

Documentários esportivos e plataformas midiáticas: em busca de uma ética dialógica na midiaticização dos jogos tradicionais e dos Folksportes¹

Marcelo SABBATINI²
Universidade Federal de Pernambuco, PE

RESUMO

Com as plataformas multimídia baseadas na Internet alterando radicalmente o padrão de consumo dos produtos audiovisuais, identificamos mudanças no polo da emissão da comunicação. Dessa forma, empresas como Netflix transformam-se em produtoras e viabilizam produtos que atendem à lógica da economia da “cauda longa” e nichos de consumo especializados. A partir destas premissas realizamos a análise de conteúdo de dois documentários esportivos que, ao tratarem do “espetacular” e do “inusitado”, lançam o olhar para culturas, comunidades e práticas não-hegemônicas que se aproximam do conceito de jogos tradicionais e Folksportes. Ao abordarem questões de socialização, gênero e relação com o trabalho, os resultados da exploração qualitativa e categorial apontam que “Inacreditável Esporte Clube” e “Esportes do Mundo” estabelecem uma discussão do esporte numa perspectiva alternativa, entendendo-os como tradição cultural e social nos quais os mecanismos de socialização e de participação. Aproximam-se, assim, da noção de documentário de ética dialógica, ainda que mantenham elementos de espetacularização voltados para o grande público.

PALAVRAS-CHAVE: documentários esportivos, convergência midiática, ética dialógica, esportes de participação, jogos tradicionais.

A convergência digital e a plataformização da cultura

Durante muito tempo o consumo de obras audiovisuais atendeu a um paradigma: as pessoas assistiam o que estava disponível naquele momento. Na atualidade, o cenário da customização, convergência dos meios de comunicação e expansão da Internet mudaram este panorama. A competição entre as empresas tradicionais do audiovisual e os novos atores fez da diversificação de serviços e produtos uma palavra de ordem, a fim de evitar a obsolescência (TEIXEIRA, 2015, p. 3-4). Outro sinal da mudança de tempos é a convergência midiática. Para Jenkins (2009), trata-se de uma lógica que altera a indústria cultural, impactando mercados, gêneros e públicos, a partir de uma mudança na relação dos usuários com a tecnologia. Os meios de comunicação tradicionais não são substituídos, mas veem suas funções transformadas.

¹ Trabalho apresentado no GP Folkcomunicação, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Teoria e História da Comunicação. Professor do Centro de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC (UFPE), email: marcelo.sabbatini@ufpe.br

Um exemplo é a reprodução de conteúdos audiovisuais fornecidos por plataformas a partir de uma conexão de Internet. Não mais ondas eletromagnéticas recebidas através de *broadcasting*, de fitas cassetes alugadas em videolocadoras ou de DVDs adquiridos para as coleções pessoais. As TVs inteligentes, neste entendimento da convergência, apropriam-se de funções das tecnologias passadas, mas também estabelecem uma relação diferente do conteúdo audiovisual com os espectadores.

Paradigmática neste cenário, a Netflix é uma empresa que navegou com êxito as águas da convergência midiática, tendo mantido ao longo de sua história a personalização. De “videolocadora por correspondência” com um acervo incomparável, foi pioneira do vídeo sob demanda (VoD), com distribuição pela Internet. Um segundo movimento de reestruturação estratégica veio com a criação de conteúdo original, iniciada em 2012 com seriados, mas que logo expandida para filmes e documentários, em diversos países e idiomas³. Como produtora de conteúdo, a Netflix buscou a “originalidade”, para se diferenciar da concorrência.

Neste panorama, o conceito de “Cauda Longa” é particularmente útil para se compreender a mudança no consumo cultural a partir da convergência midiática proporcionada pela revolução do digital. Comparando-se as mídias analógicas do final do século XX com as atuais percebemos que a concentração da produção da cultura de massa em determinados centros hegemônicos era essencialmente relacionada à distribuição *broadcast*, ou seja, de um para muitos, segundo um “espírito de rebanho”. Em comparação, “a grande vantagem do *broadcast* é sua capacidade de levar um programa a milhões de pessoas com eficiência sem igual. Mas não é capaz de fazer o oposto –levar um milhão de programas para cada pessoa” (ANDERSON, 2006, p. 5). O efeito da “Cauda Longa”, portanto, representa um aumento das possibilidades de consumo; os produtos culturais situados nas caudas (considerando um gráfico de distribuição normal), mesmo proporcionalmente menores em relação aos grandes sucessos comerciais, são economicamente expressivos dado o grande volume de consumidores alcançados pela Internet global. Na prática, a “Cauda Longa” representa a possibilidade de que mercados de nicho se estabeleçam, a partir de uma diversidade dos mais díspares gostos, estilos e preferências⁴.

