



**HAL**  
open science

# Os jogos desportivos e a pesquisa micro-etnográfica: redes sociomotoras e quadros de interacção

Michel G. J. Binet

► **To cite this version:**

Michel G. J. Binet. Os jogos desportivos e a pesquisa micro-etnográfica: redes sociomotoras e quadros de interacção. 2011. halshs-00612883

**HAL Id: halshs-00612883**

**<https://shs.hal.science/halshs-00612883>**

Preprint submitted on 1 Aug 2011

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **Os jogos desportivos e a pesquisa micro-etnográfica: redes sociomotoras e quadros de interacção**

**Michel G. J. Binet<sup>1</sup>** (GIID-CLUNL)

*Grupo de Investigação sobre as Interações Discursivas*  
do  
*Centro de Linguística da Universidade Nova de Lisboa*

### ***0. Introdução***

Como todos os ramos da actividade científica, a micro-etnografia (ou etnografia interaccionista) é um jogo de construção mental a partir de dados de observação que se realiza numa rede intertextual dotada de regras próprias. Resituar a pesquisa micro-etnográfica na história das investigações antropológicas e sociológicas permite apreciar melhor a centralidade dos jogos no surgimento do paradigma interaccionista assente na delimitação de uma nova unidade de análise, e ao mesmo tempo precisar o teor e o alcance potencial dos contributos teóricos e metodológicos oriundos da micro-etnografia no campo de estudo das práticas desportivas.

No desenho do seu programa investigativo, consistindo em recortar no seio da vida social sistemas de interacção dotados de regras próprias que formam pequenos mundos dentro do mundo social, os interaccionistas interessam-se pelos jogos, elevados ao estatuto de exemplos paradigmáticos da existência de um nível de organização social de escala micro-analítica. Apoiam-se no trabalho de Johan Huizinga (2003 [1938]) e no de Roger Caillois (1990 [1958 / 1967]), para orientar e consolidar o seu quadro teórico e metodológico, como é patente no importante texto de Erving Goffman, *Fun in games* (1972 [1961]: 17-72).

Trabalhos de Pierre Parlebas, expostos nas suas linhas-mestres no artigo *Réseaux dans les jeux et les sports* (2002), servirão de pano de fundo que permitirá ancorar estas reflexões no domínio da motricidade humana, realçando convergências e apurando

---

<sup>1</sup> Bolseiro FCT.

diferenças entre a abordagem micro-etnográfica e estudos da sociomotricidade que se apoiam em observações de terreno.

No caminhar destas análises, é o conceito de *quadro interactivo* que se reelabora e precisa, cujo poder descritivo e explicativo é fundamental para a Micro-Etnografia e a Análise da Conversação.

### 1. *A micro-etnografia e as suas origens*<sup>2</sup>

Plural, a identidade disciplinar da micro-etnografia situa-se na confluência de várias tradições investigativas. Pedro Garcez (2008: 257-8), num texto de apresentação desta corrente e dos seus contributos no domínio das ciências da educação, destaca cinco fontes: 1/ *Context analysis* ; 2/ Etnografia da comunicação ; 3/ Erving Goffman ; 4/ a Análise da Conversa e 5/ a Sociolinguística interaccionista.

O centro de gravidade do presente texto assentará na obra de Erving Goffman, a semelhança da maioria das publicações que se reivindicam do paradigma interaccionista.

Como indicam os nomes de Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Dell Hymes, John Gumperz, Erving Goffman, entre outros, estas origens e filiações destacadas por Pedro Garcez permitem situar a micro-etnografia no seio do “colégio invisível” retratado por Yves Winkin (1981) que, sob esta designação, reúne investigadores que, empenhados em renovar o estudo da comunicação, se influenciaram mutuamente, não sem travar por vezes controvérsias e lutas aceras<sup>3</sup>.

Abordada ao abrigo duma perspectiva de inspiração cibernética como matriz das actividades sociais (Bateson & Ruesch, 1951), Gregory Bateson (1971 [1936]) pretendeu colocar a comunicação no cerne do programa investigativo da antropologia, no duplo plano da pesquisa de terreno (observação detalhada das condutas, atenta aos

<sup>2</sup> Sobre controlo de identidade disciplinar e apresentação de uma nova abordagem, ver Régis Debray (1995: 15-21).

<sup>3</sup> Assim, por exemplo, Emanuel Schegloff recorre à metáfora edipiana, falando de infanticídio para retratar a relação que se estabeleceu entre o Professor Erving Goffman e os seus alunos, Harvey Sacks e o próprio Schegloff, que desenvolveram a Análise da Conversação (Schegloff, 1988: 91).

seus microcontextos de ocorrência) e da teoria (modelização das relações e dos (re)equilíbrios constitutivos de cada cultura). A análise por Pierre Parlebas (2002: 342) da existência no desporto moderno de uma tensão paradoxal entre dois “tipos ideias” ou lógicas de acção no fundamento das nossas sociedades, o “darwinismo” competitivo do capitalismo e o “solidarismo” democrático, é passível de uma leitura batesoniana.

Pela sua orientação metodológica e a sua ambição teórica, a obra de Bateson afirma-se como referência importante (Winkin, 1981: 27-47; Salins, 1998: 84-91): a observação dos comportamentos recorrentes apropriados (do ponto de vista dos membros da cultura estudada – perspectiva émica) aos vários contextos de interacção (entre os quais se destacam os rituais) que compõem a vida cultural local serve de base empírica ao estudo da cultura e do seu sistema de valores. E é precisamente o caminho analítico seguido por Parlebas, que escreve: «*a análise das suas estruturas de funcionamento revela que o desporto assenta numa ideologia da conquista e da dominação*» (Parlebas, 2002: 346).

