



RELICI

“ERA UMA VEZ O FUTEBOL” E SUAS FIGURAÇÕES¹

“ONCE UPON A TIME THERE WAS FOOTBALL” AND ITS FIGURATIONS

Daniel Minuzzi de Souza²

Bruno Boschilia³

André Marsiglia Quaranta⁴

Alessandra Weiss Ferraz de Oliveira⁵

Wanderley Marchi Júnior⁶

RESUMO

O esporte, especialmente o futebol, se apresenta como uma complexa manifestação social e tem sido objeto de estudo em diversas áreas do conhecimento, com destaque para a Educação Física. Este trabalho tem como objetivo analisar o filme *Boleiros - Era Uma Vez o Futebol* a partir de abordagem social fundamentada na Sociologia Configuracional de Norbert Elias, por meio do Modelo de Análise dos Jogos Competitivos. A discussão, conduzida por meio de uma adaptação metodológica voltada à análise de mídia, focou nas seis histórias do filme, explorando as cadeias de interdependência funcional e os graus de dependência multipolar nas relações sociais. Essa estratégia configura-se como um recurso didático-pedagógico valioso para a formação formal e informal, além de oferecer um método para aprofundar a compreensão do fenômeno futebolístico sob a ótica da Sociologia do Esporte.

Palavras-chave: futebol, cinema, sociologia figuracional, Boleiros.

¹ Recebido em 24/06/2025. Aprovado em 31/07/2025. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.17661102

² Instituto Federal Catarinense. danielminuzzi1980@gmail.com

³ Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude de Curitiba. ca.pr.bruno.boschilia@gmail.com

⁴ Secretaria da Educação do Estado de Sergipe. andrequaranta@gmail.com

⁵ Secretaria Municipal de Esporte, Lazer e Juventude de Curitiba. alewfo@hotmail.com

⁶ Universidade Federal do Paraná. wmarchijr@gmail.com



RELICI

ABSTRACT

Sport, especially football (soccer), presents itself as a complex social manifestation and has been the object of study in various fields of knowledge, particularly Physical Education. This work aims to analyze the film *Boleiros – Era Uma Vez o Futebol* (Footballers – Once Upon a Time There Was Football) from a social perspective based on Norbert Elias's Configurational Sociology, using the Competitive Games Analysis Model. The discussion, conducted through a methodological adaptation geared towards media analysis, focused on the film's six stories, exploring the chains of functional interdependence and the degrees of multipolar dependence in social relationships. This strategy serves as a valuable didactic-pedagogical resource for formal and informal education, in addition to offering a method to deepen the understanding of the football phenomenon from the perspective of the Sociology of Sport.

Keywords: football, cinema, configurational sociology, Boleiros.

INTRODUÇÃO

O fenômeno esportivo tem se configurado como uma complexa manifestação na sociedade contemporânea (Marchi Júnior, 2022). Observa-se que esse fenômeno proporciona perspectivas ilimitadas, tanto no aparato de envolvimento emocional dos envolvidos quanto na ampla cobertura de distintos meios de comunicação. O esporte tem sido abordado por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. A Educação Física, em especial, constituiu um campo privilegiado para o desenvolvimento desses estudos. Este trabalho, em específico, amparou-se na Sociologia do Esporte.

De acordo com Elias (2018), a sociologia estuda as pessoas como seres sociais, suas relações entre si e com as instituições, que constituem as estruturas sociais. Tais estruturas não são definidas aleatoriamente ou naturalmente, mas construídas por pessoas e sujeitas a modificações. Neste entendimento, compreende-se o Esporte como uma manifestação polissêmica dotada de múltiplos significados e composto por uma rede de interdependências. Assim, nossa escolha analítica baseou-se na Sociologia Configuracional elaborada pelo sociólogo alemão Norbert



RELICI

Elias (2018) especificamente na perspectiva do Modelo de Análise de Jogos Competitivos.

O objeto de análise foi o filme 'Boleiros – era uma vez o futebol'⁷, dirigido pelo cineasta brasileiro Ugo Giorgetti⁸. A produção midiática apresenta uma série de histórias de futebol que partem de resgates de memórias (aqui chamadas de cenários) compartilhadas por cinco ex-jogadores e um árbitro no fictício Bar do Aurélio, em São Paulo.

SOCIOLOGIA CONFIGURACIONAL DE NORBERT ELIAS

A ampla trajetória acadêmica e experiência de Elias tiveram um papel fundamental para o desenvolvimento de sua abordagem. Sua formação heterogênea possibilitou o trânsito em diferentes áreas do conhecimento, tais como: Medicina, Filosofia, Psicologia e Sociologia. Essa inserção multidisciplinar pode ser considerada decisiva na elaboração da Sociologia Configuracional, que conta com quatro pilares, tais como: Comportamento (controle das emoções); Poder (distribuição e manutenção); *Habitus* (modificações ao longo do tempo); e Conhecimento (da barbárie à civilização, passando pelo conhecimento científico e pelo conhecimento como poder).

Para compreender as contribuições de Elias é relevante resgatar a origem e a evolução do conhecimento científico sociológico no sentido de superar o tom especulativo sobre os fenômenos sociais, para além do religioso (mítico), metafísico (filosófico/reflexivo) e científico (positivista). Enfatizamos, portanto, a busca pela autonomia das ciências sociais em relação às ciências naturais como um conceito de

⁷ Lançado em 1998, o filme foi produzido pela Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, por meio da TV Cultura e da Quanta Centro de Produções Cinematográficas de São Paulo. Esta produção foi premiada no Festival Internacional de Cinema de Amiens (Festival International du Film D'Amiens) - França na categoria de Melhor Realizador; e, ainda, premiado pela Associação Paulista de Críticos de Arte na categoria "Melhor Roteiro". O nome deste filme foi traduzido para português: Boleiros – Era uma vez, futebol. (Boleiro: jogador de futebol ou envolvido com futebol nos sentidos populares brasileiros).

⁸ Em entrevista concedida a Couto (1997) o autor traz considerações importantes sobre a produção.



