

Arquibancada Cotidiana: jogos, sociabilidade e interação entre torcedores de futebol no Brasil

*Everyday audience: games, sociability and
interaction among soccer fans in Brazil*

Edison Gastaldo | Centro de Estudos de Pessoal - Forte Duque de Caxias. Bolsista DTI-A CNPq Coordenador Geral do Projeto Torcedores (Min Esportes/CNPq). Docente e Pesquisador no Centro de Estudos de Pessoal e Forte Duque de Caxias. Doutorado em Multimeios pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (2000) e Pós Doutorados em Sociologia pela University of Manchester (2001) e em Antropologia Social pelo Museu Nacional da UFRJ (2010).
E-mail: edisongastaldo@yahoo.com.br

Resumo

Este trabalho busca discutir, a partir de dados obtidos em trabalho de campo etnográfico coletivo multisituado, elementos de uma cultura comunicacional dos torcedores no Brasil. Tradicionalmente tratados como coletivo, massa, povo ou multidão pelos meios de comunicação tradicionais (rádio, TV, jornais, cinema, etc), a abordagem proposta evidencia, nas falas dos próprios torcedores, uma compreensão sofisticada do universo afetivo, familiar, econômico e político que envolve o torcer por uma equipe de futebol no Brasil contemporâneo.

Palavras-Chave: jogos; sociabilidade; torcedores; interação social

Abstract

This paper discusses elements of a communicational culture of soccer fans in Brazil, departing from a collective multi-site ethnographic fieldwork. Although soccer fans are usually considered as “crowd”, “multitude” or “mass” by conventional mass media (radio, TV, newspapers, movies, etc), our approach reveals, on fans’ own words, a sophisticated comprehension of the affective, familiar, economic and politic ‘worlds’ involved on the support of a soccer club in contemporary Brazil.

Keywords: games; sociability; soccer fans; social interaction

Introdução

Jogos, competições e brincadeiras são alguns dos mais constantes fenômenos da experiência humana. Todas as sociedades humanas conhecidas têm um repertório de brincadeiras, competições, pilhérias, zombarias, piadas, trocadilhos e faz-de-conta. Segundo a formulação de Johan Huizinga no *Homo ludens* (1938), o jogo seria um fato infracultural, pois a própria cultura obteria seus princípios fundamentais da estrutura elementar e pré-humana do jogo. Para ele, a poesia, a economia, o direito, a guerra, a música, a religião e todas as coisas que reputamos dignas de devoção, seriedade e respeito derivam, em algum nível, de antigos jogos e competições sagradas, e conservam suas características elementares, como a ritualização, a definição de locais e horários ‘apropriados’, a estrita obediência a regras e a participação voluntária. Tribunais, mercados (de verduras e de ações), tabuleiros, estádios, partituras e telas são alguns dos exemplos desses ‘territórios’ simbólicos onde a ação humana pode se manifestar, em sentenças, lucros, gols ou sinfonias.

Na teoria social, a participação das pessoas em jogos, competições e brincadeiras normalmente ressalta a dimensão comunicacional/simbólica destes eventos, bem como a articulação dos/as participantes a redes de sociabilidade e interação mais amplas. Neste artigo, após uma discussão teórica sobre a dimensão comunicacional do jogo nas ciências humanas e sociais, buscamos explorar esta dimensão na participação cotidiana em jogos, a partir de uma experiência etnográfica sobre a sociabilidade entre torcedores de futebol em um café.

Um texto fundamental: o *Homo Ludens*, de Huizinga

Em 1938, o filósofo e historiador holandês Johan Huizinga lançou um livro que se tornaria um clássico entre os estudos do jogo como fenômeno social: *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, sintetizando uma posição filosófica geral que o autor vinha elaborando desde 1903. Nesta obra, escrita às vésperas da Segunda Guerra Mundial, em uma Holanda perigosamente à sombra da Alemanha nazista, Huizinga, então aos 66 anos, reitor da Universidade de Leyden, sustenta uma tese ousada: a de que o jogo é o fato cultural primordial, a forma elementar de todas as principais manifestações do espírito humano.

