



A convergência da bola: uma troca de passes entre rito, football e footbyte¹

Ricardo Bedendo²

Universidade Federal de Juiz de Fora, MG

Resumo: a troca de passes mediada por *chips* da sociedade digital, mergulhada em redes de comunicação com maior potencial de informação, faz a tradicional forma moderna de *football* convergir com uma pós-humana/contemporânea denominada aqui de *footbyte*. A expressão *footbyte* integra ambos os “B”s: *ball* e *byte*, num quadro de trabalho convergente e coletivo entre tradição e tecnologia em campos transfronteiriços.

Palavras-chave: rito; football; footbyte, comunicação; tecnologia

1 – Introdução

O entrosamento entre comunicação e tecnologia transforma o território do futebol por meio do emprego de recursos que propiciam a humanidade desfilhar sua paixão pela bola em gramados agora digitalizados. As arenas esportivas agregam um elemento com potência de velocidade, armazenamento, processamento de informações e qualidade de comunicação coletiva capaz de compor qualquer seleção: a máquina. As interfaces eletrônicas tornam uma partida sedutora não apenas pela possibilidade de assisti-la por ângulos diversos ou de vestir uma *tecnochuteira* para fazer a bola rolar, mas por permitir ao espectador assumir o controle do espaço e das ações a seu bel prazer, num roteiro maleável e confortável de movimentos e identidades intermináveis.

Ainda estamos em 2009 e a *Konami*, uma das gigantes do entretenimento no mundo dos *games*, já antecipou a apresentação da versão do *Pro Evolution Soccer* 2010, tendo como modelo o craque Argentino do Barcelona Lionel Messi. Os produtores preocupam-se em detalhar as expressões faciais e a textura da pele, dos uniformes e em projetar luzes e sombras por toda a extensão por onde a bola em *byte* irá rolar. Mais do que simples diversão, o exemplo reflete as profundas modificações na indústria do futebol, orquestrada pelo embalo de uma bola cada vez mais eletrônica. Esses avanços motivam, dentro e fora dos *templos*, novas experiências desafiadoras, alternativas, corporativas e suscitam polêmicas. Em ambiente de metamorfose sequencial, o esporte

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor mestre convidado da especialização em Comunicação Empresarial da UFJF e pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Esporte Comunicação e Cultura da UFJF. E-mail: digitalricardo@terra.com.br.



reedita aspectos sociais nos contextos sob ação do capital virtual globalizado e conectado pela comunicação veloz e polivalente, digamos, às vezes, incomensurável.

Nas gerações atuais, já imersas no *mundo full HD*, são comuns casos de crianças e de adolescentes que criam afeição por jogadores e times primeiro por vias digitais, como os videogames. O programa Linha de Passe, da ESPN Brasil, por exemplo, exhibe os mais belos gols da rodada nos gramados físicos naturais e, em seguida, as peripécias dos atletas digitais, espelhados na vida real, e suas estufadas de rede nos videogames.

A recente discussão acerca do *gol tecnológico* do Brasil contra o Egito, na Copa das Confederações, na África do Sul, em junho deste ano, foi mais relevante do que as ações táticas ou técnicas da partida. Aos 45 minutos do segundo tempo, o árbitro inglês *Howard Webb* tornou-se o protagonista de uma das armadilhas da imprevisibilidade da bola. Ele jamais imaginaria, àquela altura, ter que tomar uma decisão rápida e inquestionável, diante de um empate de 3 a 3, indigesto à seleção Canarinho. Em um rebote na área adversária, o zagueiro Lúcio chuta em direção às redes e o defensor egípcio se projeta lateralmente, em cima da linha, e impede o gol com o braço. Ao olhar humano do árbitro, o lance foi de escanteio, porque a bola teria batido no peito do atleta. No entanto, um alvoroço entre jogadores das duas equipes, obriga o juiz a repensar, talvez com a *consciência eletrônica*, operada por um ponto de comunicação instalado em seu ouvido, que lhe permitia contato com os assistentes e com o quarto árbitro.

Apesar de o inglês não assumir o uso da ferramenta de áudio, a suspeita é de que esta teria suprido suas limitações naturais de visão, já que alguém teria enxergado a jogada pelas *retinas eletrônicas* das câmeras e lhe avisado sobre o pênalti. Este alguém seria o quarto árbitro, equipado com um monitor por meio do qual as imagens eram transmitidas em tempo real e reproduzidas em seguida. Ao final, a infração foi marcada; o infrator foi expulso; Kaká, do Brasil, bateu a penalidade e deu a vitória a sua equipe por 4 a 3. A delegação do Egito protestou junto à FIFA, alegando se tratar de decisão apadrinhada pela tecnologia, o que não seria permitido pela própria entidade maior do futebol no mundo, até então conservadora quanto a estes aspectos.

