



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

## FUTEBOL, MÍDIA E SONHO: O MUNDO IMAGINÁRIO DE ADOLESCENTES PRATICANTES DE FUTEBOL

Andreia Anchieta de Oliveira Gomes, Larissa Moura Lima, Jamille Miranda Barbosa, José Luiz dos Anjos

**Resumo:** A pesquisa teve por objetivo entender o processo de motivação que leva adolescentes a buscarem o futebol como profissão. Para tanto nos utilizamos de entrevista aberta para obter as informações de 9 adolescentes de 13 a 16 anos praticantes de futebol que atuam em 2 equipes nos municípios de Vitória e Cariacica. As reduções das entrevistas basearam-se em Bardin (1977) e a discussão em Augé (1994) para tratar das categorias sonho e imaginário dentro do processo de motivação. Concluiu-se que a família, a mídia televisiva e os anônimos do futebol são os motivadores da continuidade do sonho dos adolescentes.

**Palavras-chave:** adolescentes, motivação, sonho.

### Introdução

O futebol no Brasil pode ser analisado sob diversos ângulos interpostos entre si. Entre esses, para iniciarmos este ensaio, trataremos de alguns fatores que contribuíram com a sua prática no decorrer dos anos. Um desses determinantes são as conquistas brasileiras em diversos âmbitos do futebol mundial. Todo fator de estímulo implica a continuidade de atitudes e comportamentos que levam multidões a seguirem determinadas práticas. Um exemplo disso é o histórico do futebol brasileiro nos últimos 60 anos.

Entre derrotas e vitórias do futebol brasileiro, o simbolismo traduzido e encontrado no futebol para o brasileiro permite amplas análises e interpretações. No Brasil, o futebol sofreu um processo de descolonização europeu britânico, semelhante ao que ocorreu com o críquete na Índia. Embora o críquete tenha contribuído para o nacionalismo indiano e, sobretudo, para as identidades comunitárias das populações da Índia, ele se desenvolveu como instrumento oficioso da política cultural do poder colonial inglês. O críquete na Índia entrou num processo de indigenização e contribuiu para a descolonização, enquanto, no Brasil, o processo de deseuropeinização se deu na produção simbólica de jogar futebol.

Com o processo de globalização e o aprimoramento das tecnologias já existentes – TV por assinatura, internet –, é possível assistir aos jogos em tempo real de qualquer parte do planeta e “estar com o ídolo dentro de casa”. A maior parte dos craques brasileiros deixa o País para jogar na Europa com o intuito de alcançar visibilidade e retorno financeiro. O fato de um jogador do Brasil conseguir espaço no cenário mundial motiva ainda mais os jovens brasileiros a se profissionalizarem, já que jogar na Europa se torna referência e seus históricos sociais são semelhantes aos dos jogadores que eles admiram: a realidade social faz se tornar sonho jogar na Europa.



Nesta pesquisa procuramos investigar como se mostram os fenômenos discursivos que motivam os adolescentes e os cercam de contextos políticos e sociais. Para o alcance desse intento, textualmente, elaboramos caminhos que nos levam a diversas discussões.

Inicialmente, abrimos a discussão pelas referências dos campos da sociologia e da antropologia que analisaram os fenômenos sociais que motivam a busca e a continuidade da profissionalização no futebol. Isso se fez necessário para que pudéssemos analisar o *estado da arte* e, para que superássemos essa discussão dos aspectos motivacionais, fomos impelidos a buscar em um autor da antropologia contemporânea, M. Augé, a discussão em torno da categoria “sonho”, devido ao fato de essa categoria ser largamente encontrada nas falas de atores envolvidos nesta pesquisa e também no discurso de pesquisadores, como Damo (2007), Pimenta (2008), Rial (2008). No entanto, essa categoria não recebe tratamento teórico. Embora, em dados momentos, a categoria “sonho” se aproxime do *imaginário social*, preferimos discuti-la no corpo do texto das análises em conjunto com as reduções dos discursos dos atores entrevistados.