A importância de vários dos seus contributos atesta a heurística desta abordagem. Bateson, que mostrou que a comunicação desempenha uma função metacomunicativa de (re)definição dos quadros relacionais em que ocorre (Watzlawick et al., 1993: 47), contributo retomado e desenvolvido por Erving Goffman (1991: 49), chamou também a atenção dos pesquisadores para os paradoxos interaccionais (Watzlawick et al., 1993: 191-8).

Em Bali, Bateson que, no termo das suas pesquisas anteriores, já tinha manifestado o seu interesse em auxiliar a pesquisa de terreno pelo recurso a «*(...) técnicas adequadas de descrição e de análise das posturas humanas, dos gestos, da entoação (...)*» (Bateson, 1971), anexa com precisão às notas de observação de terreno da sua colaboradora, Margaret Mead, um duplo corpus de fotografias e de filmagens (anotando local, data e hora em cada documento). Ambos publicam em 1942 *Balinese Character: A Photographic Analysis* (Bateson & Mead, 1942), obra pioneira da Etnografia visual (Farnell, 2003: 49; Wolbert, 2000: 339), que analisa comportamentos de interacção com base em registos fotográficos dos aspectos corporais da comunicação (Bateson, 1977), esforçando-se por restituir o seu desenrolar sequencial (Winkin, 1981: 31-4). O potencial de aplicabilidade desta metodologia no campo do estudo da motricidade humana não escapa à sagacidade do leitor.

Ray Birdwhistell (1981 [1ª edição: 1970]), outro autor desta mesma tradição de investigação (*Context Analysis*) citada por Garcez, prossegue e sistematiza esta orientação investigativa, que baptiza de Kinésica, estudando a comunicação não verbal em situações de interacção presencial, com base em registos visuais e audiovisuais. Métodos e objectos de estudo dos microetnógrafos prolongam esta orientação de investigação: a pesquisa microetnográfica consiste na análise multimodal (ou multicanal) de interacções comunicativas tendo por base empírica registos audiovisuais de comportamentos observáveis em situações “naturais” (não provocadas ou modificadas para fins investigativos).

Outra importante tradição de investigação na origem da microetnografia, a Etnografia da comunicação (Hymes, 1972) constrói como objecto de estudo os *Eventos de fala*, numa abordagem microcontextualizada dos usos da fala atenta à diversidade cultural, assente numa grelha de observação e análise em oito níveis designada pelo acrónimo S.P.E.A.K.I.N.G.:

### **O Modelo *SPEAKING***

Grelha multidimensional (oito níveis) de Observação e Análise dos  
«Eventos de fala» (*Speech Events*)

**S**ituação : dispositivo cénico + script [enredo] da interacção

**P**articipantes : papeis e estatutos de participação + lugar ocupado no sistema comunicacional

**E**nds / Finalidades : objectivos visados + objectivos alcançados

**A**ctos : ordem sequencial + formas, conteúdos e efeitos das mensagens

**K**eys / Tons : modulações «prosódicas» da voz e do gesto

**I**nstrumentos : canais e suportes materiais da comunicação e da interacção

**N**ormas : normas de interpretação + normas de interacção

<b>Gêneros discursivos : enquadramento formal e substancial do dizível</b>
--

Fonte: Hymes, 1972

A heurística desta abordagem deu origem a uma vasta literatura (Duranti, 1997: 290), exercendo uma influência directa sobre Erving Goffman (1972 [1961]; 1987), cuja obra, como menciona Garcez, constitui por si só uma das principais referências da microetnografia.

Seria possível sustentar que a microetnografia se empenha em parte em consolidar as construções teóricas goffmanianas inspiradas no teatro (Goffman, 1956), no jogo (Goffman, 1972), na abordagem durkheimiana da ritualidade (Goffman, 1974 ; Marcellini & Miliani, 1999 ; Winkin, 2005) e no cinema (Goffman, 1991 ; Nunes, 1993) por um rigor acrescido da sua base empírica, isto é, das observações de terreno e das análises detalhadas de dados comportamentais reais tornadas possíveis pelo recurso a técnicas auxiliares de registo (gravações e filmagens)<sup>4</sup>.

A microetnografia, que, como nota Garcez, frequentemente mal se distingue da sociolinguística interaccionista fundada pelo etnógrafo da comunicação John Gumperz (1989a; 1989b), com a qual mantém uma estreita relação, feita de sobreposições e enriquecimentos mútuos, apresenta uma forte afinidade com a Análise da Conversação<sup>5</sup>, corrente oriunda da etnometodologia (Garfinkel, 1984 [1ª edição: 1967]), fundada pelo sociólogo Harvey Sacks (Silverman, 1998).

É precisamente a força da influência exercida pela Análise da Conversação que distingue os microetnógrafos dos etnógrafos da comunicação, como atesta a obra de Michael Moerman, *Talking Culture. Ethnography and Conversation Analysis* (1996 [1ª edição: 1988])<sup>6</sup>, obra na origem do neologismo de *microetnografia*, que divulgou a Análise da Conversação na antropologia americana.

<sup>4</sup> «One has the sense after reading Goffman that (...) his work is densely empirical. But really it is not» (Schegloff, 1988: 101).

<sup>5</sup> The «(...) the conversation analytic and microethnographic perspectives often display close affinity» (Garcez, 2008: 258).

<sup>6</sup> Ver também Moerman (1992).

Os etnógrafos da comunicação não centram a sua análise na organização sequencial das interacções conversacionais, com a mesma ênfase dos Analistas da Conversação (Schegloff, 2007).