A reclamação egípcia não foi aceita e a FIFA negou a utilização da *máquina de reprises* pelo juiz auxiliar. No entanto, no dia seguinte da competição, a tela já não era mais vista no seu local de origem. O presidente da FIFA, Joseph Blatter, manifestou, então, o desejo de ampliar a quantidade de árbitros ao redor das quatro linhas, numa demonstração de resistência ao *apito tecnológico*. De qualquer forma, o episódio entra para a história como mais uma amostra da mutação do universo futebolístico em uma



cruzada digital sem volta, ao ponto de a máquina assumir o papel de referência para decisões e aplicações de regras em convergência com o homem, configurando a presença do “pós-humano”, conforme conceitua *N. Katherine Hayles*, citada pelo professor brasileiro Laymert Garcia dos Santos. Nas palavras de Santos,

o pós-humano expressaria esse momento em que a referência deixa de ser o humano, transferindo-se para a máquina. Tal transferência é tão completa que Hayles anuncia o universo computacional como uma nova visão de mundo; nele homens e máquinas se constituem como processadores de informação (2003, p.284).

A expressão de *Hayles* sugere que os *chips* se tornam modelos para a compreensão das respostas dos homens. Assim, além da preocupação com o posicionamento de jogadores, torcedores e árbitros em campo, soma-se o cuidado com a localização das câmeras e dos *chips*, com a finalidade de *matar* a jogada, deixá-la inquestionável, numa marcação implacável para anular os lampejos do imprevisível.

Argumento que o processo de inserção tecnocientífica no *universo das chuteiras* é direcionado por uma convergência que vai além da euforia técnica da *high definition* de áudio e vídeo. Conforme o americano Henry Jenkins, inicialmente, há uma questão chave: “o modo como estas diversas transições evoluem irá determinar o equilíbrio de poder na próxima era dos meios de comunicação” (2008, p.43). Por este aspecto, entende-se que a convergência das mídias é mais do que uma transformação puramente técnica, pelo fato de modificar a relação entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e públicos. “A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disso: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final (JENKINS, 2008, p.41).

A palavra convergência nos ajuda, então, a assimilar que o tradicional *football*, com raízes inglesas elitizadas, se reconstrói e se reposiciona no cenário mundial como narrativa transmidiática e sinérgica, fomentadora da franquia administrada pelo projeto de experiência do consumidor, agora sedento por compartilhar e até assumir o controle das iniciativas pelos espaços ampliados por onde a bola rola. Estamos diante de um jogo que, com esquema desenhado em fluxo pela tecnociência, e pelos paradoxos de uma comunicação real/virtual/digital, se apóia nos sentidos de uma “economia afetiva” (JENKINS, 2008). Essa economia explora a fundo o emocional de cada personagem, numa viagem sem freios e sem fim para o consumo de um espectador atuante, preparado para prorrogações, exigente nas definições de cada detalhe rumo ao gol.



Os enredos iniciais da relação *homem-bola-jogo* se configuraram em protocolos sociais complexos desde a passagem do que Wisnik aponta como a do rito para o jogo. O *football*, à inglesa, é entendido como “uma reversão modernizante dos antigos jogos semi-rituais e populares em que se disputavam a bola e território com os pés e com as mãos [...]” (WISNIK, 2008, p.87). Agora, a relação *homem-máquina-bola-jogo* multiplica as linhas de definição para a produção, distribuição e acesso do *game*. A troca de passes processada por *chips* da sociedade digital, integrada em redes comunicativas com maior potencial de informação, faz a tradicional forma moderna de *football* convergir com uma pós-humana/contemporânea denominada aqui de *footbyte*. A *ball* alcança a otimização de seu rendimento, sob mediação eletrônica e cada giro é flagrado como num movimento de zeros e uns, computado em *bytes*, ou seja, em dados digitais, capazes de subsidiar avaliações, investimentos, táticas, técnicas e inovações para um “gol business” (BEDENDO, 2009, p.14). Por isso, a expressão *footbyte* promove a integração de ambos os “B”s: *ball* e *byte*, num quadro de trabalho coletivo entre tradição e tecnologia.

Apesar de a FIFA insistir que as marcações em campo não devam ser amparadas nos aparelhos, é inegável já o uso de tais recursos, seja para uma simples comunicação entre juiz e bandeirinhas ou para o julgamento posterior de desvio de conduta de jogadores, técnicos, torcedores, dirigentes ou mesmo árbitros. Ressalta-se, assim, que, ao contrário de teorias catastróficas, que preveem o fim do humano³, a expressão pós-humano é aqui utilizada não com o sentido de superação, mas com o de integração da máquina no modelo clássico de relação *homem-bola-jogo*. As consequências desta escalação impõem desafios éticos e de reavaliação de valores ideológicos e sociais, sob os olhares minuciosos de globos oculares expandidos e aprimorados pela tecnologia.

