
Análise folkcomunicação da série documental “Esportes Pelo Mundo”¹

Marcelo SABBATINI²
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

A partir da perspectiva da ética dialógica na produção documental analisamos como uma série documental promove reflexões sobre a interação entre esporte e formação de identidades, valores e práticas sociais e culturais. A análise foi realizada por meio de uma abordagem qualitativa de análise de conteúdo audiovisual, buscando identificar temas e categorias abordados nos seis episódios temáticos da série “Esportes do Mundo” que compõem o universo de pesquisa, assim como a amostra em sua totalidade. A partir de conceitos antropológicos e sociofilosóficos construímos três eixos principais para a análise envolvendo a dor e o heroísmo, o risco a proximidade da morte e a experiência divina, o trabalho e o desafio da sobrevivência, a inserção socioeconômica de populações marginalizadas e a tecnologia como inclusão social e inovação. Num sentido geral identificamos uma relação “Eu-Tu” no que diz respeito ao à diversidade e identidade cultural dos grupos originários representados, sinalizando seu potencial folkcomunicação.

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão social; Esportes tradicionais; Tecnologias digitais; Populações marginalizadas; Filosofia do Esporte.

INTRODUÇÃO

O crescente interesse por documentários que exploram aspectos socioculturais e ambientais tem impulsionado a produção de diversas séries e filmes que abordam tais temáticas. Neste contexto, a série documental “Esportes Pelo Mundo”, produzido e veiculado pela plataforma Netflix, oferece uma visão sobre o jogo como fenômeno sociocultural e seu papel na formação de identidades, valores e práticas sociais. A contribuição deste estudo reside em explorar como a representação sociofilosófica do jogo e do esporte, com o conceito de ética dialógica tomada como base para a produção de documentários contemporâneos, contribui para uma representação midiática da diversidade cultural com especial olhar para grupos não hegemônicos.

Acrescenta, assim, novos dados e considerações a uma pesquisa mais ampla, considerando que trabalho semelhante foi realizado com duas outras séries documentais também produzidas e distribuídas no contexto da mídia descentralizada das plataformas de *streaming* de conteúdo audiovisual na Internet, cujos principais resultados foram a identificação da possibilidade deste tipo de série estabelecer uma discussão dos esportes

¹ Trabalho apresentado no GP Folkcomunicação, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

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

tradicionais numa perspectiva alternativa, entendendo-os como tradição cultural e social nos quais mecanismos de socialização e de participação prevalecem frente aos critérios utilizados nos esportes de performance altamente midiáticos. Além disso, identificou a apropriação da perspectiva de documentário de ética dialógica, ainda que mantenham elementos de espetacularização voltados para o grande público (SABBATINI, 2022).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como base para nossa análise, compondo uma abordagem folkcomunicação utilizaremos tanto conceitos oriundos da filosofia e da sociologia do esporte, como o conceito de ética dialógica, aplicado à produção de documentários folkcomunicacionais. Neste ponto resgatamos o trabalho sobre documentários sobre grupos marginalizados/periféricos identificando que esta abordagem pode promover a alteridade e permitir ao espectador perceber diferentes pontos de vista e identificar-se com qualquer uma das partes, sejam realizadores ou sujeitos. O considerar o “Outro”, presente no pensamento ético de Martin Bueber (1982) reflete-se numa postura na qual o olhar externo e o tratamento exótico – relação “Eu-Isso” – dá lugar a uma relação de respeito, confiança e diálogo, característica do “Eu-Tu” (POSTALI, 2018, 2021).

Também cabe considerar que os títulos originais das três séries consideradas, assim como as descrições proporcionadas pela plataforma, não utilizam o termo “esporte”, introduzido pela tradução ao português. Recorremos à metafísica do esporte de Mumford (2017), entendendo também que o esporte é um fenômeno sociocultural complexo que reflete e molda as identidades, valores e práticas sociais das comunidades em que ocorre (COAKLEY, 2017). No caso específico de “Esportes Pelo Mundo” (cujo título original é “*Human Playground*”³, espaço de brincar humano, em tradução do inglês) nos remete diretamente ao jogo. Assim, ainda que “jogo” e “esporte” sejam frequentemente usados de maneira intercambiável, possuem diferenças significativas. Para entendê-las, vamos nos basear nos estudos de três importantes teóricos do jogo.