Homo Ludens é uma obra de maturidade, um livro que foi pensado durante toda uma vida, escrito por um intelectual com ampla erudição em muitas áreas. Assim, não é exatamente um livro simples. Há nele sutilezas e jogos de palavras, farta informação histórica e frases em muitos idiomas, tudo a serviço da tese de Huizinga, de que a cultura surge do jogo, que o princípio lúdico puro é o elemento criador da humanidade, e que este princípio tem sido tradicionalmente menosprezado na ciência social.

Uma primeira dificuldade surge para definir claramente o que significa “jogo”. Em holandês, como em muitos outros idiomas, a palavra que traduzimos por “jogo” em português é muito mais complexa e polissêmica do que em nosso idioma. A palavra *Spel*, em holandês, é similar a *play*, em inglês. Significa “jogo”, mas também significa muitas coisas aparentadas ao que chamamos de

jogo, mas diferentes: “brincar”, “jogar”, “tocar” um instrumento; “representar” uma peça de teatro; a “peça de teatro” em si; “ligar” um aparelho,... Assim, muitas vezes, o termo que se convencionou chamar de “jogo” na tradução deste livro está mais próximo daquilo que chamamos de “brincadeira”, outras vezes mais próximo da ideia de “competição”. Para adentrarmos no argumento de *Homo ludens*, é importante termos claramente colocado como, afinal, Huizinga define o que é jogo:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. (...) Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. (...) O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (...) Reina dentro do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria a ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (Huizinga, 1971, pp.10-13)

Para ele, a forma essencial do jogo preside desde as origens todas as principais manifestações da cultura humana, particularmente aquelas que consideramos mais “sérias”, como os ritos religiosos ou os tribunais de justiça. E de fato, em todos os ritos, festas, cerimônias, solenidades e momentos importantes de uma sociedade podemos encontrar os mesmos elementos de limites espaço-temporais, adesão voluntária dos/as participantes e regras inflexíveis (mesmo que tácitas, como as da “etiqueta”). Assim, acompanhando o argumento de Huizinga, se concordamos que não se pode afirmar que “tudo é jogo”, convém também reconhecer que um “espírito do jogo” permeia muitos dos elementos mais importantes de qualquer sociedade, em todos os períodos históricos conhecidos.

Ao mostrar de que modo, ao longo da história, a Humanidade se humaniza ao concordar com as regras, e que, num aparente paradoxo, os rígidos limites do jogo são a garantia de espaço para a liberdade, para a perfeição e para a alegria tais como não as há na “vida real”, o livro também denuncia o seu próprio momento histórico, criticando amargamente a modernidade. Para ele, o contrário do “espírito do jogo” é a seriedade. Saber a diferença entre o que é “a sério” e o que é “de brincadeira” é uma competência social fundamental no cotidiano. Isto não impede que coisas sérias estejam permeadas de “espírito do jogo”, e que os jogos normalmente sejam jogados dentro da maior seriedade (“tão sério como uma criança brincando”, diz um provérbio holandês). No desenvolvimento histórico do Ocidente, segundo Huizinga, o mundo começou a se tornar mais “sério” no começo do século XIX, com a Revolução Industrial, o capitalismo e a teoria marxista. A ênfase exagerada na racionalidade da produção e na materialidade do trabalho, segundo ele, afastou a sociedade moderna da fonte pura de humanização proporcionada pelo espírito do jogo.

Passados mais de setenta anos, acreditamos que o princípio lúdico da Humanidade está mais profundamente impregnado na vida das pessoas do que o mercado de consumo consegue alcançar. Em 1938, Huizinga não ousou vislumbrar um mundo sem nazistas no poder. Seu pessimismo é compreensível. Decididamente, ele não gosta dos esportes modernos, e se pensarmos sobre o mundo do futebol somente como uma prática desportiva de alto desempenho, tenderemos a concordar com ele: atletas profissionais são trabalhadores, que não competem quando querem, mas quando seus contratos os obrigam. Podem ser “vendidos”, “comprados” ou “exportados”, como mercadorias.