2 – Troca de Passes: rito, *football* e *footbyte*

Estabelecer uma genealogia das trocas de passes entre o homem e a bola ou dos equivalentes dessa *esfera* é essencial para a percepção de que o atual contexto só pode ser interpretado a partir do fio condutor da história. Como muito bem observam os

³ Laymert Garcia dos Santos descreve uma previsão considerada apocalíptica do hacker Bill Joy, no texto “Why the future doesn’t need us” (*por que o futuro não precisa de nós – grifo e tradução minhas*): “nos cálculos do hacker, se tudo continuar no ritmo acelerado que tem caracterizado a inovação tecnológica, por volta de 2030 o poder de autoreplicação estaria consumado, pois 2030 é o prazo dos especialistas para a criação de um robô inteligente, capaz de fazer cópias evoluídas de si mesmo” (2003, p.273). Isto significaria a perda de controle do humano sobre a máquina e sua consequente superação.



pesquisadores Jen Web e Tony Schirato “a tecnologia e o conhecimento usado para produzi-la, ou gerado por ela, são parte de um campo sócio-cultural” (2006, p.256, tradução do autor). Por isso, os autores voltam a atenção para os perigos do determinismo tecnológico, capaz de nos fazer acreditar que a tecnociência, expoente também hoje nas práticas desportivas, tem valor independente dos contextos nos quais está inserida ou empregada. A trajetória do esporte e do futebol abre um leque de manifestações culturais, políticas e econômicas conjugadas com a evolução das formas de comunicação humana. Wisnik busca identificar os protocolos instituídos entre o “interno” e o “entorno” dos gramados e argumenta que “o futebol é uma língua geral que acontece numa zona limiar entre tempos culturais que se entremeiam” (2008, p.20).

É interessante perceber a abrangência e o precoce relacionamento homem-bola-jogo, como nos convida a pensar o autor, pelo exemplo comum de que a criança compreende a bola muito antes de decifrar as palavras. Para Wisnik,

A bola magnetiza a atenção por meio de uma completude vivaz, que não deixa de ser uma extensão do corpo, ao qual adere e do qual se desprega, como um ioiô que envolve o sujeito nas suas linhas imaginárias. Ao mesmo tempo, ela liga o eu e o outro em laços instáveis e atrativos. A sua presença hipnotiza e coreógrafa o grupo, que, ao redor dela, dança um sociograma caleidoscópico, um psicodrama instável (2008, p.58-59).

O convívio sempre próximo ao objeto de formas arredondadas pode ser entendido como um dos elementos precursores de arranjos sociais que dão origem ao *football*. O professor Victor Andrade de Melo reconhece a necessidade do recorte histórico, embora acredite que “seria perigoso afirmar que aquelas práticas antigas foram as origens do futebol, embora não devamos negar que, daquele período, possamos ter herdado algumas injunções simbólicas” (2000, p.14). As condutas passadas sugeridas por Melo referem-se às ações com efeitos lúdicos, cósmicos e sagrados desenvolvidas por povos, como os Maias, “que praticavam um jogo com a cabeça dos adversários derrotados” (MELO, 2000, p.13).

Wisnik ressalta a importância da festa popular conhecida como *Soule*, típica da França, na Idade Média, e caracterizada “como uma encarniçada disputa de bola – espécie de vale-tudo da pelota – empreendida por grupos inumeráveis de pessoas [...] usando pés e mãos para todo tipo de choques” (2008, p.77). O nome *Soule* é oriundo da bola “de uma concretude telúrica, feita de couro preenchido com grãos, farelo, palha,



fornagem, capim ou ainda bexiga cheia de ar [...] disputada com a mesma intensidade vivaz e desordenada com que cães disputam um osso” (WISNIK, 2008, p.77).

O deslize pré-moderno do bem esférico de desejo e de encarnação e extrapolação de valores sócio-culturais expõe um caráter com elementos anárquicos, religiosos, violentos, desordeiros e mesmo anti-sociais. Quase que contraditoriamente, era por meio dos embates com espírito de competição, que se consolidavam as experiências de solidariedade entre os grupos. Segundo Wisnik, configura-se “uma mistura irresolvida de cristianismo e paganismo, de atmosfera religiosa e leiga, de ordem e desordem, em que as fricções carnavalescas entre comunidades vizinhas podem se converter em luta aberta, sem se confundir com ruptura de relações” (2008, p.81).

O início da era moderna do futebol é então entendido como o período no qual se constitui uma “virada lógica e simbólica em que se mudarão radicalmente as formas de sociabilidade e as correspondentes prioridades na ocupação do tempo” (WISNIK, 2008, p.83). A lógica a qual se refere Wisnik está intimamente ligada ao desenvolvimento das novas formas de acumulação do capital e das relações de produção pautadas pelo racionalismo e por estruturas burocráticas voltadas a atender o modelo capitalista emergente. As mudanças de comportamento na vida social andam de mãos dadas com a categoria simbólica, em meio a um processo contínuo de “desmagificação” da religiosidade ocidental, promotor de uma disciplina dos indivíduos concentrados na conquista dos ganhos inerentes ao “espírito do capitalismo”, descrito pelo sociólogo alemão Max Weber, no início do século XX, no ensaio “A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo” (1904-1905).

