

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE LETRAS
COORDENAÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO

JOSÉ RICARDO DA SILVA RAMOS

O JOGO COMO LINGUAGEM:
A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM
NAS PRÁTICAS CORPORAIS COLETIVAS

NITERÓI – RJ
2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

JOSÉ RICARDO DA SILVA RAMOS

**O JOGO COMO LINGUAGEM:
A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM
NAS PRÁTICAS CORPORAIS COLETIVAS**

Tese apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Título de Doutor. Área de Concentração: Estudos da Linguagem. Sub-Área: Discurso e Interação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mariangela Rios de Oliveira

Co-orientador: Prof. Dr. Sebastião Josué Votre

Niterói – RJ

2007

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

R175 Ramos, José Ricardo da Silva.

O jogo como linguagem: a abordagem funcionalista da linguagem nas práticas corporais coletivas / José Ricardo da Silva Ramos. – 2007.

190 f.

Orientador: Mariangela Rios de Oliveira.

Co-orientador: Sebastião Josué Votre

Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, 2007.

Bibliografia: f. 172-179.

1. Funcionalismo (Linguística). 2. Linguagem. 3. Jogo.
I. Ramos, José Ricardo da Silva. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Letras. III. Título.

CDD 410

JOSÉ RICARDO DA SILVA RAMOS

**O JOGO COMO LINGUAGEM:
A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM
NAS PRÁTICAS CORPORAIS COLETIVAS**

Tese apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Título de Doutor. Área de Concentração: Estudos da Linguagem. Sub-Área: Discurso e Interação.

Aprovada em setembro de 2007.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Mariangela Rios de Oliveira - Orientadora

Prof. Dr. Sebastião Josué Votre – Co-Orientador

Prof^a. Dr^a. Vera Lúcia de Meneses Costa

Prof. Dr. João Francisco Magno Ribas

Prof^a. Dr^a. Maria Elisabeth Chaves de Mello

Prof. Dr. Carlos Henrique Vasconcellos Ribeiro

Niterói
2007

À *Isabele*, pelo amor, compreensão e, acima de tudo, pelo constante incentivo para vencer mais uma etapa.

AGRADECIMENTOS

A Deus, senhor e autor de tudo que eu sou.

Ao amigo *Sebastião Josué Votre*, pela orientação segura e por ter-me apresentado uma outra perspectiva de análise das práticas corporais coletivas.

À Professora Dr^a. *Mariangela Rios de Oliveira*, pela orientação, apoio e, principalmente, paciência.

À Professora Dr^a. *Vera Lúcia Meneses Costa*, pela direção do meu caminho praxiológico. Sem ela esta tese não teria nem mesmo começado.

Ao Professor Dr. *João Francisco Magno Ribas*, pelas discussões sobre a praxiologia motriz e pelo apoio na leitura praxiológica do voleibol.

À Professora Dr^a. *Maria Elizabeth Chaves de Mello*, pela acolhida no Doutorado e pelos conhecimentos que me transmitiu.

Ao Professor Mestre *Antônio Pio*, pela orientação nos cálculos estatísticos.

À *Ana Carolina*, minha filha, pela compreensão das horas de ausência.

Aos meus pais, *Antônio* e *Maria*, pelo amor, exemplo e constante incentivo.

Aos meus irmãos *Gelta*, *Antônio*, *Lúcia*, *Fernando* e *Márcia*. Ser o mais novo é fácil quando se trata de uma família de vencedores.

Ao amigo *Fábio Colichio*, por todo o apoio que me deu nos momentos mais difíceis.

Ao amigo e pastor, *Luiz Cláudio*, com quem pude, mais uma vez, exercitar a fé.

Aos jogadores da Rede do Pinheiro *Artur Bezerra*, *Alexandre*, *Carlos Alberto*, *Humberto Chaves*, *João Luiz*, *Jorge Faria*, *José Antônio*, *José Wilson*, *Mário Estrela*, *Marcelo Guimarães*, *Marcelo Nasser*, *Marquinho*, *Manuel Rodriguês*, *Nelson Prado*, *Paulo Baião*, *Pudica*, *Rogério (Teco)*, em especial *Ricardo Baptista* (o *Ricardinho*), pela amizade e a doação de grande parte do material utilizado neste trabalho.

A *Miguel Loureiro Pinheiro*, fundador da Rede do Pinheiro.

À colega *Sandra Bellas*, pela descoberta de mais uma Rede, como tantas outras Redes da praia de Icaraí, que joga um tipo de vôlei menos convencional.

Aos colegas *Ronaldo Félix* e *Roberto Pimentel* pela descoberta de dois grandes amigos.

A todos os funcionários da pós-graduação em Letras da Universidade Federal Fluminense, que sempre me auxiliaram com toda boa vontade.

Aos ex-alunos *Anselmo Silva*, *Gabriela*, *Manuel Batista* e *Rafael Grilo*, pelo carinho com que me ajudaram na coleta dos dados.

À CAPES, pelo apoio financeiro.

A todos os colegas funcionalistas que tanto me estimularam à reflexão, análise e compreensão do meu objeto de estudo: o jogo.

“Quando o que era difícil se torna impossível Deus começa a agir. Ele abre sempre uma porta onde não há saída. O impossível faz acontecer.”

Aline Barros – *Caminho de Milagres*

RAMOS, José Ricardo da Silva. *O jogo como linguagem: a abordagem funcionalista da linguagem nas práticas corporais coletivas*. Tese de Doutorado apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras na área de Estudos da Linguagem da Universidade Federal Fluminense, 2007, 181p.

RESUMO

Esta tese tem como objetivo aplicar na análise dos jogos coletivos os pressupostos teóricos da lingüística funcional de base norte-americana, que, diferentemente da abordagem formalista, definiu o jogo como um instrumento de interação social entre os jogadores. Desse modo, construiu-se uma abordagem funcional de jogo que observa e analisa as regularidades motrizes de um grupo de jogadores de vôlei de praia praticado de maneira menos convencional, a partir de dados motores e da expressão verbal dos sujeitos da pesquisa. Os princípios funcionalistas, reformulados para este trabalho, deram conta de fatos e procedimentos semânticos de polissemias, mudanças, variações e ambigüidades pragmáticas nas ações do jogo. Os resultados da pesquisa indicaram que, na perspectiva funcionalista, a estrutura gramatical do jogo é uma variável dependente de uso dos jogadores.

Palavras-chave: Jogo. Linguagem. Lingüística.

RAMOS, José Ricardo da Silva. *The game as language: the functional approach of the language in collective corporal practices*. Thesis of Doctorate presented to the Coordination of Post-Graduation in Languages in the area of Studies of the Language of Universidade Federal Fluminense, 2007, 181p.

ABSTRACT

This thesis aims to apply in the analysis of collective games the theoretical presuppositions of Functional Linguistics of North-American basis, which, differently from the formalist approach, defined the game as an instrument of social interaction among players. Thus, a functional approach of the game, which observes and analyzes the motor regularities of a group of players of beach volleyball practiced in a less conventional way, has been constructed using the motor data and the verbal expressions of the subjects of the research. The functional principles, reformulated for this work, have given account of facts and semantic procedures of polysemies, changes, variations and pragmatic ambiguities in the actions of the game. The results of the research indicated that, in the functional perspective, the grammatical structure of the game is a dependent variable of the players' use.

Key-words: Game. Language. Linguistics.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Paradigma formal x paradigma funcional	37
Quadro 2	Diferenças entre as concepções formal e funcional do jogo	90

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Atos motores dos 10 jogadores observados em 10 partidas.....	104
Tabela 2	Porcentagem de ações de recepção de saque realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas.....	105
Tabela 3	Porcentagem de ações de recepção de ataque realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas.....	106
Tabela 4	Porcentagem de ações de finalização realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas	107
Tabela 5	Porcentagem de ações de conclusão realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas	108
Tabela 6	Porcentagem de ações de saque realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas.....	109
Tabela 7	Freqüência dos atos motores <i>toque, manchete, bloqueio, cortada e bandeja</i>	114
Tabela 8	As ações do <i>toque</i> na recepção de saque, recepção de ataque, finalização e conexão	115
Tabela 9	Freqüência das ações de recepção do <i>saque</i>	119
Tabela 10	Freqüência do <i>toque</i> , da <i>manchete</i> e do <i>bloqueio</i> nas ações de recepção de ataque	120
Tabela 11	Freqüência das ações de finalização	123
Tabela 12	As ocorrências dos tipos de ações de conexão.....	128
Tabela 13	A freqüência dos atos motores <i>manchete e bandeja</i>	130
Tabela 14	A freqüência no uso do <i>toque</i> e da <i>manchete</i>	140
Tabela 15	Os tipos de <i>saque</i> da Rede do Pinheiro	157

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Os jogadores da Rede do Pinheiro sujeitos da pesquisa.....	95
Figura 2	O <i>toque</i> recepção do saque	118
Figura 3	O <i>toque</i> recepção de ataque	121
Figura 4	O <i>toque</i> finalização	125
Figura 5	O <i>toque</i> conexão	127
Figura 6	Os traços comuns entre <i>bandeja</i> e <i>manchete</i>	131
Figura 7	<i>Manchete</i>	133
Figura 8	A <i>manchete</i> conexão	134
Figura 9	A <i>manchete</i> recepção de ataque	135
Figura 10	<i>Manchete</i> finalização	136
Figura 11	O <i>toque</i> e a <i>manchete</i> nas ações de recepção	140
Gráfico 1	Contexto diacrônico das ações de recepção do <i>saque</i>	142
Figura 12	A <i>bandeja</i>	144
Figura 13	O <i>toque</i> com salto	151
Figura 14	<i>Cortada</i>	153
Figura 15	O <i>saque</i> por cima	157
Figura 16	O <i>saque</i> por baixo	163
Figura 17	<i>Bloqueio</i>	165

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 O MOTIVO DA PESQUISA	20
1.2 O PROPÓSITO DA TESE	22
1.3 DESENVOLVIMENTO DO ESTUDO.....	23
2 A LINGUAGEM E O JOGO COMO LINGUAGEM	26
2.1 A LINGÜÍSTICA.....	26
2.1.1 O signo.....	29
2.1.2 O formalismo.....	30
2.2 CONCEPÇÃO DE GRAMÁTICA	30
2.3 OUTRAS ABORDAGENS QUE CONSIDERAM O USO E O CONTEXTO DISCURSIVO	32
2.4 A LINGUAGEM COMO INSTRUMENTO DE INTERAÇÃO.....	35
3 O UNIVERSO LINGÜÍSTICO DO JOGO	39
3.1 O PERFIL TEÓRICO E METODOLÓGICO DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ	39
3.2 JOGO, ESTRUTURA E LINGUAGEM.....	40
3.3 O PARLEBASIÂNISMO	42
3.4 A BASE FORMALISTA DA TEORIA DOS JOGOS COLETIVOS DE PARLEBAS.....	44
3.5 O FORMALISMO DOS JOGOS COLETIVOS	48
4 A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM	51
4.1 O PERFIL ANTROPOLÓGICO.....	51
4.2. PRINCÍPIOS TEÓRICOS FUNCIONAIS	56
4.2.1 O princípio da iconicidade	56
4.2.2 O princípio da marcação.....	58
4.2.3 Planos contrastivos.....	58
4.2.4 Informatividade	60
4.3 GRAMATICALIZAÇÃO.....	61
4.3.1 Algumas definições.....	62
4.3.2 Princípios e efeitos.....	64
4.3.3 A gramaticalização via extensão metafórica	65

4.4 UNIDIRECIONALIDADE	67
5 A CONCEPÇÃO FUNCIONAL DO JOGO	69
5.1 AS OPERAÇÕES FUNCIONALISTAS E O USO DO JOGO.....	69
5.2 PRINCÍPIO DE ICONICIDADE NO JOGO.....	72
5.2.1 Subprincípio da quantidade.....	73
5.2.2 Subprincípio da proximidade.....	73
5.2.3 Subprincípio da ordenação linear.....	74
5.3 O PRINCÍPIO DA MARCAÇÃO NO JOGO.....	76
5.3.1 O jogo contrastivo	77
5.3.2 Os planos contrastivos	78
5.3.3 Tópicos semânticos	79
5.3.4 A relevância dos planos motores do jogo	79
5.4 INFORMATIVIDADE	82
5.4.1 Prototipicidade motriz.....	83
5.4.2 Informatividade comunicativa e contracomunicativa	84
5.5 A GRAMATICALIZAÇÃO DO JOGO	86
5.6 PRINCÍPIO DA UNIDIRECIONALIDADE NO JOGO	87
5.7 A CATEGORIZAÇÃO DA MOTRICIDADE DOS JOGADORES	87
6 OS PROCEDIMENTOS DA PESQUISA.....	93
6.1 O <i>CORPUS</i> DA PESQUISA	94
6.1.1 Os sujeitos da pesquisa.....	94
6.1.2 Instrumentos utilizados	95
6.1.3 Coleta dos dados	96
6.1.4 Tratamento dos dados	97
6.2 AS CATEGORIAS DESTACADAS PARA ANÁLISE.....	99
6.3 CARACTERÍSTICAS GERAIS DO VÔLEI DE PRAIA DA REDE DO PINHEIRO	102
7 A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DO FENÔMENO JOGO.....	110
7.1 <i>TOQUE</i>	115
7.1.1 A multifuncionalidade do <i>toque</i>	115
7.1.2 O relevo na recepção do <i>saque</i>	116
7.1.3 O relevo nas ações de recepção do ataque	119