## ***2. Sociologia do desporto e Microetnografia: leitura cruzada de Pierre Parlebas e de Erving Goffman***

Reler os trabalhos do sociólogo Pierre Parlebas à luz das tradições investigativas acima inventariadas, tendo por centro de gravidade a obra de Erving Goffman, permite explorar melhor o teor e as modalidades de entrelaçamento entre estudo das práticas desportivas e microetnografia.

Pierre Parlebas (2002) recorta como unidade de análise cada jogo desportivo, delimitado, no caso dos jogos colectivos como o basket-ball, com base numa modelização reticular das interacções motoras entre jogadores, apoiando-se para tal em duas fontes: as regras de jogo fixadas pela instituição desportiva e observações de terreno. O objecto estudado não contempla as interacções verbais, centrando-se exclusivamente nas interacções sociomotoras, mediadas pela bola, no caso do basket-ball (Parlebas, 2002: 322). O objecto assim construído deixa igualmente de fora do campo observacional as interacções entre jogadores e público, de forma a apurar a lógica interna e as estruturas invariantes do sistema interaccional de cada tipo de jogo (perspectiva nomotética).

O recorte desta unidade de análise tem por fundamento uma hipótese de trabalho (sujeita a confirmação empírica): *«postulamos que as condutas dos jogadores ocorrem no seio de sistemas de interacção estáveis que especificam o campo dos possíveis de forma necessariamente limitadora»* (Parlebas, 2002: 317).

Desportos e jogos tradicionais constituem portanto objectos de estudo empírico pertencentes de pleno direito ao campo investigativo da microetnografia, que incide sobre *todos* os quadros de interacção cara-a-cara da vida social, passíveis de observação directa. Nada de estranho nesta constatação. Com efeito, os jogos e o seu estudo servem desde o início de referência aos interaccionistas. A sociologia do quotidiano tem por

objecto de estudo «(...) *todos os pequenos jogos sociais que constituem a trama social*», escreve por exemplo José Machado Pais (2002: 80).

O postulado da existência de uma ordem nos comportamentos e factos observáveis a uma dada escala é o acto epistémico fundador de qualquer domínio de investigação. Seguindo a orientação etnometodológica da Análise da Conversação, a pesquisa micro-etnográfica pretende mostrar empiricamente a ocorrência, a uma escala micro-analítica, de comportamentos coordenados e coordenadores, pelo meio dos quais os interactantes definem as situações e organizam as suas acções conjuntas. O postulado de Parlebas é partilhado e alargado pelos interaccionistas a todas as situações de co-presença, às quais «(...) *se tenta estender as convenções implícitas que se assemelham às dos jogos*» (Caillois, 1990: 12).

A micro-etnografia não elimina a comunicação verbal do seu campo de estudo: o *homo ludens* de Johan Huizinga é para os interaccionistas um *homo communicans* (Guerra, 2006: 17). Mas a opção de Parlebas tem o mérito de chamar a atenção sobre a existência de “scripts” ou programas de acção que dispensam os interactantes de falar para (inter)agir. Existem quadros de acção essencialmente sociomotoras (ou praxeológicas – Parlebas, 1999), como salientava abundantemente Goffman.

Os jogos desportivos são «*unidades naturais de organização social*» (Goffman, 1972: 7) de escala micro-analítica, cuja ordem interaccional (Goffman, 1999 [1982]: 195) é formalizada por um sistema de regras escritas, situação vantajosa do ponto de vista da pesquisa (Parlebas, 2002: 317): as regras que especificam o campo dos possíveis e definem os laços de solidariedade e de adversidade estáveis e exclusivos característicos do duelo, lógica interna dos desportos colectivos modernos, que não admitem a «*ambivalência relacional*» e o «*duplo jogo*», o que contrasta com certos jogos tradicionais cuja regra «(...) *autoriza ou impõe ao praticante de mudar repentinamente de campo (...)*» (Parlebas, 2002: 337), são fixadas superior e anteriormente pelas instituições desportivas sob a forma de regulamentos que constituem uma fonte documental imediatamente acessível. As regras que enquadram as práticas e organizam os encontros não precisam de ser descritas e formalizadas no termo de um demorado processo investigativo. No entanto, Parlebas não prescinde de «(...) *uma minuciosa observação das práticas de terreno (...)*» (2002: 317) para modelizar as estruturas de



funcionamento que sobredeterminam os comportamentos dos jogadores e para evidenciar as margens de reapropriação activa dos sujeitos: «*o sistema impõe, mas o actor dispõe*» (Parlebas, 2002: 346).

Acabamos de resituar o jogo desportivo no campo de estudo da microetnografia, reconhecendo nele um quadro de interacção, que tem a vantagem de dispor de um corpo de regras fixadas por escrito, o que facilita a modelização das suas estruturas de funcionamento. No seu importante livro, *Encounters*, datado de 1961 e reeditado em 1972, Erving Goffman empenha-se em definir o seu objecto, realçando algumas das suas propriedades fundamentais. Para o efeito, o primeiro dos dois textos desta obra, intitulado *Fun in games* (1972: 17-72), privilegia o jogo, atribuindo-lhe o estatuto de exemplo paradigmático: «*Games seem to display in a simple way the structure of real-life situations. They cut us off from serious life by immersing us in a demonstration of its possibilities.*» (Goffman, 1972: 32). Sociólogo, é nomeadamente nos trabalhos antropológicos de Gregory Bateson (e nos de investigadores ligados a Bateson) bem como nos de Johan Huizinga (2003 [1938]) e Roger Caillois (1990 [1958]), citados logo na pág. 17, que Goffman se apoia.