Entretanto, à luz da pesquisa contemporânea em antropologia do esporte, numerosas etnografias com jogadores e grupos de torcedores/as de futebol demonstram o uso rico dos fatos do jogo na vida cotidiana destas pessoas¹. Se, por exemplo, considerarmos o futebol como um “universo de atividades” (v. Becker, 2008), como um fenômeno que está além do que acontece exclusivamente dentro das quatro linhas durante o tempo de jogo, veremos que há muitos “futebóis”. Há, em primeiro lugar, o fazer profissional dos jogadores, e seu circuito de produção profissional de espetáculos: empresas de mídia, empresários, dirigentes clubísticos, juizes, advogados e médicos especializados, etc. Há, também outras instâncias de “futebol jogado” sem este aparato, em várzeas, praias, campinhos e quadras de escolas e clubes, a famosa “pelada”, que Arlei Damo (2010) denomina “futebol de bricolagem”

As relações jocosas: brincando de brigar

Outro importante ponto de vista teórico sobre a presença de jogos na vida cotidiana é a noção de “relações jocosas” (joking relationships), oriunda da teoria antropológica clássica. Esta noção ficou bastante conhecida pelo célebre artigo de Marcel Mauss “Parentés à Plaisanteries” (1926), publicado no Brasil em 1979, no volume dedicado a ele na coleção “Grandes Cientistas Sociais”, sob o título “As Relações Jocosas de Parentesco” (Mauss, 1983). Embora este belo texto não seja o primeiro registro desta noção, ele certamente foi importante em sua popularização, e também incidentalmente responsável por certo condicionamento na leitura que dele se fez. A forte ênfase de Mauss nos aspectos ligados ao parentesco ao tratar das relações jocosas, e seu uso de ilustrações exclusivamente oriundas de sociedades tribais acabou reduzindo o uso desta noção a um subtema dos estudos de parentesco em etnologia. A. R. Radcliffe-Brown percorreu o mesmo caminho, o de considerar as relações jocosas como fenômeno subordinado à questão do parentesco². Para ele, as relações jocosas cumprem a função de “estabelecer e manter equilíbrio social num tipo de situação estrutural que resulta, em muitas sociedades, do casamento.” (Radcliffe-Brown, 1973, p. 137) Entretanto, a denominação inglesa do conceito (joking relationships) ainda permite certa abertura para a compreensão de relações entre parceiros não necessariamente aparentados, o que o próprio Brown reconhece, ao incluir relações jocosas entre grupos de indivíduos não aparentados como entre membros de tribos ou clãs distintos. Já no termo francês (parentés à plaisanteries, literalmente “parentesco de brincadeira”³), o fenômeno fica restrito a um aspecto do tema geral das relações de parentesco.

Talvez a posição mais aproximada do fenômeno que buscamos descrever neste artigo esteja justamente em sua primeira definição, proposta em 1920 por Robert H. Lowie em seu clássico *Primitive Society*⁴. Lowie referiu-se ao fenômeno da relação jocosa por vários termos (*joking alliances*, *joking partnership* e *joking relationship*, por exemplo), embora o primeiro deles tenha sido *privileged familiarity* (“familiaridade privilegiada”), que dá título a um dos capítulos de seu livro (Lowie, 1920, pp. 99ss). Em Lowie, a ênfase na compreensão do fenômeno está antes na *relação* propriamente dita (hoje diríamos ‘interação social’) do que nos liames estruturantes do parentesco. Em todos os seus termos, Lowie enfatiza a *relação* entre indivíduos ou grupos com outros indivíduos e grupos, e o modo como a jocosidade media esta interação, negociando com humor situações sociais de conflito. Os laços de parentesco aparecem como parte do quadro estruturante geral daquelas sociedades⁵, mas não como o “motivo” daquela modalidade de relação.

Embora em um quadro teórico distante do que viria a ser o funcionalismo britânico, Robert Lowie percebeu nas relações jocosas uma “função moral” bastante importante, a de controle social dos valores do grupo, a que qualquer transgressão corresponderia o risco da ridicularização do transgressor por seu parceiro de jocosidade:

A relação [jocosa] tem uma função mais séria. Os gozadores de um homem são também seus censores morais. Se ele de alguma maneira transgrediu o código tribal de ética e etiqueta, um gozador pode repentinamente confrontá-lo em uma ocasião pública e zombá-lo por sua falta em voz alta, para que ele se sinta afundando no chão de vergonha. Ainda assim, ele não tem como recompor-se, a não ser aguardando a oportunidade da desforra (Lowie, 1920, p. 100)⁶