7.1.4 O relevo do <i>toque</i> nas ações de finalização	121
7.1.5 O relevo nas ações de conexão defesa/ataque	126
7.2 <i>MANCHETE</i>	129
7.2.1 O contexto diacrônico <i>bandeja>manchete</i>	129
7.2.2 A multifuncionalidade da <i>manchete</i>	133
7.2.3 As subfunções da <i>manchete</i> no vôlei de praia da Rede do Pinheiro.....	134
7.2.4 A funções compartilhadas da <i>manchete</i> e do <i>toque</i>	138
7.2.5 A trajetória da gramaticalização/sistematização da <i>manchete</i>	140
7.3 <i>BANDEJA</i>	143
7.3.1 A <i>bandeja</i> como um recurso motor substitutivo da <i>manchete</i>	145
7.3.2 O processo de mudança <i>bandeja>manchete</i>	147
7.4 <i>CORTADA</i>	149
7.4.1 A mudança semântica <i>toque>cortada</i>	150
7.4.2 A complexidade motriz de uma ação marcada	154
7.5 <i>SAQUE</i>	155
7.5.1 O caráter icônico do <i>saque</i> conclusivo	157
7.5.2 Os traços semânticos do <i>saque</i>	158
7.5.3 O contexto pancrônico do <i>saque</i> conclusivo	159
7.5.4 O contexto de uso como elemento gerador de novas significações	161
7.5.5 O <i>saque</i> original e o desenvolvimento de novos usos	163
7.6 <i>BLOQUEIO</i>	164
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	168
9 OBRAS CITADAS	172
10 OBRAS CONSULTADAS	177
11 GLOSSÁRIO	181
12 APÊNDICE	

1 INTRODUÇÃO

A linguagem humana tem sido concebida, no âmbito dos estudos lingüísticos, para uma diversidade de fins. De um modo geral, esses estudos abrangem o sentido que a linguagem verbal desempenha na representação do pensamento, na comunicação e nas interações sociais.

Os estudos da linguagem podem também apontar para a compreensão de outro comportamento de natureza humana impresso nas interações corporais, ou seja, nos jogos, em sua modalidade motriz.

Essa confluência existente entre estudos lingüísticos e jogo, ainda que se tenham feito teorizações, representa uma oportunidade de, nesta tese, por meio de um aparato de estudos da linguagem, pautar justamente a explicitação e a exploração dessas ligações. Por exemplo, tanto o jogo, como a língua, tem códigos, mensagens, informações, interações, regras, acordos, estruturas, sistemas, papéis, signos, formas etc.

Esses estudos já revelaram, tematicamente, interessantes aspectos do jogo na sua forma de organização, de laços da linguagem com a motricidade humana e fenômenos no jogo que podem ser codificados pela mesma lógica analítica da língua. Para dar conta dos aspectos dessas ligações, nos preocupamos, desde o início de nossa trajetória acadêmica, em desenvolver investigações sobre como as práticas motrizes e, em particular, o jogo, funcionam¹.

Como professor de Educação Física, com curso de especialização em lingüística e curso de mestrado orientado pela lingüística e por um lingüista,

¹ Experimentamos interpretar determinados aspectos de uma prática motriz brasileira a partir da descrição sintática do jogo, considerando um elenco e reflexões lingüísticas estruturalistas sobre o estudo do jogo em si mesmo, para descobrir o seu funcionamento. A partir das observações registradas num jogo de queimado, descrevemos e analisamos o modo de organização da estrutura interna do jogo, em nossa dissertação de mestrado, defendida na Universidade Gama Filho (RAMOS, 1998). Para isso, nos restringimos a analisar o jogo isolado e a mapear formalmente as ações corporais na superfície do jogo. Nesse tipo de análise, incompatível com o trabalho diacrônico, nos propusemos a evidenciar as estruturas expressivas das jogadoras presentes nas ações motrizes, a fim de priorizar o sistema do jogo (a *langue* das ações motrizes) em detrimento do indivíduo.

procuramos compreender a natureza de uma prática motriz e as características que a definem através da confluência entre as duas instâncias de expressão: o jogo e os estudos da linguagem.

Se aceitarmos a confluência entre jogo e linguagem, podemos dizer que os domínios enumerados acima recaem no âmbito da lingüística formalista, embora essa ligação seja o motivo desafiador desta tese. Isso mostra que o reconhecimento do sentido do jogo alinhado a uma perspectiva lingüística de análise da língua já foi compreendido no contexto interno do mesmo.

Essa ligação implicou olhar a materialidade física dos jogadores, constitutiva de um tipo de enunciação motriz que pode instaurar a descrição da gramática que expõe as regras de uma linguagem corporal; um sistema de leis, unidades e estruturas que regulam a motricidade do jogador e, assim, permitem o funcionamento do jogo:

Do mesmo modo que a imensa variedade de enunciados lingüísticos não oculta a realidade profunda, uniforme, dos mecanismos morfológicos e sintáticos de uma língua, a assombrosa multiplicidade de produções motrizes no jogo também não esconde uma estrutura subjacente, extremamente influente, ainda que ignorada. (PARLEBAS², 1996, p. 16)

Como se percebe, o autor acima citado concebe laços existentes entre língua e jogo, e situa a possibilidade de uma forma de abordar os fatos motores verificáveis no jogo, adotando conceitos dos estudos lingüísticos. Esta predisposição para associar jogo e língua no contexto das produções motrizes, parece ter sido um fator motivador para o alargamento do estudo formal da linguagem do jogo, do aprofundamento de uma proposta teórica que expande o leque de abordagens desse tipo de linguagem por meio de outras perspectivas.

No panorama atual, parte dos estudos da linguagem procura, por meio da exploração de questões antropológicas, sociais e culturais³, sustentar um quadro

² Pierre Parlebas funda uma ciência na qual o jogo esportivo pode ser analisado como um sistema autônomo e interpretado por uma lista de universais. É a ciência da ação motriz, conhecida como Praxiologia Motriz. Atualmente, o autor dessa ciência é vice-presidente da Escola de Doutorado "Educação, Línguas e Sociedade" na Universidade René Descartes (Paris V), na Sorbonne, onde é o responsável pelo laboratório de estudos de métodos e técnicas de análise de jogos.

³ Esse panorama de variações distingue-se por um amplo conjunto de trabalhos da linguagem, sob a denominação de uma nova significação da linguagem, que busca redimensionar as vertentes da lingüística que tratam das estruturas, dos sistemas e da gramática, tendo como base a pragmática, cuja possibilidade está na expansão do estudo das relações entre os signos e seus usuários, e a teoria da enunciação, que procura compreender a forma como o sujeito se marca naquilo que diz. Esses estudos inauguram uma reflexão teórica a respeito da dialogicidade dos estudos da linguagem com outras áreas do conhecimento.

epistemológico de análise da língua, aliado ao sujeito do discurso e a outras práticas sociais, considerando as condições de produção do discurso, o contexto, o sujeito e a construção discursiva. Isso mostra, de certa forma, uma alternativa de comutação da abordagem formalista da linguagem por uma abordagem mais pragmática.

Os que apóiam essa visão pragmática da linguagem, como Votre (1995, 1998), defendem a idéia da produção analítica da linguagem dentro de outras formulações. A partir dessa constatação, nota-se que as propostas formalistas não estariam ultrapassadas, mas as línguas poderiam ser observadas a partir de outra perspectiva de análise da linguagem.

Ou seja, percebe-se que se conserva legítimo o empenho da lingüística em descrever e analisar os fatos lingüísticos a partir de uma visão basicamente descritiva. Porém, outras perspectivas de estudos da linguagem assumem uma concepção mais pragmática do uso da língua em situação real de interação.

Desse modo, centrada na análise da linguagem verbal a partir dos seus propósitos comunicativos, a lingüística funcional vem registrando a perspectiva da defesa e da abordagem da linguagem envolvida em questões multi e transdisciplinares. Isso marca os estudos da linguagem tanto em termos internos da língua, como a interface com a psicolingüística, quanto externos, por intermédio do diálogo com a sociolingüística, a antropologia e a educação, e, por que não, o diálogo com as práticas corporais em forma de jogos coletivos.

Essa visão de realidade lingüística está assentada na compreensão da dinamicidade motivadora de estudos que buscam interação e condições de diálogo com outras práticas sociais, em cujo contexto podem ser tratados os elementos capazes de transformar as condições já estabelecidas por uma “visão formal de realidade corpórea”, propagada por uma determinada abordagem formalista dos jogos. É, ainda, importante considerar que, “[...] no quadro em que se verificam os desmontes das propostas paradigmáticas fechadas, parece não fazer sentido porfiar por uma formulação exata, estrita e restritiva de uma só abordagem teórica” (Cunha *et al.*, 2003, p. 124).

A orientação da lingüística funcional pode fornecer à teoria dos jogos coletivos as condições simbióticas entre os estudos da linguagem e o jogo, inserindo-se no âmbito interdisciplinar da perspectiva funcional os saberes intercambiáveis entre a lingüística funcional e o campo das práticas motrizes. Como assinalam Cunha *et al.* (2003, p. 124-125), “[...] convivemos com tendências de fusão dos opostos e

complementares, em que as disciplinas unem-se ou reúnem-se em tendências inter-, multi- e transdisciplinares”.

Os autores argumentam que a explicação para esse fato está relacionada ao modo como a lingüística funcional tem se posicionado no contexto da interdisciplinaridade, no sentido de ser essa área destinada a prever tendências, verossimilhança e possibilidade de co-atuação de fatores extralingüísticos. Observa-se, aqui, a abertura de um espaço para a contribuição da orientação funcionalista no interior da teoria dos jogos coletivos. Cunha *et al.* (2003) ressaltam a importância de parcerias no processo de transferência de informações entre domínios conceptuais confluentes ou distintos.

Desse modo, percebe-se que a visão funcionalista lança suas bases na busca do resgate do uso e da interação entre os usuários. Quanto ao uso, a abordagem funcional está situada na dimensão sociocultural dos sujeitos que usam a língua e, como tais, têm propósitos individuais “[...] sensíveis às nuances culturais associadas ao seu estilo de vida, apresentando, de um lado, variações de natureza individual, social, regional, sexual, entre outras” (MARTELOTTA; AREAS, 2003, p. 57).

Nesses termos, incluímos conceitos, símbolos, hábitos, atitudes, circunstâncias e habilidades, diferentemente da visão formalista, que diz que as regras, por si, produzem as suposições lógicas, a coerência interna e as características universais da língua. Quanto à especificidade da interação, trata-se do entendimento de que a função da linguagem está relacionada ao êxito dos usuários ao se comunicarem por meio de expressões da linguagem, uma vez que os usos, as particularidades individuais e até os fatos extralingüísticos surgem dentro de uma situação comunicativa, ou seja, a comunicação se constitui uma exigência da linguagem humana.

Pode-se abordar, nesse sentido, as condições materiais de produção do jogo que são atravessadas pelas necessidades interativas dos seus usuários, manifestas na sua vontade de interação, pois o jogo, como a linguagem, é uma atividade interativa, integrada ao universo sociocultural dos que usam o jogo como os que usam a língua.

Em função da necessidade interativa do jogo, o jogador também escolhe as estratégias motrizes mais pragmáticas para elaborar sua motricidade e é isso o que lhe permite atingir seus objetivos de interação. Assim, o jogo, como a língua, focaliza no seu contexto de uso as ações mais regulares que os usuários dessas práticas

elegem para preencher suas necessidades de interação.

Procuraremos, nesta tese, discutir essa ação motivadora da lingüística funcional, desenvolvendo uma perspectiva praxiológica baseada no uso do jogo, analisando uma situação motriz particular, a partir dos meios e princípios lingüísticos (iconicidade, marcação, planos contrastivos, informatividade, gramaticalização e unidirecionalidade) da orientação funcionalista da linguagem, inserindo, assim, esses princípios lingüísticos no campo das práticas corporais coletivas. Isso porque, se há ligações, identificação ou transferências da linguagem formalista na ciência da ação motriz de Parlebas, defendemos a proposta de que se pode, também, formar uma nova rede de significações funcionalistas para os jogos – a concepção funcional do jogo - , quando a materialidade do jogo for evocada.