3 Com mais de 700 títulos “originais” em seu catálogo, divididos em duas categorias: conteúdos encomendados e produzidos pela empresa e aqueles portando o rótulo “produção original”, a partir de contratos de exclusividade que lhe dão o direito de colocar sua marca e ter o direito de exibição.

4 Em última instância, a transformação da comunicação de massa pelas mídias digitais tenderia a uma comunicação um-para-um, conforme já apontava de Kerckhove (1995, p. 93): “com o vídeo sob demanda aparecendo distintamente

Na prática, as empresas de entretenimento investiram no oferecimento de catálogos vastos e abrangentes, buscando atingir não somente o centro da curva de distribuição, mas também suas caudas, ou seja, satisfazer o maior número possível de nichos (TEIXEIRA, 2015). E passados alguns anos da emergência deste cenário, já é possível identificar mudanças de hábito do consumo cultural, como a ruptura com o marco temporal, ou seja, da necessidade de esperar por um determinado dia e horário, além da possibilidade de visualizações ilimitadas. Já a maior autonomia do espectador é relativizada, pois as opções são “claramente escolhidas para serem produzidas pelas empresas da indústria do entretenimento” (ALMEIDA; JÚNIOR XAVIER, 2019).

O documentário numa perspectiva folkcomunicacional

O documentário, enquanto gênero discursivo tem como objetivo representar a realidade em sua condição histórica, a partir de aspectos e situações tangíveis; esta representação depende da leitura do mundo realizada pelo documentalista, de seu repertório cultural e não pode ser considerada neutra (NICHOLS, 2005).

Em sua análise de documentários sobre grupos marginalizados/periféricos, Postali (2021, p. 300) identifica duas posturas dos documentaristas-realizadores. Na primeira, é “possível observar um olhar externo e focado aos elementos das cenas que parecem exóticos aos olhos do documentarista”, com um “tratamento generalista” que aponta a “pessoas frágeis”, numa relação “Eu-Isso”. O segundo modo estabelece uma “relação respeitosa e de confiança entre as partes, o que é resultado de um diálogo autêntico” com os sujeitos periféricos, indicando uma relação “Eu-Tu”.

A noção de ética dialógica utilizada por Postali é a do filósofo Martin Buber, para o qual há o estabelecimento de uma relação de respeito com o Outro. Particularmente, o “diálogo autêntico” ocorre quando os participantes reconhecem-se mutuamente “na sua presença e no seu modo de ser e a eles se volta com a intenção de estabelecer entre eles e si próprio uma reciprocidade viva” (BUBER, 1982, p. 53). Nos documentários de ética dialógica busca-se promover a alteridade, e considerando que o documentarista é um ator social, o espectador percebe diferentes pontos de vista. Ao não atender à demanda exclusiva de um grupo em questão – realizador ou sujeitos – permite ao espectador identificar-se com qualquer uma das partes (POSTALI, 2018).

no horizonte, as comunicações públicas estão a tornar-se privadas e a parecerem-se cada vez mais com as telecomunicações e menos com a difusão em massa”.

Jogos tradicionais, Folkgames e Folkesportes

Numa perspectiva sócio-histórica podemos identificar manifestações esportivas em sociedades tradicionais, ainda que o conceito de “esporte”, tal qual o entendemos hoje, não se aplique diretamente, devido às conotações religiosas e ritualísticas que elas possuíam. Entretanto, as condições da sociedade capitalista alteraram profundamente os jogos tradicionais que outrora dominavam o continente e para a formação do esporte moderno (GRUNDY; RADER, 2018). De forma geral, as tradições esportivas consistem práticas sociais que celebram e inculcam normas e valores “implicando continuidade com um passado real ou imaginário, geralmente associadas a rituais amplamente aceitos ou outras formas de comportamento simbólico”(JARVIE; THORTON, 2012, p. 59). Especificamente, os jogos tradicionais

são atividades motoras de lazer e recreação que podem ter um caráter ritual. Eles fazem parte da diversidade do patrimônio universal. São praticados de forma individual ou coletiva, oriundos da identidade regional ou local; eles são baseados em regras aceitas pelo grupo que organiza atividades competitivas ou não competitivas. Os jogos tradicionais dispõem de um caráter popular em sua prática e em sua organização, mas se transformados em esporte tendem a ser uniformizados e institucionalizados (UNESCO, 2009).

Os jogos tradicionais pertencem à cultura popular, fazem parte do patrimônio imaterial. Ao não terem associação institucional, organização ou sistematização, são baseados em regras transmitidas de geração a geração, de maneira informal⁵. Ancorados na mitologia do passado, podem ser institucionalizados ou mesmo desenvolver um apelo internacional, baseado na aura de valores tradicionais.