RELICI

ciência estática voltado para uma compreensão das ciências que observam a sociedade dinâmica originada do sujeito individual para o sujeito social.

Posteriormente, Elias organiza os objetivos dos estudos sociológicos, que precisam romper com o absolutismo filosófico e o relativismo sociológico, ou seja, estudar o indivíduo e seus grupos sociais e as relações de poder estabelecidas entre eles; preparar o pesquisador social para superar definições religiosas, metafísicas e positivistas; compreender e delimitar as forças sociais por, através e entre as pessoas; e sensibilizar para o controle mútuo nas relações sociais para uma distribuição do equilíbrio de poder.

A reorientação do conceito de sociedade e da relação entre o individual e o social, que engloba os necessários envolvimento e distanciamentos do pesquisador e sua relação com o objeto de pesquisa. Para Elias (1994), ao investigar fenômenos e relações sociais, o pesquisador deve considerar-se também membro dessa sociedade.

As figurações de Norbert Elias são padrões dinâmicos formados por indivíduos interdependentes. Não são estruturas estáticas, mas sim configurações sociais em constante mudança, onde os indivíduos, guiados por forças sociais (muitas vezes coercitivas ou arraigadas), estão entrelaçados em teias de interdependências. Essas interdependências, por sua vez, moldam as ações e os relacionamentos dentro da própria figuração. Pensando em uma configuração como o esporte, devemos considerar as relações de interdependência entre atletas, clubes, treinadores, dirigentes, confederações e federações, mídia, torcedores, patrocinadores etc., que moldam uma teia nessa percepção de comunidade.

A mimese social como um pressuposto teórico, não como simples imitação, mas como uma transferência de comportamentos que ocorrem tanto da esfera macrossocial para a microssocial e vice-versa.

Contexto de longo prazo, onde os fatos sociais são representados por pessoas interdependentes, transformações e rupturas com uma característica não



RELICI

cronológica, ou seja, o que o define não está necessariamente relacionado ao tempo, mas à natureza (ou qualidade) de um determinado fenômeno social.

Controle das emoções que se circunscreve como um pressuposto que sustenta a Sociologia Configuracional eliasiana na qual se destaca o efeito catártico. Outra característica traz a possibilidade de emoções controladas e descontroladas, presentes, por exemplo, em práticas corporais na natureza, como o *Bungee Jump*.

Autocontrole, visando observar o processo civilizacional da violência, em relação aos seus comportamentos e monopólios, configurando um processo 'descivilizador' diante das relações socialmente estabelecidas.

Ação para a função que questiona as razões pelas quais uma determinada ação se materializa e o que Elias observa como interconexões.

O conceito de *habitus*, que é passado de geração em geração, passando por mudanças ao longo da história. Trata-se, portanto, das formas de agir incorporadas através do chamado evolutivo e genético (no sentido de transferências geracionais). Assim, Elias examina as relações entre mimetismo social, *habitus* e esporte. As representações sociais desenvolvidas em torno do esporte são divulgadas em formas como desempenho, educação e participação.

Poder como característica estrutural inerente às relações humanas e configurada como não pessoal. Isso manifesta a desigualdade de potenciais dentro dessas relações sociais que tendem a buscar o equilíbrio. O poder não é imanente à pessoa e não está contido apenas nas posições, objetos ou posições que o indivíduo ocupa ou possui em determinada figuração. Desta forma, "os Padrões Mutáveis de Interdependência" que se refere às oscilações do potencial de poder em cada relação social, que pode ser bipolar ou multipolar.

Para compreender a sociedade, é necessário entender as relações interdependentes de grupos e sujeitos e como as relações ocorrem dentro de certas estruturas. Elias (2018, p. 78) afirma que: "quanto mais alto for o grau da sua interdependência funcional" mais difícil é explicar as relações entre os jogadores sem



RELICI

explorar os elementos individuais do jogo e como eles estão ligados como uma unidade.

Essa estratégia didática permite identificar os graus de dependência em várias situações em constante mudança e a relação de poder dentro de um quadro de relações humanas (Elias, 2018).

O poder de coesão é perceptível a partir da relação de um grupo sobre outro. Como o poder é uma característica estrutural das relações humanas e devido à sua complexidade, nem sempre é possível visualizar as relações de poder que estão sendo estabelecidas. Assim, o objetivo do modelo é tornar a questão do poder explícita e acessível (*ibid*). O exercício torna-se interpretativo e explicativo da sociedade e das regras competitivas do esporte, característica presente nas relações sociais a partir do instinto humano inerente à sobrevivência, acumulação e assim por diante.

MODELOS DE JOGOS

Elias (2018) propõe seis modelos de jogo competitivo para explicar a dinâmica das relações sociais. Esse modelo de análise sociológica já foi utilizado por outros autores como Marchi Júnior (2003), Mennel e Goudsblom (1998), Starepravo, Souza e Marchi Júnior (2010, 2012) e Souza, Amstel e Marchi Júnior (2024). Esses modelos nos ajudam a entender as relações de poder de forma simplificada e didática. O primeiro desses modelos não possui regras, os demais, denominados Modelos de processos de interpenetração com normas, são apresentados com regras que podem se materializar em um ou mais níveis.

A “competição primária: modelo de competição sem regras” exhibe relações interdependentes entre dois grupos que ignoram as regras sociais estabelecidas. Um grupo age deliberadamente de maneira especulativa sobre as possíveis ações de outro grupo. Assim, esse modelo é composto por incertezas, uma vez que não existem regras preestabelecidas que orientem a conduta entre os grupos. A partir do nosso contexto social e dos parâmetros contemporâneos, é possível identificar crimes como



RELICI

furtos e assassinatos. Nele, os grupos agem sem preocupação com a autopreservação, colocando em risco a própria sobrevivência. Elias (2018) exemplifica essa situação ao identificar dois grupos/tribos que disputam a caça na mesma floresta, ambos passando fome contando com recursos cada vez mais escassos. Nesse contexto, os grupos usam seus atributos marcantes (habilidades como força e velocidade) e as fraquezas do outro grupo (lentidão, velhice, filhos) para eliminar rivais. Segundo Elias (2018, p. 83), na competição sem regras os grupos dependem uns dos outros como em um jogo de xadrez, cada lance determina o próximo lance e assim sucessivamente.