Como veremos a seguir, este ponto enfatizado por Lowie é fundamental para a compreensão da modalidade de interação lúdica a que Gastaldo (2010) denomina “relações jocosas futebolísticas”. Trata-se de formas de interação jocosa entre parceiros situacionalmente relacionados, identificados como torcedores de clubes opostos: aparentemente, as provocações e zombarias tratam apenas de futebol, mas o sistema de valores que fundamenta as interações é basicamente o enquadramento moral da sociedade como um todo, com sua demanda por defesa da honra, da dignidade e da autonomia, atributos fortemente vinculados à identidade de gênero masculino no Brasil. Voltaremos a este ponto mais adiante.

Em 1952, no seu clássico *Structure and function in primitive society*⁷, Radcliffe Brown apresenta uma definição de “relações jocosas” que vale a pena transcrever:

O termo “relação jocosa” significa uma relação entre duas pessoas na qual uma delas tem permissão pelos costumes, e em alguns casos a obrigação, de zombar ou fazer graça com outra, que por seu turno não pode se ofender. É importante distinguir duas variedades principais. Em uma delas, a relação é simétrica; cada uma das duas pessoas provoca ou faz gozação da outra. Na outra variedade, a relação é assimétrica; A faz graça às custas de B e B aceita a provocação com bom-humor, mas sem retaliação; ou A provoca B o tanto quanto queira e B em troca provoca A apenas um pouquinho. (Radcliffe-Brown, 1952, p. 90)⁸

No caso específico das relações jocosas futebolísticas no Brasil, o que ocorre é uma modalidade híbrida entre as duas variedades apresentadas por Brown. Na medida em que a motivação da jocosidade é o desempenho de cada equipe de futebol defendida pelos parceiros, e que o resultado dos jogos é imponderável, a cada rodada dos diferentes campeonatos as relações de força entre as equipes se alteram, resultando em uma variedade que poderia ser chamada, nos termos propostos por Brown, como “assimétrica alternada”, embora a “alternância” esteja condicionada aos fatos do jogo. Por vezes, uma determinada equipe está em “boa fase” ou “má-fase”, colecionando sucessos ou fracassos, por mais ou menos tempo⁹, mas se considerarmos que a lealdade demandada dos torcedores é vitalícia, há amplo espaço para ascensões e quedas ao longo da vida de um torcedor e seus parceiros de gozação.

Goffman e os rituais da interação lúdica

Erving Goffman, em um artigo da fase inicial de sua carreira (*Fun in Games*, de 1961), vê no estudo dos jogos como processos de comunicação e interação social um poderoso elemento para a compreensão global da lógica da Ordem da Interação, na medida em que as regras tácitas da interação cotidiana são análogas às necessárias para a realização de um jogo – qualquer jogo. Goffman salienta que jogos – e também interações “sérias” – são formas de ‘interação focada’ (forma de interação em que todos os co-participantes dividem um mesmo foco de atenção, seja um tabuleiro de xadrez ou uma mesa de reuniões), e que as mesmas regras que estruturam a realização de um jogo estruturam também a participação em situações sociais diversas, não necessariamente lúdicas. Assim, o estudo das situações de jogo pode ser tomado como ponto de partida para uma investigação mais ampla dos processos simbólicos de interação social.

Na sua elaboração teórica, Goffman destaca três conjuntos de regras necessárias a qualquer jogo, embora permaneçam tácitas a maior parte do tempo: “regras de irrelevância” (que definem o que não é relevante e portanto não pode ser levado em consideração para que o jogo ocorra. É uma regra de irrelevância que cria o ‘campo finito de significação’ que define onde e quando o jogo ocorre), “regras de recursos válidos” (que definem o que pode ou não ser empregado como recurso pelos/as participantes. Embora desferir socos no adversário seja um recurso válido no boxe, não o é no xadrez) e “regras de transformação” (que definem quais predicados do mundo externo ao jogo são incorporados a ele, transformando situacionalmente as regras. Um bom exemplo, em jogos de cartas, seria a figura do ‘carta branca’ ou ‘café com leite’, normalmente crianças aceitas no jogo de adultos, que recebem tratamento condescendente dos demais jogadores). Para Goffman (1961, p. 33), o limite simbólico que demarca a separação entre o universo do jogo e o mundo externo é melhor descrito como uma membrana seletiva do que como uma parede sólida. Elementos do mundo social que circunscreve a situação social do jogo permeiam as interações nas quais ele se realiza. Neste sentido, uma interessante agenda de pesquisa em perspectiva etnográfica investigaria quais elementos de status, idade, classe social, etc serão trazidos à cena e tornados relevantes pelos/as participantes em