Neste sentido, é preciso refletir sobre este tipo de manifestação esportiva a partir da própria noção de tradição, conforme trazida pelos estudos da cultura e do folclore. Assim, a tradição pode ser considerada como uma reinterpretação objetiva, uma “práxis criadora” que supera a cristalização do passado e se revela um processo dinâmico, presente nas práticas culturais de um grupo. Intermediando o passado e o presente, possibilita ressignificações e reapropriações (COUTINHO, 2005). Para isso, o processo de transmissão cultural implica que a recepção nunca é passiva, pois nela ocorre a reinterpretação a partir das condições materiais e das relações sociais existentes, num processo que envolve síntese e atualização (BOSI, 1987).

⁵ Como nota Parlebas (2016, p. 36), “a extrema diversidade das peculiaridades locais dos jogos paradoxalmente ilustra as tendências compartilhadas por toda a espécie humana, ou seja, ilustra a unidade global da cultura da humanidade”.

Sistematizando conceitos, Fabian (2020) situa três características definidoras dos jogos tradicionais. Em primeiro lugar, estes jogos são pluralísticos, no sentido promoverem uma heterogeneidade de formatos e uma tolerância em relação à diversidade, não observada em outros contextos. Logo, são folclóricos, no sentido de aderirem aos princípios do romanticismo e da cristalização do patrimônio cultural, ainda que representem uma expressão cultural⁶. Finalmente, são étnicos, representando as identidades coletivas das tradições, como são os mitos, os símbolos, as memórias e os valores que conformam a identidade e o sentimento de pertencimento.

Por meio de seu pluralismo, os Folksportes pertencem a todos os povos, às diversas Volkskultur⁷ do mundo, e tornam-se a cultura corporal romântica da etnia. Ao alcançar o equilíbrio ideal entre universalidade e diversidade, os jogos tradicionais merecem a preservação como corporificações do patrimônio cultural imaterial da Humanidade (FABIAN, 2020, p. 68).

Contudo, a exclusão sistêmica dos jogos e esportes tradicionais do espaço público ocorre através de quatro movimentos: a difusão dos esportes globalizados⁸, o processo de urbanização vivenciado pelos praticantes de jogos tradicionais ligados ao rural e ao local, o ímpeto de modernização e negação de autenticidade do “tradicional” e a atribuição de rótulos como “não civilizado”, “retrógrado” e “estranho”, especialmente nas tradições não-ocidentais. A esta exclusão simbólica se atribui a concepção de marginalização e não ao fato de que sejam esportes pouco praticados, limitados a contextos rurais e locais (FABIAN, 2020). Não por acaso, “o Folkgame representa algo impensável em nossa cultura. Referenciado frequentemente, é claro, mas como anedota, alusão agradável ou ilustração exótica” (PARLEBAS, 2016, p. 293). Como consequência, “os jogos tradicionais não somente estão cada vez mais abandonados, como também são qualificados de jogos ‘inferiores’, capazes – afirma-se – de serem preparatórios para os jogos ditos ‘superiores’”, num sentido de abandono e de julgamento pejorativo (PARLEBAS, 2013, p. 12).

Apontamentos sociofilosóficos sobre o esporte

6 Fabian (2019) toma como hipótese que a adoção de esportes tradicionais como esportes nacionais, num movimento de criação de identidade pós-colonial, atender a uma motivação de preservação das culturas tradicionais e de atuação contra a hegemonização cultural, em consonância com o Registro do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO.

7 Remontando à Modernidade e ao Período Romântico, o termo alude à cultura do povo, força regenerativa da História, símbolo das etno-nacionalidades, associado ao rural e pré-Industrial.

8 Para Fabian (2019), o Movimento Olímpico Internacional atua de forma imperial no “círculo global”, marginalizando as culturas corporais tradicionais em direção a posições marginalizadas na sociedade.