O segundo modelo é o “jogo de duas pessoas (a um só nível com regras)”. Nesse modelo, o jogador (pessoa ou instituição) utiliza-se de seu maior potencial de poder em relação ao outro jogador para determinar o controle e o fluxo do jogo. Podendo influenciar os movimentos do oponente para condicionar um resultado que lhe seja favorável. O jogador com menos poder é colocado em situações extremamente difíceis que o levam a erros e, conseqüentemente, a eliminação ou derrota.

Um terceiro e mais complexo modelo é chamado de “jogo de várias pessoas a um só nível”, onde um jogador superior enfrenta todos dentro da mesma estrutura, bem como outros individualmente. Os atores inferiores não se organizam e não estabelecem relações entre si para enfrentar o superior, pois agem individualmente. Apesar disso, o jogador superior tem menos influência sobre os demais porque seus movimentos são limitados a cada jogador, permitindo menos poder sobre o resultado, pois pode haver variações durante as partidas levando jogadores inferiores a pequenas relações funcionais, diminuindo o poder do jogador superior.

Um quarto modelo denominado “jogo de muitas pessoas a um só nível” define um jogo com maiores incertezas quanto ao resultado, uma vez que os jogadores (ou grupos), crescem durante o jogo criando maior imprevisibilidade. Para que tenham sucesso, é cada vez mais difícil agir individualmente, tornando-se necessário agrupar



RELICI

ou mudar de grupo. O jogador percebe que agir individualmente é um sinal de fracasso, pois o jogo se torna incontrolável para ele.

Tanto a figuração do jogo quanto a visão que o jogador individual tem dele – o modo como ele se apercebe do decurso do jogo – mudam conjuntamente numa direcção específica. Eles mudam em interdependência funcional, como duas dimensões inseparáveis do mesmo processo. Podem ser considerados separadamente, mas não como se fossem separados (Elias, 2018, p. 92).

O aumento da dificuldade individual é proporcional à dificuldade para grupos. Assim, a adição de jogadores pode levar a uma reorganização, desintegração do grupo ou à criação de pequenos grupos dentro do grupo principal que às vezes competem com outros pequenos grupos. Tal situação demonstra que um grupo de um nível pode ser dividido em um de dois níveis (Elias, 2018, p.93).

Outro modelo é chamado de “modelo de jogo de dois níveis: tipo oligárquico”. Considerando a perspectiva do jogo como um processo civilizacional, as transformações resultantes do modelo anterior culminaram nisso. O aumento do número de jogadores aumenta a pressão sobre os jogadores individuais, causando mudanças dentro do grupo. Elias (2018) afirma que um grupo de jogadores de dois níveis pode se originar de um grupo no qual indivíduos do mesmo nível jogam uns com os outros.

Todos os jogadores permanecem interdependentes, mas não jogam mais diretamente uns com os outros. Essa função é assumida pelos funcionários especiais que coordenam o jogo – representantes, delegados, líderes, governos, cortes reais, elites monopolistas e assim por diante. Juntos, eles formam um segundo grupo menor, um grupo de segundo nível, como se poderia dizer. Essas são as pessoas que jogam diretamente umas com as outras e umas contra as outras, mas estão, no entanto, ligadas de uma forma ou de outra à massa de jogadores que agora compõem o primeiro andar. Além disso, não pode haver segundo nível sem um primeiro nível; as pessoas no segundo nível não têm função, exceto no que diz respeito às do primeiro nível (Elias, 2018, p. 93).

Alguns elementos de distinção social parecem estar em evidência, uma vez que participam grupos mais importantes, com maior potencial de poder dentro de uma configuração social. Apesar do equilíbrio de poder ser mais dependente de um grupo, o outro deve saber que existe uma relação de dependência mútua entre eles, cujas oportunidades de poder estão relacionadas aos graus de dependência mútua, que



RELICI

podem variar. Essa variação de poder pode ser aumentada ou diminuída com o tempo, conforme as ações alteram as configurações do jogo. No jogo oligárquico, os grupos de maior poder têm maior clareza e percepção das regras não escritas.

Pensando nisso como uma etapa da civilização, podemos dizer que quem tem conhecimento (ou clareza de falta de conhecimento) consegue ter mais poder sobre os outros, o que também permite o desenvolvimento de configuração com mais de dois níveis. Nesta fase, as ações de um jogador superior a outro não são mais eficazes, as ações devem ser pensadas em grupos sobre grupos. Devido à complexidade das relações de interdependência, não é mais possível obter benefícios individuais. Assim, as ações se dão dentro da teia de relações interdependentes, que, segundo Elias, mostram alianças e rivalidades em diferentes níveis (Elias, 2018, p. 93).

Há um equilíbrio de poder dentro de um pequeno grupo no nível superior, depois um equilíbrio entre os jogadores de primeiro e segundo nível e, sucessivamente, um equilíbrio de poder dentro de cada um dos grupos inferiores. Uma vez que toda a estrutura ajuda a manter o poder dos grupos superiores, não há possibilidade de mudança de nível, apenas fortalecimento de nível quando necessário.

Finalmente, o “modelo de jogo de dois níveis do tipo simplificado cada vez mais democrático”, no qual os pontos fortes dos jogadores de nível inferior crescem lentamente, de modo que a diferença de poder entre os dois grupos diminui. Se isso acontecer, reduz as desigualdades e equilibra o poder entre os grupos, ou seja, pode saltar de um grupo para outro. (*Ibidem*, p. 95).

Este modelo é entendido como democrático, pois reduz as disparidades de níveis, com os jogadores de nível superior fazendo com que os jogadores de nível inferior melhorem seu nível a ponto de os níveis desaparecerem. Quando essa diminuição de poder ocorre entre os níveis, as relações interdependentes aumentam e as funções do jogador podem ser alteradas até que os jogadores sejam alterados.