uma situação de jogo. Ou seja, de que maneira, em palavras e ação simbólica – comunicacionalmente – os participantes de uma situação de jogo definem coletivamente o ordenamento social da situação?

Um exemplo etnográfico: relações jocosas futebolísticas no cafezinho

A pesquisa etnográfica exemplifica as intrincadas dinâmicas comunicacionais que cercam a prática de uma relação jocosa futebolística, neste caso, a partir de anotações em diário de campo durante investigação etnográfica em bares e locais públicos no Rio de Janeiro onde são exibidas partidas de futebol pela televisão (GASTALDO, 2010). A situação em questão ocorreu em 2009, no anexo de um restaurante dentro de uma Universidade, onde há um pequeno café, com balcão e mesas. Naquela noite, iria ser disputada a primeira partida das quartas-de-final da Copa do Brasil 2009, entre Flamengo e Internacional de Porto Alegre. Ambos os times tinham sido campeões em seus estados, e tudo apontava um confronto equilibrado, embora o Internacional fosse apontado naquele momento pela imprensa como o favorito. O pesquisador havia pedido um café e aguardava de pé, junto ao balcão. Na outra ponta do balcão, havia um professor da universidade, muito à vontade no local e falando bastante alto, para todos os presentes escutarem. Na transcrição de diário de campo a seguir, o episódio é narrado em detalhe:

Tendo visto um detalhe rubro-negro na roupa do rapaz que servia os cafês, o professor perguntou a ele: “Você é Flamengo?” Ante a afirmativa do rapaz, ele provocou: “O que eu quero saber é se você vai chorar muito ou se vai chorar pouco esta noite!” O rapaz reage, num muxoxo: “Que que é isso? Vai ser 3 a 1 pro Mengão”. A moça que atende no balcão intervém em favor do colega, dizendo que o professor “não tem amor a um time”, e por isso não podia ficar zombando do time dos outros. O professor se finge de indignado e proclama seu pertencimento: “Eu sou do América, e por isso eu posso gozar de quem eu quiser! Tudo que quiserem falar mal do América, pode falar, porque é tudo verdade!” Percebo que enquanto o professor fala, me olha de soslaio, percebendo minha atenção. Para ver o que acontece, resolvo participar do “jogo”, lançando uma provocação ao rapaz: “Pra fazer 3 a 1, o Flamengo tem que fazer os gols, e não pode errar pênalti!”, referindo-me à fase então vivida pelo time carioca: sem um bom centroavante, gols incríveis eram perdidos a cada jogo, inclusive um pênalti fora desperdiçado contra o Cruzeiro de Minas Gerais dias antes. O rapaz replica: “Os gols que a gente não fez no Cruzeiro, está guardando pro jogo de hoje”. Na meu turno, ironizo: “Ah, então é uma questão de economia, entendi...” O professor comenta em voz alta com a moça, olhando para mim: “esse gaúcho deve ser gremista...” Digo: “não, sou colorado, mesmo.” “Colorado? Ihhhhh...” A tensão previamente construída na situação torna novas provocações desaconselháveis. O professor me pergunta se eu estava no Rio para assistir o jogo. Com minha resposta negativa, a situação “esfria”, enquanto os cafês são servidos e cada um vai para sua mesa. Na saída, me despeço dos presentes e saio. Ao passar a porta, o professor me provoca com um desafio: “Volta aí amanhã! Não pode só tirar sarro e ir embora. Amanhã tem que voltar!”. Concorro com ele e me despeço. Naquela noite, o jogo foi difícil e disputado, mas terminou 0 a 0. Eu estava decidido a voltar lá no dia seguinte caso o Internacional perdesse, para honrar a palavra dada na situação. Se o Inter ganhasse, eu havia decidido não comparecer, para não deixar a impressão de estar lá

só para tripudiar do jovem funcionário. Como o jogo empatou sem gols, e a decisão ficou postergada para a semana seguinte, em Porto Alegre, senti-me desobrigado de voltar. Não haveria nada a dizer sobre o jogo, a não ser que colocasse mais desafios, desta vez em relação ao jogo da semana seguinte. Preferi não interferir mais.