### **Motivação, família e imagens**

Para Giglio (2007), a família é o primeiro incentivador no sentido de formar o imaginário dos adolescentes na prática de futebol. “O pai, a mãe sem dúvida são os pilares dessa função. Um motivando com acalento emocional e outro consolidando o apoio material”. Investigações que procuram discutir os sentidos do futebol- espetáculo para estudantes de distintas classes sociais concluíram que a influência familiar na escolha profissional dos adolescentes tem papel relevante (CARRANO, 2000; DAMO, 2007). A família vê nesses adolescentes de classe operária uma possibilidade real de mobilidade social e resolução de dificuldades financeiras, sem contar o *status*, quando se tem um filho jogando em um grande clube.<sup>1</sup>

Daolio (2007) e Carrano (2000), no intuito de discutir, pelo viés antropológico, as contradições do futebol brasileiro, procuraram entendê-lo como expressão social e suas relações e interpretações na sociedade brasileira levam-nos a compreender o futebol como drama nacional e, embora Daolio (2007) não se aprofunde no texto, garante minimamente a compreensão da popularidade do futebol no Brasil. A mídia e seus veículos mais diversos também alimentam as expectativas dos brasileiros. Há 50 ou 60 anos, o rádio era o meio mais rápido de divulgação do futebol. Não havia uma identificação de uma imagem pronta, finalizada, contudo havia sempre imagens em construção e elaboração do espectador.

Essa produção de imagens criadas pelo mundo dos *softwares* modernos é recente. Há não mais de 40 anos, somente o rádio desempenhava o papel de aproximar o público do espetáculo. Da audição à visão, efeitos da *Mediascape* descrevem e constroem as imagens

---

<sup>1</sup> Tomamos por empréstimos os estudos de GEERTZ (1989), quando revela o status recebido por uma pessoa ou próximos à este, quando detém uma linhagem de galos vencedores, o seu criador passa-se a gozar de admiração e status nas suas relações na comunidade.



com seus sofisticados *softwares* visuais, criando e recriando impactos na percepção do mundo do espetáculo esportivo. Assim, constrói-se uma cultura, uma cultura de imagens, formada de ininterruptas seduções, pois transforma tudo que é possível em imagens que alavancam a libido do espectador, produzindo verdadeiros sistemas de signos e não somente uma acumulação de símbolos, pois carrega significados que se locomovem além de uma duplicidade do objeto que está distante. Não se trata apenas de uma reprodução analógica que se pode interpretar na TV. É, acima de tudo, uma (*re*)*apresentação*, pois lentamente a imagem se forma no próprio indivíduo.

A mídia também é responsável por criar ídolos. Dessa forma, os adolescentes, por meio dos veículos de comunicação, têm acesso instantâneo a tudo que acontece, particularmente, o que abrange o mundo esportivo, leia-se futebol. É comum jogadores que residem na Europa serem citados pelos jovens brasileiros. Esses jogadores servem de motivação para que os adolescentes continuem a buscar o futebol como profissão. Nesse sentido, a *referência* funciona como modelo criando atitudes, comportamentos, tendo a imagem como produto que necessita ser consumido e, a partir da imagem, serão estabelecidas pelos futuros profissionais algumas metas na carreira. É o exemplo a ser seguido e por isso serve de elemento motivador para sempre melhorar o desempenho.

### **Onde os sonhos se encontram**

Delimitando o campo de busca de informações, o cenário propiciou dois clubes de prática de futebol: o Caxias Esporte Clube, fundado em 1940, localizado próximo às comunidades de estratos de trabalhadores no município de Vitória, capital do Estado do Espírito Santo; e a Desportiva Capixaba S.A., clube que mantém uma equipe profissional de futebol, tendo disputado o último Campeonato Brasileiro da Série A, em 1993. Tem sua sede localizada em Cariacica, também município da Grande Vitória. As equipes aqui retratadas não se encontram no destaque do cenário futebolístico brasileiro, no entanto estudos exaustivamente mostram que o “sonho” e os fatores que motivam e que promovem a sonhada profissão de jogador de futebol não depende do contexto em que o garoto se encontra. A geografia não atua como fator determinante para esse projeto de vida, tanto para o garoto que se encontra nas regiões cosmopolitas (Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre e Belo Horizonte) como para aquele que joga descalço no campinho da várzea.

Nove adolescentes fizeram parte da amostra. São jovens com idade entre 13 e 16 anos e se assemelham em suas origens sociais, pois pertencem aos estratos operários e moram distante dos centros de treinamento. Esses adolescentes cursam o último ano do ensino fundamental em instituições públicas e somente um estuda em uma escola privada. Utilizamos entrevistas abertas na busca de dados. Fizemos opção por esse instrumento, porque fornece mais subsídios para identificar categorias e conceitos que poderão ser *reduzidas* e receber um tratamento teórico. Sem impacto na mídia local, o futebol no Espírito Santo abre espaço para outras regiões, entre essas, o Rio de Janeiro. É importante jogar no Espírito Santo, pois um possível *olheiro* poderá estar presente e aí surge a oportunidade de se ver jogando num clube carioca ou mineiro. Raras vezes, em um clube paulistano.