RELICI

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo se originou de um trabalho coletivo realizado pelos autores na disciplina de Sociologia do Esporte em um Programa de Pós-Graduação. Para análise, os autores inicialmente assistiram ao filme em sala de aula, depois cada membro analisou o filme individualmente.

Metodologicamente, desenvolvemos uma análise de produtos de mídia. A análise de produções midiáticas, como as cinematográficas, pode ser feita a partir de diferentes metodologias, não prevalecendo um modelo universal (Aumont, Marie, 2010). De acordo com Isboli, Pepece e Gaiotto (2016), as metodologias podem se adequar a uma área de estudo e/ou aos interesses de quem analisa o trabalho. Com base em Andrew (1989), podemos dizer que a análise cinematográfica configura um procedimento que possibilita articular o cinema com diferentes campos do conhecimento.

Nesse sentido, analisou-se o filme 'Boleiros: era uma vez o futebol', observando como seus diferentes cenários podem proporcionar ao observador/espectador compreender e/ou identificar diferentes formas de relações sociais sob a perspectiva da Sociologia Configuracional de Norbert Elias, por meio do modelo de jogo competitivo. O processo de discussão se concentrou em seis histórias apresentadas no filme. Buscou-se identificar as cadeias de interdependências funcionais e os graus de dependência recíproca multipolar nas relações sociais mostradas a partir da descrição teórica acima.

“Boleiros” já foi analisado por pesquisadores de diferentes áreas, tais como: Provenzano e Santuario (2014); Marques (2011); Acker e Rossini (2012); Barbosa, Silva, Golin e Assumpção (2018) e Mezzaroba e Conceição (2024), o que denota sua relevância, especialmente em um momento em que havia poucas produções sobre o tema. Ressalta-se que o referido filme possui uma sequência denominada 'Boleiros 2: vencedores e vencidos', lançada em 2006. No entanto, nosso estudo difere-se dos supracitados no que se refere à sua abordagem analítica, mais precisamente a análise sociológica a partir da “Teoria do Jogo Competitivo de Norbert Elias”.



RELICI

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O filme em questão, apesar de sua temporalidade, revela situações que fazem parte dos bastidores e do cotidiano do futebol brasileiro, em alguns casos, longe da cobertura da grande mídia. Selecionamos cenários futebolísticos que se relacionam com a discussão teórica e suas possíveis relações com a interdependência e disputas de poder estabelecidas entre grupos específicos (ver quadro 1). Os cenários são descritos abaixo na ordem apresentada no filme.

Quadro 1. Análise de cenas a partir do Modelo de Jogo Competitivo

MODELO DE COMPETIÇÃO	TIPO DE INTERDEPENDÊNCIA	DISTRIBUIÇÃO DE PODER	CENÁRIO/FILME
1. Competição primária: modelo de competição sem regras	Mútuo, recíproco, estável e para sobrevivência	Igualitário e bilateral $A \leftrightarrow B$	Cenário 03: Relação entre aluno/atleta e o treinador; Relacionamento entre crianças.
2. Jogos para duas pessoas.	Mútuo e instável.	Desigual e mutável $A > B$	Cenário 02: Relação entre o ex-atleta e o jornalista; relação entre o jornalista e o chefe; relação entre o gerente financeiro e o jornalista.
3. Jogos de muitas pessoas a um só nível	Simultâneas e independentes, várias constelações individuais	Desigual e não estável. $A > B$ $A > C$ $A > D$	Ex-atletas no bar debatendo as histórias.
4. Jogos multipessoais a vários níveis	Complexo, funcional, menos controle entre os indivíduos, entrada e saída incontrolável de jogadores.	Imprevisível, indivíduo em busca de reorganização. Aumento de pessoas, menos controle individual. $A \leftrightarrow B$ $\updownarrow$ $D \leftrightarrow E$	Cenário 04: Relação de interesse individual entre o empresário e o talento do atleta, bem como entre os jornalistas e o atleta; relacionamento entre o atleta e outros atletas na resolução de um determinado problema; relação entre policial e atleta. Cenários 05 e 06: Relação entre grupo de fãs e o médico; relação entre o jogador e o pai do santo. Relação entre Fabinho Guerra e o treinador, o jogador Mamama e a mulher.

Continua



RELICI

Quadro 1. Análise de cenas a partir do Modelo de Jogo Competitivo - continuação

MODELO DE COMPETIÇÃO	TIPO DE INTERDEPENDÊNCIA	DISTRIBUIÇÃO DE PODER	CENÁRIO/FILME
5. Modelo de jogos de dois níveis: tipo oligárquico	Complexo, mútuo, instável. Menos controle do jogo, várias constelações. Envolve alianças, inimizades, cooperação e rivalidade. 1º grupo: massas 2º grupo: representantes	Diferentes oportunidades de poder, desproporcionais, rígidas e estáveis. O 2º grupo menor participa diretamente (organizado). O 1º maior grupo não participa diretamente (desorganizado). 1º grupo < 2º grupo	Cenário 01: Relação entre presidente do clube, árbitro e atletas. Cenário 04: Abordagem policial no atleta, primeiro momento.
6. Modelos de jogos a dois níveis: democrático crescente simplificado	Instável, mútuo, complexo, envolve constrangimentos e conflitos.	Flexível e elástico. Há um grupo mais desorganizado, mas a diferença de poder entre os dois grupos diminui. 1º grupo ↑ 2º grupo ↑	Ex-atletas contando suas histórias no bar.

PÊNALTI

Ele retrata uma partida realizada no Estádio da Rua Javari entre a Juventus e um 'time do campo' (o nome do clube foi omitido no filme). Ao perder a partida, o time do interior seria rebaixado para o campeonato paulista da segunda divisão. Assim, o presidente do time do interior decidiu subornar o árbitro Virgílio que, pressionado pelas dívidas do jogo de pôquer e pelas exigências do gerente do time que o ameaçou resolver 'na bala', aceitou o suborno para cobrir suas dívidas submetendo-se ao presidente do time. Nesse contexto, o árbitro coloca sua carreira em suspeita para resolver um problema pessoal.