Nesta situação de campo, destaco alguns elementos da “gramática” da interação: para entrar neste “jogo”, é preciso primeiro ser qualificado como participante, e para isso é necessário proclamar pertencimento a um clube. O professor, por exemplo, teve seu lugar de fala questionado por não ter “amor a um time”, e replicou zombeteiramente que seu time era o América – eterno perdedor, que paradoxalmente ganha uma chancela de franco atirador na situação ao se mostrar imune à zombaria alheia. Outro aspecto importante é o papel do conhecimento de fundo para interagir na situação. O papel do discurso midiático – particularmente da imprensa esportiva – é crucial neste sentido, ‘municando’ os participantes com informações, detalhes e prognósticos sobre contratações, partidas e competições. Finalmente, podemos destacar a ética masculina do desafio, presente na interpelação que o pesquisador relata ao final da situação, instando-o para que voltasse no dia seguinte para enfrentar o resultado. Uma dimensão de honra individual perpassa essas brincadeiras, nelas se reflete uma concepção do indivíduo na sociedade

Para concluir

Os termos relativos ao campo semântico dos jogos e brincadeiras, como ‘espetáculo’, ‘ilusão’, ‘diversão’, ‘entretenimento’ ou ‘passatempo’ frequentemente enfatizam o caráter gratuito, fútil e mesmo, em uma leitura negativa, sua dimensão de ‘vício’ ou ‘alienação’. Para além das leituras moralizantes sobre um universo cultural tão rico quanto o dos jogos, este artigo buscou apontar alguns caminhos teóricos para apreender o fenômeno da participação em jogos como um processo de interação comunicativa. Jogar um jogo implica mais do que conhecer as regras, as peças e o tabuleiro. Implica conhecer também as regras não escritas, as ‘regras de transformação’ que, derivadas do mundo social exterior, modulam e dão sentido às situações particulares. ‘Jogar o jogo’, neste caso, implica controle e circulação estratégica de informação entre os participantes, em complexas teias de interação simbólica. Assim, situações sociais mediadas pelo jogo (tomado em um sentido lato, para além da competição, incluindo brincadeiras, tiradas de espírito, trocadilhos e sociabilidade) mostraram-se como um campo fértil para exploração da dimensão comunicacional do cotidiano, e de como, coletivamente, uma visão de mundo é sustentada.

O processo de mediação social afetou profundamente o universo das práticas lúdicas, que vem se constituindo em uma dimensão fundamental da vida social contemporânea. Termos como ‘diversão’ e ‘entretenimento’ são pedras de toque de uma cadeia produtiva altamente especializada, e que lida com aspectos dos mais elementares e profundos da própria cultura. Paradoxalmente, e apesar de todas as tentativas de capitalização do universo lúdico, esta via de acesso a sentimentos profundos ainda é, em minha opinião, uma fonte com grande potencial de promoção da humanização, um caminho para ampliar nosso conhecimento da vida, para aprender a vencer, aprender a perder, e aprender a lidar com as diferenças.