1.1 O MOTIVO DA PESQUISA

O motivo de pesquisarmos a abordagem funcionalista para as práticas motrizes decorre, primeiramente, de nossa compreensão sobre a visão de análise dos jogos de Parlebas, que, ao oferecer os princípios e os meios lingüísticos para desvendar a lógica interna de uma prática motriz, defende a inter-relação entre os estudos da linguagem e práticas corporais, pois, para ele, “[...] as práticas motrizes, antes de serem apenas gasto de energia, são práticas do universo dos sentidos e significações, imersas no mundo dos signos corporais” (1981 p. 18).

O autor afirma que toda a ação motriz é fruto do mundo das significações e, por isso, deve ser compreendida como resultado de diferentes níveis de análise: do estudo dos elementos físicos de um sujeito que joga (os praxemas); do estudo das estruturas das ações motrizes e suas relações (sintaxe motriz) com o estudo dos atos (formas) motores, que, juntos, constituem a gramática de uma situação motriz. Esses meios e princípios instauram uma nova semântica para análise de qualquer jogo, o que veio a se caracterizar como uma ciência com os pressupostos teóricos da lingüística (MORENO, 1993, p. 9).

Sendo esta tese fruto do aprofundamento pragmático dos estudos da linguagem para as práticas motrizes, formulou-se uma hipótese de investigação a partir dos meios e princípios funcionalistas para análise do jogo, com base no seguinte fato: o jogo é uma estrutura dependente do uso que se repete de maneira recorrente na motricidade dos jogadores, sendo que as funções do jogo forjam as

formas para desempenhar as ações interativas no seu sistema, motivando, assim, tendências normativas dentro de uma prática motriz.

Esta hipótese da pesquisa nos conduziu a algumas questões:

- a) Podemos analisar o jogo como uma estrutura maleável, sujeita a pressões oriundas de diferentes situações interativas?
- b) As pressões oriundas de diferentes situações intra e extrajogo influenciam a constituição do jogo?
- c) Podemos identificar os processos constituintes do jogo por meio da motricidade e da expressão verbal dos seus jogadores?
- d) Podemos focalizar os aspectos semântico-pragmáticos de mudança do jogo?
- e) Quais são os motivos e os processos de mudança do jogo?
- f) Como são geradas as estruturas sintáticas de um jogo?
- g) Podemos dar relevo às ações menos convencionais dos jogadores e compreendê-las como geradoras do sistema do jogo?
- h) O casual, o marginal e o fortuito no jogo padrão podem ser analisados como mecanismos recorrentes nas ações motrizes de outros tipos de jogos com relativa regularidade?
- i) O jogo pode ser analisado a partir de uma perspectiva pancrônica (sincrônica e diacrônica) da linguagem?
- j) O uso do jogo pode dar forma a um sistema expressivo?

Essas questões têm como pressuposto que a teoria funcionalista da linguagem pode fornecer os meios e princípios por meio dos quais é possível explorar e explicar a gramática funcional de um jogo particular. Isso significa que uma concepção mais pragmática do jogo, além de ser capaz de fornecer as gramáticas para os diferentes jogos, deve, ao mesmo tempo, explicar a organização do jogo, que se fundamenta na construção de um paradigma que observe o usuário do jogo em interação, ou seja, conforme ressalta Votre (1995), que considere o usuário de determinadas práticas motrizes como o sujeito, autor e produtor de sua motricidade, e não como uma “tábula rasa”.

1.2 O PROPÓSITO DA TESE

Este trabalho, que tem como principal objetivo propor uma nova concepção de análise dos jogos coletivos, propõe uma formulação baseada no uso do jogo que dê conta das estruturas motrizes que evidenciem os meios e princípios funcionalistas de *gramaticalização*⁴ para os jogos.

Postulamos que, através de meios e princípios funcionalistas para análise do jogo, o mesmo pode ser proveitosamente descrito e explicado com referência às suas funções interativas. Desse modo, procuraremos descrever e interpretar as estratégias motrizes dos sujeitos que constroem o jogo, e retirar do âmbito dos estudos da teoria funcionalista de análise da língua outra perspectiva praxiológica capaz de compreender as possíveis variações, mudanças e influências externas sofridas na estrutura do jogo, provenientes de aspectos pragmáticos.

Para isso, pretende-se, nesta tese, apresentar a natureza interativa, pragmática e funcional do jogo como alternativa à teoria formalista de Parlebas, e analisar como o conteúdo motor de um jogo pode ser interpretado pelas estratégias criativas utilizadas pelos jogadores na organização funcional de sua motricidade em uma determinada situação interativa.

Como o objetivo geral deste estudo é analisar as condições reais de produção dos encontros motores por meio da concepção funcional do jogo, houve necessidade de categorizar um quadro de objetivos específicos para o estudo do jogo, que consideramos os componentes funcionalistas integrados à Praxiologia Motriz e que poderiam ser reunidos nas seguintes contribuições:

- Analisar a base empírica do jogo que sustenta os elementos recorrentes e regulares da produção motriz dos jogadores;
- Distinguir os elementos motores surpreendentes ou imprevisíveis que surgem no contexto pragmático do jogo;
- Analisar os efeitos defensivos, comunicativos e contracomunicativos que o uso do jogo proporciona;

⁴ A teoria funcionalista destaca que a gramática de uma língua se opera no uso. Nesse sentido, a gramática não pode ser considerada uma estrutura fixa, gerada por um conjunto de regras, mas o resultado de ações que se estruturam no uso. Podemos comprovar esse fenômeno dinâmico (a gramaticalização) a partir da trajetória de variação e mudança que os elementos motores do jogo podem apresentar.

- Analisar o movimento de interpretação dos sujeitos da pesquisa (os jogadores) diante dos fatos salientes do jogo;
- Identificar as motivações, variações, mudanças e a natureza externa do jogo nas ações motrizes dos jogadores;
- Analisar como e a partir do que os sujeitos da pesquisa (os jogadores) constroem as suas significações, conteúdos, formas e a estrutura do próprio jogo;
- Distinguir como se apresentam as ações motrizes dos jogadores em universos emergentes, maleáveis e moldáveis pelos sujeitos que jogam.

A dimensão pragmática do jogo será investigada com base na aplicação dos princípios da lingüística funcional à análise do jogo coletivo, formulados a partir de um aparato lingüístico para uma nova proposta praxiológica, ou seja, pela apropriação de elementos do universo lingüístico funcionalista para o mundo social e motor do jogo.

A verificação das possibilidades de relacionamento entre essas duas práticas sociais tem origem, por um lado, no reconhecimento da necessidade de elaboração efetiva de uma teoria mais pragmática para a Praxiologia Motriz; por outro lado, no interesse em contribuir com uma tentativa de interlocução entre elementos teóricos capazes de orientar uma atividade concreta fundada na unidade sujeito-estrutura. Para tanto, é destacado, para análise, um jogo coletivo real – o vôlei de praia –, a partir do qual, relacionando-o com os pressupostos básicos funcionais, pretende-se refletir sobre os aspectos internos e externos do jogo, sobre as conexões e relações entre jogo e linguagem, e sobre como ganha sentido o jogo coletivo quando tomado como objeto da lingüística funcional para a investigação de como os jogos são organizados, em especial, na compreensão do fenômeno da *gramaticalização*.

1.3 DESENVOLVIMENTO DO ESTUDO

A utilização de um referencial teórico e, conseqüentemente, metodológico nos estudos atuais das práticas motrizes coletivas representa uma atitude alternativa da tese da análise dos jogos coletivos, dado que o quadro epistemológico de transformações da linguagem busca reconhecer novos modelos produtivos aliados a um esforço pragmático de redirecionamento dos estudos que ela mesma engendra.

No Capítulo 2, inicialmente são apresentados o panorama dos estudos da linguagem e os traços básicos da trajetória lingüística saussuriana; em seguida, discutem-se os pressupostos formalistas e pragmáticos da linguagem, como base para a sugestão construtiva de uma concepção funcional para análise das realidades motrizes, por adaptação ou ajuste aos estudos da linguagem para os encontros motores. Neste capítulo, tratamos da lingüística geral a partir de uma perspectiva histórica, resgatando os enfoques lingüísticos que serão tratados neste estudo e explicitando o porquê de consideramos a teoria funcionalista adequada para a descrição e análise do jogo.

No Capítulo 3, as evidências da lingüística formal nos textos da praxiologia são observadas na revisão de alguns de seus estudos. Nesse capítulo, trata-se o modo de proximidade semântica proposto pela abordagem formalista dos jogos, que se substituiu pelos pressupostos da lingüística funcional diretamente associados à experiência física dos jogos coletivos. Isso foi realizado com o objetivo de compreendermos como um conjunto de saberes significativos da teoria da lingüística funcional passou a formar uma unidade de sentido para a diversidade das práticas motrizes.

No Capítulo 4 apresentam-se os pressupostos teóricos da lingüística funcional, destacando-se os meios e princípios que evidenciam pertinência para a análise dos jogos: iconicidade, marcação, informatividade, planos motores, gramaticalização e unidirecionalidade. Além desses, discutimos outros princípios de adequação à concepção funcionalista para os jogos.

A concepção funcional de jogo é apresentada no Capítulo 5. Essa concepção, que se desenvolve com sobreposições e interpenetrações de cunho lingüístico funcionalista para os jogos, serviu de base para mapear e interpretar a conquista progressiva do espaço da lingüística funcional no cenário dos estudos praxiológicos.

No Capítulo 6 descrevemos os procedimentos metodológicos para levantamento e classificação das estruturas motrizes mais recorrentes. Classificamos categorias presentes no *corpus* da pesquisa que demonstraram maior pertinência. Procuramos, assim, descrever e interpretar a relação entre a motricidade dos jogadores em uma situação real de jogo (o vôlei de praia da Rede do Pinheiro) e os meios e princípios funcionalistas que a regem.

No Capítulo 7 buscamos levantar, descrever e analisar as ações motrizes desse vôlei de praia, com base na aplicação do aparato teórico funcionalista, que

possibilitou-nos verificar a ocorrência regular de determinadas ações menos convencionais no âmbito do jogo lúdico. Ou seja, como os jogadores constroem e caracterizam uma concepção de jogo como um instrumento de interação social e como uma estrutura flexível, sujeita a pressões oriundas das diferentes situações intra e extrajogo, que ajudam a desenvolver sua estrutura. A inclusão de fotos de algumas formas motrizes observadas na pesquisa de campo auxiliam a percepção motriz do que é discutido neste capítulo.

No Capítulo 8 apresentamos uma síntese do estudo aqui realizado e as suas conclusões.

Organizamos um glossário com termos retirados da tese, com os sentidos propostos pelas abordagens funcionalista e formalista da linguagem para cada termo do universo do jogo inserido no corpo da tese. O objetivo central dessa seção é o conhecimento, ampliação e exploração do vocabulário selecionado da tese.

Também incluímos, em apêndice, modelo da ficha de observação dos jogos realizados na Rede do Pinheiro, de onde retiramos os dados para a análise dos resultados.

2 A LINGUAGEM E O JOGO COMO LINGUAGEM

Como observamos no Capítulo 1, a teoria funcionalista entende que a linguagem se define como uma ferramenta de interação social, empregada entre os interlocutores com o objetivo central de comunicação. Considerando que os estudos da linguagem oferecem outros modelos que fundamentam a análise da linguagem humana, este capítulo apresenta alguns conceitos centrais para o confronto entre as perspectivas lingüísticas funcionalista e formalista, especialmente das idéias estruturalistas desenvolvidas por Saussure (1971) e uma concepção (a funcionalista) mais pragmática da linguagem.

Essa apresentação tratará de distinguir alguns conceitos lingüísticos gerais e pertinentes difundidos pelo formalismo, que, confrontados com o contexto progressivamente mais pragmático da análise da linguagem, podem posicionar-se a partir de uma perspectiva de orientação funcional.

2.1 A LINGÜÍSTICA

A representação geral do termo linguagem pode referir-se desde a linguagem dos animais até outros tipos de linguagem (música, dança, pintura, mímica etc.). A lingüística detém-se somente na investigação da linguagem verbal humana. Todavia, chama-se a atenção para o fato de que todas as linguagens, sejam elas verbais ou não, compartilham a seguinte característica: são sistemas de signos usados para a comunicação. Isso propiciou o surgimento de uma ciência que estuda qualquer sistema de signos, que Ferdinand de Saussure chamou de semiologia. Assim sendo, a lingüística vem a ser uma parte dessa ciência geral, isso porque ela estuda a principal modalidade dos sistemas sígnicos: as línguas naturais. As línguas naturais ocupam uma posição de destaque entre os sistemas sígnicos, porque possuem, entre outras, a capacidade de expressar ações motrizes, sentimentos, emoções, como também o passado, o presente e o futuro.

