

“O jogo tá pegado”: times e campeonatos de futebol com jogadores usuários de crack na região central da cidade de São Paulo.

Introdução

Um lema marcou a prevenção ao abuso de drogas na década de 1980: “Esporte não é droga. Pratique.” Esta visão possivelmente se associava ao caráter disciplinar das práticas esportivas caudatárias do ocaso do regime militar. No findar desta década, Carvalho & Carlini-Cotrim (1992) fizeram uma ampla pesquisa entre estudantes de ensino fundamental e médio de quinze capitais brasileiras, sobre a prática de atividades não curriculares e o consumo de álcool e drogas e não encontraram nenhuma associação entre este consumo e a prática de esportes, artes e atividades comunitárias. Para as autoras “... conceber o tempo livre como propiciador de comportamentos de risco”... implicaria “na identificação do estudante pobre, que gasta seu tempo livre nas ruas, como um sujeito potencialmente drogado” (CARVALHO & CARLINI-COTRIM, 1992, p. 147).

Não trataremos neste texto de prevenção ao abuso de drogas, mas do trabalho com usuários de drogas em oficinas de futebol. Porém, o trabalho acima nos é útil para evitarmos uma visão instrumental e ingênua do esporte como instrumento de prevenção, ou no nosso caso, porta de saída para o uso de abusivo de drogas, mais especificamente o crack. Veremos abaixo, a partir da descrição proporcionada pela pesquisa etnográfica, como o futebol e particularmente os sentimentos de equipe possibilitados pela absorção no jogo, o enquadramento e as regras de irrelevância dão oportunidade para o trabalho do educador social, aqui designado pela sua denominação êmica “*professor*”; e abre espaço para um aumento do autocontrole por parte dos jogadores sobre seu padrão de uso de álcool, crack e outras drogas.

Fun in games

Erving Goffman e Robert McGinnis publicaram em 1961, um livro com dois estudos intitulado *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. O trabalho que particularmente nos interessa nesta obra é *Fun in games*. Nele se descreve e analisa como o monitoramento entre os jogadores promove uma abertura mútua à comunicação e possibilita a emergência de um “nós racional” (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961, p. 18) como um senso de coisa única que *nós* estamos fazendo naquele momento. E tanto quanto estes encontros focados consigam prover a base de comunicação para um fluxo

circular de sentimentos entre os participantes, conseguirão dispor a eles compensações corretivas para atos desviantes.

Compensações corretivas como as impostas a Maradona, um ex-jogador profissional de pequenas equipes da região de Sorocaba, cidade próxima a capital paulista, chegou a jogar com o jovem Robinho, antes deste se tornar craque da equipe do Santos F.C.. Maradona, certo treino, apresentou-se “Cheiradaço”, nas palavras do *professor* e logo ao iniciar a primeira partida daquela tarde, este lhe chama a atenção. E assim permanecerá, recebendo comentários sobre seu estado e de como está prejudicando sua equipe até o fim da segunda partida e também coincidentemente ou não, de sua segunda derrota. "Deixou seu time na mão, hein Maradona" brada o *professor* após levantar sua camisa e comentar sua magreza, mesmo tendo o jogador convertido um gol de pênalti. Ele também não foi poupado dos comentários dos outros jogadores de sua equipe¹.

Em um encontro focado, como são os jogos de futebol, as regras de irrelevância nos falam sobre aquilo a ser ignorado e por consequência o que deve ser tratado como real (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961). Elas tornam possíveis uma matriz de acontecimentos relevantes, ou eventos ligados ao jogo, envolvidos em um esquema de expressão e interpretação, assim como, possibilita papéis e identidades gerados pelo jogo. Percebemos então, como futebol consegue gerar um mundo diferente do mundo da rua e do uso do crack, mesmo tendo jogadores daí advindos. Seus “movimentos corporais performados localmente” (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961, p. 28) são enquadrados pelo jogo e caso não forem apropriados, descartados da realidade pelas regras de irrelevância. Quase como uma corporalidade enquadrada.