### **Os discursos de nossos atores: sonhos, realidades e imaginário: constelação de imagens que motivam e constroem sonhos de jogar futebol**

Iniciamos falando da família, da casa, da origem familiar onde, num lance panorâmico, se vislumbram os cenários ontológicos dos adolescentes. Eles, normalmente, pertencem a famílias oriundas dos estratos operários sociais (DAMO, 2007; RIAL, 2008; TOTO, 2008). Os pais possuem nível de instrução do ensino fundamental e ocupam no mercado de trabalho os afazeres menos remunerados: “o padrasto é vigilante e a mãe faxineira”; “meu pai nunca estudou e a minha mãe possui o ensino fundamental incompleto”; e “meu pai é pedreiro e a minha mãe faxineira”.

Para autores como Damo (2007), Giglio (2007) e Toto (2008), são os adolescentes das camadas sociais mais populares que se interessam em seguir a carreira de jogador de futebol profissional, pois veem nela uma forma de ascender profissionalmente *sem muito esforço*, ou seja, a vida acadêmica, para esses adolescentes, é algo distante e de certo modo inatingível.

Ao analisar a estratificação social no Brasil, observamos que existem poucos exemplos de atores advindos das camadas das classes sociais populares que conseguiram ser bem-sucedidos em suas escolhas profissionais privilegiando os estudos. Assim, como exemplo para esses adolescentes, resta ver nas figuras dos jogadores de sucesso um alento para sair da baixa situação social. O futebol, nesse caso, torna-se um projeto não distante, presente nas famílias e possível no imaginário masculino do provedor familiar e de uma ampla faixa da população brasileira, das camadas trabalhadoras e pertencentes aos estratos operários que criam a redenção social na possibilidade de o filho vir a se tornar um profissional do futebol.

A família, então, desempenha papel fundamental na busca da profissionalização dos adolescentes entrevistados e tem na figura masculina o maior incentivador. Esse incentivo é entendido como apoio emocional e moral de toda a família, e, assim, muitos jovens *meninos* deixam de ter desejos pertinentes à idade e passam a uma rotina de adulto, encarando cada treino como a possibilidade de um futuro emprego.

Nessa busca profissional, a motivação parte de diversos agentes familiares, como observamos: “São meus tios todos, meu pai, tudo”. E complementam: “Minha família, assim eu nunca [vou] desistir e vou conseguindo... graças a Deus”. Pimenta (2008, p. 124) encontrou essas mesmas palavras quando analisou o sonho de ser jogador de futebol de seus entrevistados e observou esse processo de reciprocidade:

[...] na comemoração dos gols, nas entrevistas e nas manifestações públicas é comum ver um jogador mandando beijos, abraços, lembranças, felicitações ou agradecimentos à família. Em alguns casos, pode-se imaginar o quanto de sacrifício a família fez (ou faz) para sustentar o sonho do filho.

O início da prática desses adolescentes foi nos times da comunidade que jogam nas “várzeas”, nos “chapadões”, “nas ruas estreitas dos bairros” e, conforme diz Silva Netto



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

(1999, p. 115), “[...] esses locais foram no passado e ainda constituem *locus* de onde saem muitos profissionais que ainda são observados por *olheiros* locais”. Além de constituir um local para que *olheiros* possam indicar futuros jogadores para as equipes de base de clubes de futebol profissional, trata-se de espaços de experiências sociais e de lazer, permitindo aos adolescentes conhecerem possibilidades de jogar em outras equipes constituídas e estabelecer um padrão de jogo, de futebol, admirados, tradicionalmente, pela crítica jornalística do futebol. Trata do *futebol-arte*, o futebol malandro, que tradicionalmente se ventila em uníssono que somente o brasileiro tem: “Ah! eu sempre assistia televisão, os caras jogando bola aí eu se animei pra jogar, sem ninguém pra ensinar”. Essa fala é enfatizada pela crítica que afirma que a liberdade e a criatividade se encontram nos campinhos das várzeas, longe de técnicos que prendem o corpo do jogador.<sup>2</sup>