A linguagem é definida como um sistema de signos que serve de meio de comunicação entre indivíduos e pode ser apropriado pelos diversos órgãos dos sentidos, o que leva a distinguir-se a linguagem visual, a linguagem auditiva, a linguagem corporal etc., ou, ainda, outras mais complexas, constituídas, ao mesmo tempo, de elementos diversos, dentre elas a verbal, a qual é objeto de estudo da lingüística.

A linguagem verbal pode ser considerada a matéria do pensamento e um meio de comunicação social. Não há sociedade sem essa realidade material. Desta forma, o que é produzido como linguagem ocorre em sociedade, para ser comunicado, constituindo uma realidade interativa relacionada ao contexto sociocultural dos usuários de um tipo de linguagem.

As pesquisas lingüísticas relacionadas à língua desafiam os estudiosos da linguagem. Os desafios partem do estudo de toda ou qualquer expressão lingüística (os atos sonoros, lexicais ou gramaticais) como um fato que merece descrição e análise dentro de uma teoria científica. Nesse sentido, inicialmente, será retraçada aqui, de forma sumária, a história dessa busca, para entender como o objeto de estudo da lingüística, a língua, foi aos poucos se delineando e assumindo as configurações que hoje possui nos estudos da linguagem.

No século XIX, os lingüistas preocuparam-se com o estudo das mudanças por que passavam as línguas, na tentativa de explicar as transformações lingüísticas. A lingüística era histórica ou diacrônica, e estava submetida às exigências de outros estudos, como a lógica, a filosofia, a retórica, a história ou a crítica literária. Porém, no século XX, os estudos lingüísticos passaram a centrar-se na observação dos fatos de linguagem.

Saussure (1971) introduziu o ponto de vista sincrônico no estudo das línguas, segundo o qual as línguas poderiam ser analisadas sob a forma como se encontravam num determinado momento histórico. Embora defendesse essa perspectiva, Saussure reconhecia a importância e a complementaridade das duas abordagens: a sincrônica e a diacrônica.

A abordagem sincrônica analisa as relações existentes entre os fatos lingüísticos num estado de língua; os estudos diacrônicos são feitos com base na análise de sucessivos estados de língua. A separação sincronia/diacronia se apresenta como um princípio metodológico: ou se investiga um estado de língua ou se investiga a história da língua. Temos, então, duas perspectivas de análise: a

sincrônica e a histórica.

Saussure considera, a partir da dicotomia sincronia *versus* diacronia, uma distinção entre fatos sincrônicos e fatos diacrônicos. Os fatos sincrônicos, por serem de natureza sistemática, são gerais, mas não têm caráter imperativo. Quando Saussure definiu a língua como sistema e pensou a sincronia como o estudo de um sistema num dado momento do tempo, abriu caminho para a redefinição também do conceito de diacronia, que passou a ser entendida como a sucessão de diferentes sistemas ao longo do tempo. Observe-se, por exemplo, que em cada século há um estado da língua; assim, pode-se fazer um estudo sincrônico de uma língua particular do século XIII, do século XIV etc. Portanto, nota-se que a diacronia é uma sucessão de sincronias.

A língua é, para Saussure, um sistema de signos, ou seja, um conjunto de unidades que se relacionam organizadamente dentro de um todo. Para ele, a língua tem um componente social, exterior ao indivíduo. O falante não pode modificá-la, pois ela obedece às regras do contrato estabelecido pelos membros de um grupo social. Já a fala é um ato individual, resultante das combinações feitas pelo falante com o código da língua, utilizando, para se expressar, os mecanismos psicofísicos necessários à produção dessas combinações.

A definição da língua como sistema foi fundamental para os estudos da linguagem, pois é a partir dela que Saussure define um novo objeto de estudo para a lingüística. Se, a partir da dicotomia sincronia *versus* diacronia, pode-se estabelecer duas maneiras de estudar a língua, na dicotomia língua *versus* fala ocorre a definição do conceito de língua.

Saussure ressalta que o objeto de estudo da lingüística é a língua, e não a fala. Assim sendo, uma língua particular é definida como um sistema de elementos. Para entender esse enfoque, deve-se definir o que é um sistema de elementos e o que são os elementos que formam um sistema lingüístico. Um sistema pode ser definido como um conjunto organizado em que um elemento se define pelos outros. Por sua vez, um conjunto vem a ser uma totalidade de elementos quaisquer. Se eles estão organizados, pode-se dizer que a função de cada elemento se define em relação aos demais dentro do conjunto.

2.1.1 O signo

A definição de signo traz implicações no que diz respeito ao estatuto da linguagem e a seu papel entre os fatos humanos. Vivemos em um mundo repleto de coisas, e os indivíduos se referem a elas com palavras. Com isso, há primeiro as coisas do mundo e depois aparecem as palavras, de modo que a língua é entendida como um referente. Ao definir signo, Saussure afirma que a relação não é entre palavras e coisas, mas sim entre uma imagem acústica e um conceito.

Caso houvesse um mundo repleto de coisas e coubesse à língua apenas nomeá-las, ela acabaria por reduzir-se apenas a um reflexo das coisas. Assim sendo, a língua não teria um domínio próprio, pois, como um reflexo das coisas do mundo, seria entendida somente como coleção de nomes. Entretanto, do ponto de vista de Saussure, isso não acontece. É importante notar que quando se afirma que a relação é entre um significante e um significado, a relação entre as coisas do mundo e as palavras deixa de ser considerada na definição de uma nomenclatura qualquer. O mundo e suas coisas passam por um domínio que está dentro dos estudos lingüísticos, e a língua ganha uma especificidade própria. Um significante e um significado formam um signo, que, por sua vez, é definido dentro de um sistema, ou seja, um signo ganha valor na relação com outros signos numa estrutura particular.

É pela linguagem que se vêem e se definem os fatos humanos. Isso não quer dizer que se pode modificar o mundo físico por meio da linguagem, mas que cabe à linguagem dar um sentido para as interpretações desse mundo. Assim sendo, pode-se afirmar que é a partir de uma língua que se vêem as coisas do mundo, representa-se o pensamento e se estabelece a comunicação entre os interlocutores. Enquanto na concepção da língua como uma nomenclatura são as coisas do mundo que determinam as “coisas” da língua, na concepção da língua como um fato social são as “coisas” da língua que convencionam as coisas do mundo.

Saussure considera o signo arbitrário, pois, para ele, não há uma relação de causa e efeito que motive a relação que une um significado e um significante. O significante não é motivado pelo significado. No entanto, ele afirma que há signos absolutamente arbitrários e signos relativamente arbitrários.

Para explicar melhor o sentido de um elemento na língua, que é definido por suas relações com outros da mesma natureza, Saussure utilizou a metáfora do jogo

de xadrez. Por exemplo, o valor da peça cavalo não está contido em seu formato, nem no material de que a peça é feita, mas sim em seu valor ou sua função no jogo; sua posição e oposição em relação às demais peças, os movimentos que ela pode fazer e a outras peças não podem. Assim, o que tem relevância é a função das peças. Na língua isso também ocorre. O que importa é o valor dos elementos lingüísticos e a sua diferença em relação aos demais.

Em vista disso, se a língua pode ser estudada como um sistema, ela deve ser definida nos mesmos termos que um sistema. Portanto, uma língua, de acordo com Saussure, é definida como um conjunto organizado de elementos lingüísticos, em que cada elemento se define em relação aos demais elementos. Deve-se, em seguida, definir os elementos que pertencem a esse conjunto. Assim sendo, os elementos na língua podem ser entendidos como um conjunto de signos em que um signo se define pelos demais signos do conjunto.

Assim, quando se observa a língua do ponto de vista sistemático, o que se reconhece nela é uma estrutura. Ou seja, esse conjunto de relações que os elementos lingüísticos mantêm entre si.

2.1.2 O formalismo

As teorias lingüísticas formalistas vão da língua natural para a linguagem formal (língua lógica). Para que um formalista encontre o significado de uma expressão lingüística, ele afirma, por meio de modelos operatórios, quais as condições que o pesquisador tem para revelar sua logicidade interna. O pesquisador pode formular, logicamente, uma metalinguagem pela qual estabelece suas definições, conceitos, objetos e procedimentos para toda e qualquer sentença de língua natural. Se uma língua natural, para um formalista, pode ser analisada logicamente, ela pode ser tratada com rigor formal, tal como a matemática.

Para os formalistas, é necessária a formalização na linguagem das representações semânticas, por meio dos princípios que regem a construção das linguagens formais dos lógicos. Essa direção, que perpassa a história dos estudos da linguagem, estabelece para os seus partidários que existe uma lógica interna na língua, própria da língua, independente da idéia de que essa ordem pode refletir a relação da língua com a exterioridade, incluindo o contexto social, histórico e cultural de seus usuários.

Com relação à concepção de língua, uma das idéias centrais para os formalistas é que ela pode ser vista como um sistema autônomo que pode ser analisado produtivamente, sem que seja necessário considerar a dimensão social e comunicativa. Desse modo, para os formalistas, é necessário que se estabeleça uma distinção entre o conhecimento lingüístico do falante (a estrutura) e o uso efetivo deste conhecimento em situações comunicativas dadas (a atuação). Assim sendo, a investigação lingüística deve centrar-se na classificação e caracterização da estrutura, deixando em segundo plano a atuação lingüística, a qual está submetida a múltiplas variáveis difíceis de serem apontadas com exatidão.

2.2 CONCEPÇÃO DE GRAMÁTICA

O conceito de gramática naturalizou-se nas pessoas, de modo que, quando se referem à gramática, já nem usam o adjetivo “normativa”, por suporem que toda gramática é formal.

A gramática normativa pode ser apresentada como uma espécie de guia da linguagem de prestígio social. Este tipo de gramática pressupõe que há uma forma correta de utilização da língua, segundo padrões preestabelecidos pela linguagem escrita, impondo um modelo de linguagem que é o de uma determinada classe social – coincidentemente, a classe dominante.

A gramática normativa, ao padronizar a linguagem, espera que todos os usuários utilizem a língua como ela prescreve, daí ela sempre valorizar o “acerto” (aquilo que está de acordo com a norma) e repudiar o “erro” (aquilo que se desvia da norma).

Desse modo, a norma vem a ser um conjunto de regras que impõem um padrão de linguagem a ser seguido pelos falantes, dentre os vários usos que cada um faz de sua própria língua. A norma possui, pois, um caráter convencional, ao passo que a fala tem um caráter concreto.

Note-se que a escolha de um determinado uso da língua para elevá-lo à condição de uso padrão é arbitrário. Uma língua também se transforma em contato com outras línguas e com as suas próprias variantes regionais e sociais. As derivações lingüísticas podem ser feitas a partir do contato com outras línguas.

Outra gramática relevante é a gramática descritiva, que, por sua vez, procura apresentar as línguas como elas são usadas pelos seus usuários. A gramática

descritiva não prescreve regras que determinam o que é “certo” ou “errado”. Ao invés disso, ela busca verificar as correspondências ou diferenças existentes entre os diversos registros de uma língua.

2.3 OUTRAS ABORDAGENS QUE CONSIDERAM O USO E O CONTEXTO DISCURSIVO

Dos conceitos que foram apresentados, podemos afirmar que encontramos evidências de um tipo de lingüística formal que oferece os conceitos e modelos que fundamentam a análise das línguas. Entretanto, esses conceitos não se esgotam na análise dos elementos internos da língua em termos de princípios formais do sistema lingüístico, mas se anunciam para outras abordagens que consideram o uso lingüístico e o contexto interativo de uma língua particular.

Na presente pesquisa consideramos os diversos desdobramentos pragmáticos dos estudos da linguagem e suas possibilidades de abordar a linguagem para melhor compreender o complexo fenômeno lingüístico.

A análise da linguagem em uso não confere à língua uma posição central nas explicações lingüísticas. Para a pragmática, certos enunciados têm a propriedade de implicar outros. Desse modo, busca-se explicar como os interlocutores são capazes de entender uma dada expressão, ou seja, como podem inferir mais do que as expressões significam e por que um falante prefere dizer alguma coisa de maneira indireta, e não de maneira direta. Em outras palavras, a pragmática pode mostrar como se fazem inferências necessárias para chegar ao sentido dos enunciados.