*Regras de irrelevância* delimitam uma fronteira em redor do encontro, discriminando os aspectos relevantes a tratar como reais, directamente implicados no desenrolar do jogo, sobre os quais se focalizam as atenções dos jogadores, deixando de fora outros acontecimentos visíveis, tratados de comum acordo como irrelevantes. Cada interactante, portador de vários atributos sociais e de identidades múltiplas, só importa no jogo os seus atributos e traços de identidade localmente relevantes para a definição da situação e do seu estatuto de participação (Erickson, 2004: 148). Esta importação selectiva de traços e atributos exteriores e a sua integração numa configuração organizada (exemplo: divisão dos jogadores em duas equipas adversas) leva Goffman a

seguir os passos de Huizinga<sup>7</sup> e Caillois<sup>8</sup>, afirmando que os jogos e as suas regras constroem mundos dentro do mundo<sup>9</sup>.

*Regras de transformação* redefinem e podem até inverter os valores dos atributos importados, provenientes do mundo fora (Goffman, 1972: 30). Dotado de um repertório de papéis diferenciados e complementares, este mundo funciona como uma matriz peculiar de eventos ou acções-movimentos elementares: *moves*<sup>10</sup>. Vale como *move* toda a acção decisiva, escolhida dentro de um leque restrito de opções, empreendida num aqui-e-agora, posição e momento decisivos gerados no e pelo decurso do jogo, acção sujeita a fortes condicionamentos resultantes de acções anteriores e colaterais, dotada do poder de coagir as acções seguintes (Goffman, 1972: 32). Cada jogo é uma matriz de sequências de acções-em-jogo, uma matriz de jogadas e de contra-jogadas que se condicionam mutuamente redesenhando passo a passo o campo das possibilidades do jogador que a cada momento detém a posse da bola. Encadeamento de acções presas numa malha de condicionamentos geradas por elas próprias e pelo quadro em que ocorrem, toda a interacção é como um pequeno jogo, um mundo organizado dentro do mundo, isolado por regras de irrelevância e de transformação que fixam como focos de atenção selectiva metas e meios para as atingir<sup>11</sup>.

Cruzando sociologia e antropologia, esta construção teórica do objecto de uma abordagem micro-analítica renova e orienta o olhar do observador em campo, incitando-

<sup>7</sup> «*A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o court de ténis e o tribunal têm a forma e a função de um terreno de jogo, ou seja, incluem pontos interditos, são isolados, vedados, sacralizados, e no seu interior imperam regras especiais. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo normal, dedicados ao desempenho de uma acção à parte*» (Huizinga, 2003: 26). «*O jogo cria a ordem, o jogo é ordem*» (Huizinga, 2003: 26).

<sup>8</sup> «*Todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido*» (Caillois, 1990: 11). «*O que se designa por jogo surge (...) como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável (...)*» (Caillois, 1990: 12).

<sup>9</sup> «*Games (...) are world-building activities*» (Goffman, 1972 [1961]: 25).

<sup>10</sup> «*It is only in baseball that the event "grounding out to third" can occur*» (Goffman, 1972: 25). «*Todos os jogos têm as suas regras. São elas que determinam o que é que "vale" no mundo temporário circunscrito pelo jogo*» (Huizinga, 2003: 27)

<sup>11</sup> «*(...) we can think of inhibitory rules that tell participants what they must not attend to and of facilitating rules that tell them what they may recognize. (Together these rules represent one of the great themes of social organization, being one basic way in which every encounter is embedded in society.) We find, then, transformation rules, (...) both inhibitory and facilitating, that tell us what modification in shape will occur when an external pattern of properties is given expression inside the encounter*» (Goffman, 1972: 31).

o a constituir um corpus de filmagens de encontros desportivos, que possibilita visionamentos repetidos e anotações detalhadas de micro-sequências de inter-acção, com o auxílio de programas de transcrição e anotação de registos audiovisuais<sup>12</sup>.

A análise pormenorizada destes dados proporciona uma abordagem não estática e meramente formalizante do quadro ludico-desportivo (d direcção de pesquisa seguida por Parlebas, que, à semelhança de qualquer direcção investigativa, como o próprio admite, constitui um contributo parcelar, mas, faço no entanto questão de salientar, fundamental), evidenciando a ocorrência no terreno de um processo co-gerido localmente pelos interactantes de (re)contextualização ou (re)enquadramento do encontro<sup>13</sup>, pautado por micro-saídas e micro-reentradas no quadro lúdico. Cada participante pode estratificar o quadro despindo momentaneamente o seu papel de jogador para metacomunicar sobre o seu próprio desempenho ou o de outro(s) participante(s) numa dada jogada ou fase de jogo: «(...) *the individual is likely to try to integrate the incongruous events [bad shot, for example] by means of apologies, little excuses for self, and disclaimers ; through the same acts, (...) he also tries to save his face*» (Goffman, 1972: 47 ; ver também Goffman, 1991: 533).

A pesquisa micro-etnográfica permite consolidar a base empírica das análises de Goffman sem desvirtuar a sua riqueza e o seu alcance nem quebrar a sua dupla coerência interna (sistema articulado de conceitos) e externa (adequação aos factos observados). Regras tácitas impõem aos jogadores níveis mais ou menos intensos de envolvimento nas fases de jogo e respectivas acções (Goffman, 1991: 71-2). Esta intensidade do envolvimento do jogador é ostensivamente marcada por meios expressivos delimitadores e/ou incorporados na acção motora, cotexto expressivo de natureza postural, gestual, mimico-facial e/ou verbal ou vocal<sup>14</sup>, que acompanha e/ou enquadra temporalmente (pré- ou post-sequências) a acção motora (Monteiro, 2010).