O conceito de interação é assim transformado, para Goffman e McGinnis refere-se agora a uma forma altamente estruturada de destino mútuo. Este destino mútuo pode ser percebido nas orientações e admoestações do *professor* referindo-se a comportamentos pouco produtores em campo, mas aparentemente, além disto, inadequados a um ambiente quase familiar: "Vamos parar de xingar aí e jogar mais

¹ Uma atividade engajadora como é o jogo de futebol em geral e particularmente entre nossos interlocutores é capaz de agir como uma fronteira em torno dos participantes, vedando-os dos muitos mundos potenciais de significado e ação. Sem esta barricada abrangente, presumivelmente, participantes estariam imobilizados por uma inundação de bases para a ação. Maradona não pode invocar sua condição de ex-jogador para ser escalado em um campeonato, sua antiga condição e qualquer importância dada a ela é irrelevante frente ao mau desempenho em campo.

futebol”. Ou, ao ter de dar socorro a um jogador objeto de uma falta mais dura: “Devagar aí, tamo (sic) em família”.

Para Goffman e McGinnes, a mais importante propriedade de um ponto de vista da interação em uma teoria do jogo é a “natureza psicobiológica orgânica do envolvimento espontâneo” (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961, p. 38). O engajamento espontâneo do indivíduo na atividade pode produzir tal empolgação a ponto de conduzi-lo a uma absorção visual e cognitiva, e à despreocupação, por uma inatenção seletiva, com eventos outros que não a atividade. Tornando-se assim, parte integral de uma situação governada tanto pelas regras do jogo², quanto pelo que os autores acima chamam de estrutura do encontro. Esta estrutura é responsável pela automobilização através do qual o movimento enquadrado pelas regras é executado.

O envolvimento é uma possibilidade aberta pelo jogo. O monitoramento mútuo com objetivo de impedir o livre desenvolvimento da jogada pelo adversário e de promover as da própria equipe. Faz deste envolvimento antes uma obrigação, a ser sustentada em dada medida; nem exageradamente, nem pouco. Ademais, envolvimento espontâneo compartilhado em uma atividade mútua coloca os parceiros em algum tipo de solidariedade exclusiva e permite a eles expressar companheirismo, proximidade psíquica, e respeito mútuo; a falha em participar de boa vontade pode em consequência expressar rejeição aos presentes ou ao contexto (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961).

Um incidente

O Intertendas é um campeonato e reúne times de *acolhidos* e de funcionários. *Acolhido* é o termo nativo e “técnico” para designar aqueles hóspedes em algum equipamento público municipal ou conveniado dedicado a abrigar a população em situação de rua. Na quadra estarão aqueles jogadores pertencentes à parcela da população de rua frequentadora de alguma oficina de futebol sob responsabilidade de um educador social. E por funcionários entendemos estes educadores sociais e demais trabalhadores representantes dos equipamentos públicos dedicados à população em situação de rua, no campeonato. Tanto funcionários quanto *acolhidos*, porém com maior intensidade os últimos, circulam pelos diversos equipamentos, travando aí, relações sociais relativamente duradouras e por vezes conflituosas. A quase totalidade dos

² Veremos abaixo, como as regras do jogo também podem ser manipuladas.

acolhidos e *conviventes*³ envolvidos nas oficinas de futebol são usuários de crack, segundo informação dos educadores, confirmadas pela pesquisa de campo.

A primeira partida é entre equipes de *acolhidos* e *conviventes*. As cobranças sobre a defesa do time em desvantagem no início do segundo tempo são grandes. Esta equipe está nervosa e um jogador está particularmente tenso e precisa ser contido pelo educador/*professor*⁴. E, em uma jogada mais dura, este jogador mais nervoso desde o início da partida, inicia uma discussão acalorada com o goleiro Ronaldo até o ponto da expulsão deste. Ouço de um participante torcedor ao meu lado: “O jogo tá pegado⁵, hein mano?”.