Os estudos pragmáticos têm como objetivo analisar a relação existente entre a linguagem e a exterioridade, consistindo esta última nas condições de produção do discurso: o falante, o ouvinte, os interlocutores, o contexto da comunicação e o contexto cultural. A pragmática acabou por introduzir nos estudos da linguagem a noção de contexto e de situação social e cultural. As ações discursivas não são apenas transmissoras de informação, mas possuem sentido entre os interlocutores. O que é dito resulta da relação de sentidos estabelecida por eles num contexto social, que é cultural e histórico.

Portanto, os estudos pragmáticos produzem um deslocamento em direção às ciências sociais, à antropologia e à psicologia social, observando a linguagem produzida pelo sujeito numa situação específica, devendo quem analisa procurar

mostrar o seu processo de produção. Em vista disso, eles propõem que sejam integrados conhecimentos lingüísticos, sociolingüísticos e educacionais.

Com relação à dicotomia diacronia *versus* sincronia, a concepção pragmática de linguagem adota uma perspectiva pancrônica, em que as propriedades funcionais que dela decorrem podem ser observadas tanto num corte sincrônico quanto nos processos de mudança que se percebem na trajetória diacrônica da língua. Desse modo, a linguagem, como um processo pancrônico, envolve a percepção das mudanças, variações, história e tempo, que podem ser interpretadas por meio de uma concepção lingüística capaz de observar os velhos e novos sentidos da linguagem.

Num âmbito mais pragmático, pode-se incluir o discurso individual (a fala) como gerador do sistema lingüístico a partir de seu caráter social. Este sistema se desenvolve como um instrumento maleável, em constante transformação a partir dos propósitos comunicativos dos falantes, pois sua estrutura sistematiza-se em circunstâncias efetivas de interação verbal. Desse modo, o sistema lingüístico está sempre interagindo com o discurso. Este pode ser codificado como a gênese do sistema, e, apesar de ser compreendido como um ato individual, também organiza o sistema, que, por sua vez, sustenta o discurso.

Dentro da visão pragmática da linguagem, a motivação que rege a língua é admitida, tendo em vista que a noção sígnica é muito complexa. Essa visão apóia-se exatamente na não-arbitrariedade do signo lingüístico e na concepção de que o valor do signo depende do mundo exterior, da realidade física e da conceptualização dessa realidade pelo sujeito. Para a visão pragmática da linguagem, a língua não pode ser vista de forma isolada, ou seja, fora do contexto de uso.

A significação lingüística existe em função dos propósitos dos interlocutores comunicarem algo e do reconhecimento dessa intenção. Há princípios gerais que fazem com que os interlocutores possam reconhecer a intenção do locutor e chegar ao sentido do que ele diz. Por isso, o objeto de estudo da pragmática é a relação entre a estrutura da linguagem e seu contexto de uso. O estudo do uso é necessário, pois há enunciados comunicativos cujas interpretações só podem ocorrer na situação concreta de uso da fala, a partir da análise das circunstâncias discursivas em que são enunciadas.

Para a lingüística de orientação mais pragmática não é suficiente apenas observar e classificar os dados, é necessária uma teoria explicativa que preceda os

dados e que possa explicar não só as frases realizadas, mas também o que potencialmente foi produzido entre os interlocutores. Defende-se a idéia de que um fenômeno lingüístico pode ser explicado por meio de processos diacrônicos recorrentes, que têm motivação funcional. Desse modo, a linguagem pode ser vista como um instrumento cuja forma se adapta às funções, que são, em última instância, interativas.

Uma outra proposta para a explicação do fato lingüístico é apresentada pela visão de gramática utilizada em pesquisas voltadas para a análise funcional da língua. A gramática que se fundamenta nos princípios do funcionalismo não separa o sistema lingüístico das funções que seus elementos preenchem. A gramática funcional considera as estratégias do uso regular e sistemático das expressões lingüísticas na interação verbal, e inclui na análise da estrutura gramatical toda a situação comunicativa: o propósito do evento da fala, os fenômenos de variabilidade e mudança da língua, os participantes e o contexto discursivo.

Uma perspectiva mais pragmática de gramática normativa concebe a gramática e a linguagem em função do uso, ou seja, reconhece o usuário pelo seu conhecimento lingüístico, perceptual e social da língua, pois ele é capaz de produzir e interpretar lingüisticamente um grande número de situações comunicativas, derivar conhecimentos da língua a partir de expressões já apropriadas, perceber o ambiente gramatical, derivar seu conhecimento a partir de suas percepções e reconhecer uma situação comunicativa particular a fim de atingir êxito nas suas interações.

Uma das tarefas desse tipo de gramática é revelar as motivações que regem sua estrutura. Sendo assim, o padrão de construção gramatical parte de fenômenos associados aos processos de regularização do uso da língua. Essa construção manifesta o aspecto não-estático da gramática, demonstrando que a língua está em constante mudança, em conseqüência tanto do modo como os falantes constroem e formulam expressões lingüísticas quanto do modo como os interlocutores processam e interpretam as expressões lingüísticas. Nessa concepção, a gramática é um contínuo fazer-se, o que permite a uma determinada teoria de estudos da linguagem falar de estrutura lingüística moldável.

No modelo de gramática funcional reconhece-se que, do ponto de vista sincrônico, a gramática é o conjunto de regularidades decorrentes de pressões de uso. Assim, no processo de regularização de uma língua tudo começa com o uso, com a repetição das novas formas da língua, que passa a exercer uma certa

pressão, tal que o começo, que era fortuito, se converte em norma, passando a fazer parte da gramática.

O pressuposto maior da concepção pragmática da linguagem é que o uso das expressões lingüísticas é submetido às condições reais de produção da língua. Nesse sentido, o que se verifica é o estabelecimento de uma norma funcional entre os usuários, baseadas na sua inserção social e cultural. As estruturas das expressões lingüísticas são configurações de propósitos comunicativos entre os usuários, cada qual tendo uma significação na língua.

2.4 A LINGUAGEM COMO INSTRUMENTO DE INTERAÇÃO

No presente trabalho acredita-se que um enfoque mais pragmático ou formalista pode tratar de diferentes modos o mesmo objeto: a língua, ou, no nosso caso, o jogo. Nesse sentido, não há necessidade de discutir se um é mais importante que o outro, porque as diferentes perspectivas para o estudo da linguagem ou do jogo são complementares e igualmente necessárias. Para nós, o confronto entre funcionalismo e formalismo é útil para a criação de dois fatos novos para uma concepção mais pragmática de análise dos jogos: o primeiro é tornar evidente a necessidade de coexistência de diferentes perspectivas teóricas para análise dos jogos; o segundo é abrir espaço para uma teoria praxiológica de base funcionalista.

O formalismo e o funcionalismo são duas vertentes de estudos lingüísticos que há muito têm sido motivo de debates entre lingüistas. Isso porque cada uma delas apresenta proposições e pontos de vista complementares e contrastivos.

A lingüística funcional encontra bases explanatórias na função que exercem as formas lingüísticas em processos diacrônicos recorrentes, que têm, em sua maioria, motivação funcional. A linguagem é vista como uma ferramenta cuja forma se adapta às funções que exerce e, dessa maneira, a língua pode ser interpretada como uma estrutura maleável, sujeita a pressões oriundas das diferentes situações comunicativas, que ajudam a construir sua estrutura gramatical. Desse modo, em linhas gerais, o funcionalismo entende que a linguagem se define, essencialmente, como sendo um instrumento de interação social, empregado por seres humanos com o objetivo primário de interação entre interlocutores reais.

Percebe-se que o funcionalismo é mais identificado pelos estudiosos da

pragmática, suas escolas, grupos e seguidores, como uma concepção teórica que caracteriza a língua como um instrumento de comunicação, do que por rótulos teóricos. Assim sendo, o funcionalismo também pode ser visto em algumas escolas lingüísticas como um estudo pós-formalista mais abrangente do que o que se define como estruturalismo. Por exemplo, os termos função e estrutura, muito freqüentes na produção do funcionalismo, receberam uma definição funcional que fornece evidências de que formas lingüísticas existem para desempenhar uma certa função, e é esta função que constrói as estruturas sintáticas de uma língua. Nota-se que na abordagem funcional o termo função determina a maneira de ser da língua.

De fato, como afirmam Martellota e Areas (2003), a base funcional da linguagem tem sido vinculada a uma abordagem que associa os fatos lingüísticos a determinadas funções a eles relacionadas, voltadas mais para o uso da língua e que sejam compartilhadas por todos os que se identificam com a corrente pragmática da linguagem.

O funcionalismo assume, em primeiro lugar, a concepção de linguagem como um instrumento de comunicação e de interação social; em segundo lugar, o estabelecimento de um objeto de estudo baseado no uso real, o que significa não admitir separações entre sistema e uso, e a distinção entre língua e fala.

É inquestionável o fato de que o denominador comum do pensamento funcionalista é que a estrutura da língua é determinada pelas funções que podem fornecer as motivações discursivas geradoras das estruturas lingüísticas. Desse modo, o tratamento de uma língua natural pelo funcionalismo põe sob exame a competência comunicativa, o que implica em considerar as estruturas da língua como configurações de funções. A partir dessa perspectiva, depreende-se, por exemplo, que a sintaxe é determinada pelo uso que lhe é dado e pelo contexto em que ocorre.

Esse uso é analisado por meios e princípios funcionalistas: iconicidade, marcação, planos discursivos, unidirecionalidade etc. Os funcionalistas afirmam que toda explicação lingüística deve ser buscada na relação entre linguagem e uso, que a realidade pragmática da língua deve ser abordada de modo que revele as propriedades das expressões lingüísticas como funções pragmáticas e que considere as regras baseadas internamente na função, não havendo, pois, restrições sintáticas independentes das dimensões semânticas e pragmáticas da língua.

Para Votre e Naro (1989), as seguintes hipóteses são fundamentais para reatualização dos princípios funcionais: a) a explicação da estrutura gramatical depende da comunicação; b) o pesquisador faz a análise lingüística no discurso, e não do discurso; c) o enfoque funcional realiza um trabalho indutivo, do particular para o geral, sendo que a recorrência de formas regulares é que permite fazer generalizações, e não critérios de natureza formal; d) explicam-se os fatos lingüísticos através de fatores não-lingüísticos, entendidos como as exigências do processo de comunicação, que produzem os parâmetros funcionais para a análise, identificados nos princípios de iconicidade, figura/fundo, cadeia tópica, transitividade, fluxo de informação.

Quadro 1: Paradigma formal x paradigma funcional

	PARADIGMA FORMAL	PARADIGMA FUNCIONAL
Como define a língua	Conjunto de orações.	Instrumento de interação social.
Principal função da língua	Expressão dos pensamentos.	Comunicação.
Correlato psicológico	Competência: capacidade de produzir, interpretar e julgar orações.	Competência comunicativa: habilidade de interagir socialmente com a língua.
O sistema e seu uso	O estudo da competência tem prioridade sobre o da atuação.	O estudo do sistema deve fazer-se dentro do quadro do uso.
Língua e contexto/situação	As orações da língua devem descrever-se independentemente do contexto/situação.	A descrição das expressões deve fornecer dados para a descrição de seu funcionamento num dado contexto.
Aquisição da linguagem	Faz-se com uso de propriedades inatas, com base em um <i>input</i> restrito e não-estruturado da dados.	Faz-se com a ajuda de um <i>input</i> extenso e estruturado de dados apresentados no contexto natural.
Universais lingüísticos	Propriedades inatas do organismo humano.	Explicados em função de restrições: comunicativas, biológicas ou psicológicas, contextuais.
Relação entre a sintaxe, a semântica e a pragmática	A sintaxe é autônoma em relação à semântica, as duas são autônomas em relação à pragmática, as prioridades vão da sintaxe à pragmática, via semântica.	A pragmática é o quadro dentro do qual a semântica e a sintaxe devem ser estudadas, as prioridades vão da pragmática à sintaxe, via semântica.

Todavia, como afirmam Votre e Naro (1989), os diferentes enfoques não estudam objetos diferentes, apenas elegem diferentes fenômenos do mesmo objeto, com base em diferentes perspectivas. A compreensão das diferentes perspectivas sobre o fenômeno lingüístico é apresentada no Quadro 1.

3 O UNIVERSO LINGÜÍSTICO DO JOGO

3.1 O PERFIL TEÓRICO E METODOLÓGICO DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ

Este capítulo apresenta uma visão formalista dos estudos da linguagem circulantes no universo dos jogos coletivos. A partir de marcas da linguagem presentes na obra de Pierre Parlebas, procuraremos exibir os traços lingüísticos mais relevantes na análise da sua produção, com atenção particular à transferência extensiva da língua para a descrição das interações motrizes dos jogadores em encontros motores, como jogos esportivos e lúdicos. Para Parlebas, a leitura e a interpretação de um encontro motor requerem elementos de análise que possam empregar sistemas conceituais identificados nas tendências lingüísticas formalistas, que podem subjazer na análise de um jogo particular.