Johan Huizinga defende em “*Homo Ludens*” a ideia de que o jogo é uma atividade voluntária e livre, realizada por prazer, desinteressada, que existe por seu próprio bem, sendo um elemento fundamental da cultura; não possui uma utilidade

³ A palavra “playground” é de origem inglesa e pode ser decomposta em “play” (brincar) e “ground” (terra, chão ou terreno). Portanto, em sentido direto, “playground” significa “terreno para brincar”. Cabe aqui notar que “play” pode significar tanto brincar como jogar. Contudo a diferenciação conceitual entre estes termos excede o escopo do trabalho, sendo objeto tanto da Educação Física como da Educação Infantil, assim como dos *game studies*.

prática ou um objetivo além de si mesmo. Huizinga também enfatiza que o jogo está separado da vida cotidiana e é geralmente acompanhado por um sentimento de tensão e alegria. Por sua vez, Roger Caillois, em “Os jogos e os homens”, expande o conceito de Huizinga e propõe uma classificação dos jogos em quatro categorias: *agôn* (jogos competitivos), *alea* (jogos de azar), *mimicry* (jogos de simulação) e *ilinx* (jogos de vertigem). Caillois também introduz a ideia de “*paidia*”, jogo livre e espontâneo, e “*ludus*”, um jogo mais estruturado com regras definidas. E logo Bernard Suits, em “*The Grasshopper: Games, Life and Utopia*” (O Gafanhoto, Jogos, Vida e Utopia), oferece uma definição mais concisa: “um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários”. Essa definição esclarece a natureza do esporte, que ele considera uma subcategoria do jogo, isto é, uma atividade que envolve habilidade física, tem uma estrutura de regras bem definida e é competitiva por natureza.

Então, como distinguimos o jogo do esporte? O jogo, segundo Huizinga e Caillois, é uma atividade lúdica e desinteressada, realizada por prazer, enquanto o esporte, conforme definido por Suits, é uma atividade estruturada, orientada para objetivos, geralmente competitiva e requer habilidade física. O esporte, portanto, pode ser visto como um tipo de jogo (*ludus*) que é altamente regulamentado, possui objetivos claros e é competitivo. No entanto, nem todos os jogos se enquadram na categoria de esporte; muitos permanecem na esfera da *paidia*, como jogos de imaginação ou jogos sem uma estrutura clara de regras ou objetivos definidos.

Retrocedendo historicamente, os jogos da Grécia Antiga baseados num “sistema agonístico” são comparados com os de Roma e seu “sistema de certame”, em polos éticos opostos. No mundo latino o conceito de disputa obedecia a uma categoria conceitual, política, educacional e estética diferente da grega, no sentido de que seguia uma dimensão individualista, em contraposição a uma comunitária; predominava ainda um sentido de satisfação das massas através do entretenimento. Esta tensão pode ser encontrada ainda hoje na concepção do esporte contemporâneo e suas facetas (ISIDORI, LÓPEZ FRÍAS, ECHARREZATA, 2015).

Em suma, a pesquisa anterior investigou a aplicação da ética dialógica na produção de documentários, identificando estratégias e práticas que promovem o diálogo e a inclusão de múltiplas perspectivas. Neste estudo, analisamos como a série “Esportes Pelo Mundo” fez uso da ética dialógica em sua abordagem narrativa e comunicativa, examinando aspectos como a representação de diferentes culturas e

tradições de jogos que podem ou não ser esporte, a participação de especialistas e comunidades locais, e a abordagem de questões controversas e complexas.

METODOLOGIA

Optamos por abordagem qualitativa de análise de conteúdo audiovisual para investigar a série documental em questão, um método de pesquisa que busca identificar padrões, temas e categorias dentro de materiais de comunicação, como textos, documentários e programas de televisão (KRIPPENDORFF, 1990). A análise de conteúdo audiovisual, especificamente, foca nos aspectos visuais, sonoros e narrativos do material analisado (RIFFE et al., 2019). Como tal, ao focar não somente o texto narrado ou presente diálogos, mas todos elementos do mundo sonoro e espacial que compõe o objeto fílmico e a diátese narrativa, envolve maior complexidade.

Seleção de episódios e categorias de análise

A série “Esportes Pelo Mundo”, é composta por seis episódios temáticos que compõe nosso universo de pesquisa, assim como a amostra. Os episódios são divididos em quatro segmentos, cada um deles apresentando uma prática em seu contexto e seguindo a um personagem-praticante. Criada por Hannelore Vandebussche e narrada pelo ator britânico Idris Elba foi lançada em setembro de 2022, explorando vários jogos ou esportes únicos praticados por diferentes culturas ao redor do mundo (KELLER, 2022).