Acompanhando a iniciação no futebol, nota-se que a maioria dos adolescentes prefere as posições de linha de frente, ou seja, atacante. Os adolescentes/atores revelam inclinação para posições diversas, contudo o imaginário está todo voltado para as posições de *destaque*: “Eu joguei como lateral, na escolinha do meu tio, depois fui pra meia e agora tô como atacante”, ou seja, querem atuar no ataque, já que os jogadores de maior destaque e reconhecimento jogam nessas posições que são mais privilegiadas. Para Rial (2008, p. 31),

[...] os futebolistas brasileiros não apenas estão numericamente presentes mas, mais importante, têm uma presença qualitativamente central pois não raramente ocupam as posições principais em cada equipe, são os destaques, seja atuando no ataque, posições que historicamente tem prevalecido como *locus* de reconhecimento dos principais jogadores [...].

Parece-nos que ser atacante é uma questão de distinção; distinção social para os nossos atores, preenchimento de *status* que se identifica pela simbologia do herói, do ídolo, figura imanente ao esporte, que se traduz pelos grandes nomes do futebol. Até hoje, no Brasil, a história do futebol e seus heróis tem sido contada pelos gols dos atacantes. Cria-se um mito, que é instituído pela mídia mediadora como instituição, e pela modernidade construtora das dimensões simbólicas.<sup>3</sup> Há uma relação direta entre o iniciante (nosso atores) e os heróis, pois ser atacante é sinônimo de prestígio pela imprensa e, dificilmente, ele será culpado pela derrota do time. Esse discurso pode ser visto nas falas de nossos atores, visto que, entre posições e outros fetiches que adentram o imaginário, aparecem outros elementos que povoam esse *imaginário social*. As diversidades desses elementos se traduzem palpáveis em camisetas, botons, flâmulas, fotografias, álbuns, toalhas, pôsteres, que se multiplicam como expressão de uma cultura que procura construir identidades permeadas pelos meios midiáticos, como *orkuts*, *MSN* e *netscapes*.

---

<sup>2</sup> Assistindo a um programa esportivo, um dos interlocutores diz: “Todo jogador quando inicia, mesmo sendo profissional, se ele é de escolinha de clube, deve jogar um pouco na várzea, lá aprende um pouco deste molejo com o corpo, esse futebol moleque [...]”.

<sup>3</sup> A dimensão simbólica é mediada pelos programas de TV que os adolescentes têm preferência por assistir, a saber: Globo Esporte, Esporte Espetacular, Troca de Passes e Jogo Aberto.



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

Percebe-se, assim, que a identidade se perde em imagens e reflexos do poder da cultura visual. Não se observa possibilidade de alteração nas condições da relação entre o imaginário (sonho) dos sujeitos/atores e o imaginário coletivo (contexto que o cerca). Ou seja, o sujeito é parte de uma realidade não real, como vemos na fala de um ator: “Eu gostava muito do cara, ele joga muito, é uma inspiração e fui aceito”.<sup>4</sup>

Augé (1994), em *Sentido dos outros*, trata do imaginário individual. Para esse antropólogo francês, os símbolos (ser atacante ou ter camisetas) são representações coletivas, temporariamente imutáveis, que assim se figuram no tempo e no espaço da fase da adolescência. Nesse caso, vive-se uma realidade contínua, pois não mudam as condições de simbolização.

Vive-se o paradoxo, pois temos a sensação de que conhecemos tudo e estamos dentro da realidade construída socialmente. Essa realidade percebe-se na profissionalização que um ator diz estar próxima. Revela conhecer “O Denilson, que já jogou no Palmeiras, no Real Betis ele foi várias vezes na igreja de meu avô”. Isso coloca o ator/adolescente como um personagem do mundo dos “sonhos” no interior da própria realidade. A proximidade das relações promovidas pela cultura visual e da tecnologia da modernidade encenam e constroem constelações de relações superficiais, mas que criam fronteiras de pertencimento.

Para Augé (1994), no mundo dos sonhos, existem diferentes estágios: há o mundo da revelação das coisas e o mundo da ausência das coisas reais. Tais estágios/mundos são revelados na fala dos atores: “Porque sou da mesma família e a mesma oportunidade que ele teve eu também posso ter”. Essa fala revela a falta de um *mundo das coisas*, ou seja, o mundo de oportunidades sociais e políticas.<sup>5</sup> Ora, essa ausência das *coisas* reais é justamente o mundo de nossos atores, pois as ausências das *coisas sociais/políticas* permite construir um mundo de *coisas não reais*, vendo no outro ou nos fetiches do mundo esportivo o alcance da realidade construída pelo poder das apropriações do mundo das ausências de *coisas reais*.