Procuramos compreender como um conjunto de saberes significativos da ciência da linguagem verbal passou a formar uma unidade representativa para a diversidade das práticas motrizes, com atenção especial para a caracterização progressiva de uma ciência da motricidade humana para a Educação Física, que se desenvolveu com sobreposições e interpenetrações de cunho lingüístico.

A fundamentação teórica parlebasiana baseia-se, principalmente, num recorte orientacional da lingüística formal para análise das práticas corporais de enfrentamento. A estratégia utilizada por Parlebas (1981,1999) foi a de costurar uma rede conceitual que sustenta a idéia do jogo como uma entidade autônoma, convencional e social como a língua.

Existe, assim, a superposição de um corpo de conceitos já incorporado lingüisticamente pela ciência da linguagem verbal. As extensões de sentido concebidas entre a lingüística e a Praxiologia Motriz apresentaram duas características fundamentais quanto à sua estruturação: as correspondências formalistas do jogo, que o autor estabelece através do mapeamento de um domínio conceitual da linguagem verbal sobre um outro alvo - o jogo e seus desdobramentos

representativos, que formam uma rede conceptual de significação: o jogo tem interação; o jogo é comunicação; o jogo tem leis e regras; o jogo tem um código motor; o jogo é um sistema motor que gera a motricidade dos jogadores; o jogo tem uma estrutura profunda subjacente; as formas motrizes do jogo têm funções etc.

3.2 JOGO, ESTRUTURA E LINGUAGEM

Diferentes correntes do pensamento atribuem ao jogo distintas significações, de acordo com seus referenciais teóricos, que se encontram inseridos em uma vasta literatura especializada. Autores como Johan Huizinga, Roger Caillois, Jean Piaget, Eduard Claparède, Jean Chateau, discutem o jogo como uma atividade física ligada a um fato esportivo, lúdico, cultural, psicológico ou social. Para Huizinga (1980), o jogo é uma realidade que transcende as necessidades sociais. Segundo o autor a lógica que organiza e confere um sentido ao jogador é “irracional”, evasiva, não-séria e exterior à vida; e o jogo seria uma atividade desligada de qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, porém segundo uma certa ordem e certas regras.

Para Caillois (1958), os jogos privilegiam a imaginação e o simbolismo, através por exemplo, dos papéis que os jogadores assumem por meio da imaginação, da plasticidade do movimento, da representação e da imagem que o jogador estiver querendo representar. Já para Piaget (1981), o jogo seria uma forma específica de disparar mecanismos de aprendizagem. Chateau (1967) coloca em sua obra as diferentes formas de manifestação do jogo na história da humanidade: jogos religiosos, jogos teatrais e os jogos individuais e em grupos. E para Claparède (1964) o jogo é uma atividade livre, fictícia, espontânea e um meio de desviar os homens de conflitos sociais.

Pierre Parlebas (1981) analisa os pontos que considera não-científicos nesses referenciais teóricos sobre o jogo, e desenvolve uma teoria científica dos jogos coletivos, esportivos ou lúdicos: a Praxiologia Motriz, na qual o jogo pode ser analisado como um sistema autônomo e descrito por uma lista de universais⁵. Suas

⁵ Para Parlebas (1981), a interação motriz do jogo é vista como uma atividade estruturada e funcional, que é governada por regras e convenções. O jogo pode ser cooperativo e contracomunicativo, uma vez que necessita de, pelo menos, dois participantes em confronto motor para que seja realizado. Nessa interação motriz, os participantes do jogo servem-se de certos elementos motores como uma rede de papéis, um sistema de marcas, rede de escores e códigos semiológicos que, no sentido geral do jogo, são denominados universais de qualquer situação motriz. Os universais são considerados sistemas

questões clássicas são: Como o jogo funciona? O jogo pode ser objeto de estudos da linguagem ou da semiologia? Quais são os acordos sociais que geram as condutas motrizes dos jogadores? Algum aparato teórico de estudos da linguagem pode fornecer subsídios para o trato de algumas questões dispostas no domínio formal e semântico do jogo coletivo? Uma teoria conceptual dos jogos coletivos pode desenvolver-se através de extensões de sentido da linguagem para os jogos, como “[...] toda situação motriz de enfrentamento codificada pode ser explicitamente analisada como linguagem” (PARLEBAS, 1977a, p. 110).

Esse modo de compreender o jogo “[...] parte dos atos e ações motrizes dos jogadores que se estruturam segundo os códigos ou conjunto de regras elaborados para o jogo funcionar” (*ibidem*, p.111). Neste tipo de organização geradora das ações motrizes dos jogadores, o pesquisador de um jogo deve buscar compreendê-lo a partir da sua lógica interna. Uma das hipóteses decorrentes dessa concepção científica de jogo é “[...] ter certos suportes universais, indispensáveis à descoberta de qualquer situação motriz” (*ibidem*, p. 111).

Para Parlebas (1981, 1996, 1999), o jogo coletivo é um fenômeno motor que pode ser analisado como uma estrutura particularmente fixa, essencialmente autônoma e com dependências internas.

Segundo o mesmo autor (1999, p. 102), “O jogo fala por si e em si, é uma convenção social que existe em virtude do conjunto de regras que o compõem para o seu próprio funcionamento”. Observamos aí uma clara ênfase na característica formalista da linguagem, apoiada na hipótese de que é possível descrever o jogo, retirando do campo dos estudos da linguagem um aparato teórico que se dedica ao estudo da língua como um sistema arbitrário, autônomo e convencional. Para Parlebas, na análise de um jogo ressalta-se mais a sua estrutura do que a função, pois o jogo é visto como o sistema motor das atividades corporais, e a função motriz é considerada um elemento estrutural que o jogador possui nas suas relações com os outros elementos dentro da estrutura do jogo como um todo, ou seja, um *status* categorial assumido pelo jogador, fazendo com que este último tenha uma referência

operatórios que desvendam o jogo, como também descrevem o seu funcionamento. Sob o ponto de vista da Praxiologia Motriz, a análise de um jogo envolve essas estruturas invariantes, reforçadas pela convenção social do jogo, ou seja, os acordos legais dos jogadores, que governam a constituição das suas ações motrizes. Nesse sentido, são as regras que dão logicidade interna, semântica, sintática e morfológica ao jogo. Parlebas não desenvolve, como assunto de discussão explícita na sua teoria, os princípios de motivação psicológica do sujeito do jogo, as circunstâncias sociais e culturais, o processo diacrônico e os fatores de ordem externa ao jogo.

motriz, caracterizando-o como um elemento portador de propriedades inerentes à rede de interações do jogo.

3.3 O PARLEBASIENISMO

Em que consiste, afinal, o parlebasianismo? De onde vem seu potencial de transferências do universo lingüístico para o jogo? Tanto a experiência de jogar como a experiência de comunicar-se através de uma língua historicamente dada envolvem interação com outras pessoas, e prestam-se a ser analisadas e comparadas de pontos de vista diferentes; assim, não admira que ao longo do tempo o jogo e a linguagem tenham sido comparados várias vezes, com resultados diferentes.

Em Parlebas (1981, p.151), o jogo é evocado para mostrar os inúmeros desenvolvimentos que se podem prever, a partir da “regra do jogo”, ao conjunto sempre ilimitado de ações motrizes que se realizam quando o jogo acontece. A idéia de que no jogo são possíveis certas ações, mas não outras, leva a valorizar o que não se observa, ou seja, a “regra do jogo”, encarada como condição de possibilidade do jogo ou, no caso da língua, como condição de comunicação.

Parlebas (1999) salienta claramente o sistema, entendido como entidade motriz geradora das condutas motrizes dos jogadores, e os episódios motores realizados pelos jogadores dependentes desse sistema. Além disso, estabeleceu, com toda clareza, que o objeto específico da pesquisa da Praxiologia Motriz teria que ser a “lógica interna do jogo”, isto é, o sistema, e não os usos que geram o sistema do jogo. Essa decisão foi radical e trouxe conseqüências. Com ela, Parlebas não só apontou para um tipo de pesquisa totalmente diferente, como também provocou uma mudança de atitude cujos efeitos ainda são sentidos.

A oposição entre os atos motores concretos e o sistema que lhes serve de suporte ficou conhecida como a “oposição estrutura/atos individuais” ou oposição “língua/fala”. Para melhor compreendê-la, é útil relacioná-la a algumas distinções que foram elaboradas no mesmo sentido por outros autores dos estudos da linguagem. Para Wittgenstein (1958), por exemplo, a linguagem e o jogo têm em comum a característica de serem comportamentos regrados; este autor se inspira na enorme variedade de jogos possíveis para apontar a enorme variedade de ações (“jogos”) que podemos realizar através da linguagem.

Os indivíduos que utilizam o jogo o fazem sempre por iniciativa pessoal, mas sua ação motriz só tem os efeitos que têm pela existência de um sistema que o usuário compartilha com os outros membros da comunidade motriz de que faz parte. À luz dessa analogia, não surpreende que Parlebas tenha qualificado o jogo como um fenômeno social:

Um jogo não é um puro fantasma entregue a milhões de extravagâncias subjetivas: é antes de tudo um corpo de regras. E esse corpo de regras vai impor sua regra ao corpo. As regras definem as características objetivas do jogo, que é sua lógica interna, que vai engendrar comportamentos, sem dúvida alguma diversos, mas marcados por um mesmo selo. (PARLEBAS, 1996, p. 16)

Provavelmente, nenhuma outra teoria sobre o jogo, até a Praxiologia Motriz, havia afirmado, com tanta força, a separação entre a dimensão individual (condutas motrizes) e a dimensão social (estrutura) do funcionamento do jogo. Seguindo a visão estruturalista da linguagem, Parlebas (1981) não só apresentou uma teoria que tratava separadamente o comportamento motor e as pessoas das regras a que obedece esse comportamento, mas ainda anunciou que o uso individual do movimento (a fala) não poderia ser objeto de um estudo realmente científico.

Chegou-se, assim, a uma situação extrema, em que a atenção foi dedicada à “lógica interna do jogo”, isto é, ao sistema, ao passo que os episódios de seu uso foram relegados à “linguagem corporal” (PARLEBAS, 1977b, p.7), à qual coube a tarefa de analisar os fatos sujeitos a uma regularidade motriz precária.

Voltemos, porém, ao conceito de sistema. Todos sabem que não é possível, num jogo formal, substituir uma ação malsucedida por uma outra qualquer, e continuar o jogo sem problemas, desde que se convencie que a ação improvisada (seja ela qual for) servirá para que o jogador atinja seu objetivo motor. Essa experiência trivial, além de reforçar a importância do “regulamento do jogo”, revela uma propriedade desse regulamento que poderia passar despercebida: a forma como será realizada uma ação conta mais do que a função que lhe é atribuída convencionalmente. Transferida para o sistema-jogo, essa “descoberta” leva diretamente a outra tese parlebasiana: a de que a descrição de uma situação motriz é a descrição física de seus elementos aliada à descrição de sua funcionalidade.

Essa recomendação vai no sentido de uma ciência formalista, ou seja, de uma praxiologia que procura maximizar as relações que o jogo mantém com as regras sociais. Vai, também, no sentido de dar prioridade lógica às relações que se

estabelecem no interior do sistema e às unidades motrizes entre as quais essas relações se estabelecem.

Parlebas, em suma, chegou à idéia de um sistema em que cada elemento do jogo está imbricado com o todo. Pode-se, por isso, dizer que Parlebas descobriu no jogo uma construção legitimamente estrutural, isto é, uma construção na qual o sistema (o conjunto de relações entre os elementos do jogo), em termos lógicos, é mais interessante para a análise do que o próprio sujeito que constrói o jogo.

O quadro das doutrinas parlebasianas não estaria completo se não se mencionasse uma outra oposição, que foi extremamente rica em conseqüências. Trata-se da oposição entre sincronia e diacronia. A obra de Parlebas (1977a; 1977b; 1977c; 1981; 1988; 1999), que valoriza no jogo tudo aquilo que é sistemático e declara que a diacronia só se interessa por formas extraformais do jogo, acabou por dar aos estudos sincrônicos uma posição de primeiro plano, uma posição de vanguarda científica.