De acordo com Elias (2018), o modelo competitivo de "Modelo de jogos de dois níveis: tipo oligárquico" pode ter configurações superiores a dois níveis, mas o



RELICI

que o caracteriza é a impossibilidade de subir de um nível para outro, ou seja, os atletas não podem ter o poder de árbitro e o árbitro não pode se tornar um diretor esportivo, sendo submetido a este último. As relações de interdependência mútua envolvem alianças entre dois níveis, e ocorrem para atender às necessidades de um grupo específico, ou seja, o interesse do diretor esportivo em que seu clube não seja rebaixado e o árbitro em sobreviver a uma ameaça de morte e ter suas dívidas quitadas.

O conceito de configuração nessa perspectiva teórica pode ser aplicado a situações de jogo, como o impedimento, como demonstrado por Moraes e Barreto (2011). Nele, o jogador do time ameaçado recebe uma bola posicionada à frente dos zagueiros, de modo que a situação de impedimento é prontamente apontada pelo bandeirinha. Virgílio permite que a jogada continue, mas para sua decepção a bola é chutada para fora. Um dos jogadores o acusa por não marcar a infração. Nessa relação de interdependência mútua, envolvendo rivalidade, o árbitro tenta acalmar o jogador, ameaçando-o com um cartão vermelho ao acrescentar 'cale a boca ou saia', fazendo com que o jogador se retire por medo de prejudicar o time com sua expulsão. Aqui as diferentes oportunidades de poder de um nível para outro são claras quando vemos a falta de organização na ação ofensiva do jogador e nas exigências do árbitro. Ele exige que o assistente siga suas marcações dizendo: 'antes de você levantar essa merda, olhe para mim, droga'.

No intervalo, Virgílio é chamado por 'jogadores' de outro nível do cenário, a imprensa. Um repórter, com base nas acusações dos torcedores, questiona Virgílio sobre o motivo de ele não ter atendido à sinalização do bandeirinha, ao que ele prontamente responde: 'para quê? Não havia impedimento'. Quando o árbitro está totalmente convencido da jogada, ele assume a responsabilidade por si mesmo. Nessa passagem, Virgílio usa seu poder de conhecimento sobre as regras do jogo de forma inflexível para ignorar a opinião da imprensa e da multidão. Nota-se também que Virgílio fala com o treinador da equipe ameaçada exigindo maior comprometimento dos atletas e insinuando que o treinador faça o uso de violência



RELICI

física, dizendo: 'Porra, mas esse seu time é uma merda, deveria dar uma surra neles no vestiário em vez de instrução tática'. O treinador, que é estrangeiro responde em espanhol: *¿Qué quieres, que haga un milagro con esta mierda? ¿Debe pensar que son Boca Juniors'?*

Outra situação diz respeito a uma penalidade. Durante a partida, é enfatizada a troca de olhares entre Virgílio e o diretor esportivo. O diretor esportivo deixa o estádio na companhia de outras pessoas que parecem ser seguranças particulares. Assim, entende-se que sua presença aumenta a pressão e diminui o controle de Virgílio sobre a situação. Aproximando-se do final do jogo, Virgílio marca um pênalti quando ocorre uma falta fora da área, apenas perto da linha. Para sua miséria, o jogador Coringa erra a primeira e a segunda cobranças de pênalti. O árbitro alega que o goleiro se antecipou à cobrança, mas na terceira cobrança Virgílio fala ao ouvido de Coringa fazendo-o afastar-se permitindo que outro jogador chute e a cobrança é convertida, favorecendo a equipe do campo. Virgílio sai ouvindo vaias da torcida, mas com a aprovação do diretor esportivo, sua dívida sanada e sua vida garantida.

Assim, foi possível estabelecer relações com o modelo competitivo de 'Modelo de jogos de dois níveis: tipo oligárquico' identificando a existência de um jogo envolvendo mais de um nível, ou seja, três níveis: os atletas (nível inferior/primeiro nível); o árbitro, (segundo nível); e o diretor esportivo (terceiro nível/nível superior). Pode-se observar que os padrões de mudança de interdependência se apresentam de forma multipolar.

PAULINHO MAJESTADE

Esse cenário traz o repórter Zé Américo, fã de Paulinho Majestade, que busca entrevistar o ex-jogador do Santos depois que ele anuncia a venda de troféus e medalhas em uma seção de anúncios de um jornal local. Contando com a mediação de um amigo de Paulinho, 'Lira' (ex-jogador e atual reparador de pneus), o repórter conseguiu o valor de R\$ 400,00 de seu editor para pagar a entrevista. À medida que o jornalista se aproxima de seu 'objeto de desejo' - a entrevista, ele se torna cada vez



RELICI

mais suscetível a atender às demandas de seu ídolo. Paulinho, por um lado, usa sua influência sobre Lira para fazer o repórter atender às suas demandas; por outro lado, cada resposta que Zé Américo recebe de Lira permite que ele dê um passo à frente em relação ao seu editor e ao dinheiro para a entrevista.

Vale ressaltar que, para garantir a entrevista, o repórter estabelece uma série de relações de interdependências, estabelecendo 'jogos de duas pessoas em um nível com regras', primeiro com seu chefe imediato e depois com o gerente financeiro do jornal.

A percepção de Zé Américo sobre Paulinho era de que ele precisava demonstrar a mesma imagem que tinha quando trabalhava em campo, embora agora estivesse com problemas financeiros (possivelmente o verdadeiro motivo da venda de medalhas e troféus). Apesar do anúncio e das dificuldades financeiras, Paulinho define o valor a ser pago pelo repórter, e o dia, hora e local da entrevista, o que leva o jornalista a questionar sua real situação '(...) tem certeza de que o cara está em péssimo estado?' Nesse ponto, embora Paulinho exerça poder sobre o repórter/torcedor, seus passos são dados apenas de acordo com as ações do repórter, configurando uma interdependência mútua e instável.