Nesse mundo de ausências de *coisas reais*, o estudo e a escola são vistos como algo funcional nas ausências de coisas sociais, pois, “[...] se for jogar em times de fora, jogar na Espanha e não souber falar espanhol, tem que estudar”, conforme revela um de nossos atores, acompanhado por outros discursos. Quando perguntado acerca de ter estudos, ele nos responde: “Tem que ter pra ser profissional, tem que assinar a ficha, saber o que o cara tá falando”. Outro ator diz o seguinte: “Tem vez que tem campeonato e, se não tiver nota boa, não viaja”. A motivação de estudar parte de um princípio do alcance do imaginário, da realização dos objetivos “sonhados”. Os estudos declinam em situações e motivações factoides que se encaixam em um contexto ainda inerente ao mundo de coisas não reais.

---

<sup>4</sup> Foi aceito em seu *orkut*. Revelam que fazem parte de sites: *orkut*, *facebooks* de jogadores de futebol.

<sup>5</sup> Não é garantido aos adolescentes das classes operárias/trabalhadoras a oportunidade de ter seus direitos sociais assegurados, uma vez que o básico, um ensino de qualidade, não é ofertado. Essa falta de perspectiva leva o adolescente a achar que só como jogador de futebol poderá conseguir ascensão social e econômica.



Buscamos conhecer esse “sonho” de que falamos nos discursos dos informantes e assim foi possível desvelar essa categoria. O sonho parece ser um objeto manipulável, criado pelos próprios sujeitos. Em outras análises, ele é concebido como criação do imaginário que não pertence ao seu domínio, assim como relata outro informante: “Essa busca aí eu sempre busquei desde pequeno. Eu nunca pensei em desistir e, com fé em Deus, eu vou conseguir. Não importa jogar aqui no Estado ou em clubes de fora, na Europa, na Argentina. O importante é conseguir”. O sonho aqui traduzido não é fruto da natureza humana e sim criação das instituições sociais. Diríamos que sonhos são expressões do imaginário social. Trata-se de um objeto distinto na visão de Augé (1994, p. 19), bem diferente daquilo que se percebe: “[...] que ele não tem nem cor nem os brilhos que os olhos vêem”. Se não há outros caminhos, não há como ter outras escolhas, já que os sonhos são criação do imaginário social.

Percebe-se que o sentido da palavra “sonho”, discursado pelos atores, faz referência a algo que vai se completar, que pode ser determinado. Os pensamentos por si sós se esgotam e finalizam-se no alcance de um determinado objetivo. Esse parece o caminho a ser percorrido para o alcance dos objetivos. Nesse sentido, o significado de sonhar em querer ser jogador de futebol só existe para o sujeito que sonha como nos ilustra o seguinte ator: “Não sei dizer, sei que tenho esse sonho desde criança, desde pequeno”.

A representação construída tradicionalmente tem seus símbolos que dão lugar às palavras. Símbolos esses que se constituem em linguagem; são as imagens arquitetadas que modulam posições e conferem sentido às atitudes. A próxima fala exemplifica isso: “Lá em casa tem a foto do Sávio que jogou no Flamengo. Era do meu tio que o conheceu... ele me deu”. Tal fala revela uma forma simbólica de subjetividades que se constitui como ordem mediadora necessária para a pulsão de continuar sonhando.

Essa forma de subjetividades arquitetadas identificamos, entre outras, nas instituições midiáticas. O poder, o lastro de uma instituição, é dado por seus representantes, quando eles sustentam o lugar simbólico que ela oferece. O laço simbólico que une significante e significado se fortalece e se naturaliza, pois a instituição forte tem poder para subjetivar as pessoas e permite identificar, na linguagem emitida, a verdade, tendo em vista que “Tudo que a gente vê na televisão é de futebol, dá aquele incentivo, aquela vontade”. Os adolescentes passam a pensar, sentir e agir a partir daquelas significações interpretadas ou já dadas e estabelecidas de significados.