Não seria nenhum equívoco asseverar que os estudiosos de jogos, anteriores e posteriores a Parlebas, nunca pensaram em descrever o estágio a que um determinado jogo havia chegado em algum momento de sua história (sincronia), ou nunca trabalharam com alguma noção de sistema, limitando-se a considerar as mudanças que o jogo sofre ao longo do tempo (diacronia). Verifica-se, no entanto, que as pesquisas posteriores ao parlebasianismo podem não só aceitar o desafio de descrever os jogos estudados mediante cortes “sincrônicos”, mas também começar a interessar-se por jogos difíceis de abordar de um ponto de vista histórico, pela total ausência de documentos escritos.

Apontando como objetivo primordial a apreensão da estrutura dos jogos, outras teorias dos jogos podem fundar a convicção de que os jogos mal documentados – por exemplo, os jogos sem regras documentais, ou as variantes não-padrão dos jogos formais – constituíam um objeto de reflexão tão legítimo como os grandes jogos que têm sido estudados pela Praxiologia Motriz.

Esse “paradigma” fez com que a Praxiologia Motriz fosse tipicamente sincrônica. Mas qual é essa “Praxiologia Motriz”?

3.4 A BASE FORMALISTA DA TEORIA DOS JOGOS COLETIVOS DE PARLEBAS

Ao elaborar a metateoria da ciência da ação motriz, Parlebas, como era de se

esperar, limitou intrinsecamente sua ciência praxiológica, propondo uma tese de caráter teórico *stricto sensu*; ou seja, em essência, seu objetivo foi alcançado. Como qualquer metateoria, também a metateoria parlebasiana não admite todas as teorias lingüísticas possíveis; admite algumas e exclui outras, e o axioma seletivo, o que leva a metateoria parlebasiana a admitir ou excluir outra teoria motriz em questão, é, claramente, o da arbitrariedade do jogo. Ainda assim, a axiomática parlebasiana é extremamente limitada, de modo que outras teorias motrizes mais pragmáticas para análise do jogo, atualmente, não podem declarar-se totalmente não-parlebasianas.

Para Parlebas (1996), o jogo é um universo único e coeso, possível de ser desvendado ou radiografado em seus detalhes. Ele busca o sentido do jogo, descobrindo, assim, os elementos universalizantes motores de seu funcionamento, procurando com uma análise criteriosa as leis e princípios que regem essa manifestação motriz. Esse enfoque de um princípio lógico para as práticas corporais em forma de jogo constrói uma convergência direta com traços que a ciência da linguagem verbal já produziu.

Assumindo o jogo como um monumento com valor em si, Parlebas investe em sua validação como uma entidade motriz representativa de um acordo tácito (as regras) entre os que irão jogar. Pensado como um acordo, o jogo é concebido como um retrato do real, e funciona quando os jogadores começam a jogar:

O jogo é uma convenção social instauradora: estabelece para todos os seus protagonistas o seu universo de ação. As relações entre essas ações definem a lógica interna de uma prática motriz, pois, dentro do pacto coletivo do jogo, repousam as imensas potencialidades de funcionamento do mesmo. (PARLEBAS, 1996, p.16)

Dada a configuração da rede de interações dos elementos que estão no jogo, Parlebas observa que os acordos entre os jogadores buscam a pertinência das regras para que um grupo possa jogar. O objeto jogo, por se desvelar, é uma convenção social e se caracteriza por seu reconhecimento teleológico articulado à lingüística. Para Parlebas, o jogo deve ser entendido como pacto coletivo que desvenda as ações motrizes dos jogadores como uma entidade autônoma e como uma estrutura.

O desvelamento dessa estrutura permite fazer previsões e obter algum controle das situações motrizes, a fim de que se possam reconhecer as possíveis

ações motrizes no jogo. A percepção das regularidades nos jogos é socialmente compartilhada pelos que jogam, e essa percepção pode ser difundida pelos mecanismos arbitrários e estáveis da estruturação interna do jogo, acessíveis diretamente nas ações motrizes dos jogadores e concentrada nos padrões universais que todo jogo tem.

Assim, no nosso entendimento, a relação entre a língua e as práticas corporais, dentro do pensamento praxiológico, é o tema central para toda e qualquer análise que envolva questões de ordem corporal dentro de um sistema motor. Fazer uso, pois, das atividades corporais a partir do saber lingüístico que as envolve é considerar que os sistemas e estruturas da língua estão presentes, também, em uma realidade corpórea como os jogos:

De fato, o jogo não é um fato biológico nem um fato psicológico; ainda que pareça impossível, o jogo é um fato social. Está selado por um contrato, um contrato ludomotor que reúne os atores do jogo pela aceitação de uma mesma lei, a lei do jogo. (PARLEBAS, 1996, p. 13)

Ao registrar essa visão de jogo, Parlebas afirma que a Praxiologia Motriz se articula a uma teoria que está estruturada nas condições de analisar e descrever uma realidade motriz particular. Desse modo, o autor busca a articulação de teorias lingüísticas que falam que a língua é um conjunto de regras. De acordo com Saussure (1971, p. 22), a língua é “[...] a parte social da linguagem, exterior ao indivíduo, que, por si só, não pode nem criá-la nem modificá-la, ela não existe senão em virtude de uma espécie de contrato estabelecido entre os membros de uma comunidade”. Essa realidade lingüística, mais estrutural para as línguas naturais, é transferida a partir de Parlebas (1981) para as condições convencionais do jogo. Esse tipo de realidade motriz está assentado na compreensão de atos formais, segundo as normas convencionais na produção de um jogo, que podem ser também encontradas nos encontros comunicativos da linguagem. Essa transferência de saberes da linguagem para os jogos nos conduz à demanda de um olhar articulador entre práticas corporais e língua, à luz das idéias saussurianas.

Esse modo de reconhecer o jogo como objeto característico da corrente formal da linguagem tem sua manifestação objetivada em dois níveis: na estrutura profunda e na estrutura superficial do jogo. Na estrutura profunda, as práticas motrizes se vinculam ao sentimento de matéria abstrata da língua, cujas relações gramaticais ocultas são semanticamente significativas. Essas relações se

transformam nas seqüências terminais de um encontro lúdico: os atos, os gestos (que são os elementos físicos e morfológicos do jogo) e as ações motrizes (que são as “frases” que o jogador apresenta corporalmente), agindo diretamente sobre a estrutura superficial da situação motriz.

Esta busca de estruturas fundadoras no jogo em primeiro plano (redes, códigos e sistemas), embaixo das condutas motrizes, constitui a “gramática do jogo”, que é claramente localizada e percebida pelos universais do jogo. (DURING, 1996, p. 10)

Parlebas (1981) caracteriza a gramática de um jogo pela descrição completa da lógica interna do jogo. Desse modo, a gramática pode ser apresentada pela descrição de suas propriedades formais que estruturam o funcionamento do jogo e os universais do jogo. Ela comporta diferentes subestruturas que operam a descrição do jogo: os praxemas e os gestemas (estudo das formas motrizes e dos gestos dos jogadores), uma sintaxe (estudo das formas e suas combinações a partir dos subpapéis que os jogadores assumem no jogo), uma rede de papéis (estudo do *status* motor de cada jogador), uma rede de interação (regras de cooperação e contracomunicação do jogo) e uma semântica (estudo das ações motrizes e as suas significações).

Para o autor da Praxiologia Motriz, a gramática é o modelo da lógica interna do jogo, que se dá por meio de um conjunto de regras que determinam a forma de jogar, a ordem e o padrão dos elementos (os jogadores) presentes nessa estrutura formal. Assim, toda ação motriz tem uma estrutura subjacente, que consiste numa estrutura formal para que o jogo funcione.

Para defender essa proposta, Parlebas voltou-se, de um lado, para a base lingüística estrutural da linguagem, e, de outro, para um tipo de gramática dos jogos coletivos que convertem as estruturas profundas de um jogo em seqüências terminais, que são as condutas motrizes dos jogadores. Esta base concentra-se, sobretudo, no modo como um saber para as práticas corporais estruturadas pode se apropriar criativamente dos estudos da linguagem e postular, por conta disso, um léxico das práticas motrizes (PARLEBAS, 1981) em que a ocorrência de deslizamento de sentidos marcou os processos de apropriação e reapropriação de termos lingüísticos que foram introjetados na sua praxiologia.

Admitimos, assim, que a Praxiologia Motriz apropriou-se dos termos imanentes da lingüística da língua para nomear, via extensão de sentido da língua

para as práticas motrizes, uma abordagem formal para os jogos coletivos.

3.5 O FORMALISMO DOS JOGOS COLETIVOS

A idéia de estudar os acontecimentos motores de um grupo social em função do domínio da lingüística formalista é o ponto em comum entre jogo e linguagem mencionado por Parlebas (1981), para quem a estrutura de um jogo pode ser investigada a partir da sua inserção no âmbito da confrontação entre dois domínios distintos: jogo e linguagem.

Dessa forma, ao desenvolver uma metalinguagem voltada para a sua teoria dos jogos, Parlebas (1996) preocupa-se com as ações dos jogadores no que se refere às suas condutas motrizes diretamente observáveis e, portanto, controláveis e previsíveis, determinando, dessa forma, uma verdadeira aproximação da análise dos estados volitivos do sujeito que joga com a intenção de cumprir uma tarefa e obter êxito no seu empreendimento, embora defenda a tese de que a função práxica parta da forma para depois serem identificadas as funções, tal como ocorre no pólo formalista da linguagem. Nesta direção, afirma:

Estamos diante de um universal: todo jogo, qualquer que seja, possui uma organização tal que atribui um valor de êxito ou de fracasso a algumas condutas motrizes características. Em todo jogo, cada participante recorre a um itinerário de vitória ou fracasso previsto explicitamente no código do jogo, no desenvolvimento de todas as possibilidades dos jogadores como na designação dos ganhadores e perdedores. Este universal testemunha a função práxica do jogo, que, ao longo da partida, representa a postura de cumprir a tarefa principal do jogo. (PARLEBAS, 1996, p.23)

A função semântica do jogo dá o *status* do jogador, como um papel que o jogador assume no jogo, porém é a organização das suas ações, ou seja, da sua motricidade, que lhe confere uma denominação das suas predisposições motrizes ou de suas possibilidades motrizes em cada situação do jogo. Daí a afirmação de que “[...] um papel é o *status* traduzido em ações, é o *status* dinamizado que ganha corpo. Este conceito não define os jogadores, senão o tipo de ação motriz efetuada pelo mesmo” (PARLEBAS, 1981, p. 259). O tipo de funcionalismo de Parlebas pode ser classificado com função/tarefa, função/relação e função/significado. É um tipo de formalismo-funcional que parte da forma para descrever as funções.

Essa descrição gramatical tomou por base, evidentemente, a modalidade peculiar do jogo para a coleta e organização de dados relacionados ao controle dos

jogadores, à formalidade da lógica interna do jogo, ao canal da comunicação e contracomunicação motriz e aos universais motores, como a rede de papéis, a rede de marcas, a rede de pontuações e os códigos semiomotores. Parte-se de uma gramática que descreve os mecanismos (ou universais) pelos quais um dado encontro motor funciona, num dado momento, como meio de interação entre os seus jogadores. É na análise da estrutura ou configuração formal do jogo que sua gramática caracteriza-se.

Diante disso, Parlebas concentra-se numa visão formal da linguagem, no sentido de que todos os jogos apresentam uma gramática (com seus domínios morfológicos, sintáticos, semânticos) que pode ser cientificamente interpretada de maneira sistemática, objetiva e coerente. Da mesma forma, usam-se termos dos estudos da linguagem para dar conta das operações motrizes como fatos motores de superfície, em que a profundidade deles obedece a padrões particulares, que se coordenam com o padrão formal do jogo, com as regras gerais do jogo, ou com as regularidades.

Assim, a Praxiologia Motriz, corresponde a uma teoria metodológica de análise do jogo que contempla os seguintes aspectos (PARLEBAS, 1981; 1999):

- O jogo é um sistema estrutural (GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO - LLEIDA, 1993);
- Os elementos motores do jogo se agrupam num todo organizado;
- O jogo é uma entidade autônoma de dependências internas;
- É cientificamente legítimo descrever as ações motrizes dos jogadores em situação de jogo;
- Um ato motor (uma forma) desempenha uma função no jogo, independentemente do sujeito jogador;
- A análise das atividades motrizes do jogo deve ser realizada a partir da sua lógica interna e do seu contexto sincrônico;
- Um determinado elemento motor assume um *status* categorial (papel) dentro da unidade maior do jogo;
- O elemento motor tem uma função/relação com outros elementos no sistema expressivo do jogo;
- É a tarefa que o jogador tem a cumprir no jogo que fundamenta o mesmo.