Uma disputa para semifinalista é feita nos pênaltis e Ronaldo faz grandes defesas e marca vários gols. Como o empate permanece após todos os jogadores dos dois times terem batido seus pênaltis, são acordadas novas regras⁶ a cada novo empate, até o ponto de Ronaldo bater pênaltis seguidos. Ele é o grande responsável pela vitória desta equipe de *acolhidos*. No decorrer dos jogos, não foi incomum, jogadores atuarem em mais de uma equipe.

Chegando a semifinal, um educador questiona os escolhidos entre os *acolhidos* para compor a equipe adversária a sua por considerá-la uma composição de jogadores de diversos times de albergados⁷. Este time teria incorporado os melhores jogadores de outras equipes. O goleiro expulso na primeira partida e que na atual, havia sido impedido de jogar por ser acusado de não pertencer a esta determinada equipe em campo, acaba assumindo sua posição no decorrer do jogo. E em uma jogada mais dura, ele toma as dores do jogador de seu time de *acolhidos* que sofre a falta, e avança sobre o educador que havia tentado anteriormente o impedir de jogar, autor da falta e com quem havia tido desentendimentos anteriores na Tenda onde este funcionário trabalha. O *professor* o agarra e o retira de campo, já expulso pelo juiz, levando-o em direção à saída lateral localizada no fundo da quadra que dá acesso ao refeitório e banheiros. Ronaldo, aparentemente não se conforma com a expulsão e retorna carregado pelo

³ Para aqueles usuários apenas dos serviços da Tenda, espaços destinados ao convívio com telecentro, jogos, TV, quadra e outras possibilidades de atividades e serviços, o termo utilizado é *convivente*.

⁴ Impressiona-me o fato de o juiz apitar com um copo de água na mão.

⁵ Ou absorvente como diriam Goffamn e McGinnes, ou ainda Clifford Geertz sob sua influência (GEERTZ, 1989).

⁶ Discutiremos abaixo, como estas regras são manipuladas.

⁷ Nem todos os jogadores estão em centro de acolhida. Embora, algum jogador possa ter dormido aquela noite na rua, eles possuem algum tipo de vínculo com o sistema, ao menos frequentam a Tenda.

professor por outra porta lateral mais próxima da saída do centro de acolhida, gritando ameaças ao educador com quem teve desentendimentos e se dizendo “do crime”⁸. Nisto é ridicularizado pelos outros participantes, seguido até a rua em uma confusão que toma conta de toda quadra e torcida, ou seja, de todos os participantes deste encontro focado (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961). Um *acolhido* comenta: “Só porque vende uns papéis lá em cima, pensa que é marginal”. Este mesmo jogador instantes depois iria cobrar uma atitude do *professor*: “Quem tem que botar disciplina nele é o Luciano”.

É aparente, em todo caso, que sob certas circunstâncias, como as descritas acima, o indivíduo possa permitir-se ser inundado por tal fluxo de emoções e ele não mais conciga fazer uma exibição de conciliação. O evento pelo qual Ronaldo foi afetado, a falta grave, ou uma provocação, repentinamente o desobriga tanto que ele colapsa, mesmo que momentaneamente, em uma pessoa não mobilizada em sustentar um papel expressivo apropriado na interação corrente; ele transborda. Se o indivíduo irrompe em choro ou riso, se ele irrompe em raiva aberta, ele radicalmente altera seu apoio genérico à interação; ele está momentaneamente “fora do jogo” (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961, p. 55).

Este transbordamento constitui uma quebra no enquadramento, e acrescenta um novo elemento distrativo ao contexto do encontro. Para Goffman e McGinnes (1961) um transbordamento é geralmente suscetível de constituir um incidente. Se pensarmos no Intertendas como tendo uma membrana metafórica em torno dele focalizando as preocupações, nós podemos ver que sua dinâmica está amarrada ao funcionamento da manutenção das fronteiras que o cortam seletivamente de mundos ampliados. As diferenças de categoria entre funcionários e *acolhidos* ficam latentes até o momento no qual um personagem intermediário, ou mesmo ambíguo como Ronaldo é absorvido pela raiva. Ambíguo porque goleiro, ambíguo porque *vapor* e não simples usuário, ambíguo porque não dorme em centros de acolhidas, mas em barraco e hotéis, além de ser responsável por um *espaço* na Rua X, região central da cidade, mas próxima à Avenida Paulista e aos consumidores de droga mais abastados. Ele não se encontra na condição de *acolhido*, mas na de *convivente*. Não é qualquer um que pode vender drogas nas ruas,

⁸ Certa vez, perguntei a um vapor porque alguns usuários de crack deixam os dedos queimados e outros não:

Ygor – Esse negócio de queimar o dedo, também queima quem quer, né?