Dada as amplas implicações sociais, políticas, econômicas, éticas e biológicas da adesão ao esporte, seja na forma de participação, de aceitação ou como espectador, o esporte na sociedade contemporânea é um fenômeno que não pode ser ignorado pelas Ciências Sociais e Humanas. Assim, conforme o esporte possa ser considerado uma instituição social, a participação esportiva pode ser compreendida através do conceito de socialização, em seus múltiplos e diversos processos, incluindo a interação social e a internalização de significados individuais em relação ao papel do esporte no contexto de vida. Neste sentido, as pesquisas evidenciam que a participação esportiva não é fruto de decisões definitivas, mas de negociações pessoais que ocorrem num contexto social e cultural no qual o acesso a recursos é condicionado aos significados atrelados a gênero, classe socioeconômica, raça/etnia e cortes geracionais (COAKLEY, 2017). A participação nos esportes, de acordo com Donnelly e Young (1999) ocorre juntamente à formação da identidade, através de quatro fases: aquisição de conhecimento sobre o esporte, interação com outros praticantes, aprendizagem sobre os modos de participação e sobre as expectativas em relação ao papel do atleta e o reconhecimento e aceitação dentro da cultura esportiva particular pelos outros atletas. Este é um processo interativo e contínuo, pois os participantes não reagem passivamente ao mundo a seu redor, mas toma decisões em função das oportunidades, recursos disponíveis e do entendimento do esporte como algo significativo e positivo para suas vidas (COAKLEY; WHITE, 1999). Especificamente, o papel da família enquanto contexto imediato no qual a participação esportiva é iniciada e cultivada, deve ser levado em conta; neste sentido a dinâmica familiar é influenciada por fatores estruturais e culturais que incluem como as variáveis de gênero, raça/etnia, sexualidade e idade influenciam na percepção de ser um atleta (WHEELER, 2012). Com base nestes estudos, Coakley (2017) conclui que a participação esportiva leva a experiências positivas de socialização quando ela proporciona elementos que transcendam o esporte propriamente dito. Estas podem ser o desenvolvimento da identidade, a construção coletiva do conhecimento, a formação de novas relações e interações sociais e a transferência de habilidades aprendidas durante as competições a situações não-esportivas. Estes achados correspondem ao entendimento atual de que o esporte é um locus para as experiências de socialização, mais do que a causa de processos específicos de socialização.

Em se tratando de classes sociais, ao contrário do discurso do esporte como mecanismo equalizador das diferenças sociais, a partir da ascensão social daqueles que

alcançam o sucesso através da dedicação, o esporte institucionalizado depende de recursos, tanto materiais como sociais e políticos; como tal, o esporte organizado formalmente é desenvolvido através de recursos econômicos que dependem das instituições políticas, de organizações privadas ou mesmo de indivíduos e outras formas de associação. Esta distribuição de recursos não é homogênea, com o privilégio dos esportes com os quais as classes dominantes se identificam, com aqueles que refletem seus valores e interesses, com uma reprodução da desigualdade social (TOMLINSON, 2007). Assim, sua influência sobre o que “conta como esporte” se estende aos jogos tradicionais que somente se tornam populares e visibilizados caso se conformem com os interesses de patrocinadores e outros líderes de opinião. A partir de uma perspectiva das teorias culturais e estruturalistas da Sociologia, o esporte pode ser compreendido como uma marca ideológica a partir da qual outras mensagens são veiculadas à consciência pública, legitimando as desigualdades de classe socioeconômica (COAKLEY, 2017).

É importante assinalar que o impacto das classes sociais na participação esportiva também obedece a critérios de idade, gênero, raça e etnia, além de localização geográfica e demais interseccionalidades. Em famílias de baixa renda, por exemplo, as jovens do sexo feminino frequentemente assumem os cuidados domésticos e a guarda de irmãos, dificultando ou inviabilizando esta participação. Numa perspectiva da desigualdade global, 40% da população possui renda apenas suficiente para a subsistência, sem recursos para se organizar esportivamente, especialmente aqueles preestabelecidos pelos países economicamente dominantes.

Em relação ao gênero, o esporte é uma das atividades contemporâneas na qual a “segregação sexual é esperada, aceita e mandatória em quase todos os eventos competitivos”. Tal divisão se baseia, principalmente, na concepção de viés biológico em relação a existir uma diferença física entre o sexo masculino e feminino, com as mulheres sendo supostamente mais fracas e fisicamente menos capazes que os homens. Neste sentido, a “ideologia ortodoxa de gênero” inviabiliza discussões sobre a realidade das atletas mulheres no que toca os limites e fronteiras da participação esportiva.

Se considerarmos que o esporte reproduz a motricidade corporal, as normas, os processos de pensamento e as estruturas organizacionais que refletem a hegemonia masculina, em termos de força, poder e conquista, podemos nos perguntar em que medida o consumo midiático de narrativas e imagens que desafiem esta ideologia são recepcionadas pelas mulheres. Por outro lado, a resposta à cultura masculinizada tem

acontecido no âmbito dos esportes alternativos, criados e organizados por mulheres e tendo como foco suas próprias experiências e objetivos (BEAVER, 2012),

Finalmente, a análise sociológica contemporânea diferencia dois modelos pelo qual o esporte se insere na sociedade. O modelo de força e performance é baseado na competitividade e em seus resultados, sob a premissa de que o êxito comprova a excelência, fruto de dedicação, trabalho duro e disposição de assumir riscos. A busca incessante por recordes leva ao tensionamento dos limites das capacidades físicas do corpo humano (disciplinado e monitorado em função dos resultados, assim como no uso da ciência e da tecnologia para melhorar a performance). A participação se dá em função da capacidade em alcançar o sucesso esportivo; os menos habilidosos são relegados a posições marginais. Sua estrutura organizacional é hierárquica e autoritária. Devido a estas características, estes esportes são mais propensos a serem midiaticizados, a partir das narrativas que celebram o atleta-celebridade ou o atleta-herói (COAKLEY, 2017). Utilizam a masculinidade e agressividade, com base no arquétipo do guerreiro; a desconstrução desta narrativa pelos sociólogos evidencia a lógica, valores e premissas ideológicas subjacentes em sintonia com os interesses da expansão capitalista sem controles e na dominação do outro através do poder (BURSTYN, 1999).