É no contexto corrente da moral disciplinadora que o futebol segue se desenvolvendo e ganha roupagem distinta “tanto das práticas aristocráticas que desdenhavam o contato físico entre os adversários ou o contato com a bola [...], quanto das práticas populares que cultuavam o embate engalfinhado entre oponentes animais ou humanos” (WISNIK, 2008, p.88). Essa nova cultura esportiva se configura especialmente a partir dos anos da década de 1860, tendo como berço a Inglaterra, país no qual o *football* é adotado nas escolas, como prática de organização e de ajuste de condutas dos estudantes da elite⁴. Wisnik dá contornos à transformação:

⁴ Melo reforça a tese de que “foi nas escolas da burguesia inglesa que, primeiramente, se organizaram as regras do futebol moderno. O esporte fora introduzido como forma de controlar os impulsos dos jovens, preparando futuros líderes para o Império Britânico, propagando valores, como cavalheirismo, boa conduta, honestidade, entre outros.” (2000, p.15).



O jogo foi codificado de maneira a aparar-lhe as arestas, tornando-o controlável e contabilizável, arbitrado por um sistema de regras e ‘sublimado’ na sua violência. Em vez de um número incontável e desigual de jogadores, temos onze de cada lado; em vez de campos, brejos, pântanos e aldeias, um campo retangular e à parte do mundo comum, cercado de platéia; em vez de participantes feridos e ocasionalmente mortos na refrega, esportistas protegidos por regras que regulamentam idealmente o corpo-a-corpo; em vez de festa cheia de desperdício até o esgotamento das energias, um tempo regulamentar a ser esgotado (2008, p.92).

Com a *bola civilizada*, o futebol vira espetáculo e se realiza no que Wisnik chama de “quadratura do circo”, ou seja, “passar das analogias totalizantes e mandálicas do círculo ao domínio reticulável do quadrado, da universalidade da esfera ao primado racionalizante do cubo, do rito ao jogo, é uma das operações molares da modernização” (2008, p.92). Apesar de sua face agora regradada, as disputas ainda mantêm uma dimensão lúdica que as ligam as forças de sua origem, de seu contato com a terra natal, com um ar telúrico e indispensável à formação identitária diferenciada do jogo. É por tais circunstâncias que se compreende sua pluralidade, no sentido de estar presente em diversificadas classes, etnias e regiões. Nas palavras de Wisnik,

Todo este esforço ‘weberiano’, diríamos, de autonomização da esfera lúdica, de dessacralização do mundo e de neutralização do campo de jogo, completamente diferente do território híbrido e sem margens do *soule*, não elimina, no entanto, pelo próprio fato de se jogar necessariamente a céu aberto e sobre um chão de terra idealmente gramado, os acidentes do terreno e a força cósmica das intempéries, as lamas inenarráveis em que chafurdam por vezes ataques e defesas, as poças imponderáveis em que a bola subitamente estaciona, sem falar do indefectível ‘morrinho artilheiro’, fazendo gols por conta própria (2008, p.98).

O traçado de dribles e passes se estabelece simultaneamente em um ambiente de ambigüidades e contrastes de interesses e de emoções, que misturam elementos antigos e modernos, em um tom “polifônico e paródico, que faz do futebol, mais do que nenhum outro esporte, uma movimentada batalha dos gêneros narrativos, e um teatro inédito para o desfile polêmico e não verbal das gestualidades, das disposições mentais, das potencialidades criativas” (WISNIK, 2008, p.103).

Wisnik nos mostra que não há esporte mais sujeito a interpretações do que o futebol. A relação complementar entre o velho e o novo está na essência da formação de um jogo naturalmente edificado aos ecos e ruídos da sociedade ao seu redor. As regras



institucionalizadas em 1863, na Inglaterra, com a *Football Association*, são o pontapé inicial para instrumentalizar os estereótipos da sociedade disciplinar agora capacitada de mecanismos para vigiar e punir a transgressão dentro e fora das quatro linhas. Como tratou o filósofo francês Michel Foucault (1987), numa análise do quadro social, os métodos permitiam o controle detalhado das operações do corpo, lhe impondo uma relação de docilidade-utilidade por meio de um adestramento orquestrado.

Mediado pelo árbitro dos juízos finais, pelo apito sonoro que lhe chama a atenção, lhe obriga a parar e voltar ao alinhamento moral, o futebol por um lado também reflete as jogadas de uma instituição panóptica, obediente à educação de bons profissionais e à divulgação de valores sociais soberanos de uma elite européia em ascensão. A figura do panóptico, idealizada pelo filósofo e jurista inglês Jeremy Bentham (1748-1832), é descrita por Foucault (1987) como uma arquitetura moldada para as prisões e demais instituições “corretivas” em expansão a partir do século XVII. Em uma posição privilegiada, ao centro das construções, os *árbitros da ideologia moralizante*, observam os jogadores e suas ações.

No entanto, paralelamente ao cientificismo normatizador, maquinico do racionalismo capitalista, ficam evidentes, entre as teorias que estudaram os corpos institucionais, as noções de que “as características culturais de uma sociedade representam uma limitação para o funcionamento de qualquer organização, na medida em que estruturam percepções, as reações afetivas e opções de seus membros” (FRIEDBERG, 1995, p.403). Ou seja, as trocas de passes ocorrem, ainda, em campos dinâmicos, onde os sujeitos estão aptos a jogar e “jogam efetivamente com a função que desempenham, tirando partido de suas ambigüidades, incoerências e contradições” (FRIEDBERG, 1995, p.388).