Bombom – Não, quem deixa se levar. Sou da marginalia, sou do crack.

os pontos são controlados pelo mesmo PCC do qual o irmão de Ronaldo tem uma posição relativamente importante.

Em um contexto no qual cursos como os oferecidos pelo PRONATEC e empregos são cotidianamente oferecidos⁹. Os jogos são oportunidades de exibir atributos valorizados no mundo social mais amplo, como destreza, força, conhecimento, inteligência, coragem, e autocontrole. Atributos relevantes externamente, portanto, obtém expressão oficial dentro do contexto social de um encontro. A partir destes atributos relevantes externamente e da validade em externá-los internamente no jogo poderemos perceber como Ronaldo¹⁰, justamente por estar em uma posição dúbia pôde catalisar em si, a oposição entre as categorias. Ele pôde como *convivente* tomar as dores do *acolhido* agredido em falta desleal por alguém de posição institucionalmente superior segundo os fatores estruturais da organização dos serviços de acolhimento, impermeáveis à influência política dos *acolhidos*. Quando abertamente introduzidos seus predicados de *vapor*, que não foram solicitados a diante pela própria interação, eles acabaram por ameaçar a membrana ao redor do encontro¹¹.

Para Goffman e McGinnes (1961) as racionalizações mais comuns sobre as causas da endogamia social, a regra pela qual apenas iguais são convidados a um encontro social, existe porque misturar diferentes classes de pessoas faria todos desconfortáveis. Mas precisamente a preocupação oposta será sentida, também. Geralmente, conversações e jogos falham não porque os participantes são insuficientemente próximos socialmente, mas porque não são suficientemente distantes. Muito ganho ou perda potencial precisa ser evitado, assim como, muito pouco. Como disse acima, Ronaldo tinha muito a perder ao ser confrontado como um *acolhido*, sendo ele *vapor*, parente de um *irmão* e não dormir em centro de acolhida.

Os pós-jogos

⁹ Testemunhei por muitas vezes panfletos com vagas de emprego oferecidas na Tenda. Segundo um *acolhido* que assistia ao treino semanas após o Intertendas, ele iria iniciar em um emprego por ter entrado em uma Kombi, na porta do centro de acolhida que levou todos os albergados interessados em iniciar uma atividade laboral: “Levaram todo mundo”.

¹⁰ Ele não sofreu oposição ao exibir suas qualidades o que poderia dar a impressão de exibir-se muito abertamente e assim estaria agindo contrariamente às regras de irrelevância que lhe requerem renunciar a externar muitos de seus atributos sociais externamente relevantes como ser *vapor*, ou mesmo “do crime”.

¹¹ Poderíamos dizer que a aposta de Ronaldo foi alta demais. Caso aceitasse aquilo que acreditava serem provocações dos funcionários sobre ele, seria igualado aos *acolhidos* sem voz e poder devido ao arranjo estrutural no qual estão inseridos. Nestas condições, um participante da partida transborda do encontro para jogar com uma preocupação ansiosa e privada pelo seu bem estar geral. Para Goffman e McGinnes (1961) um jogador nestas circunstâncias é forçado a levar o jogo seriamente demais.