A premissa da série é explorar as maneiras pelas quais as pessoas se desafiam, levando-as aos seus limites físicos e mentais, seguindo a ideia de que os jogos “espelhos que nos ajudam a analisar nós mesmos e o mundo”. Isso envolve a superação da dor, a realização de rituais culturais ou a exploração de desafios considerados impressionantes. Um elemento de destaque é a cinematografia sofisticada, utilizando tecnologia 4K HDR para mostrar paisagens e cenas detalhadas. As entrevistas e a narração de Elba buscam fornecer respostas sobre por que as pessoas se desafiam desta forma, explorando suas motivações que variam desde a busca por adrenalina até o desejo de superar traumas emocionais através do trauma físico.

Nossa análise foi baseada em categorias prévias, identificadas no estudo anterior, assim como em categorias emergentes surgidas durante a análise dos episódios, numa perspectiva indutiva. Os episódios, as práticas abordadas e os temas dominantes são sintetizados no seguinte quadro-síntese.

Quadro 1 – Episódios e categorias de análise

Episódio e temas dominantes	Jogos e esportes	Local / Grupo	Categorias
Romper a barreira da dor (<i>Breaking the pain barrier</i>)	Maratona das Areias (ultramaratona de 251 km no deserto)	Marrocos	Dor Resiliência Superação Deficiência física
Dor Morte Risco	Course Landaise, salto de touro	França	Performance Valorização da vida (em oposição à morte) Status social Audiência
	Inferno do Norte, corrida de ciclismo Paris-Roubaix	França	Gênero Medo Profissionalismo
	Mergulho no gelo	Islândia	Jornada pessoal Transcendência Controle Autoconhecimento Corpo / Mente Trauma
Um ritual antigo (<i>An ancient ritual</i>)	Donga, batalha ritual	Etiópia, Suri	Luta Bravura, coragem Violência Status social Seleção sexual Ritual Virilidade
Sobrevivência			
Técnica e habilidade			
Tradição e identidade cultural	Fierljeppen, salto com vara	Frísia (Holanda)	Trabalho Tradição cultural
	Caça com águia dourada	Quirguistão	Domesticação caça parceria homem animal tradição ancestralidade preservação cultural
	Corrida de camelos com robôs-jóqueis	Catar	Profissionalismo Tecnologia Dimensão econômica Relação animal
Ritos de passagem (<i>Rites of passage</i>)	Savika, rodeio/tourada	Madagascar, Malagasy	Risco Morte Seleção sexual Status sexual Virilidade Religião Status social
Iniciação e aprendizado			
“ <i>Coming of age</i> ”, transição para a idade adulta	Kung fu	China	Perseverança Corpo e mente Infância Pertencimento social Disciplina
	Sumô	Japão	Tradição cultural Profissionalismo Risco (indireto)

			Ética de vida
	Corrida de renas	Finlândia, Sami	Medo Transmissão intergeracional Tradição Subsistência Relação animal
A busca pela perfeição (<i>In pursuit of perfection</i>)	Surfe de ondas gigantes	Nazaré, Portugal	Risco Medo Morte
Desafio	Clavado, mergulho de penhasco	Acapulco, México	Risco Medo Subsistência Audiência
Performance			
Transcendência	Drifting	Palestina	Gênero Inclusão Audiência Comunidade Tecnologia
	Fisioculturismo	Estados Unidos	Superação Inclusão Deficiência física
Esportes divinos (<i>God's playground</i> , aqui notar a diferença na tradução, pois o original seria “Espaço de brincar divino”)	Alpinismo	Mont Blanc, Suíça	Morte (como risco e aceitação) Relacionamento
	Pasola, batalha ritual	Ilha de Sumba, Indonésia	Colonialismo Não competição
Transcendência	Ioga competitiva	Estados Unidos	Corpo e mente Não competição Superação Vício
Jornada	Rarajipari, corrida de resistência	Canyon do Cobre, México, Rarámuri,	Resiliência Oferenda Conexão com mundo espiritual
Espiritualidade			
Ritual			
Grande negócio (<i>Big business</i>)	Luta livre	Dakar, Senegal	Status socioeconômico Comunidade Ritual Investimento
Tecnologia			
Inovação	Fórmula E, carros elétricos	Internacional	Classe social Humanidade Audiência
Enriquecimento	Corrida de pombos	Bélgica, França	Família Relação animal
	E-Sports	Coreia do Sul, Internacional	Realidade e fantasia Profissionalismo Privatização Aspecto lúdico

