanto de jogadores de classes menos privilegiadas ao esporte se tornaram mais fáceis.

Pelos motivos dessa supremacia social aristocrática é que os Jogos Olímpicos, elaborados por um barão (Coubertin) no final do século XIX, têm princípios amadores.¹¹ Seus ideais valorizavam a cultura da nobreza, num período em que a burguesia era culturalmente hegemônica e as classes populares também ganhavam certo espaço, em detrimento da aristocracia (PRONI, 1998).

Nota-se, nesse período (século XIX), que o esporte começa a assumir diferentes faces. Para as classes privilegiadas representava o prazer, diversão e transmissão de valores morais; para as classes menos favorecidas, a possibilidade de ascensão social e a entrada no universo esportivo; para a burguesia, espaço de novas práticas de lazer e também possibilidade de ganho de capital. Porém, para todos os grupos, significava o início de um espaço de consumo do lazer, através da compra de ingressos para assistir a eventos esportivos.

O esporte, principalmente em ambientes profissionais, refletia a forma de organização e funcionamento do ambiente industrial, apropriando-se dos costumes que a sociedade estava se acostumando, e ajudando as pessoas a se adaptarem e esse novo estilo de vida (PRONI, 1998). Isso ocorreu devido a divisão clara entre momento de trabalho e de lazer nesse

¹⁰ Ou seja, ações pautadas na regra, nas quais não era apenas o resultado e a vivência da prática que estavam em jogo, mas sim as consequências da vitória ou da derrota, podendo até assumir interesses financeiros.

¹¹ Porém, como será tratado mais adiante, essa (amadorismo olímpico) é uma característica do esporte que não ocorre exatamente da mesma maneira nos dias de hoje, pois sofre uma crise num processo de profissionalização, sendo um indicador de transformações desse fenômeno.

período, sendo este segundo ocupado em grande escala pelo esporte, principalmente porque traduzia os valores de civilidade que a sociedade primava.

Durante o século XIX, esse fenômeno começa a expandir suas fronteiras para além da ilha britânica. Uma das razões para essa exportação é que a sociedade inglesa havia incorporado tal prática ao seu tempo livre, e esse grupo social era tido como modelo de civilização e prosperidade, estimulando a prática esportiva em outros países (STIGGER, 2005), embora seja importante ressaltar que essa “exportação” não se deu imediatamente. Esse processo encontrou barreiras como o movimento ginástico na Alemanha, por exemplo, que se exemplificavam como fortes e enraizadas formas de atividade física também sistematizadas.

O aumento de importância do esporte e seu avanço como fenômeno internacional esteve ligado ao desenvolvimento industrial dos locais em que ele se instaurava. As primeiras nações a se industrializarem foram as mesmas a estabelecerem organizações do esporte moderno (GUTTMANN, 1978). Logo, embora não fosse de imediato, esse fenômeno, no transcorrer da história, e pautado em motivos que serão descritos mais adiante nesse trabalho (na descrição do processo de gênese do *esporte contemporâneo*), ganhou importância no mundo todo partindo da Inglaterra, porém em períodos e de formas distintas.

No Brasil, a partir da década de 1920, o esporte passou a ser associado à transmissão de valores e virtudes morais, com o crescimento de processos de “esportivização” de formas de atividade física como o remo, por exemplo. Com a valorização dos feitos atléticos, a rotulação deste como forma positiva de moldar os corpos, e a associação entre prática esportiva e saúde, além de seu uso como diferenciador social pelas classes privilegiadas, o esporte passou, na primeira metade do século XX, a ganhar espaço e valorização na sociedade brasileira (MELO, 2001).

Concluindo a explanação a respeito deste resgate histórico, pautado nas influências do Processo Civilizador sobre a sociedade e, conseqüentemente, sobre suas práticas de lazer, é possível resumir a gênese do esporte moderno em quatro fases interligadas (POCIELLO, 1984, apud PRONI, 1998)¹²:

¹² Nota-se como semelhança metodológica entre Elias / Dunning e Pociello, a análise historicamente concebida de forma linear sobre a gênese do esporte. A citação deste segundo autor nesse momento não é uma afirmação de que ele segue impreterivelmente a teoria “elisiana”. Essa associação se dá de forma ilustrativa e resumida como uma maneira de sintetizar os passos dessa gênese, descritos por Elias e Dunning, em sua obra *A busca da excitação* (1992a).

- 1) Fase do encorajamento de práticas competitivas populares, através do patrocínio e da organização de corridas ou de combates assistidos por nobres e *gentlemen* (a partir de 1760);
- 2) Fase de apropriação de algumas práticas por alunos internos, representando a “invernção” de esportes individuais e coletivos, específicos nas diferentes escolas secundárias inglesas (1820 a 1860);
- 3) Fase de regulamentação dos esportes e formação dos clubes, decorrência do crescimento dos confrontos entre estabelecimentos escolares, o que se tornou possível graças à facilitação dos meios de transporte (1850 a 1870);
- 4) Fase preliminar de divulgação restrita dos esportes coletivos para as classes populares, principalmente no norte industrial e no País de Gales (1880 a 1890).

3.2.3. Bourdieu e a Teoria dos Campos

O eixo de trabalho de Pierre Bourdieu está situado na discussão das relações de forças e dos processos que regulam as sociedades modernas, ou seja, na mediação entre o agente social e a sociedade (PILATTI, 2006).

Basicamente, se apóia na investigação sobre constantes invariáveis que determinam e prescrevem leis de reprodução social (MARCHI JR., 2002). Ou seja, tem como objeto conformações que norteiam as relações sociais. As premissas que regulam a produção deste autor são: o conhecimento praxiológico, a noção de *habitus* e o conceito de campo, sendo esta terceira categoria a base de sua teoria.

Bourdieu não trata especificamente de uma descrição histórica da gênese do esporte. O que se pode notar em suas obras sobre esse fenômeno é uma preocupação em sua conceituação como um campo social (pautado na Teoria dos Campos), não apoiado em transformações históricas, como em Elias, mas sim, na disputa pelo capital específico desse universo. Dessa forma, para compreender as razões do surgimento e as características do esporte moderno, se faz necessária uma breve descrição sobre sua Teoria dos Campos e também de algumas outras categorias elaboradas por esse autor.

Inicialmente, é preciso considerar que sua obra não se pauta na descrição de fenômenos em ordem cronológica, mas sim, com base na formação de universos, que embora sofram influências externas à sua lógica, mantém normas, objetos de disputa e noção de valor de forma específica e de certo modo, independente. A base do pensamento “bourdiano” é a ocorrência da formação desses universos (campos sociais) e, com certa influência “weberiana”, a análise racional sobre os objetos tidos como conformadores dessas estruturas.