Ao término das partidas em um treino, o enquadramento relaxa progressivamente e os temas referentes aos jogos vão lentamente arrefecendo e abrindo espaço para outros assuntos. O corpo se encontra em outro estado, após uma série de jogos. A absorção pelo futebol afastou a rotina e estabeleceu seu próprio espaço e tempo. O pós-jogo é momento de relaxamento muscular, os jogadores se deixam prostrar no chão e podem dividir um cigarro, ou mesmo um baseado, mas ao mesmo tempo, se espera do *professor* uma espécie de prêmio pelo esforço do grupo em forma de garrafas de refrigerantes e pacotes de bolachas. Enquanto, estão sentados no chão bebendo e comendo, invariavelmente ele pergunta: “**Alguém precisa de alguma coisa?**”. O sucesso da oficina de futebol em enviar e acompanhar usuários de crack a cursos e novos empregos¹²¹³ está intimamente vinculado ao pós-jogo. Os jogadores geralmente são recrutados na Tenda e levados em uma das Kombis da Tenda até o local do treino. O *professor* passa quase diariamente na Cracolândia e comumente encontra algum de seus jogadores e ex-jogadores por lá. É oportunidade de insistir na volta às oficinas de futebol e lembrar algum *corre* a ser feito em prol do usuário, como buscar seus documentos, matricular em algum curso, entrevista de emprego e conseguir vaga em centro de acolhida. E é claro, lembrar a data do próximo treino¹⁴. Para serviços operacionais menos remunerados, com proventos beirando o salário mínimo paulista, há vagas para todos os alfabetizados. Empregos mais complexos como mecânico, por exemplo, um curso como os oferecidos pelo PRONATEC se faz necessário. Isto não significa, de modo algum, a inexistência de dificuldades. O aluno de um curso, residente em centro de acolhida, ou na rua necessita de, por exemplo, roupas para se apresentar em sala de aula¹⁵. E o *professor* irá ser informado disto no pós-jogo. Ou ainda, se alguém *bateu a nave* e precisa ser demovido da ideia de abandonar curso, ou emprego.

Autocontrole, o uso de crack e o futebol.

No jogo de futebol entre usuários de crack, álcool e outras drogas pesquisado, o abuso de drogas antes de uma partida é a acusação padrão para um mau desempenho.

¹² Um ex-jogador chegou a aparecer na propaganda política do Partido dos Trabalhadores como exemplo de ex-aluno do PRONATEC, empregado. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=L9nJ6EdJaQg>

¹³ Foram cerca de noventa jogadores com seus documentos providenciados e quarenta e cinco enviados a cursos e vagas de empregos.

¹⁴ Não existe falta de vagas nos cursos, nem tempo de espera, assim como, o mercado de trabalho paulistano absorve todos os encaminhados; a diferença está no salário e tipo de emprego.

¹⁵ Aqueles em situação de rua têm muitas vezes na Tenda, sua porta de entrada para o sistema de acolhimento, isto não significa de modo algum disponibilidade para entrar no prédio de uma universidade e cursar o PRONATEC.

Caso o time saiba de algum jogador ter feito uso de drogas na noite anterior a uma partida, ou tenha *batido a nave*, expressão usada para recaída no uso, este jogador será seguramente, o bode expiatório, principalmente em caso de derrota. Se pode até pensar em sua atuação ser francamente influenciada de modo negativo, não tanto pelo uso de substâncias psicoativas, ou pela noite não dormida, mas pela pressão do grupo condenando este comportamento. Há uma espécie de hierarquização com aquele assíduo aos treinos e cumpridor do resguardo de drogas na véspera no cume e o jogador displicente em sua obrigação de não *bater a nave* na véspera da partida, abaixo. Cheguei a presenciar acusações enérgicas após uma derrota em um campeonato, contra um jogador: “Não vem treinar é isso, é isso. É isso que dá não vir treinar.” E por parte do goleiro da equipe:

“O cara não tem responsabilidade nenhuma, sai de rolê e *bate a nave*, não quer saber de porra nenhuma de jogo. Ah, vai tomar no cu. Tem que ter responsabilidade. Tem que ganhar rapaz. Sai de sábado pra domingo¹⁶. Tem que ser homem, caralho. Vai *bater a nave* dia de semana, cara. Eu perco meu aniversário para perder por causa desse nóia do caralho. Ele é meu camarada, tem que falar na cara dele, eu sou homem, entendeu?”