Procedimento de análise

A análise de conteúdo audiovisual foi conduzida em três etapas: (a) familiarização com o conteúdo, (b) codificação e (c) interpretação e síntese. Na etapa de

familiarização, o pesquisador assistiu aos seis episódios da série “Esportes Pelo Mundo” para obter uma compreensão abrangente do material. Durante a etapa de codificação, os episódios foram novamente assistidos, com o registro dos elementos relevantes para as categorias prévias e emergentes (SALDAÑA, 2013). Na etapa de interpretação e síntese, os códigos e categorias identificados foram revistos e organizados em temas e padrões relacionados à representação sociofilosófica do esporte e uso da ética dialógica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Vencendo a barreira da dor, Paideia e a busca pelo herói

A *paideia*, na Grécia Antiga, era um conceito que abrangia a educação e formação integral do indivíduo, englobando aspectos físicos, intelectuais e morais (JAEGER, 1939). Essa formação visava cultivar a excelência (*aretê*) em todas áreas da vida, incluindo a superação de desafios e a busca pela autorrealização. Vencer a barreira da dor era considerado um componente essencial da formação de um cidadão grego, principalmente na esfera atlética. Como parte do desenvolvimento pessoal e cívico, a competição atlética era vista como um meio de demonstrar coragem, determinação e habilidade. Assim, a distinção entre os aspectos fisiológicos do esforço físico e sua interpretação cultural enquanto expressão do êxito atlético, entendido como parte do ideário cívico ateniense; o sacrifício era “indispensável mesmo para os mais divinamente dotados” (PAPAKONSTANTINOU. 2019. p. 135)

O enfrentamento da dor e a superação de limites físicos eram associados à figura do herói, figura arquetípica encarnando os ideais da *paideia* e serviam como modelos para os cidadãos, um exemplo de virtude e força moral⁴ (NAGY, 1999). Em suma, uma forma de resiliência e autodisciplina para a formação do caráter e na construção de uma identidade baseada nos ideais de coragem, determinação e virtude.

Esta perspectiva perpassa vários segmentos, ainda que tenha destaque no primeiro episódio. Logicamente o tratamento narrativa, com o acompanhamento de um personagem que se vê diante de um momento decisivo numa atividade fora do comum contribui para esta compreensão de sacrifício e heroísmo. Entretanto a série se mostra autêntica – e com isso se aproxima da relação “Eu-Tu” do documentário

⁴ Na atualidade, a dor também tem significância atlética. Em estudo empírico com atletas de alto rendimento, a dor é apresentada como parâmetro para a origem de experiências prazerosas na prática esportiva, como resposta natural do corpo ao treinamento, que permite a identificação do alcance máximo de esforço. Contudo, também se apresenta como agente limitador e incapacitante, principalmente durante a competição (MOURA et. al., 2013).

folkcomunicação – a partir do momento em que mostra os fracassos (dolorosos) tanto do ponto de vista físico como emocional de vários personagens.

Os ritos de passagem: uma perspectiva antropológica

A Antropologia oferece uma perspectiva única para compreender os ritos de passagem e sua relação com esportes tradicionais como caçadas e lutas. Conforme definido por Arnold van Gennep (1960) e posteriormente desenvolvido por Victor Turner (1969), um rito de passagem é composto por cerimônias ou rituais que marcam a transição de um indivíduo de uma fase ou status social para outro. Esses ritos são geralmente divididos em três fases: separação, liminaridade e reintegração.

Por sua vez, Huizinga argumenta que o jogo é fundamental para a cultura e essencial para o desenvolvimento do ritual. Segundo ele, o jogo cria um espaço “mágico” ou “sagrado”, separado da realidade cotidiana, que também é uma característica central dos rituais. Além disso, como os rituais, os jogos são voluntários, têm regras e estruturas, e envolvem um elemento de encenação ou performance. Compartilham certos elementos fundamentais: ambos são atividades estruturadas com regras definidas, criam um espaço separado da vida cotidiana, e reforçam normas e valores sociais. No entanto, há também diferenças importantes: enquanto o jogo é geralmente visto como uma atividade lúdica e voluntária, realizada por prazer, o ritual tem uma função social e cultural mais séria e pode ser obrigatório em certos contextos. Ainda assim, a linha entre jogo e ritual pode ser tênue. Por exemplo, os esportes, que são uma forma de jogo, podem ter muitos elementos rituais, como cerimônias de abertura, hinos e rituais de vitória.