Na noite marcada, Paulinho Majestade aparece bem-vestido em um restaurante de sua escolha. Lá, ele é prontamente reconhecido pela equipe, o músico que toca sua música favorita, o gerente que autoriza um prato que não está mais no cardápio e assim por diante. Ao sair, ele usa o dinheiro solicitado para pagar os pratos caros que costumava pedir quando estava jogando e tinha uma vida boa. Ele não apenas paga a conta, mas dá gorjeta ao garçom e ao porteiro. O encontro termina com o cortejo dos funcionários do sofisticado restaurante até Paulinho Majestade.

Podemos relacionar essa história aos 'jogos de duas pessoas em um nível com regras'. Um dos aspectos que podem gerar dúvida refere-se à mudança de *status* social, (mudança entre níveis nessa configuração). Entendemos que o atleta foi substituído quando se aposentou, não desempenha mais um papel central para o



RELICI

futebol e enfrenta problemas financeiros com isso, no entanto, ele usa sua influência sobre o repórter e a equipe do restaurante para manter sua majestade.

Ao reconhecer Paulinho e atender aos seus desejos, o porteiro, garçom, gerente e músico desempenham um papel relevante nessa mudança de status/patamar de Paulinho perante o repórter. Tais ações geram reações, por exemplo, quando o músico prontamente começa a tocar uma música para Paulinho, sobre a qual ele faz a seguinte afirmação: "ele está tocando minha música, quando eu passava por aquela porta, ele parava o que estava tocando e passava tocar o meu prefixo, morou?".

Após os acontecimentos descritos acima, sentindo-se seguro e confiante, Paulinho desafia o repórter com um tom de superioridade e autoridade: "então garoto, você gostaria de me fazer uma pergunta?" Zé Américo retira o gravador mas envolto na trama, recusa-o, guardando o equipamento, respondendo com espanto: "não, não tenho dúvidas" mostrando a relação mútua e desigual entre os jogadores.

No momento da despedida, tomado por impulso, que parecia ser a curiosidade de um torcedor, o repórter pergunta: 'Paulinho, tenho uma pergunta, alguém respondeu o anúncio dos troféus, e da medalha?' ao que Paulinho responde: 'ninguém' e continua caminhando em sua elegância. O porteiro, alheio ao grande enredo, faz um comentário dizendo: 'Paulinho Majestade, o bastardo deve estar montado em dinheiro alto.' Assim, observamos a mudança de status nesse nível social e a continuidade do controle sobre os outros e a forma relacional em que o poder pode se apresentar em uma configuração.

PIVETE⁹

Nesse cenário, o treinador Otávio Alicate (Tavinho), do clube de futebol Alicate Júniers, critica e estereotipa meninos que são trazidos por seus pais, não exclusivamente por seus desejos ou talento e meninos 'como esses' não têm o que é

9 Uma gíria para menino travesso e pobre.



RELICI

exigido de um verdadeiro jogador de futebol. Mais tarde na cena, Tavinho observa um menino da periferia que assiste ao treino e o convida para brincar percebendo que esse menino tem habilidades e as peculiaridades de um futuro “craque” dos gramados.

Esse cenário foi analisado com base no modelo de competição sem regras: ‘Competição Primária’. Ao relacionarmos os modelos de jogo com estágios civilizacionais, pode-se compreender a situação de Pivete como um exemplo de barbárie, uma vez que as ações são baseadas na eliminação física dos oponentes e/ou no uso de suas fraquezas para expô-los e derrotá-los.

O treinador percebeu que o garoto tinha ‘sangue ruim, porque no primeiro desentendimento ele prontamente revidou’. O menino se sente de alguma forma ameaçado pelos outros e revida. Por exemplo, em um diálogo entre ele e outro estudante, onde a “competição primária” se torna evidente. Ao receber um empurrão, Pivete usa a linguagem da rua para intimidar o adversário: ‘cara, se você me tocar de novo, eu vou te matar, entendeu? Seu idiota, maricas [...] vou cortar sua cabeça e chutá-la para o gol, sabe [...] eu vou te matar, loirinha’. Caracterizando um relacionamento com interdependências mútuas, estáveis em que os jogadores lutam pela sobrevivência.

Pivete indiretamente se recusa a participar do grupo, desaparecendo dos treinos e retornando por conta própria. Otávio oferece uma camiseta de futebol de sua autoria tentando incentivar o menino a se dedicar ao futebol. Sem sucesso, ele segue Pivete após o treino para conversar com seus pais e colocá-lo em uma carreira no futebol, mas enfrenta o assédio do grupo social do qual o menino faz parte (um lugar muito periférico controlado por um grupo de criminosos). Os criminosos desconfiados de Otávio, se aproximam dele: “o que você está procurando com o menino, [...] o menino é o nosso povo [...] é o seguinte, entre nesse seu carro e corra, né? Eu não quero mais te ver aqui [...]”. Otávio desejava fazer Pivete jogar em um grande time, mas afirma: ‘Fiquei com medo do menino, com medo, [...] se eu entrar na vida dele de novo [...] e essas pessoas vierem até mim de novo”.



RELICI

Denota uma relação de interdependência recíproca entre treinador e aluno, com a distribuição de poder bilateral.

Quando questionado sobre o fim do menino, Otávio relata ter visto Pivete assistindo ao treino de uma última vez quando uma viatura da polícia apareceu com três homens dentro, trocou olhares entre ele e o menino e o menino nunca mais voltou. O tipo de vida que a sociedade proporcionou ao menino limita suas possibilidades civilizacionais, oferecendo-lhe apenas duas alternativas: matar ou morrer.

AZUL¹⁰

Nesse cenário, identificamos o 'jogo de muitas pessoas a vários níveis' com interesses individuais surgidos nas relações entre o empreendedor e o talento do atleta, e entre repórteres e atleta.