Ateriormente, vimos como o envolvimento espontâneo compartilhado em uma atividade mútua coloca os parceiros em algum tipo de solidariedade exclusiva e permite a eles expressar companheirismo, proximidade psíquica, e respeito mútuo; a falha em participar de boa vontade pode em consequência expressar rejeição aos presentes ou ao contexto. E lembremos o fato de tanto quanto estes encontros focados consigam prover a base de comunicação para um fluxo circular de sentimentos entre os participantes, conseguirão dispor a eles compensações corretivas para atos desviantes (GOFFMAN & MCGINNIS, 1961).

Caso queiramos levar à diante nossa pretensão de descrever e analisar os efeitos das oficinas e campeonatos de futebol sobre aqueles usuários de crack interessados em participar dos jogos, devemos procurar dentro do jogo aquilo capaz de mudar hábitos. Vimos acima, como o jogo instala um enquadramento através de regras de irrelevância e transformação capazes de estabelecer uma barreira permeável com o mundo externo. Este enquadramento permite a absorção dos participantes, jogadores ou torcedores nos eventos da partida. Agora, devemos nos perguntar no que consiste esta absorção. Quais são as suas características e como agem na interação dentro da partida. VE ver a atuação de um time como uma orquestração, no qual cada ação deva ser harmônica com as outras, com jogadores se comunicando em busca da vitória comum.

¹⁶ A partida foi disputada em um domingo, pela manhã.

O futebol se massifica no Brasil a partir dos campos das elites e da intromissão dos gandulas pobres e de jogadores proletários utilizados, muito a contra gosto dos jovens ricos, na ausência de número suficiente destes. E esta primeira fase de futebol popular, após seu início elitista, pode ser entendida como o tempo do império da malandragem (CAVALCANTE, 2011). Assim, um *habitus* malandro baseado na valorização da diversão, experimentação e sedução surgiria diferente do futebol das elites, e seria marcado por um baixo autocontrole das paixões por parte dos gandulas e vadios a observar os jogos. Enquanto o futebol de elite era marcado pelo modelo inglês com chutes para frente e muita correria, o malandro se caracterizava por estar imerso em um contexto periférico das cidades com frouxas redes de interdependência, pressuposto para certa irresponsabilidade e abrindo caminho para a busca da satisfação e experiência corporal. Em contextos sociais diferentes, os modelos de autocontrole também se afastam.

O modelo de autocontrole, o gabarito pelo qual são moldadas as paixões, certamente varia muito de acordo com a função e a posição do indivíduo nessa cadeia... variações de intensidade e estabilidade no aparelho de autocontrole que apareçam à primeira vista, muito grandes (ELIAS, 2001, p. 197).

A consciência da interdependência gerada pela divisão de funções na quadra suscita o rebaixamento moral da diversão, deixada de lado em nome da equipe interdependente, por dispositivos incorporados para maior autocontrole dos impulsos. Na medida da mudança da oficina de futebol para o treino destinado a participação em campeonatos e posteriormente, ao campeonato propriamente dito, passa-se de situações sem autoridade central, sem juiz, contando apenas com algumas intervenções do *professor* para a monopolização da organização das equipes pelo *professor/técnico* e pelo também monopólio das decisões quanto à interpretação das regras, concentrado no juiz.

É precisamente a formação dos monopólios que permite a instalação de um mecanismo de “condicionamento social” graças ao qual cada indivíduo é educado no sentido de um poderoso autocontrole. Aí está a origem do mecanismo de autocontrole individual permanente cujo funcionamento é em parte automático (ELIAS, 2007, pp. 193-4).