<sup>12</sup> Usamos o Programa ELAN, do Max Planck Institut : <http://www.lat-mpi.eu/tools/elan/elan-description>

<sup>13</sup> «Given that the participants in interaction each bring multiple attributes of social identity to the scene of engagement, making various of those attributes relevant in differing moments during an encounter is one source of the change in alignment Goffman called "footing". This is a major resource for change in what Bateson and Goffman both called "frame" within interaction, and what Gumperz called "contextualization" (...)» (Erickson, 2004: 152).

<sup>14</sup> O cotexto é aqui definido como o conjunto dos elementos verbais, paraverbais e não verbais que acompanham uma dada acção ou que constituem o seu envolvimento imediato (Kerbrat-Orecchioni, 1990: 108 ; Vion, 1992: 105-6 ; Maingueneau, 1997: 31-2).

Estes recursos expressivos permitem modalizar as acções, ou seja, especificar o modo de relacionamento do sujeito da acção à própria acção e aos outros interactantes (da mesma equipa ou da equipa adversa) nela implicados. A acção gerada pelo desenrolar do jogo e as suas regras, por um lado, e a modulação expressiva (ou “prosódia práxica”; Binet, 1998: 22) da sua execução que fixa o modo de inscrição do sujeito na sua acção, por outro lado, constituem dois objectos de estudo que Goffman distingue por meio de um par conceitual: *game* e *gaming* (Goffman, 1972: 35), quadro-matricial-do-jogo e actuar-em-tempo-real-dos-jogadores. A análise detalhada de filmagens evidencia o rico repertório de comportamentos expressivos por meio do qual a cada momento cada participante ratifica ou contesta a definição da situação projectada pelos outros participantes em cada uma das suas próprias acções<sup>15</sup>. A metodologia seguida pela pesquisa micro-etnográfica permite revelar o multifacetado e omnipresente trabalho interactivo de construção e manutenção negocial do quadro da interacção. O árbitro intervém não num deserto mas sim num campo saturado de micro-acordos e de micro-desacordos sobre as definições da situação projectadas por cada jogada de cada jogador (Binet, 1998: 29). Os interactantes não param de se validar e invalidar mutuamente, e o árbitro precisa de impor o silêncio para se sobrepor.

É interessante notar que a figura do árbitro não é tida em conta por Pierre Parlebas na modelização da rede sociomotora do jogo. O estatuto de participação do árbitro é de facto problemático em vários jogos, como no futebol, por exemplo. Por um lado, ele é exterior às sequências de acção sociomotora que performam o jogo e o seu normal desenrolar. Não pode apoiar nenhuma acção; não constitui um recurso mobilizável por uma das equipas para levar a bom termo uma dada jogada. As suas deslocações no campo não integram nenhuma estratégia de equipa, ao contrário dos outros interactantes, cujo envolvimento como membros de uma equipa é «total» (Parlebas, 2002: 324). A sua não-intervenção é sinal de que o jogo está a desenrolar-se com a normalidade fixada pelas regras. No limite, se o jogo decorrer com toda a normalidade, ele não tem nenhum, ou quase nenhum, papel a desempenhar, devendo abster-se de intervir. Mas, por outro lado, observa-se uma forte intersincronia entre as acções do árbitro e as dos outros interactantes. O árbitro controla as fronteiras temporais do jogo, apitando para o iniciar, o suspender e o encerrar. Não apoia as jogadas, mas acompanha-as de perto, deslocando-se no campo em função delas, o que não deixa de constituir uma

<sup>15</sup> «Thus to be "in" a social context is to be engaged in doing contexting» (Erickson, 2004: 155).

modalidade de participação, limitada, é certo, mas ratificada pelos outros participantes, que não contestam o seu direito a entrar e a deslocar-se no terreno.

O árbitro constitui o que proponho qualificar de *auxiliar a participação limitada*. Esta categoria de participantes num quadro de interacção é gerada por um processo (emergente ou imposto) de delegação de uma ou várias funções interaccionais. Como sinalizei acima, os interactantes avaliam-se mutuamente de forma incessante, validando ou invalidando as suas respectivas acções. A gestão émica de eventuais divergências de avaliação é interaccionalmente difícil, nas situações onde vigoram papéis simétricos<sup>16</sup>. Nos jogos tradicionais, cada participante pode deter o poder de suspender o jogo durante o tempo de uma controvérsia metacomunicacional (travada em pé de igualdade por todos) visando restabelecer um acordo sobre as acções permitidas e proibidas.

Nas situações da vida social que envolvem estatutos assimétricos, a gestão dos desvios pode ser assegurada por um participante em posição de poder, como é o caso de um professor frente aos seus alunos no decurso de uma aula. Convém, no entanto, precisar que o poder reforçado do professor nunca deixa de se sujeitar à avaliação dos alunos, que podem limitar o seu exercício em nome de uma dada definição da situação.

Este processo consistindo a concentrar o poder de manutenção do quadro interactivo num dos seus membros de pleno direito não se observa nos jogos desportivos aqui considerados. Nos jogos desportivos como o futebol, a função de vigilância do respeito das regras, de sinalização e de sanção dos desvios é delegada a um interactante que não pertence a nenhuma das equipas em campo, remetido para um papel consentido (hobbesiano) de exterioridade, de neutralidade e de autoridade no e sobre o jogo. O respeito pelos jogadores das intervenções autoritárias do árbitro constitui um objecto de estudo que pertence ao campo observacional definido com base no conceito goffmaniano de *gaming*. Há diferentes maneiras de cumprir as decisões arbitrais, umas que manifestam acordo, outras que sinalizam desacordo. Ao apitar, o árbitro suspende o jogo, abrindo um quadro metacomunicativo, que autoriza uma troca de argumentos visando sancionar formalmente uma dada acção.