Assim, se o futebol avança nos pátios das escolas, nas quadras das fábricas e nos territórios das elites panópticas, também se dilata, como numa contracultura, pelos terrenos de peladas, nos quais não é preciso chuteiras, as linhas que demarcam o retângulo estão apagadas ou são inexistentes, a figura do juiz é dispensável assim como as normas efetivas. Estamos diante de uma troca de passes permanente entre o rito e o jogo, a regra e o desvio, a disciplina e o “fazer arte”. Por tais concepções ambivalentes e ao mesmo tempo complementares é que se propagam o profissionalismo⁵ e a

⁵ Daolio afirma que, no Brasil, “em 1933, foi adotado o profissionalismo, com grande resistência daqueles que ainda pretendiam um certo purismo no esporte” (2000, p.30). Kischinhevsky complementa ao enfatizar que “nos anos 30, o crescente êxodo de jogadores rumo aos mercados italiano e espanhol, entre outros, forçaria a adoção do



popularidade do jogo, permanentemente guiados pelos avanços tecnocientíficos, especialmente dos instrumentos de comunicação e de vigilância comportamental.

No Brasil, por exemplo, Wisnik lembra da “dupla cena” do início do futebol. Para ele, a face visível “é o futebol de elite, introduzido, segundo a versão oficial, por Charles Miller, em 1894, antecedido aqui e ali por marinheiros ingleses, por funcionários da São Paulo Railway e por alguns colégios que modernizavam os hábitos ginásticos” (2008, p.200).⁶ Na outra imagem aparecem os pobres e suas artimanhas para driblar a disciplina de uma pirâmide hierárquica européia que se erguia por meio do toque adestrado na bola. Ali florescia “o movimento presumível dos gandulas improvisados, moleques, trabalhadores e desclassificados, que se impregna daquilo que vê nos campos ricos e se irradia rápida e indomável pelas várzeas e clubecos populares como um rastilho de pólvora” (2008, p.206).⁷

No século XX, o *football* entra em um fluxo alucinante de *substituições* constantes em todas as suas estruturas, embalado pela velocidade e pela desenvoltura do sistema social cada vez mais em *regime de concentração* para a *busca de títulos* políticos e econômicos. Novos meios de comunicação, como o rádio e a TV, são responsáveis por ampliar a “quadratura do circo” em dimensões nas quais a bola já não passa mais a obedecer apenas os limites das linhas que desenham o retângulo, a meia lua, a pequena área. O grande círculo central, onde se posicionam árbitro e jogadores para o início do jogo, extrapola seu diâmetro físico e faz crescer os interesses de outros atores dispostos a pisar naquela faixa do campo. Kischinhevsky enfatiza que, a partir da década de 1930, o esporte passaria por modificações radicais impostas pela política e pela comunicação expandida.

profissionalismo no futebol brasileiro, embora a estrutura da maioria dos clubes do país tenha permanecido semi-moderna” (2004, p.78).

⁶ Santos Neto argumenta que “não foi Charles Miller o responsável pela introdução do esporte no país e nem por sua popularização” (2002, p.30). Para ele, a prática já era exercida anteriormente nos colégios jesuítas e entre trabalhadores escoceses, ingleses e brasileiros das ferrovias no século XIX. Para Melo, Miller foi importante para impulsionar a completa organização do jogo no país. Ele reforça a tese de Santos Neto de que, “no Brasil, desde os tempos da colônia, existiam colégios jesuítas, e foi provavelmente através deles que chegaram as primeiras bolas de futebol e se realizaram os primeiros jogos” (2000, p.19).

⁷ Santos Neto descreve que, “para os primeiros jornalistas esportivos, assim como para os primeiros dirigentes, havia o ‘grande futebol’, o das elites, e o ‘pequeno futebol’, dos times de várzea [...] os times populares eram vistos como brutos, incapazes de seguir regras de conduta do futebol e dos *gentlemen* ingleses” (2002, p.53). Kischinhevsky relata o peso do fator raça no início do futebol brasileiro: “até os anos 20, os clubes, incluindo os de maior prestígio fundados por brasileiros, trataram de fazer sua parte no processo de exclusão social das camadas menos favorecidas da população. Negros, nos times principais, não tinham vez, a menos que integrassem a elite socioeconômica local, com direito a todos os sinais de distinção requeridos. Futebol era jogo para cavalheiros, amadores-amantes do esporte, gente de amplos recursos financeiros e ‘boas famílias’, de preferência estudantes de Direito ou Medicina” (2004, p.64).



Na Europa, o futebol seria transformado por alguns governantes em representação de nacionalismo e de ambições geopolíticas, com reflexos em todo o planeta, inclusive na América Latina. Além disso, chegava a era do rádio. Com o novo meio, o jogo de bola se transmutaria em confrontos épicos, com alcance inaudito na constituição de imaginários nacionais (2004, p.78).