Referências bibliográficas

- BATESON, Gregory. "A Theory of Play and Fantasy". In: *Psychiatric Research Reports*, v.2, American Psychiatric Association, 1955.
- BECKER, Howard S. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press, 2008.
- CARPEAUX, Otto Maria. "O testamento de Huizinga". In: *Sobre letras e artes*. São Paulo: Nova Alexandria, 1992.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DAMO, Arlei. *Do Dom a Profissão: a profissão de futebolistas no Brasil e na França*. Campinas: Hucitec, 2007.
- GASTALDO, Édison. "O Complô da Torcida: futebol e performances masculinas em bares" in: *Horizontes Antropológicos*, n. 24. Porto Alegre: PPGAS/UFRGS, 2005.
- _____. "As Relações Jocosas Futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil". in: *Revista Mana*, v.16, n.2. Rio de Janeiro: PPGAS/MN, 2010.
- GOFFMAN, Erving. *Frame Analysis: an essay on the organization of experience*. New York: Harper and Row, 1974.
- _____. "Fun in Games" in: *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1961.
- GUEDES, Simoni L. *O Brasil no campo de futebol*. Niterói: Editora da UFF, 1998.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- LOWIE, Robert H. *Primitive Society*. New York, Boni and Liveright, 1920.
- MAUSS, Marcel. "As Relações Jocosas de Parentesco" in: OLIVEIRA, R. C. (org) *Antropologia*. São Paulo: Ática, 1983.
- PALMER, Jerry. *Taking Humour Seriously*. London: Routledge, 1994.
- PAULA, João A. "Lembrar Huizinga: 1872-1945" in: *Nova Economia*. 15 (1), 141-148, Belo Horizonte, janeiro-abril, 2005.
- RADCLIFFE-BROWN, Alfred R. "A Further Note on Joking Relationships". in: *Africa: Journal of the International African Institute*, Vol. 19, No. 2, 1949.
- _____. *Structure and Function in Primitive Society*. London: Cohen and West, 1952.
- _____. *Estrutura e Função na Sociedade Primitiva*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- SCHUTZ, Alfred. *Collected Papers*. Den Haag: Martinus Nijhoff, 1962.

SIMMEL, Georg. “Sociabilidade: um estudo de sociologia pura ou formal” in: MORAES F, E. (org) *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

TOLEDO, Luiz H. *Torcidas Organizadas de Futebol*. Campinas: Autores Associados/ANPOCS, 1994.

Notas

1. Ver por exemplo, Damo (2010), Toledo (1994), Guedes (1998) e Gastaldo (2005)..
2. Palmer (1994) ressalta esse mesmo aspecto, acrescentando que, nos dois artigos que publicou sobre o tema, Radcliffe-Brown não apresenta nenhum exemplo de “onde estaria a graça” nas relações jocosas por ele relatadas, concentrando-se somente em – assim como Mauss – explorar detalhadamente os laços de parentesco que relacionam os/as participantes, e não o conteúdo humorístico das brincadeiras..
3. Na edição em português de “Estrutura e Função na Sociedade Primitiva” (Radcliffe-Brown, 1973), *joking relationships* foi traduzido por “parentesco por brincadeira”, o que não traduz adequadamente a dimensão relacional do fenômeno, uma vez que na expressão original não consta o termo “parentesco” (kinship), mas “relacionamento” (relationship).
4. Embora Radcliffe-Brown (1949) tenha referido sua preocupação com o tema desde 1908, durante sua célebre pesquisa entre os andamaneses, sua primeira formulação teórica sobre as relações jocosas somente ocorreria em meados dos anos 1920, depois de Lowie, portanto.
5. No caso específico de Lowie, os índios Crow das planícies norteamericanas.
6. Tradução pessoal: no original: the [joking] relationship has a more serious function. A man's jokers are also his moral censors. If he has in any way transgressed the tribal code of ethics or tiquette, a joker will suddenly confront him on a public occasion and twit him with it aloud so that he feels like sinking into the ground with shame. Yet he has no redress but to await a chance for requital.
7. Embora o artigo tenha sido publicado originalmente no periódico *Africa* XIII/3, 1940.
8. Tradução pessoal. No original: What is meant by the term 'joking relationship' is a relation between two persons in which one is by custom permitted, and in some instances required, to tease or make fun of the other, who in turn is required to take no offence. It is important to distinguish two main varieties. In one the relation is symmetrical; each of the two persons teases or makes fun of the other. In the other variety the relation is asymmetrical; A jokes at the expense of B and B accepts the teasing good humouredly but without retaliating; or A teases B as much as he pleases and B in return teases A only a little.
9. É célebre no futebol brasileiro o período de 23 anos em que o Corinthians paulista ficou sem conquistar nenhum título. Sua torcida, justamente por esse motivo, ganhou a alcunha de “Fiel”.