Por sua vez o modelo de prazer e participação se organiza ao redor de valores alternativos como a liberdade, a autenticidade a autoexpressão, com foco no engajamento pessoal e na ideia de que o corpo deve ser cultivado e desfrutado. O sucesso é medido mais pela qualidade da experiência em si do que pelos resultados. Esportes dessa natureza tendem a ser mais participativos e inclusivos, acomodando diferenças individuais. Organizacionalmente, possuem modelos de decisão democráticos, caracterizados pela cooperação e pelo compartilhamento do poder.

Por outro lado, mesmo em esportes de força e performance a participação feminina vem os resignificando, com abordagens mais cooperativas que destacam as relações entre as participantes, em termos de inclusão e de apoio. Mais além do contingente feminino, grupos marginalizados socialmente também buscam nos esportes alternativos a criação de experiências constituintes de identidade e representatividade, em experiências que não seriam possíveis no ambiente competitivo e altamente estruturado dos esportes de força e performance. Em contrapartida aos esportes que dominam o discurso popular e que recebem cobertura midiática, a busca de imagens e

experiências que não se limitem ao interesse da mídia comercial representam um pensamento criativo e participativo (COAKLEY, 2017).

Percurso metodológico

Unindo a convergência midiática, os documentários de ética dialógica e os elementos sociofilosóficos do esporte, analisamos duas séries documentais, produções originais da plataforma Netflix. A primeira delas é “Inacreditável Esporte Clube” (“*We Are the Champions*”, no original), lançada em 2020. Segundo a Netflix, a série trata de um “mundo de **competições** inusitadas e seus adeptos⁹ apaixonados” (grifo nosso), as mais “mais malucas e bizarras”. A “série é especialmente sensível ao focar no **quem**”, priorizando o desenvolvimento dos personagens sobre a narrativa, estabelecendo uma conexão pessoal com o telespectador, explorando o que as “pessoas têm de melhor. Sua história. Sua cultura. Seu propósito no mundo” (TOOGOOD, 2020, s. p., grifo nosso).

Já “Esportes do Mundo” (“*Home Game*”, no original), também lançada em 2020, é “série documental [que] roda o mundo em busca das mais perigosas e inusitadas práticas esportivas, com um mergulho nas comunidades e culturas das quais elas fazem parte”. Para Araújo (2020, s. p.), trata-se da “produção mais pouco convencional sobre o tema”, pelo fato dos esportes se relacionarem com fatores locais e históricos, “intrínsecos a determinadas culturas e com enormes impactos regionais”. Ambas são classificadas pela plataforma como “documentários socioculturais”, ampliando os horizontes geográficos/culturais, mais além dos Estados Unidos, de onde partiram suas produções e de países culturalmente hegemônicos no cenário global.

Quadro 1 – Episódios e categorias de análise

Episódio	Esporte	País	Categorias
“Roda de queijo”	Corrida numa ladeira atrás de um queijo	Inglaterra	Gênero Trabalho Tradição histórica
“A vez da pimenta”	Competição de comer pimenta	Estados Unidos	Gênero
“Ioiô”	Ioiô	Internacional	Gênero Idade
“Dança canina”	Dança com cães	Internacional	Estrutura esportiva
“Salto de rã”	Salto em distância de rãs	Estados Unidos	Identidade local Tradição histórica
“Bola e combate”	<i>Calcio storico</i>	Itália	Identidade local Tradição histórica
“Mergulho livre”	Mergulho livre	Filipinas	Etnia Trabalho

9 Na descrição original, em inglês, utiliza-se o termo “*communities*”, ou seja, comunidades. Trata-se de uma diferença conceitual importante, como encontramos em nossa análise.