O esquema homem-bola-jogo ganha aos poucos o reforço de um *centroavante* disposto a romper as barreiras mais defensivas e jamais ficar em desvantagem no placar: a máquina. As instituições e os costumes erguidos pela sociedade disciplinar não são *desarmados* pelo paradigma tecnológico, mas, ao contrário, formalizam o ciclo convergente de uma troca de passes expandida pelas forças sociais. A fórmula homem-bola-jogo agora estampa no uniforme a identidade homem-máquina-bola-jogo. O *movimento das chuteiras*, em passos apressados, elabora uma receita, ao mesmo tempo, contraditória e equilibrada, na qual a tecnociência usada para a otimização do rendimento se entrelaça com o drible desregrado e imprevisto, empregado na concretização e manutenção da arte, do lúdico, do cósmico. Assim, se expande também a troca de passes entre rito-*football* para o rito-*football-footbyte*. Wisnik reconhece que a “torsão” na quadratura envolve ciência, tecnologia, capital e marcas, como a Nike, Adidas e a Coca-Cola. “Ela é uma operação da ciência e da tecnologia, da mitologia inconsciente e da mitologia ostensiva: a publicidade. Mais do que uma manobra de marketing, participa de uma ‘reengenharia’ do inconsciente humano [...]” (2008, p.161).

A sociedade, agora, se realiza pela elasticidade das ferramentas de observação e de precisão estatística, usadas em prol do sistemático desejo de controlar cada toque na bola, para jogar as dúvidas a escanteio, minimizar os riscos da contusão que nos impeça de seguir adiante, e abrir terreno para rendimentos incalculáveis. É a vez da “sociedade do controle”, já anunciada pelo filósofo francês Gilles Deleuze⁸, em seu diálogo com Foucault. Os dispositivos de adestramento da sociedade disciplinar ultrapassam as fronteiras e as demarcações dos campos institucionalizados, manifestam-se e são operados pela massa com metas diversificadas.⁹ Ribeiro *et. al* ressaltam a formação de um corpo social caracterizado pelo “controle contínuo e pela comunicação instantânea.

⁸ Deleuze descreve que “não se está mais diante do par massa-indivíduo. Os indivíduos tornaram-se ‘dividuais’, divisíveis e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou ‘bancos’. É o dinheiro que talvez melhor exprima a distinção entre as duas sociedades (...) passamos de um animal a outro, da toupeira a serpente, no regime que vivemos, mas também na nossa maneira de viver e nas nossas relações com outrem” (1992, p.220-221).

⁹ Ribeiro *et. al* explicam que “a sociedade disciplinar foi estabelecida ao longo dos séculos XVIII, XIX e XX (seu apogeu) e perdeu até pouco depois da Segunda Guerra Mundial, de acordo com Deleuze (1998). Para ele, após esta guerra, o Ocidente estaria começando a instituir e a entrar na sociedade do controle” (2005, p.7).



O panóptico não seria mais o ícone desta forma societária e sim a rede (web)” (2005, p.7), ou seja, entra na jogada a “versão ciberespacial do panóptico, a dos bancos de dados [...] nossos corpos estão ‘amarrados informaticamente’ nas infovias” (2005, p.8).

O *football* incorpora a textura digitalizada da sociedade do controle e faz aparecer na escalação componentes capazes de dar moldes a um *game* de *bytes*, que põe na reserva a “fria funcionalidade” e aposta na categoria das interfaces de “atratividade sensível e emocional” (LIPOVETSKY, 2007, p.41). Os objetos de consumo-comunicação magnetizam *pelo seu poder de conceder poder* ao usuário, por sua capacidade de “abrir novos espaços de independência pessoal” (LIPOVETSKY, 2007, p.52) e de atender a um mercado propulsor de negócios milionários, como o do *football*, que troca passes com o *footbyte*.

3 – Considerações finais: expressões do e para o *footbyte*

O *footbyte* sai de sua forma embrionária e começa a esbanjar fôlego e ousadia na corrida do século XXI, impulsionado por plataformas de comunicação plurisensoriais, mais flexíveis, acessíveis e rentáveis economicamente. Numa análise da importância dos patrocínios em competições de esporte, Santomier afirma que “aproximadamente 58% daqueles que assistem eventos esportivos na televisão estão também usando aparelhos móveis para mensagens instantâneas, emails, mensagens de texto ou conversa” (2008, p.25, tradução do autor). Em contrapartida, revela o autor, “estes consumidores multitarefas são mais engajados e tem melhor recordação do que vêm do que aqueles que apenas assistem o evento” (2008, p.25, tradução do autor), por vias unidirecionais. De olho nesta tendência, a expectativa é a de que o mercado global de conteúdo móvel de esportes em geral e de serviços correspondentes promova um salto na circulação financeira de um bilhão de dólares para três bilhões e oitocentos milhões de dólares, no período entre os anos de 2006 e 2011, o que significa um aumento anual de 27% (SANTOMIER, 2008). Em paralelo, os investimentos em plataformas contemporâneas de mídia estão previstos para alcançar a casa dos 12 bilhões de dólares nos próximos cinco anos (SANTOMIER 2008).