No quadro da situação lúdica, o campo das interacções possíveis depende dos estatutos de participação. Dois jogadores de uma mesma equipa têm potencialmente um vasto leque de possibilidades de interacção ao longo do jogo. Dois jogadores pertencentes a equipas adversas interagem de acordo com um leque de possibilidades (muito

---

<sup>16</sup> Como todos os problemas aqui abordados, este ponto relativo a uma micro-ecologia do poder constitui uma questão aberta à investigação, faço questão de salientar.

diferentes) igualmente vasto. Nas fases de normal desenrolar do jogo, o campo das interações possíveis entre o árbitro e os jogadores de ambas as equipas é muito mais restrito. O árbitro acompanha o jogo sem interagir directamente. As acções iniciadas pelo árbitro interrompem o curso do jogo, gerando sequências de acções conversacionais que não pertencem ao quadro propriamente dito do jogo em curso, entretanto suspenso. A iniciação destas sequências que permitem sancionar desvios ou regular saídas do quadro é da exclusiva responsabilidade do árbitro. Certas acções conversacionais, como a de iniciar formalmente uma sequência de arbitragem, podem ser reservadas e monopolizadas por um único actor dentro do elenco de papeis constitutivo de uma dada situação. O estudo da comunicação na sua dimensão accional (Rodrigues, 2005: 137-8) é parte integrante de uma micro-ecologia do poder.

Vale a pena considerar de novo a ocorrência de saídas do quadro auto-iniciadas por jogadores. Os comportamentos emocionalmente disruptivos que então ocorrem são incompatíveis com a manutenção do quadro participativo, o qual é suspenso até à reentrada dos jogadores, após normalização da crise (Goffman, 1972: 50-9; Goffman, 1991: 562-3). O enfoque da análise não incide exclusivamente sobre os acontecimentos e as acções susceptíveis de desencadear uma saída disruptiva (perda do auto-domínio emocional de um ou vários participantes), mas estende-se antes aos actos iniciativos e reactivos que configuram sequências típicas de escalada e de apaziguamento do conflito e de reentrada no quadro. Como é que um conflito se inicia e se agrava? Quais são os comportamentos que contribuem para o seu apaziguamento e para o seu encerramento? Estas perguntas remetem para uma micro-etnografia das “birras” e comportamentos disruptivos, que pode encontrar nos jogos ricos terrenos de observação e de análise.

### ***3. Jogos desportivos: abertura do terreno e filmagens***

O recurso a filmagens confronta os microetnógrafos com o *paradoxo do observador* (Labov, 1976: 116-117 e 289-290 ; Rodrigues & Binet, 2010), que obriga a levantar a seguinte questão: quais são os efeitos decorrentes da presença em campo de um observador armado de uma câmara sobre o normal desenrolar das interações? Na tradição etnográfica, a pesquisa de terreno exige um retorno reflexivo sobre as relações de inquérito que lhe são inerentes (Obadia, 2003; Goyon, 2005; Fogel, 2009). Existe, a meu ver, uma certa omissão desta questão em muitos estudos microetnográficos, fruto,

arriscamos a avançar, de algum embaraço dos microetnógrafos face ao que encaram provavelmente como uma fraqueza limitadora do alcance das suas pesquisas.

Confrontados com este problema (indução de mudanças comportamentais), certos investigadores renunciam à orientação etnográfica das suas pesquisas, sacrificando a perspectiva “naturalista” que lhe é inerente (Binet, 2010: 23). Deixam de encarar a vida quotidiana como um retalho de múltiplos terrenos a observar, optando por criar situações “artificiais” planeadas para gerar dados para a análise. Estes investigadores desvinculam-se da etnografia, aproximando-se da psicologia social experimental. A interface da vida social e da linguagem observada nas múltiplas e variadas situações de interacção conversacional da vida quotidiana situa-se fora deste novo campo de investigação delimitado por esta orientação metodológica. Como é evidente, nenhum antropólogo está disposto a pagar o preço de renunciar às pesquisas de terreno em benefício de experimentações laboratoriais.

A festa organizada num serviço para celebrar a saída da vida activa e a entrada na reforma de um funcionário pode ser espontaneamente filmada por parte dos seus protagonistas, limitando assim o impacto das próprias filmagens do investigador. Os jogos desportivos pertencem a esta classe de “objectos filmáveis” sem necessidade de um fastidioso e incerto processo de negociação prévia da abertura do terreno. De acordo com as categorias culturais dos interactantes (perspectiva émica), é “natural” filmar o jogo.

### **Conclusão**

Debruçar-se sobre os jogos desportivos equivale a um regresso às origens do paradigma interaccionista, movimento que sempre que é efectuado pode contribuir para enriquecer, por comparação e contraste, as análises dos «(...) *pequenos jogos sociais que constituem a trama social*» (José Machado Pais, 2002: 80).

A micro-etnografia convida os investigadores a deslocar o centro de gravidade das pesquisas interaccionais, de forma a tirar o máximo proveito dos contributos da Análise da Conversação. Esta deslocação do centro de gravidade das investigações, que se efectua num plano essencialmente metodológico, não impõe uma ruptura com a obra fundadora de Erving Goffman, mas sim o seu prolongamento e a sua consolidação.