Por sua vez a prática de jogos tradicionais, calcados em atividades de sobrevivência como caçadas e lutas, pode ser entendida como uma forma de rito de passagem, especialmente em culturas em que essas atividades estão fortemente ligadas à identidade cultural e social. Nessas culturas, a participação em esportes tradicionais pode simbolizar a transição de um indivíduo para um novo status social, como a passagem da infância para a vida adulta (*coming of age*, na expressão da tradição antropológica), ou a entrada em um grupo social específico.

A caçada, por exemplo, tem sido historicamente uma atividade que simboliza a passagem para a idade adulta e a aceitação em um grupo social específico. Em muitas

culturas, a primeira caçada bem-sucedida de um jovem marca sua transição para a vida adulta e seu papel como provedor e protetor da comunidade (INGOLD, 1994).

De maneira semelhante, a prática de lutas pode funcionar como um rito de passagem. Em muitas culturas, a habilidade em combate ou luta é considerada um sinal de maturidade, força e coragem. A participação em lutas e competições marciais pode marcar a transição de um indivíduo para um novo status social, como a entrada em um grupo de guerreiros ou a conquista de um título ou posição de liderança (WACQUANT, 2004). Pode ser vista, assim, como uma forma de liminaridade, na qual os participantes transitam entre os estados de civilidade e selvageria, adotando papéis e comportamentos específicos para o contexto da luta (TURNER, 1995).

A partir desta perspectiva é possível compreender a importância dessas práticas como ritos de passagem⁵ e sua relação com a formação de identidades sociais, além de proporcionar esclarecimento sobre a diversidade cultural e as múltiplas formas pelas quais as sociedades humanas organizam e interpretam a experiência da transição e do crescimento. Na série, além de um episódio no qual o rito de passagem é o tema dominante, as diferentes perspectivas (luta, caça, religião) são identificados para a construção da narrativa. Tanto do ponto de vista da inserção do indivíduo na sociedade, como do estabelecimento de um status social elevado (sendo a vantagem na seleção sexual mencionada no caso das culturas originárias), o jogo ou esporte associado ao enfrentamento do risco possui forte significância sociológica.

Esportes arriscados, proximidade da morte e a busca pela experiência do divino

A prática de esportes arriscados e atividades que envolvem perigo pode ser compreendida como uma busca pela experiência do divino. Para muitos praticantes, o enfrentamento do risco e a superação dos limites físicos e emocionais proporcionam uma sensação de transcendência, uma conexão profunda consigo mesmo e com o universo, uma perspectiva mais ampla sobre a vida e a morte; pode ser entendida então como uma experiência divina, proporcionando um senso de transcendência.

Essa busca pode ser entendida em termos do conceito de “liminaridade” proposto por Victor Turner (1969). A liminaridade é um estado de transição e

⁵ Distinguímos aqui a atividade enquanto um ritual em si daqueles rituais que são utilizados para a realização da atividade. Ao envolverem uma perspectiva de risco, de busca pela vitória ou mesmo ao integrarem um contexto cultural mais amplo, estes esportes e jogos envolvem rituais como a ingestão do sangue fresco de vaca para fortalecer o guerreiro (Donga) ou a utilização de feitiços e poções, ainda que se utilizados contra um adversário seja considerado condenável e antiesportivo (luta livre).

ambiguidade, em que as normas e estruturas sociais são suspensas e o indivíduo se encontra em um espaço limítrofe entre diferentes realidades e identidades. Aproximar-se da morte por meio do risco extremo pode ser visto como uma forma de acessar esse estado liminar, experimentando uma ruptura com o cotidiano e uma abertura para novas possibilidades e formas de ser e de conexão com o universo.

Além disso, se considerada como “parte autêntica da humanidade”, a dor mais do que um fenômeno físico pode ser entendida como uma construção cultural e social, ao ponto de ser considerada necessária para a fruição dos esportes de exibição. O mesmo se aplicaria à a morte, como extensão da dor, no contexto de determinados esportes de risco (JIRÁSEK; HURYCH, 2012). Em “Esportes Pelo Mundo”, medo, dor e, a última consequência do risco, a morte se entrelaçam em diversas narrativas, mais além do episódio que possui este tema dominante. Seja na maratona pelo deserto, no qual é anunciado o falecimento de um competidor ou pela experiência da surfista *big rider* brasileira Maya Gabeira, a morte se torna um “risco muito real”. Em conjunto, o sofrimento é retratado em função de uma “causa maior”, uma forma de fazer o indivíduo “sentir-se vivo” e de transformar “estas mulheres em heroínas”, no caso do segmento de ciclismo associado à perspectiva de gênero feminino.