Para Augé (1994), a modernidade destrói o imaginário e se aproxima da ficção, não havendo uma separação entre o imaginário do sujeito e a ficção, pois o imaginário, aqui, é a própria ficção. Nesse sentido, ocorre a impotência da construção de uma representação pelo sujeito: “Eu vejo pela TV que eles jogaram muito, foi muita luta pra eles chegarem até lá” e “Porque eles já foram pobres já e jogaram em campos igual a gente, e tá lá hoje”. Isso significa dizer que as condições para que essa relação seja questionada não acontecem, pois a imagem mostrada é a própria ficção. Não vemos, portanto, uma identidade/alteridade. Ora, a existência de uma realidade só é possível no momento em que ela permite compreender o mundo por meio de um olhar diferenciado, pressupondo o diferente a partir do indivíduo, e por meio de experiências dos contatos sociais. Daí a realidade ser relacional.



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

No mundo de ficção, as relações são singulares, ou seja, são individuais. O indivíduo/ator, ao se ver no *outro* e com o *outro*, destrói a possibilidade de *alteridade*, pois o eixo da alteridade que liga categorias que promovem a identidade é atravessado por uma força que não permite tal distinção, porque o indivíduo se situa no campo/mundo ficcional. Não havendo essa relação com o *outro*, tais identidades não são elaboradas, pois o mundo vivido não é ritualizado e não há dinâmica de vida com o *outro* e com o *coletivo*, para entendê-lo como diferente e daí brotar, minimamente, a possibilidade de identificar-se com o diferente e promover uma possível ruptura com as “forças” que o coloca nesse mundo de “sonhos”, até aqui denominado de ficcional.

Augé (1994) nos leva a pensar no *lugar* como espaço antropológico, como um espaço identitário, relacional e histórico. Esse espaço ficcional constitui o não lugar, aqui denominado de espaço e mundo dos “sonhos” dos atores. Esse será um lugar não relacional, não identitário e não histórico. Assim, não são somente aeroportos e estações ferroviárias que constituem um não lugar. Ampliamos a interpretação de que o espaço do mundo ficcional do futebol, criado e constituído pelos meios midiáticos modernos, é a-histórico, visto que cada indivíduo traça individualmente sua trajetória, não havendo uma construção coletiva de identidade que ocupe os espaços transitórios do futebol.

Dessa forma, cria-se uma verdade fictícia entre o espectador e a tela da TV, porque as imagens veiculadas difundem uma ilusão diretamente proporcional à realidade que elas registram, resultando em discursos, como o que se segue: “[...] que todo garoto que joga tem o sonho de ir pra Europa, pra poder chegar à Seleção. Pra chegar à Seleção tem que ter jogado na Europa”.

Isso é o que Augé chama de estado de passividade, em que os espectadores absorvem tudo pelos olhos, facilitando a identificação com o processo de projeção das imagens. O importante para que isso se concretize é a própria imagem como discurso, como instância que evoca a *realidade*.

Os acontecimentos e fatores existentes no mundo profissional do futebol são convenções sociais/políticas; são transmitidos e aceitos sem que possam ser analisados pelos indivíduos que se encontram nesse espaço e, mesmo que exista uma necessidade, esta se encontra ausente de sua consciência. Para efeito de análise, essas convenções surgem no cotidiano, trazendo a sensação de que as escolhemos, quando, na verdade, os indivíduos estão envolvidos num processo mediante o qual eles fazem opção, mas não decidem.

Há uma institucionalização de *bens simbólicos* difundidos em relações que perpassam o “terreno social”. Os atores que assim entendem ter um capital de produção – o futebol – consideram que a profissionalização se dá em *continuum* crescimento, diferentemente das outras relações existentes no mercado de trabalho.

Para tanto deixamos a categoria sonho de Augé (1994) e penetramos no mundo dos desejos, da fantasia, que são superiores às imagens produzidas pela mídia. Percebe-se, nas análises dos discursos, a existência de uma ficção sem autor e de uma não separação entre



o imaginário e a ficção. Isso é que possibilita à mídia a identificação do sonho em que tudo se mescla e se confunde e todas as imagens somam-se às encenações dos próprios atores (dos adolescentes) como expressam nas falas: “Meu time do coração é o Flamengo”, “Ah! meu sonho é querer jogar lá também”; “Quando visto a camisa, sinto como se tivesse jogando”. Constroem-se, assim, espaços não demarcados. Não há separação entre o imaginário e o ficcional, e os informantes revelam isso em seus discursos, por exemplo: “Ah! Eu já conversei com o Denilson, com o Sávio”. Julgam que o fato de conhecer a vida privada do ídolo os tornam pertencentes a um espaço demarcado por um não lugar, a-histórico, não relacional e sem identidade. É das encenações dos fatos e das relações estabelecidas que provém a falta de símbolos criadores de vínculos, pois o imaginário individual cria uma relação exclusiva com a imagem. É um imaginário sem identidades e absorvido pelo mundo de ausências de *coisas reais* e políticas.