			Gênero
“De patins”	<i>Derby</i> de patins	Estados Unidos	Gênero Orientação sexual
“A galope”	<i>Kok boru</i>	Quirguistão	Identidade nacional Trabalho
“Luta vudu”	<i>Catch fétiche</i>	Congo	Identidade nacional Religião Hibridismo cultural
“Corrida animal”	Corrida de búfalos	Indonésia (Bali)	Gênero Trabalho
“Luta indiana”	Luta livre	Índia	Gênero Religião

Conceito de esporte

Similarmente à discussão dos jogos tradicionais, um primeiro ponto a ser debatido é se as práticas retratadas conformam ou não esportes propriamente ditos. Aqui cabe considerar que os títulos originais, assim como as descrições proporcionadas pela plataforma, não utilizam o termo “esporte”, introduzido pela tradução ao português. Tal conceituação repercutiu sobre os critérios de inclusão dos episódios e para buscar um parâmetro, recorreremos à metafísica do esporte de Mumford (2017). O conceito de “manifestação mútua”, no qual a ação ocorre devido a uma intervenção não-humana, desde que haja uma agência humana na manifestação desta colaboração, é relevante.

Dessa forma, em “Salto de rã” fica evidente na narrativa que a intervenção humana é indissociável da performance na competição. Não somente os animais passam por um processo de treinamento, como se atribui o desempenho à habilidade do jóquei, inclusive a seu “desejo” (*will*, no original), um “elemento mágico que a ciência não é capaz de explicar”. Por sua vez, “Dança canina” é descrita como uma “extravagância interespecies”; trata-se de um “dueto”, sendo necessário além de criatividade e uso de técnicas de adestramento a habilidade de dança, por parte do parceiro humano. Esta, inclusive, revela-se decisiva em termos do desempenho e dos resultados retratados no episódio. Contudo ainda trata-se de um esporte em processo de estruturação, que busca por reconhecimento. Justamente, um dos temas da narrativa é o sonho da personagem principal, treinadora da seleção russa, em torná-lo esporte olímpico.

Contra-hegemonia e estruturas de classe

Seguindo suas premissas, os documentários em análise mostram competições e jogos que de alguma forma contenham um elemento de diferença, de contracorrente em relação aos esportes midiáticos tradicionais. O episódio “Roda do queijo” é bastante

emblemático neste sentido, pois há um discurso generalizado entre os participantes, considerados um “certo tipo” de pessoa; a comunidade como um todo desenvolve uma identidade de rebeldia. Além de sua natureza arriscada, o evento da corrida não é oficial, sendo realizado de forma praticamente clandestina.

“A vez da pimenta” reúne um grupo de indivíduos de alguma forma marginalizados num “torneio retorcido” (*twisted tournament*, no original) cujo objetivo é comer pimentas, desafiando os limites do corpo, da mente e, na visão do espectador, da própria sanidade. Por sua vez “Dança canina” se coloca de uma forma contra-hegemônica, não no sentido dos participantes individuais, mas como concepção. Assim, a prática surgiu como resistência e alternativa ao tradicionalismo das competições caninas baseadas em truques padronizados e na obediência.

Uma forma de compreender o caráter de participação dos jogos retratados são os baixos valores de premiação, isto é, no caso de que ela exista. O valor econômico, de forma geral, é negligenciado em função do “amor” pela tradição e pelo sentimento de pertença, como é evidenciado em “Bola e combate”, em contraposição ao futebol.

Esporte como tradição social, cultural e local

Em ambos documentários as narrativas estabelecem um forte vínculo com a cultura, com as tradições e com o sentimento de pertença de um grupo, trazendo vários elementos dos jogos tradicionais. Ainda mais, estas tradições são associadas ao sentido de localidade, como no episódio “Salto de rã”, situado numa cidade que se autointitula “*Frog Town*”. A competição em si, com 92 anos de existência, tem origens incertas mas é mencionado um conto de Mark Twain como precursor; neste sentido, podemos pensar nestas competições inusitadas como tradições inventadas.

Algo similar acontece em “Roda do queijo”, no qual os participantes relatam uma origem “muito antiga”, secular, mantida pela história oral, todavia incerta. O sentimento de identidade, neste caso, é associado tanto ao caráter inusual e não-oficial da competição como a um produto alimentício típico, também dotado de *terroir*. A associação com o local também se estende à nacionalidade. Na análise de Fabian (2020), a promoção política do *kok buru* atendeu a princípios de nacionalização, enfatizando a diferença da cultura Quirguiz em relação ao passado soviético, além de promover um sentido de nacionalismo romântico, do rural.

Uma forma específica de relação com o universo social é a ligação com o trabalho, bastante evidente em “A galope” e com o *kok boru*, ligado à atividade pastoril nas estepes asiáticas¹⁰. Assim, o trabalho lúdico (*playful work*, no original) é empregado por Fabian (2020) para se referir a jogos que evoluíram a partir do tempo de lazer associado com o trabalho, como jogos que evoluíram a partir da caça ou do pastoreio. Neste sentido, o jogo é uma oportunidade para a exibição das habilidades ímpares destes trabalhadores/desportistas, também observado em “Mergulho livre” e “Corrida animal”.