Mas o enfrentamento do perigo e a superação de limites proporcionam aos praticantes a oportunidade de experimentar estados liminares, sobrepujando o cotidiano e explorando novas possibilidades de ser e de conexão com o universo, como numa escalada que deixa de ser somente física, mas espiritual. Essa busca reflete a aspiração humana por significado e transcendência, mas também pode servir como instrumento para a superação de traumas emocionais, como no caso do mergulho no gelo, de vícios (ioga competitiva) ou da deficiência física (maratona no deserto, fisiculturismo).

Logo, a intersecção entre espiritualidade e competição entre em cena. Historicamente, as tradições religiosas enfatizam valores como humildade, altruísmo e introspecção, valores aparentemente em desacordo com os imperativos competitivos do esporte, os quais frequentemente enfatizam vitória, superioridade e domínio. Na fala do praticante de ioga competitiva, os dois termos são estranhos numa mesma frase. Entretanto, a contradição se desvanece ao se considerar o esporte como um ritual simbólico e nesse sentido destaca a Pasola, um evento não competitivo (jogo com soma diferente de zero) no qual os resultados se relacionam com um sentido religioso direto.

Jogos, trabalho e o desafio da sobrevivência

Em nosso levantamento anterior, esportes tradicionais como o *kok boru e sua relação com o pastoreio* (típico das planícies Ásia Oriental, uma disputa hípica que guarda semelhança com o polo), o mergulho livre associado à coleta de pérolas ou a corrida com búfalos utilizados nos campos de arroz da Indonésia, o trabalho foi identificado como uma categoria de importância. Esses exemplos ilustram como o jogo pode incorporar e preservar práticas de subsistência humana. No entanto, a relação entre jogo e trabalho vai além da simples imitação ou representação. O jogo, como o trabalho, é uma atividade estruturada que requer habilidade, esforço e compromisso. E, assim como o trabalho, o jogo tem o potencial de produzir valor, seja na forma de prazer, realização pessoal, ou, no caso de esportes profissionais, ganho financeiro. Ambos são influenciados e moldados por contextos sociais e culturais. Ambos refletem e reforçam normas e valores sociais e podem servir como meios de expressar identidade e pertencimento. Através do jogo, podemos preservar e celebrar práticas de subsistência.

Em “Esportes Pelo Mundo” uma associação com o trabalho frequente é através da relação com os animais, como no caso das corridas de camelos e de pombos, além daqueles desafios bovinos (Course Landaiase e Savika, em relação adversarial) e da tradicional caça com a águia dourada (relação de parceria). A criação de animais considerados de elite, por sua vez, liga-se a uma perspectiva econômica de enriquecimento a partir do instante em que se convertem em objetos de venda.

Outra associação com a sobrevivência, com a perspectiva agonística dos jogos e esportes, é o desenvolvimento de habilidades e técnicas que se revelem úteis, seja para enfrentamentos violentos, seja para a dominação da natureza. Neste ponto a série relembra a “origem nada divertida” de “como tudo começou” e não se abstêm de mostrar imagens chocantes, ainda que possam ser entendidas em seu contexto cultural.

Esportes populares e inserção socioeconômica de populações marginalizadas

Os esportes populares desempenham um papel fundamental na inserção socioeconômica de populações marginalizadas, proporcionando oportunidades de desenvolvimento pessoal, social e econômico. A prática esportiva em comunidades desfavorecidas pode ajudar a combater a exclusão social e a pobreza, promovendo a integração e a igualdade de oportunidades. Como ferramenta de desenvolvimento pessoal e social, proporcionam a possibilidade de desenvolver habilidades físicas e mentais, como disciplina, cooperação, liderança e resiliência. Essas habilidades podem ser transferidas para outras

áreas da vida, como educação e trabalho, aumentando as chances de sucesso e inserção socioeconômica (COALTER, 2002).

Além disso, oferecem um espaço para a construção de laços sociais e a criação de redes de apoio, cruciais para a integração e bem-estar de populações marginalizadas. A participação em atividades esportivas permite que os indivíduos estabeleçam relações de confiança e amizade, contribuindo para a construção de capital social e o fortalecimento do senso de pertencimento à comunidade (PUTNAM, 2000).