Azul tem as características de um grande jogador de futebol, comparado a Pelé, porém, percebe-se sua relação com os repórteres em uma interdependência funcional, em um programa de rádio, por exemplo, em que o locutor diz: 'Estou aqui com o Azul, o cara do domingo (...) você pode escolher a música que você quer, a que você quer [...] o que você acha do cantor Jake? A quem você vai se dedicar?' Azul está claramente em uma situação de menor poder do que o locutor tendo que se submeter a interrupções nos discursos enquanto induzido a 'escolher uma música' previamente estabelecida. As interrupções também se repetem em um programa de conversa esportiva em 'mesa redonda'¹¹, cena em que Azul é questionado, mas nunca autorizado a concluir uma resposta, ou seja, uma relação menos controlada entre os indivíduos.

Outra cena mostra o empresário de Azul com a intenção de vender um jogo. O empresário supersticioso agendou uma reunião com diretores de clubes italianos,

10 Esse cenário retrata semelhanças com a história de vida de Dener, prodígio do futebol que morreu em 1994 em um acidente de carro no Rio de Janeiro.

11 Eco (1984) apresenta que a 'conversa esportiva' pode ser usada com a função de apenas visar a manutenção das atividades da mídia. Assim, interpretamos que os comentaristas esportivos só conseguem distinguir o que é observável em seus eventos.



RELICI

em um restaurante japonês, pois já havia fechado muitos negócios lá antes. Quando os diretores vão ao banheiro, ele fala 'deixa comigo, eu sinto cheiro de dinheiro, eu estou vendo aqui na minha frente, mas tem que estar aqui, nesta mesa, onde eu vendi Edu Marangon, eu vendi Adílson [...] tem que ser aqui'. Nesta cena o empresário tem mais poder do que o jogador, que não se manifesta e é colocado em um nível inferior.

Por fim, destacamos a cena em que o personagem Azul está dirigindo seu carro novo e sofre uma abordagem da polícia militar. O jogo do *tipo oligárquico* fica perceptível nessa situação devido à desproporção de poder entre a ação policial e um civil. Um policial grita: 'sai, vaga, sai, mexe', o outro, também negro como Azul, (tendo o 'poder da lei') grita: 'mexa, mexa, toque no carro, mãos para cima, se mexer vai morrer, não faça movimento nenhum'. Ao ser revistado por um dos policiais e supervisionado pelo outro, Azul tenta explicar: 'Sou jogador de futebol, não sou' até que um policial encontra o documento de um jogador e diz: 'ok, é legal, é Azul, é muito legal' e o outro responde: 'sério? Então vá em paz, desculpe pelo transtorno, mas mamãe cara, neste carro, sozinho, sorrindo, não empurre, cara. Deus te abençoe, garoto', diz o primeiro policial: 'Azul, lindo garoto!' Enquanto isso, Azul ainda está perplexo com o que aconteceu, claramente envergonhado.

PAI VAVÁ¹²

Retrata a situação cotidiana do futebol brasileiro, a tensão entre ciência e fé e o papel da fé nessa cultura. Na cena, um jogador do Corinthians 'Caco' está lesionado. Seus torcedores se preocupam e pressionam o departamento médico do clube, ao que este responde à 'luz da literatura da medicina esportiva'. Descontentes com as explicações científicas, os fãs do grupo 'Gaviões da Fiel'¹³ (que acessam 'Caco' de forma personalizada) conseguem levá-lo ao 'Pai Vavá'. O jogador, pressionado por uma complexa interdependência e perdendo o controle da situação, se submete às

12 Nome do 'Pai de Santo' - um curandeiro/feiticeiro.

13 Nome do principal grupo de torcida organizada do Sport Club Corinthians Paulista, uma das maiores torcidas do Brasil.



RELICI

demandas de outros que aceitam a ajuda. 'Pai Vavá' avalia o caso do jogador como sendo 'olho gordo' (inveja) e prescreve óleo de enguia, fé, beijar um poste sete vezes, cumprimentar o árbitro e algum 'trabalho'¹⁴ em casa. A linguagem de Pai Vavá está mais próxima do entendimento dos torcedores e atletas, como em: 'agora, você tem que ter fé, sem fé você não vai melhorar'. Após essa incursão e cumprir as orientações do Pai Vavá, Caco volta a jogar bem para o deleite dos fãs.

Nesse cenário identificou-se características do modelo de 'jogos multipessoais a vários níveis'. Ao imaginar um jogo de muitas pessoas em que o número de participantes tende a crescer constantemente, Elias argumenta que o aumento da pressão faz com que os jogadores mudem ou se unam a outros ou esperem mais tempo por um único lance e jogada individual; já que um jogador sozinho acabará se perdendo no jogo sem ver o geral (Elias, 2018, p.92).

Assim, entende-se que as explicações técnicas são difíceis de serem entendidas pelos torcedores pela falta de conhecimento e menor poder que o médico. Portanto, eles recorrem às suas próprias crenças, mudando de grupo no jogo social.

HOTEL

Esse cenário ilustra a concentração do time do Palmeiras antes de uma partida, tendo Fabinho Guerra como destaque e Mamamá como novo jogador. Também traz o treinador do Palmeiras como Professor Edil percebendo a paixão de Fabinho por uma hóspede do hotel.

Na referida cena, percebeu-se uma relação de 'jogos multipessoais a vários níveis', retratando a superioridade de Fabinho aos demais quando os enfrentou separadamente, no entanto, em caso de aumento no número de jogadores, sua influência em sua teia de interdependência variaria.

O treinador é o controlador das ações e faz de tudo para evitar que Fabinho passe a noite com a mulher. Para seu sucesso, Fabinho faz uso do conhecimento que

14 Fazendo referência a rituais religiosos afro-brasileiros: feitiçaria, magia negra, vodu, entre outros.



RELICI

possui ao prever as ações do treinador. É aqui que entra Mamamá. Em busca de oportunidades para crescer, ele precisa conquistar espaço no grupo, então vai para o terraço do hotel enquanto o treinador procura Fabinho pelo hotel. Desesperado, ao encontrar a mulher que está flertando com Fabinho, o treinador desabafa: 'Você não sabe o que é um Palmeiras e Corinthians'. O treinador e Mamamá adoecem durante a noite, o que os coloca fora da partida, enquanto Fabinho aproveita a noite com a mulher. Até o momento, é possível identificar os complexos e diferentes níveis de relações interdependentes estabelecidas.