### Considerações Finais

Ao finalizar o estudo, retomamos os objetivos propostos inicialmente. De um lado, a discussão das categorias discutidas no interior da pesquisa aponta para um ineditismo no cenário da literatura da Educação Física brasileira. Isso permite ampliar as discussões quando se trata de estudar o futebol como objeto da Educação Física usando referenciais da antropologia.

A *família*, a *Mídia televisiva* e *anônimos do futebol* são os agentes motivadores para a continuidade do “sonho” dos adolescentes de se constituírem como profissionais de futebol. O rompimento com a literatura decorreu do isolamento da categoria *sonho* que aparece nos discursos dos adolescentes, promovendo um olhar desafiador que necessita de análise substanciada para discuti-la com a literatura que aponta as instituições modernas como criadora de um *mundo* de imagens fictícias, e o mundo do futebol criado no imaginário dos adolescentes se encontra nessa “criação” da modernidade, como teoriza M. Augé.

### Referências

ANJOS, J. L. **O tradicional e o moderno**: faces da cultura popular no futebol brasileiro. 2003. 230 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da modernidade. Lisboa: Bertrand, 1994.

AUGÉ, M. **O sentido dos outros**: atualidade da antropologia. Petrópolis: Vozes, 1999.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

CARRANO, P. C. R. (Org.). **Futebol**: paixão e política. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
*Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular*  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

DAMO, A. S. **Do dom à profissão**: formação de futebolistas no Brasil e na França. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2007.

DAOLIO, J. As contradições do futebol brasileiro. In: COSTA, M. R. (Org.). **Futebol**: espetáculo do século. São Paulo: Musa Editora, 1999.

DAOLIO, J. **Cultura**: educação física e futebol. Campinas: Editora Unicamp, 1997.

GIGLIO, S.S. **Futebol**: mitos, ídolos e heróis. 2007. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

HERNANDEZ, F. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papyrus, 1996.

LOCATELLI, A. C. D.; BZUNECK, J. A.; GUIMARAES, S. E. R. A motivação de adolescentes em relação com a perspectiva de tempo futuro. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 20, n. 2, p. 268-276, 2007.

MAFFESOLI, M. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1999.

PAIM, M.C.C. Fatores motivacionais e desempenho no futebol. **Revista da Educação Física**. Maringá, v. 12, n. 2, p. 73-79, 2. sem. 2001.

PIMENTA, C. A. M. O sonho na juventude contemporânea: juventude e futebol. **Revista Ponto e Vírgula**, v. 3, p. 112-119, 2008.

RIAL, C. Rodar: a circulação dos jogadores de futebol brasileiros no exterior. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 14, n. 30, p. 21-65, jul./dez. 2008.

RUBIO, K. O imaginário da derrota no esporte no esporte contemporâneo. **Psicologia & Sociedade**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 86-91, 2006.

SANT'ANNA, R. **Pós-modernidade, imagem e reencantamento**: o papel da televisão. Tubarão: Plural, 2009.

SANTOS, M. A. Periferia e várzea: um espaço de sociabilidade. In: COSTA, M. R. (Org.). **Futebol**: espetáculo do século. São Paulo: Musa Editora, 1999.

SILVA NETTO, E. B. O verdadeiro celeiro. In: COSTA, M. R. (Org.). **Futebol**: espetáculo do século. São Paulo: Musa Editora, 1999.

TOTO, R. **Os sentidos do futebol espetáculo para estudantes de distintas classes sociais**. 2007. 136 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação e Letras, Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2007.



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte  
*Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular*  
Niterói – RJ  
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

Andreia Anchieta de Oliveira Gomes  
End: Rua Lindolfo da Conceição, 200 Vitória ES.  
Email: [andoliv.ufes@gmail.com](mailto:andoliv.ufes@gmail.com)  
Tel: (27) 9933 9264  
Mídia : data show