Mecanismos de socialização e participação

Todos episódios analisados dedicam atenção especial aos processos através dos quais estas tradições competitivas são mantidas através do ingresso de novos participantes. Assim, a presença de crianças e adolescentes é vista em diversos âmbitos de iniciação esportiva, seja pela observação ou pela participação em categorias específicas. A dinâmica familiar, com gerações de esportistas se sucedendo, aparece como um elemento essencial para a manutenção de muitas destas tradições.

A socialização também se destaca e “Ioiô” é exemplificador, um brinquedo que constitui um rito de passagem entre a infância e a adolescência. Mais além, a prática surge como aglutinadora de jovens, principalmente do sexo masculino e associados a uma cultura *nerd*, que se veem reconhecidos e amparados por uma comunidade que se estende e se amplifica através das redes sociais. Interessante notar, através do depoimento de atleta, que o “desatletismo”, por assim dizer, sua falta de habilidade com os esportes tradicionais que coincidem com aqueles da Educação Física escolar o levou para essa atividade alternativa. Segundo a narração ao final do episódio, mais do que o primeiro lugar, “o que realmente queremos é o nosso lugar [...] entre os renegados do giro”, naquela que é praticamente uma definição de esporte de participação.

A ajuda e o suporte mútuo, associados à aceitação do indivíduo considerado de alguma diferente dos padrões sociais, estão presentes em episódios como “A vez da pimenta”. Essa prática incomum inclusive é associada com a superação de alcoolismo e problemas de adição no que seria um desafio da mente em relação aos limites do corpo, mas também de identificação com pessoas em situações semelhantes de exclusão.

Gênero e orientação sexual

10 O episódio entretanto não comenta que este esporte é tradicional da Ásia Central, onde o cavalo assume um simbolismo ubíquo relacionado ao passado nômade e assumindo nomes como *buzkashi* no Afeganistão, Tajiquistão e Turcomenistão, *gökbörü* na Turquia, *kupkari* no Uzbequistão e *kokpar* no Cazaquistão. Provavelmente é um dos jogos tradicionais que mais recebem atenção da cultura popular, como no filme Rambo III (1988).

Ainda no episódio das pimentas, a inclusão aparece na interseccionalidade de gênero e sexualidade. Além da aspirante “*chilli queen*” (rainha da pimenta, em inglês) que evidencia em seu depoimento a busca do espaço feminino, uma das competidoras é uma mulher transgênero que usa sua visibilidade para desencadear ações ativistas. Já “Sobre patins” discute a equidade na participação esportiva, numa competição exclusivamente feminina que desafia a narrativa ortodoxa de gênero, criando e expandindo oportunidades de participação esportiva, também numa perspectiva LGBTQIA+. Finalmente, “Luta indiana” revela o choque das tradições culturais e religiosas, essencialmente patriarcais, com a inserção feminina no esporte¹¹.

Considerações

A partir da consolidação das plataformas midiáticas digitais que se amparam em grande medida no fenômeno da “Cauda Longa” podemos perceber uma ampliação do acesso aos bens culturais, sendo que a emissão/produção também se diversifica. Buscando atingir nichos de um público que em escala global se mostra significativo, o gênero documentário se viu propulsionado. Neste sentido, praticamente de forma coincidente dois documentários produzidos pela Netflix abordaram jogos, competições e esportes não-hegemônicos. Apesar de serem anunciados em função de seu caráter excêntrico ou espetacular, são focados nas experiências locais e nas vivências de indivíduos e grupos que superam limitações, para de alguma forma vencerem. Os títulos originais evidenciam este enfoque, com “*Home Game*” e “*We’re the Champions*”, fazendo alusão ao lar e ao êxito, respectivamente. A tradução ao português, entretanto, reforça o caráter de espetacularização em contradição às propostas originais.

De fato, os documentários são ricos, situando a cultura corporal humana não-hegemônica em relação a temas como são a tradição cultural e social, os mecanismos de participação e de socialização, o importante papel da família e dos processos identitários de grupo. Em relação a estes, percebemos que os documentários colocam tais “esportes” como possibilidade de inclusão dos grupos marginalizados, incluindo o gênero e a orientação sexual, numa perspectiva dos esportes de participação. Ao trazerem depoimentos e focarem em narrativas pessoais, os documentários aproximam-se da noção de documentário de ética dialógica, ainda que mantenham elementos do “inusitado” e do “espetacular”, voltados para captar a atenção seu público.

¹¹ Neste caso, o esporte olímpico influenciou positivamente o esporte tradicional, a partir da conquista da medalha de bronze na luta livre por uma mulher, Sakshi Malik, na Rio 2016. Um “divisor de águas”, um “momento histórico” para todas indianas, criando consciência de massa para a possibilidade de participação, segundo o documentário.