Complementarmente, Orgad informa que “entusiastas prevêem uma explosão na demanda com mais do que meio bilhão de clientes requerendo serviços de vídeo em seus telefones móveis até 2011” (2009, p.197, tradução do autor). Orgad faz uma avaliação precisa de quatro conceitos centrais do debate público da tecnologia móvel de



televisão: “TV no seu bolso”; “TV o tempo todo em qualquer lugar”, “TV no caminho” e “TV expandida”. Ele entende a TV móvel como “uma forma cultural, experiencial e tecnológica que é conectada para construir padrões de uso e de experiência sobre estruturas contínuas” (2009, p.201, tradução do autor). Sendo assim, desenvolve a idéia de pessoas como “centros de comunicação personalizados” inseridas em uma “narrativa utópica da liberdade, controle e poder dos usuários” (2009, p.204, tradução do autor).

O lado crítico de Orgad no uso da expressão “utópica de liberdade” desvela o ponto essencial da percepção das ações subjacentes do mercado, da política e dos demais interesses inseridos na tecnologia e nos seus produtos, nem sempre captadas pelas lentes ou pelos mouses. O sentido de continuidade apontado por Orgad, reforça a projeção da troca de passes aqui destacada, quando ele argumenta que a TV móvel cresce sem descartar por completo características de mídias anteriores, bem como experiências de usuários. No processo de fragmentação de conteúdos e de interatividade, a tecnoTV com mobilidade estimula os operadores a criar plataformas para levar os clientes a adotar a tática dos 3Ss (três esses): *Show*, *Share* e *Shout*, quer dizer: exibir, compartilhar e exclamar, por em evidência (ORGAD, 2009).

Em mais uma demonstração da força do empuxo comunicativo, Jin destaca uma amostra numérica sobre o potencial da televisão tradicional e seu poder de comunicabilidade e de romper barreiras culturais, políticas e econômicas. Ele aponta que a China registrou um aumento excessivo e surpreendente nos aparelhos de TV a partir dos anos de 1990. “Cresceu de 660 mil em 1970 para 380 milhões em 2000, e a China ocupou o primeiro lugar no ranking de aparelhos” (2007, p.182, tradução do autor), um índice 61% maior do que o dos Estados Unidos que, no mesmo ano, tinha 235 milhões de televisores. No mundo, também entre 1970 e 2000, os televisores se multiplicaram de 299 milhões para 1 bilhão e 620 milhões (JIN, 2007).

Outro poderoso recurso é a tecnologia de *Radio Frequency Identification* (Identificação por Radio Freqüência – RFID). Wyld assegura que ela é útil para novas medidas de mensuração, divertimento e segurança nos eventos esportivos. “RFID pode aumentar a experiência do participante e do espectador. Pode também servir como importante tecnologia de verificação e segurança, garantindo a autenticidade dos ingressos aos itens esportivos” (2008, p.137, tradução do autor). Wyld relata, por exemplo, que, na Copa do Mundo de 2006, na Alemanha, a FIFA adotou a RFID nos ingressos, como medida preventiva à falsificação.



No Brasil, a pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2008, apresentada pelo Comitê Gestor da Internet, revela dados que chamam a atenção quanto ao avanço da acessibilidade, embora ressalte a preocupação quanto à utilização dos equipamentos. Para se ter uma idéia, entre 2005 e 2008 o percentual de pessoas com telefone celular em área urbana aumentou de 61% para 76%. Quanto ao uso, os indicadores apontam que o envio e/ou recebimento de mensagens de texto subiu de 42% para 57%, de fotos e imagens, de 4% para 25%, de acesso de músicas e vídeos, de 9% para 24%, e de acesso à internet, de 5% para 6%, no mesmo período. A opção pela mobilidade e pela portabilidade pode explicar a queda de 54% para 40% dos telefones fixos. Em outra prospecção, a porcentagem dos domicílios com acesso a Internet evoluiu de 13% para 20% e com computador de 17% para 28%. Já consagrada, a televisão, mais popular, alcança a marca de 96% para 98%.

As estatísticas e os mecanismos dão uma noção dos campos em fluxo crescente disponíveis para a conjunção entre *ball* e *byte*, numa modalidade na qual a condição pós-humana ganha em evidência mediante à máquina no papel central, em algumas situações. É tempo de atender ao hiperconsumidor incitado a consumir até o que não tem ainda materialidade, como os estádios para a Copa de 2014, no Brasil, já anunciados em projetos *arquitectotônicos*, que nos permitem viajar digitalmente nos “rítmos de vida a la carte” (LIPOVETSKY, 2007, p.106), como indivíduos com autonomia de gerenciamento de seu próprio espaço-tempo.

O Relatório do Futuro do Futebol 2008, da empresa britânica *Orange*, desperta a atenção para lances incríveis do *footbyte*, sendo alguns como previsões e outros já como realizações. Uma das proposições é a de juízes robôs em substituição aos árbitros humanos, “por meio do uso de inteligência artificial, para a tomada de decisões sobre dar vantagem ou não na jogada ou para definir que nível de punição aplicar a jogadores indisciplinados” (ORANGE, 2008, tradução do autor). Com impacto semelhante, os “pequenos ajudantes referenciais”, com transmissão por radio frequência, se instalam nas caneleiras ou meias dos atletas e “estão aptos a detectar o impacto, enviando o sinal para o relógio do árbitro, para dizer lhe se houve contato ou não e para denunciar jogadores que se jogam” (ORANGE, 2008)¹⁰.