A metodologia requerida por esta deslocação do centro de gravidade assenta na constituição de corpora de filmagens de interações pertencentes ao universo lúdico: jogos propriamente ditos, claro, mas também sessões de treino (Canal, 2000), interações entre os jogadores nos vestiários (Canal & Quintilla, 1999), rituais de admissão e ratificação de um novo membro, rituais investindo num jogo o orgulho identitário de um grupo socialmente definido (Binet, 1998), rituais articulando as esferas do lúdico, do político e do económico (Bromberger, 1990), etc. Estas filmagens são minuciosamente anotadas e transcritas, de forma a documentar a co-pilotagem comunicacional das acções conversacionais e sociomotoras, recorrendo para o efeito a tecnologias da informação e da comunicação que auxiliam os investigadores nas suas tarefas de registo e de análise detalhada da organização sequencial de comportamentos que se condicionam mutuamente.

O trabalho científico resultante deste programa investigativo, realizado no domínio da sociomotricidade humana, poderá a termo permitir mais uma vez avanços significativos, consistindo, por exemplo, numa redefinição do conceito de quadro interactivo, avanços susceptíveis de reverter para outros domínios de investigação, prolongado assim o diálogo heurístico estabelecido de longa data entre ciências sociais e estudos das actividades físicas e lúdicas.

**Michel G. J. Binet** (GIID-CLUNL)

Junho 2011

### **Bibliografia**

Bateson, G., 1971. *La Cérémonie du Naven*, Paris: Minuit.

Bateson, G., 1977. Les usages sociaux du corps à Bali. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 14, pp.3-33.

Bateson, G. & Mead, M., 1942. *Balinese Character: A Photographic Analysis*, New York: New York Academy of Sciences.

Bateson, G. & Ruesch, J., 1951. *Communication: The Social Matrix of Psychiatry*, New York: Norton.

Binet, M., 1998. Pour une sémiologie du rite. Éléments de théorie et de méthode. *Arquivos da Memória (Centro de Estudos de Etnologia Portuguesa)*, 4, pp.9-33.

Binet, M., 2010. *Etnografia e Análise da Conversação: Convergências e Orientações de pesquisa*. Documento de Trabalho do GIID nº4. Lisboa: FCSH-UNL.

Birdwhistell, R., 1981. Un exercice de kinésique et de linguistique: la Scène de la cigarette. Em Y. Winkin, ed. *La nouvelle communication*. Paris: Seuil, pp 160-190.



- Bromberger, C., 1990. Paraître en public: Des comportements routiniers aux événements spectaculaires. *Terrain*, 15, pp.5-11.
- Calbris, G. & Porcher, L., 1989. *Geste et communication*, Paris: Hatier - CREDIF / Didier.
- Caillois, R., 1990 [1958 / 1967]. *Os jogos e os homens*, Lisboa: Cotovia.
- \*Canal, J.-L., 2000. Ethnographie d'une classe de 6e en éducation physique et sportive. *Corps et culture*, 5. Available at: <http://corpsetculture.revues.org/672> [Acedido Maio 19, 2011].
- \*Canal, J.-L. & Quintilla, C., 1999. «Du mec au joueur»: Les rites de transformation des Rugbymen dans le vestiaire. *Corps et culture*, 4. Available at: <http://corpsetculture.revues.org/598> [Acedido Maio 19, 2011].
- \*Darbon, S., 2002. Pour une anthropologie des pratiques sportives. Propriétés formelles et rapport au corps dans le rugby à XV. *Techniques et culture*, 39. Available at: <http://tc.revues.org/153> [Acedido Maio 13, 2011].
- Debray, R., 1995. *Manifestos midiológicos*, Petrópolis: Vozes.
- Delalande, J., 2003. Culture enfantine et règles de vie: Jeux et enjeux de la cour de récréation. *Terrain*, (40), pp.99-114.
- Duranti, A., 1997. *Linguistic Anthropology*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Erickson, F., 2004. *Talk and Social Theory: Ecologies of Speaking and Listening in Everyday Life*, Cambridge: Polity Press.
- Farnell, B., 2003. Birdwhistell, Hall, Lomax and the Origins of Visual Anthropology. *Visual Anthropology*, 16, pp.43-55.
- \*Fogel, F., 2009. L'ethnologue et l'assignation, sur le terrain de la parenté. *Ateliers du LESC (Laboratoire d'Ethnologie et de Sociologie Comparative)*. Available at: <http://ateliers.revues.org/8213> [Acedido Novembro 25, 2010].
- Garcez, P.M., 2008. Microethnography in the classroom. Em K. King & N. H. Hornberger, eds. *The Encyclopedia of language and education - Vol. 10*. Berlin: Springer, pp 257-272.
- Garfinkel, H., 1984. *Studies in Ethnomethodology*, Cambridge: Polity Press.
- Goffman, E., 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*, Edinburgh: University of Edinburgh - Social Sciences Research Centre.
- Goffman, E., 1972 [1961]. *Encounters : Two Studies in the Sociology of Interaction*, Harmondsworth: Penguin Books.
- Goffman, E., 1974 [1967]. *Les rites d'interaction*, Paris: Minuit.
- Goffman, E., 1987 [1981]. *Façons de parler*, Paris: Minuit.
- Goffman, E., 1991 [1974]. *Les cadres de l'expérience*, Paris: Minuit.
- Goffman, E., 1999 [1982]. A ordem da interação. Em Y. Winkin, ed. *Os momentos e os seus homens*. Lisboa: Relógio d'Água, pp 191-235.
- \*Goyon, M., 2005. La relation ethnographique: une affaire de genres. *Socio-anthropologie*, 16. Available at: <http://socio-anthropologie.revues.org/index444.html> [Acedido Novembro 25, 2010].
- Guerra, I., 2006. *Pesquisa Qualitativa e Análise de Conteúdo. Sentidos e formas de uso*, Estoril: Principia.
- Gumperz, J., 1989a. *Engager la conversation. Introduction à la sociolinguistique interactionnelle*, Paris: Minuit.
- Gumperz, J., 1989b. *Sociolinguistique interactionnelle. Une approche interprétative*, Paris: L'Harmattan.
- Huizinga, J., 2003 [1938]. *Homo Ludens*, Lisboa: 70.
- Hymes, D., 1972. Models of the Interaction of Language and Social Life. Em J. Gumperz & D. Hymes, eds. *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehart & Winston, pp 35-71.