Através do alcance mundial da plataforma, percebemos como narrativas não-hegemônicas do esporte podem ter um impacto considerável. Para Fabian (2020), o fato de *kok buru* ser retratado pela Netflix teve mais repercussão em termo de promoção e percepção pública do que o processo de patrimonialização da UNESCO, fazendo da midiatização uma ferramenta poderosa de salvaguarda. Em conjunto, tais resultados apontam para um cenário promissor para a midiatização dos jogos tradicionais e dos Folksesportes, amparando outras iniciativas de sua promoção como alternativas a uma participação esportiva inclusiva e culturalmente rica.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA JÚNIOR, V. C.; XAVIER, A. N. O. Indústria do entretenimento e convergência digital: uma análise do impacto da Netflix e Spotify sobre o mercado e os hábitos dos consumidores. **Calea: Cadernos de Aula do LEA**, n. 8, dez. 2019, p. 35-53.
- ANDERSON, C. **A Cauda Longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
- ARAÚJO, G. Esportes na poltrona: “Esportes do Mundo”. **Poltrona de Cinema**, 18 jul. 2020.
- BEAVER, T. D. 2012. By the skaters, for the skaters: the DIY ethos of the roller derby revival. **Journal of Sport and Social Issues**, v. 36, n. 1, p. 25–49, 2012.
- BUBER, M. **Do diálogo e do dialógico**. São Paulo: Perspectiva, 1982.
- BURSTYN, V. 1999. **The rites of men**: manhood, politics, and the culture of sport. Toronto: University of Toronto Press, 1999.
- COAKLEY, J. **Sports in society**: issues and controversies, 12 ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2017.
- COAKLEY, J.; WHITE, A. Making decisions: how young people become involved and stay involved in sports. In: COAKLEY, J.; DONNELLY, P. (ed.). **Inside sports**. Londres: Routledge, 1999. pp. 77–85.
- COUTINHO, E. G. Os sentidos da tradição. In: PAIVA, R.; BARBALHO, A. (org.). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005. p. 219-235.
- DONNELLY, P.; YOUNG, K. Rock climbers and rugby players: identity construction and confirmation. In COAKLEY, J.; DONNELLY, P. (ed.). **Inside sports**. Londres: Routledge, 1999. pp. 67–76.
- FABIAN, T. From Folk Games to national symbols: Eichberg, UNESCO, and the adoption of national sports. In: **NASSH Annual Conference Proceedings**, 2019. p. 35.
- _____. **Endangered species of the physical cultural landscape**: globalization, nationalism, and safeguarding traditional Folk Games. (Tese de Doutorado). The University of Western Ontario, 2020.

GRUNDY, P.; RADER, B. G. **American sports**: from the Age of Folk Games to the Age of the Internet. New York: Routledge, 2018.

JARVIE, G.; THORNTON, J. **Sport, culture and society**: an introduction. 2 ed. Londres: Routledge, 2012.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph. 2009.

KERCKHOVE, D. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

MUMFORD, S. Metaphysics and Sport. In: McNAMEE, M.; MORGAN, W. J. (ed.). **Routledge Handbook of the Philosophy of Sport**. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2015. pp. 274-284.

NETFLIX. Esportes do Mundo. **Netflix**, 2020. (a) Disponível em:
<https://www.netflix.com/br/title/80227160>

_____. Inacreditável Esporte Clube. **Netflix**, 2020. (b) Disponível em:
<https://www.netflix.com/br/title/81034679>

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

PARLEBAS, P. Prefácio. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (org.) **Jogo Tradicional e cultura**. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

_____. Le jeu fait-il partie de la culture? In: PARLEBAS, P. (ed.). **Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel**: cultures et éducation. Paris: L'Harmattan, 2016. pp. 13-37.

POSTALI, T. Sobre documentários no Brasil. [Entrevista]. **Revista de Estudos Universitários - REU**, Sorocaba, v. 44, n. 2, p. 335 –341, dez. 2018.

_____. Documentário de ética dialógica: a explicitação do encontro entre documentaristas e atores sociais. **Doc On-line**, n. 29, p. 155-156, mar. 2021.

TEIXEIRA, F. S. **O impacto da Netflix na produção e consumo de conteúdo audiovisual**. Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

TOMLINSON, A. Sport and social class. In: RITZER, G. (ed.) **Encyclopedia of Sociology**. Londres/Nova Iorque: Blackwell, 2007. pp. 4695–4699.

TOOGOOD, F. Inacreditável Esporte Clube, da Netflix, supera o inusitado. **Update**, 28 novembro 2020.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **International charter of traditional sports and games**. Relatório interno sob a coordenação de Wojciech Lipiński. CIGEPS Grupo de trabalho “Esporte e Cultura”. Teerã, 16-19 jan. 2009.

WHEELER, S. The significance of family culture for sports participation. **International Review for the Sociology of Sport**, v. 47, n. 2, p. 235–252, 2012.