Dentre os modelos propostos por Elias, não foi possível identificar o *modelo de jogos em dois níveis: tipo simplificado cada vez mais democrático* em nenhum dos seis cenários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto buscamos desenvolver um exercício elaborado que nos permitiu realizar algumas reflexões sobre interpretações das relações sociais tendo em vista as regras da competição potencializadas por uma produção cinematográfica que tem como pano de fundo a memória de sujeitos envolvidos com o futebol, dialogando com uma leitura sociológica.

Apesar de o objeto analisado ser uma produção cinematográfica e não necessariamente expressar a realidade, temas importantes são trazidos à tona nas diferentes configurações que envolvem o futebol: racismo, corrupção, transição de carreira dos atletas, ciência e os mitos, a influência dos torcedores na tomada de decisões dos clubes, o esporte como meio de ascensão social no contexto brasileiro. Evidentemente, não se trata de observações imutáveis, mas sim de interpretações geradas a partir dos Modelos de Jogos Competitivos em que nos permitem apresentar cadeias de interdependências funcionais a partir da Sociologia Configuracional desenvolvida por Norbert Elias.

Para além do exercício intelectual desenvolvido, neste caso a análise de um filme, essa teoria sociológica pode ser utilizada como uma importante ferramenta



RELICI

didático-pedagógica nos processos formais/informais de formação e consolidar possibilidades de compreensão dos fenômenos esportivos por meio da Sociologia do Esporte.

REFERÊNCIAS

Acker, A. M, & Rossini, M. S. O Futebol Brasileiro nos Filmes Boleiros 1 e 2, de Ugo Giorgetti. *Sessões do Imaginário*, v. 17 (n. 27), 2012. <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/famecos/article/view/11476>.

Andrew, J.D. *As principais teorias do cinema: Uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

Aumont, J., & M. Marie. *A análise do filme*. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.

Barbosa, R. J.; Silva, J. B. L.; Golin, C. H. & Assumpção, L. O. T. O papel social do árbitro de futebol: uma análise sociológica a partir do filme 'Boleiros, era uma vez o futebol' *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 26 (n. 2), 2018, 145-152. doi: <https://doi.org/10.31501/rbcm.v26i2.7930>

Boleiros – Era uma vez o Futebol. Directed by Ugo Giorgetti. Paris Filmes, 1998.

Couto, J. G.. Bastidores: Futebol vira cinema em 'Boleiros' – 30/05/97. Recuperado em 02 de maio de 2019. em <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq300534.htm>.

Eco, U. *A falação esportiva. Viagem na irrealidade cotidiana*, 9.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

Elias, N. *A Sociedade dos indivíduos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

Elias, N. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Edições 70, 2018.

Isboli, G.H.P., O.M.C. Pepece, & S.A.V. Gaiotto. 'Filmes como objetivo de estudos para pesquisas em Ciências Sociais Aplicadas: Um modelo para análises'. 4Post presented at XIX Semead: São Paulo, November 9-11, 2016. <https://login.semead.com.br/19semead/anais/arquivos/1596.pdf>.

Marchi Júnior, W. (2003). *A teoria do jogo de Norbert Elias e as interdependências sociais: um exercício de aproximação e envolvimento*. *Conexões*, 1(1), 101-113. doi: <https://doi.org/10.20396/conex.v1i1.8640810>.



RELICI

Marchi Júnior, W. (2022). Sociologia configuracional, esporte e um modelo de análise: apontamentos para leituras correlacionais. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27(289), 127-140. <https://doi.org/10.46642/efd.v27i289.2913>.

Marques, J. C. & Turtelli, S. R. (organizadores). *Futebol, Cinema e Cia: ensaios*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. <https://comunicacaoesporte.files.wordpress.com/2010/10/futebol-e-cinema-boneco-prvio3.pdf>.

Mennel, S. & Goudsblom, J. Norbert Elias: on civilization, power, and knowledge. Chicago: The University of Chicago Press, 1998.

Mezzaroba, C., & Conceição, D. M. da. (2024). A arte sobre o futebol e sua possibilidade para revelação do drama social. *Ambivalências*, 12(23), 179–193. <https://doi.org/10.21665/2318-3888.v12n23p179>

Morais, J. V. de & Barreto, T. V. Figurations, tension-balance and the flexibility of football rules, *Soccer & Society*, 12:2, 212-227, 2011. doi: <https://doi.org/10.1080/14660970.2011.548358>.

Provenzano, B. & Santuario, M. 'A representação do jornalista esportivo nos filmes heleno, garrincha e boleiros'. Paper presented at *Anais do XII Congresso Latinoamericano de investigadores de la Comunicación (ALAIIC)*, Lima, Peru, August 6-8, 2014. <https://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/wp-content/uploads/2013/12/ALAIIC2014BrunaProvenzano16-1.pdf>.

Souza, D. M. de.; Amstel, N. A. van., & Marchi Júnior, W. Configurando el deporte en Blumenau/SC (1941-1988). *Retos*. v. 51, 2024, 637–648. doi: <https://doi.org/10.47197/retos.v51.101065>

Starepravo, F. A. Souza, J. de, & Marchi Júnior, W. A teoria dos jogos competitivos de Norbert Elias como alternativa à leitura das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 26, n. 4, 2012. doi: <https://doi.org/10.1590/S1807-55092012000400010>

Starepravo, F. A.; Souza, J. de, & Marchi Júnior, W. Teoria dos jogos competitivos de Norbert Elias: uma possibilidade de leitura das políticas públicas de esporte e lazer. In: *XIII Simposio Internacional de Procesos Civilizadores*. Bogotá, 2010. p. 1-11.