Os esportes também podem servir como uma via de inserção econômica, especialmente para jovens em situação de vulnerabilidade social, a partir do momento que se tornam atletas profissionais, gerando renda e melhorando suas condições de vida (LEVERMORE, BEACON, 2009). Nesta perspectiva, o segmento que mostra a luta livre no Senegal revela a imbricação profunda do atleta com sua comunidade. Além de alcançar a condição do herói, a perspectiva de uma “vida melhor” e a movimentação financeira que seu treinamento e o prêmio alcançado representam para seu entorno direto é ilustrativa dessa dimensão de inclusão socioeconômica. De forma similar, o mergulho a partir dos penhascos de Acapulco, o *clavado* (cravado, em espanhol), insere a dimensão do turismo de massas e a satisfação de uma audiência, numa curiosa junção da tradição grega agonística com a do certame romano.

Esportes e tecnologias digitais: inclusão social e inovação

A crescente presença e importância das tecnologias digitais no mundo dos esportes têm proporcionado novas formas de inclusão social para indivíduos e comunidades de diversas origens e condições. Através do uso de plataformas digitais, aplicativos, dispositivos eletrônicos e outras inovações tecnológicas, os esportes se tornam mais acessíveis, democráticos e inclusivos, ampliando as oportunidades para pessoas de todas as habilidades e contextos socioeconômicos.

Além disso, as tecnologias digitais podem desempenhar um papel crucial na construção de redes de apoio e engajamento comunitário em torno dos esportes. Redes sociais, fóruns e aplicativos dedicados a atividades esportivas podem conectar pessoas com interesses e habilidades semelhantes, promovendo a troca de experiências, conhecimentos e recursos (HUTCHINS, ROWE, 2012). Essas conexões podem ser particularmente benéficas para indivíduos e comunidades marginalizadas, que muitas vezes enfrentam barreiras sociais e estigmatização em contextos esportivos tradicionais.

Num sentido similar, os esportes eletrônicos representam a possibilidade de enriquecimento para um corte da população, a saber os jovens. Mais do que um “passatempo rentável” torna-se profissão e possibilidade de um enriquecimento que desafia nossas concepções tradicionais de êxito.

Contudo ao mesmo tempo que a tecnologia se insere em processos tradicionais como os robôs-jóqueis da corrida de camelos, ela também pode representar uma dimensão hegemônica, como no caso da Fórmula E. Neste segmento, não somente o domínio e os interesses comerciais de grandes corporações são revelados, mas também um caráter elitista do automobilismo, associado à classe socioeconômica como barreira de entrada para participação. Mais grave ainda seria a possibilidade da desumanização, com a máquina sobrepujando o humano.

CONSIDERAÇÕES

Através da análise da série documental “Esportes Pelo Mundo” exploramos a relação entre jogos, esportes e diferentes aspectos da identidade cultural e da inclusão social, abordando temas como ritos de passagem, a busca pela transcendência, a inserção socioeconômica de populações marginalizadas e o papel das tecnologias digitais na promoção da igualdade e da acessibilidade. Nossos resultados revelam a complexidade e a multidimensionalidade das interações entre jogo, esporte e sociedade, bem como seu potencial transformador e emancipatório para diferentes grupos e comunidades, especialmente visibilizando o não hegemônico.

Assim, como série documental “Esportes Pelo Mundo” assume um caráter folkcomunicacional, ao estabelecer a relação “Eu-Tu”. A extensão e diversidade das práticas abordadas abarca polos bastante distintos, de grupos originários ao ápice da inovação tecnológica contemporânea. O tratamento proporcionado a este primeiro grupo é, de forma geral, o de respeito, sem apelar ao exotismo, nem de estabelecer julgamentos, como pudemos analisar pelo texto narrado, pelas imagens e pela música associada. Do ponto de vista folkcomunicacional, julgamos positivo que uma série documental presente numa plataforma de alcance mundial proporcione esta visibilidade às culturas tradicionais, situando-as como expressões legítimas no contexto mais amplo do sentido de humanidade que o jogo proporciona. Em determinado momento a narração diz “não se escolhe a cultura em que vai nascer”, o que implica nos participantes deste grupo social tampouco serem capazes de escolher por quais ritos de

passagem nele serão introduzidos. Por sua vez, o uso de conceitos antropológicos e sociofilosóficos contribui para uma narrativa que nos toca de forma humana.

Contudo, também percebemos nesta primeira análise um aspecto que pode agir em detrimento da relação “Eu-Tu” no que diz respeito ao lado quantitativo, que por sua vez repercute no qualitativo. Com isto queremos dizer que aparentemente há uma diferença significativa entre os tempos de fala dos participantes de culturas ocidentais (ou pelo menos, de matriz europeia) em relação aos provenientes dos grupos originários ou ainda de cortes demográficos, como são as crianças e adolescentes. Tal hipótese poderá ser investigada através também da metodologia de análise de conteúdo, mas com o registro e dimensionamento dos tempos de fala proporcionados na edição final.