Para além da coerção social o autocontrole seria uma transformação da economia psíquica pela interiorização das proibições, no sentido de refrearem os impulsos espontâneos e movimentos imediatos. Novas relações sociais são capazes de suscitar mudanças nos controles pulsionais no decorrer de transformações específicas, nas inter-relações humanas (ELIAS, 2007). O jogo impõe normas e valores, cujos

preceitos são obrigatórios para os indivíduos, a não ser pela desistência em participar da equipe, mas como vimos acima, eles querem jogar e vencer. A racionalidade do jogo se impõe paralelamente a determinadas coerções no sentido do autocontrole das emoções e movimentos. O jogo é um enfrentamento com monopólio do poder de interpretar as regras e punir nas mãos do juiz, a luta aberta entre jogadores está fora de suas possibilidades, pela concentração de poder nas mãos do árbitro, ele próprio o único em condições de aplicar a punição. Existe uma barreira a enquadrar o jogo e a defendê-lo das influências externas, e se desenvolve no jogador pelo treino e jogos em campeonatos, uma couraça protetora contra o extravasamento de certas emoções. Esta couraça mantém as emoções sem vazão para o mundo externo e também retém este mundo fora do sujeito. Assim, abre a possibilidade da elevação de “um muro real interpondo-se entre eles mesmos e os objetos de sua reflexão” (ELIAS, 2001, p. 279). O futebol abre espaço momentâneo para se separar do mundo e o autocontrole¹⁷ do jogador inserido na tática da equipe ajuda no soerguimento da couraça necessária à reflexão sobre a realidade externa.

A participação nas oficinas de futebol podem ser vistas em um contínuo, partindo da entrada na oficina e participação esporádica nos treinos, culminando nas atuações em campeonatos “de rua”¹⁸ com treinos circunscritos à equipe. Neste trajeto, o jogador passa de frequentador ocasional a assíduo nos treinos, comprometendo-se com datas e horários e também passa a estar disponível em horários e dias fixos na Tenda, para seguir ao treino na Kombi. Posteriormente, pode ingressar em equipe participante de “campeonato de Tenda”, com participação apenas dos diretamente ligados aos equipamentos públicos dedicados à população de rua, até sua atuação em campeonatos externos e contato com equipes fora deste universo¹⁹. A saída da rua iniciada pela frequência à Tenda se prolonga com o maior autocontrole no uso de álcool e drogas, particularmente o crack, na ida para um *centro de acolhida*, e posteriormente para um *Hotel Social*²⁰ e *repúblicas*²¹, até um possível reencontro familiar.

¹⁷ A exigência de autocontrole também impõe moderação em face de oponentes, estes não são inimigos absolutos, em determinadas situações de tabela de jogos, o adversário de hoje pode ser a equipe por quem vá se torcer amanhã, caso ele venha enfrentar um time de quem se esteja dependente de sua derrota para obter uma melhor posição nesta tabela.

¹⁸ São particularmente, os campeonatos organizados pela colônia boliviana da cidade de São Paulo, em grande parte moradora da região central.

¹⁹ Paralelamente, segue a tirada de documentos, matrícula em cursos, reaproximações e retornos familiares, tratamentos de saúde e admissão em um emprego remunerado com carteira assinada.

²⁰ “Esta modalidade é ofertada aos usuários independentes e socialmente ativos através de convênio vinculado com hotéis” (SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL, 2009, p. 116). Porém, desde 2010 não há mais essa modalidade de

De brigas de galos e incidentes entre homens

Uma briga de galos absorvente, termo que Geertz tira de *Fun in Games*, é aquela em Bali, na qual se defrontam “os mais iguais e melhores possíveis” (GEERTZ, 1989, p. 298), e assim como no jogo entre homens, muito pode estar em jogo “o saber, a estima, a honra, a dignidade, o respeito – em suma, o *status*” (GEERTZ, 1989, p. 300) que pode ser afirmado ou momentaneamente insultado. Mesmo porque, no caso balinês as somas apostadas não são suficientes para alterar a hierarquia das fortunas pessoais a longo prazo. A hierarquia moral é favorável aos jogos no qual o status de alguém influente está sob ameaça, em detrimento dos jogos movidos a dinheiro, e menos absorventes. Porém, é pelo dinheiro em vultosas quantias que pode ocorrer “a migração da hierarquia de *status* balinesa para o corpo da briga de galos” (GEERTZ, 1989, p. 303). E por ela, o prestígio pessoal pode ser reafirmado, celebrado e dramatizado. Os balineses podem brincar com o fogo “sem o risco de se queimar” (GEERTZ, 1989, p. 308) e exibir suas paixões sociais nesta caricatura de guerra, sem alterar a hierarquia. E são estes sentimentos sobre esta hierarquia que podem revelar-se nas lutas, nesta interpretação balinesa de sua própria experiência.