- Kendon, A., 1990. *Conducting interaction: Patterns of behavior in focused encounters*, Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kerbrat-Orecchioni, C., 1990. *Les interactions verbales: 1. Approche interactionnelle et structure des conversations*, Paris: Armand Colin.
- Labov, W., 1976. *Sociolinguistique*, Paris: Minuit.
- Maingueneau, D., 1997. *Os termos-chave da análise do discurso*, Lisboa: Gradiva.
- \*Marcellini, A. & Miliani, M., 1999. Lecture de Goffman: L'homme comme objet rituel. *Corps et Culture*. Available at: <http://corpsetculture.revues.org/641> [Acedido Novembro 22, 2010].
- \*Maurines, B. & Sanhueza, A., 2004. Renouveau du terrain par la photographie: La coopération d'une ethnologue et d'un photographe. *Bulletin de méthodologie sociologique*. Available at: <http://bms.revues.org/index1122.html> [Acedido Novembro 25, 2010].
- McDermott, R.P., Gospodinoff, K. & Aron, J., 1978. Criteria for an Ethnographically Adequate Description of Concerted Activities and their Contexts. *Semiotica*, 24(3-4), pp.245-276.
- Moerman, M., 1996 [1988]. *Talking Culture. Ethnography and Conversation Analysis* 4th ed., Philadelphia, USA: University of Pennsylvania Press.
- Moerman, M., 1992. Life after C.A.?: An ethnographer's autobiography. Em G. Watson & R. M. Seiler, eds. *Text in context. Contributions to Ethnomethodology*. London: Sage, pp 20-34.
- Monteiro, D., 2010. *Estratégias de envolvimento conversacional em atendimentos de serviço social*. Documento de Trabalho do GIID nº7. Lisboa: FCSH-UNL.
- Nunes, J.A., 1993. Erving Goffman, a Análise de Quadros e a Sociologia da Vida Quotidiana. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 37, pp.33-49.
- Obadia, L. ed., 2003. *L'ethnographie comme dialogue: immersion et interaction dans l'enquête de terrain*, Paris: Publisud.
- Pais, J.M., 2002. *Sociologia da Vida quotidiana. Teorias, métodos e estudos de caso*, Lisboa: ICS.
- Parlebas, P., 1986. *Éléments de sociologie du sport*, Paris: PUF.
- Parlebas, P., 1999. *Jeux, sports et sociétés: Lexique de Praxéologie Motrice*, Paris: INSEP.
- Parlebas, P., 2002. Réseaux dans les jeux et les sports. *L'Année sociologique*, 52, pp.314-349.
- Parlebas, P., 2005. Modélisation dans les jeux et les sports. *Mathématiques et Sciences Humaines*, 170, pp.11-45.
- Rodrigues, A.D., 2005. *A Partitura Invisível. Para a abordagem interactiva da linguagem* 2nd ed., Lisboa: Colibri.
- Rodrigues, A.D. & Binet, M., 2010. *Análise da conversação e Paradoxo da observação: Pedidos de autorização para gravar atendimentos de acção social*. Documento de Trabalho do GIID nº10. Lisboa: FCSH-UNL.
- Rodrigues, I.M.G., 2007. *O Corpo e a fala. Comunicação verbal e não-verbal na interacção face a face*, Lisboa: Fundação C. Gulbenkian / FCT.
- Salins (de), G.-D., 1998. *Une introduction à l'ethnographie de la communication*, Paris: Didier.
- Schegloff, E., 1988. Goffman and the Analysis of Conversation. Em P. Drew & A. Wootton, eds. *Erving Goffman. Exploring the Interaction Order*. Cambridge, UK: Polity Press, pp 89-135.
- Schegloff, E., 2007. *Sequence Organization in Interaction - A Primer In Conversation Analysis I*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Silverman, D., 1998. *Harvey Sacks. Social Science and Conversation Analysis*, Cambridge: Polity Press.
- Vion, R., 1992. *La communication verbale: Analyse des interactions*, Paris: Hachette.
- Watzlawick, P., Beavin, J.H. & Jackson, D.D., 1993. *Pragmática da comunicação humana: um estudo dos padrões, patologias e paradoxos da interacção*, São Paulo: Cultrix.
- Winkin, Y. ed., 1981. *La nouvelle communication*, Paris: Seuil.

\*Winkin, Y., 2005. La notion de rituel chez Goffman: De la cérémonie à la séquence. *HERMÈS*, 43, pp.69-76.

Wolbert, B., 2000. The anthropologist as photographer: The visual construction of ethnographic authority. *Visual Anthropology*, 13, pp.321-343.

\*Nota: Citações e reenvios seguem a numeração por paragrafos própria à edição electrónica do texto.

---

Binet, M., 2011. *Os jogos desportivos e a pesquisa micro-etnográfica: redes sociomotoras e quadros de interação*. Documento de Trabalho do GIID nº28. Lisboa: FCSH-UNL.