De forma similar ao estudo anterior, ressaltamos que a opção pela inclusão do termo “esporte” tanto no título como na tradução dos elementos narrativos pela versão brasileira ocasiona um entendimento errôneo, no sentido conceitual. Um exemplo é a fala “*we are what we are today because we play*”, ou seja, “nós somos o que somos hoje por conta de jogarmos”, que perde completamente seu significado original, e mesmo sentido lógico, ao substituir “jogo” por “esporte”.

Finalmente, destacamos a importância de continuar investigando e explorando a relação entre jogo, esporte e a representação da diversidade cultural e dos processos associados por uma mídia hegemônica, ainda que de caráter distribuído como é uma plataforma audiovisual na Internet. Tal poder emancipatório depende do investimento em políticas, programas e projetos que visem garantir a inclusão e a participação.

REFERÊNCIAS

- 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.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Cotovia: Lisboa, 1990.
- COAKLEY, J. **Sports in society: issues and controversies**, 12 ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2017.
- COALTER, F. **Sport and Community Development: A Manual**. Edimburgo: Sportscotland,
- GENNEP, A. V. **Os ritos de passagem**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- HUTCHINS, B.; ROWE, D. **Sport beyond Television: the Internet, digital media and the rise of networked media sport**. Londres: Routledge, 2012.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**; São Paulo: Perspectiva, 2005.
- INGOLD, T. **Humanidade e animalidade**. Tradução: Vera Pereira. Companion Encyclopedia of Anthropology, Londres, Routledge, 1994.

- ISIDORI, E.; LÓPEZ FRÍAS, F. J. ECHAZARRETA, R. R. Agón or certamen? A philosophical analysis of the Greek-Roman agonistic paidéia and its influence on the conception of contemporary sports, **International Journal of Social Science and Humanities Research**, v. 3, n. 3, 2015. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3049542>
- JAEGER, W. **Paideia: the ideals of greek culture**. Oxford: Basil Blackwell. 1939.
- JIRÁSEK, I.; HURYCH, E. Pain and suffering in Sport. **Human Movement**. jan. 2012. DOI 10.2478/v10038-012-0021-6. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2478/v10038-012-0021-6>
- KELLER, J. Stream it or skip it: “Human Playground” on Netflix, A docuseries where people play by pushing themselves to extremes. **Decider**, 30 set., 2022. Disponível em: <https://decider.com/2022/09/30/human-playground-netflix-review/>
- KRIPPENDORF, K. **Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica**. Barcelona: Paidós, 1990.
- LEVERMORE, R.; BEACOM, A. **Sport and International development**. Palgrave Macmillan, 2009.
- MOURA, P. V. O significado da dor física na prática do Esporte de Rendimento. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 35, n. 4, p. 1005-1019, out./dez. 2013.
- 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.
- NAGY, G. **The best of the Achaeans: concepts of the Hero in Archaic Greek Poetry** G. 2 ed. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999. Disponível em: <https://chs.harvard.edu/book/nagy-gregory-the-best-of-the-achaeans-concepts-of-the-hero-in-archaic-greek-poetry/>
- PAPAKONSTANTINO, Z. **Sport and identity in Ancient Greece**. Londres: Routledge: 2019.
- 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.
- PUTNAM, R.D. **Bowling alone: the collapse and revival of American community**. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2000.
- RIFFE, D. et al. **Analyzing media messages using quantitative content analysis in research**. 4 ed. Nova Iorque: Routledge: 2019.
- SABBATINI, M. Documentários esportivos e plataformas midiáticas: em busca de uma ética dialógica na midiática dos jogos tradicionais e dos Folkesportes. In: 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Com, João Pessoa, 5-9 set. 2022. **Anais...São Paulo: INTERCOM, 2022**. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0720202212391062d8219e73311>
- SALDAÑA, J. **The coding manual for qualitative researchers**. London: Sage, 2013.
- SUITS, B. **The grasshopper: games, life, and utopia**. Orchard Park: Broadview, 2014.
- TURNER, V. **The ritual process: structure and anti-structure**. Londres: Aldine Transactoin, 1995.
- WACQUANT, L. Carnal connections: on embodiment, apprenticeship, and membership. **Qualitative Sociology**, v. 28, n. 4, p. 445–474, 2005.