Submetidos a exercícios cognitivos em escala contínua, os atores do *footbyte* mostram-se compulsivos por ganhar tempo, obstinados pelas sinergias e com “alergia à

¹⁰ Para mais detalhes sobre o Relatório do Futuro do Futebol 2008, ver Bedendo 2009.



espera” (LIPOVETSKY, 2007, p.112). O Imediatismo e a urgência levam o repórter ao término do primeiro tempo de jogo a se preocupar não mais com a entrevista, mas em convidar o atleta para assistir, em seu monitor portátil, o impedimento duvidoso, a jogada genial ou a fatalidade. O passo a passo do *footbyte* assume identidade policrônica e transfonteiriça entre mundos reais e virtuais. A resistência da FIFA em impedir que os telões nos estádios exibam os *replays* das jogadas e em não admitir que decisões sejam tomadas com base nas máquinas está próxima de ser ultrapassada pelas vias digitais e comerciais de uma cultura com “softwares que fazem com que sentemos em posição de alerta ao invés de relaxadamente” (JOHNSON, 2005, p.109). Quer dizer, se o torcedor no estádio não pode rever nos telões, ele ouve no rádio a informação do narrador que (re) viu o lance inúmeras vezes no seu monitor na cabine ou então recebe uma mensagem enviada para o celular por um amigo sentado em alguma *tecnobancada* digital, na confortável poltrona de casa. Além disso, os telefones celulares partem para fazer transbordar a polêmica com a transmissão das imagens televisivas em tempo real.

Essa convergência alternativa prepara o “caminho para novas estratégias de convergência corporativa” (JENKINS, 2008, p.210). O *footbyte* estimula a compreensão adicional e elege cada personagem das *disputas campais* como acionistas essenciais para a sobrevivência das franquias mercado-futebolísticas. O uso dos *bytes* para minimizar ou extinguir a dúvida e os efeitos da imprevisibilidade da *ball* precisa ser pensado em escala convergente e complementar à natureza humana; jamais como recurso de superação.

4- Referências Bibliográficas

BEDENDO, Ricardo. “Futebol e Convergência: como a comunicação e a tecnologia transformam o jogo”. Artigo apresentado no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2009.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil 2008*.

DAOLIO, Jocimar. “As Contradições do Futebol Brasileiro”. In: CARRANO, Paulo César Rodrigues (org). *Futebol: paixão e política*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2000.

DELEUZE, Gilles. (1992), “Post-Scriptum sobre as sociedades de controle”. *Conversações 1972-1990*. Tradução de Peter Pál Pelbart da edição francesa de Pouparkers. Rio de Janeiro: Editora 34, p. 219-226.

FOUCAULT, Michel. (1987), *Vigiar e Punir: história da violência nas prisões*. Tradução de Ligia M. Ponde Vassallo. Petrópolis: Vozes, 7ª edição.



- FRIEDBERG, Erhard. “Organização”, in: BOUDON, Raymond. *Tratado de Sociologia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- JIN, Dal Yong. “Transformation of the World Television System under Neoliberal Globalization, 1983 to 2003”. *Television & New Media*, 8, 3: 179-196, 2007.
- JOHNSON, Steven. *Surpreendente! A Televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Tradução de Luciana Teixeira Gomes e Lucya Helena Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- KISCHINHEVSKY, Marcelo. *Do lábaro que ostentas estrelado: mídia, futebol e identidade*. Tese de doutorado em Comunicação e Cultura apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ), 2004.
- LIPOVETSKY, Gilles. *A Felicidade Paradoxal*. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- MELO, Victor Andrade de. “Futebol: que história é essa?!”. In: CARRANO, Paulo César Rodrigues (org). *Futebol: paixão e política*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2000.
- NETO, José Moraes dos Santos. *Visão do jogo: primórdios do futebol no Brasil*. São Paulo: Cosac e Naify, 2002.
- ORANGE; LABORATORY, Future. *Orange Future of Football Report 2008*.
- ORGAD, Shani. “Mobile TV: Old and New in the Construction of an Emergent Technology”. *Convergence: the international Journal of research into new media technologies*. London, Los Angeles, New Delhi, Singapore, and Washington: Sage Publications, vol. 15(2): 197-214, 2009.
- RIBEIRO, Leila B; et.al. “Uma Projeção Antecipada da Sociedade do Controle: Uma Representação Ficcional”, 1995.
- SANTOMIER, James. “New Media, branding and global sports sponsorship”. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 15-28, outubro de 2008.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.
- WEBB, Jen; SCHIRATO, Tony. “Communication Technology and Cultural Politics”. *Convergence: the international Journal of research into new media technologies*. London: Sage Publications, vol. 12(3): 255-261, 2006.
- WYLD, David C. “The chips are in: enhancing sports through RFID technology”. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 135-150, janeiro de 2008.
- WISNIK, José Miguel. *Veneno Remédio: o futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.