Os jogos por nós observados no Intertendas e campeonatos “de rua” podem desmoronar caso o *status* pessoal não seja devidamente contido pelas regras de irrelevância. As brigas de galos em Bali eram desfeitas pela ação da polícia, na Barra Funda, os jogos de futebol podem ruir pela ação dos participantes. Isto nos revela uma diferença entre as disputas entre homens e as disputas entre homens através de não humanos. O enquadramento dos animais não depende de seu disfarce, tão pouco de sua vontade. Para ter uma luta de galos absorvente os donos dos animais manipulam apostas em animais mais ou menos identificados com homens. Porém, os galos não podem deixar de apoiar sua interação na briga e abandoná-la, os homens sim, a aposta destes é neles mesmos.

O jogo de futebol fornece a possibilidade de grande absorção em seu interior, pelo enquadramento gerado pelas regras de irrelevância. Casos como o incidente com o

serviço de acolhimento substituídos pelas repúblicas e os Centros de Acolhidas 16hs que cumprem o papel de “portas de saída”, como o Espaço Luz (conhecido ainda hoje como hotel social).

²¹ “Unidade de acolhida desenvolvida em sistema de co-gestão, com capacidade que varia de acordo com o ciclo de vida, gênero, de forma diferenciada para cada faixa etária e diferentes segmentos, com atenção às demandas e necessidades específicas do público a que se destina. Tem como objetivo a garantia da proteção integral para o público atendido, que tenha independência para as atividades da vida diária. Tem como público idosos, pessoas com deficiência, mulheres e homens com vivência de rua” (SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL, 2009, pp. 120-1).

goleiro Ronaldo são a prova da importância dessas regras. Este envolvimento profundo permite ao *professor* trabalhar tecnicamente os jogadores aumentando sua interdependência, sintonia e orquestração. A vontade de jogar e de vencer leva à participação em campeonatos e a deslocamentos para realidades fora daquelas próprias ao cotidiano da rua. Assim, no pós-jogo se pode oferecer uma série de serviços e outros rumos a serem seguidos pelos jogadores, estas novas perspectivas abertas só logram êxito pelo acompanhamento do *professor*. Isto nos impede de ter uma visão ingênua do esporte do tipo: “Esporte não é droga. Pratique”, lema de “campanhas de prevenção ao abuso de drogas” da década de 1980. O futebol pode apenas exercer alguma influência sobre o controle exercido pelo usuário de drogas sobre seu uso. Esta mudança no uso só é possível por um ambiente socioeconômico incluído no mercado de trabalho, pela mudança gerada pelos compromissos advindos dos ciclos de treinamentos e jogos, assim como, por um acompanhamento das necessidades dos usuários de crack pelo *professor*. Sem isto, o esporte muito pouco poderia influenciar os padrões de uso.

Bibliografia

- CARVALHO, V. A., & CARLINI-COTRIM, B. (1992). Atividades extra-curriculares e prevenção ao abuso de drogas: uma questão polêmica. *Revista de Saúde Pública*(26 (3)), 145-9.
- CAVALCANTE, D. F. (2011). *Faces do futebol-arte no Brasil: da sedução malandra à imaginação*. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora.
- ELIAS, N. (2001). *A sociedade de corte: Investigação sobre a sociologia da realeza e da aristocracia da corte*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- ELIAS, N. (2007). *La dynamique de l'Occident*. Paris: Edition Agora pocket.
- GEERTZ, C. (1989). Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa. In: C. GEERTZ, *A interpretação das culturas* (pp. 278-321). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- GOFFMAN, E., & MCGINNIS, R. (1961). *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Indianápolis: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
- SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL. (2009). *Plano de assistência social do município de São Paulo*. São Paulo.