Nota-se que o recurso da extensão de sentido permite ao autor dar conta do mundo concreto, físico e corpóreo das situações motrizes, ou seja, dos jogos em termos dos estudos da linguagem. Tal mecanismo leva a uma sistematização conceptual praxiológica, pela qual Parlebas (1981; 1999) passa a materializar idéias do campo das práticas motrizes, formulando-as em termos do domínio da lingüística da língua, para dar conta de operações motrizes vivenciadas nos jogos. Logo, a criação teórica do jogo de Parlebas permite observar saberes lingüísticos em toda a sua obra, como extensões de saberes da linguagem para os jogos coletivos.

A Praxiologia Motriz define-se como uma “ciência do jogo que tem por objeto o estudo da lógica interna de qualquer prática motriz” (GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO - LLEIDA, 1993). Seu objetivo é apresentar o jogo como um sistema lógico e formal – no que se refere aos elementos que se estruturam internamente – de modo que esses elementos internos sejam compreendidos nas relações motrizes dos seus jogadores. Essa teoria, portanto, representa, para Parlebas e seus seguidores, uma visão revolucionária⁶ para os profissionais das práticas corporais, na medida em que investe num modo cientificamente legítimo de análise do jogo.

Compreender as relações dos elementos que se agrupam num todo organizado (o jogo) implica, também, compreender as interações que nele ocorrem internamente. Nesse sentido, foi criada a ciência da ação motriz, com o objetivo de se dedicar a compreender o sistema funcional das práticas corporais. A criação dessa ciência, constituída das áreas de conhecimento da lingüística formal e das práticas corporais, possibilita estudar as atividades corporais em interação.

Essa compreensão semântica do jogo guiou-nos a dirigir nossa opção por construir uma nova abordagem praxiológica baseada no uso do jogo, cuja tendência principal é observar a situação motriz do ponto de vista dos jogadores e das situações extrajogo, que pudesse proporcionar uma compreensão do fenômeno das ações motrizes (fenômeno sintático) em seu contexto específico de jogo, pois é nesse espaço que a sua gramática é construída.

⁶ Pierre Parlebas chama esse fato de revolução copernicana da Educação Física, que põe a Praxiologia Motriz na categoria de ciência-centro da Educação Física. Aquilo a que Parlebas se refere acima diz respeito à experiência do professor “analisar as práticas motrizes como um objeto autônomo, pesquisar as causas do funcionamento de uma prática corporal específica e investigar a logicidade interna do jogo como uma unidade encerrada em si mesma” (PARLEBAS, 1996, p. 7). Um fato inédito na história da Educação Física, em que uma ciência é fundada para pesquisadores interessados estudarem a estrutura das atividades corporais.

4 A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM

O arcabouço teórico apresentado neste capítulo implicou uma revisão da literatura da lingüística funcional. Elegemos Votre (1995), Cunha *et al.* (2003), Macedo (1998) e Neves (1998) como interlocutores para uma compreensão mais ampla das possibilidades deste estudo. Esses autores representam a proposta de Givón (1995), cuja obra discute o pressuposto teórico de que a verdadeira gramática da língua se opera no uso.

Depois de breves considerações históricas e teóricas sobre os estudos, são abordados os princípios teóricos funcionais – iconicidade, marcação, planos contrastivos, informatividade – a partir dos quais será desenvolvida a análise do jogo que é objeto do presente estudo. Nas duas seções que se seguem, discute-se a gramaticalização como um fenômeno dinâmico de estruturação da língua.

4.1 HISTÓRICO E PERFIL INTERDISCIPLINAR DA ABORDAGEM FUNCIONALISTA DA LINGUAGEM

A perspectiva funcionalista, como uma abordagem lingüística, caracteriza a língua como instrumento de interação social. Essa corrente, formada nas primeiras décadas do século XX, na Europa, tem nos teóricos do Círculo Lingüístico de Praga os seus primeiros representantes, e surge como alternativa aos estudos estruturalistas de Saussure, pois entende o papel comunicativo da língua como gerador de diversas formas de interação.

Nesse clima pós-formalista, Talmy Givón, na década de 1970, nos Estados Unidos da América, começa a caracterizar as forças cognitivas e comunicativas que atuam no indivíduo em situação de comunicação. Características essas já reconhecidas no Círculo Lingüístico de Praga, entre os representantes das posições pós-saussurianas.

É importante ressaltar que, embora não considere especificamente a questão

do uso, a abordagem funcional adotada pelo Círculo de Praga reconhece a língua como um instrumento que desempenha um certo número de funções essenciais dentro da comunidade que a usa.

Segundo Martelotta e Areas (2003), Givón e lingüistas funcionalistas como Sandra Thompson e Paul Hopper passaram a defender um projeto comum de observar a linguagem do ponto de vista do sujeito, do contexto e da situação extralingüística. Com isso, buscaram avançar a partir da concepção dominante, marcada pela descrição formalista da linguagem. Martelotta e Areas fazem a seguinte referência à concepção de Givón:

A linguagem é uma atividade sociocultural; a estrutura serve a funções cognitivas e comunicativas; a estrutura é não-arbitrária, motivada, icônica; mudança e variação estão sempre presentes; o sentido é contextualmente dependente e não-atômico; as categorias não são discretas; a estrutura é maleável e não-rígida; as gramáticas são emergentes; as regras gramaticais permitem algumas exceções. (p.28)

Desse modo, a partir do enfoque baseado no uso da linguagem, Givón (1995) buscou explicar o motivo e a natureza alimentadora do sistema lingüístico, o que, até então, não havia sido tomado como objeto de estudo pelos lingüistas formalistas. Trata-se, portanto, de uma concepção que inaugura, no plano dos estudos da linguagem, uma nova forma de conceber a unidade sujeito, contexto e estrutura, ou seja, essa unidade constitui-se mediante a inclusão dos aspectos extralingüísticos na pesquisa da linguagem humana.

Conforme preconiza a abordagem funcionalista, o estudo de uma situação comunicativa deve ocorrer simultaneamente à análise de uma dada estrutura gramatical. Isso porque o funcionalismo preocupa-se em interpretar a forma da língua com base no seu uso, ou seja, não se deve investigar apenas a forma como ela se estrutura sintaticamente, mas também as circunstâncias discursivas que envolvem as estruturas lingüísticas, assim como os contextos específicos em que ela é usada. Como fica claro na definição de Votre *et al.* (1991 *et al.*, p. 39), “A abordagem funcionalista é a corrente de estudo do uso interativo da língua, que busca explicar as regularidades observadas nesse uso a partir da análise das condições discursivas em que o mesmo se verifica”.

A perspectiva funcionalista da linguagem não constituiu nenhum modelo pronto, com um elenco de parâmetros fixos ou um conjunto de universais lingüísticos reconhecidos por todos a partir de argumentos formais. Trata-se, portanto, de uma

metateoria que, ao analisar a língua e o desenvolvimento real do sistema lingüístico, revela que “[...] a língua se estrutura em função de fatores extralingüísticos” (MACEDO, 1998, p. 82). Desse modo, aberto à realidade externa na qual o fato lingüístico está inserido, o funcionalismo discute em que medida a realidade contribui ou não para a produção da língua viva no discurso, e, por extensão, estabelece um estudo que concebe a estrutura da língua em função do uso, ao passo que os formalistas, por considerarem a estrutura da língua como sendo fixa, acabam por observar uma língua estática.

Nesse sentido, a perspectiva funcionalista da linguagem torna-se uma teoria do uso, pois, para ela, é a partir da organização coletiva dos sujeitos da linguagem, das diversas situações do mundo real e na comunicação entre os falantes que a língua se estrutura. Portanto, a perspectiva funcionalista da linguagem parte do fato de que o “[...] discurso pode ser compreendido como nível gerador do sistema lingüístico. Este, por sua vez, é definido à maneira de um corpo moldável e em constante transformação” (MARTELOTTA; AREAS, 2003, p.26-27).

Nesse plano moldável da língua, Givón (1995, *apud* MARTELOTTA; AREAS, 2003, p. 26) aponta que não há uma língua exclusivamente arbitrária; o falante pode utilizar matéria disponível da língua através de sua motivação de buscar interação, em que “[...] as palavras assumem uma força específica por um motivo determinado” (MARTELOTTA; AREAS, 2003, p. 25). Em termos discursivos, o funcionalismo transporá o sentido da constituição estrutural da língua, colocando o discurso como gerador, ou mesmo promotor, do sistema lingüístico, ou seja, como um “fenômeno associado ao processo de regularização da língua” (CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 49).

A idéia de função é mencionada por Macedo (1998) considerando o antropólogo Bronislaw Malinowski, que toma a noção de função como objeto de estudo, adotando um modo de investigação mais pragmático para estudar os atos e fatos sociais de cada comunidade social em relação aos próprios interesses e necessidades do grupo. Segundo Macedo,

Cada fato social foi explicado por Malinowski por sua função de satisfazer as necessidades humanas – os rituais religiosos para satisfazer o desejo de transcendência, a família para satisfazer a necessidade de reprodução, as instituições econômicas para viabilizar o trabalho coletivo, a troca da produção, etc. (p. 72)

Tal preocupação em estabelecer relacionamentos funcionais entre cada objeto material, crença ou idéia pelo preenchimento de alguma necessidade humana de satisfação justificou-se para Malinowski, que, ao inserir o funcionalismo na antropologia, buscou compreender as necessidades vitais humanas em função de possibilidades de trocas, cujo controle se torna possível porque tais necessidades estão embasadas em necessidades ontológicas.

Para compreender melhor o termo função, a antropologia ressaltou também a importância de estudar esse termo nos estudos da linguagem. A função da linguagem espelharia as experiências com a língua derivadas das atitudes práticas do homem em relação aos seus interlocutores. Nesse cenário, o funcionalismo na linguagem constitui-se numa orientação teleológica que admite a viabilidade da estrutura da língua ser explicada como reflexo das funções lingüísticas. Essas funções estariam inseridas na relação entre os interlocutores por razões específicas, especialmente no âmbito do uso. Desse ponto de vista, o conceito de função se manifesta a partir de uma motivação que o uso da linguagem tem em constituir sua própria estrutura gramatical, buscando mostrar de que modo a lógica gramatical retrata a estrutura da experiência humana.

O termo função, proposto por Nichols (1984), busca designar duas idéias conceituais: na primeira, o termo função refere-se à dependência entre elemento estrutural e elemento de outra ordem – função/relação; na segunda, o termo função traduz-se por uma ligação entre mais de um tipo de função, em que se levam em conta características pragmáticas tanto dos objetivos quanto do contexto discursivo – função/conteúdo.

A teoria funcionalista da linguagem permanece ainda numa linha de inspiração antropológica do ponto de vista de continuidade de estudos *in loco*, ou seja, de pesquisas de campo que objetivam verificar a visão funcional da linguagem dentro de um contexto real de produção. Seguindo os pressupostos de Malinowski, Macedo (1998, p. 73) afirma que “[...] cada fato cultural pode ser explicado em função de outras estruturas sociais mais abrangentes”.

Além das aproximações com a antropologia acima apresentadas, o funcionalismo contemporâneo absorve alguns avanços da gramática formal, e avanços teóricos e interesses da sociolingüística, da etnografia e das teorias cognitivistas. Para o funcionalismo lingüístico, cada uma das funções tem motivação cognitiva. Assim sendo, a lingüística funcional procura explicações para o modo de

ser da gramática nos fundamentos da cognição. Com relação a isso, Votre (1994a, p.16) ressalta que, “Enquanto esperamos que os cognitivistas nos dêem suporte cognitivo sobre o funcionamento dos processos que a língua codifica, eles é que esperam de nós, lingüistas, as teorias e hipóteses que possam testar”.

Nota-se, portanto, que a lingüística funcional e as ciências que lidam com a cognição estão em constante diálogo, sendo este enriquecedor para todas as áreas envolvidas. Ao lado da sociolingüística laboviana, são incorporados outros conhecimentos da psicolingüística, da etnometodologia. Desse modo, o funcionalismo lingüístico herda dessas disciplinas os métodos de organização de dados, a preocupação em estudar a língua em situação real de comunicação e de concebê-la em função de fatores sociais, tais como idade, sexo, escolaridade, nível socioeconômico, procedência geográfica, dentre outros, como possíveis influenciadores da codificação lingüística.

A tradição quantitativa também é herdada, pois, uma vez estabelecidas as hipóteses sobre o efeito de determinados fatores na manifestação de um fenômeno lingüístico, elas são testadas em termos de tendências, as quais podem ser quantitativamente validadas por meio de dados em número suficiente, de um número razoável de informantes.

Tomando como base as pesquisas realizadas por lingüistas brasileiros, como Sebastião Josué Votre e o grupo Discurso e Gramática (D&G) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), a partir do início da década de 1990, as análises lingüísticas classificadas como funcionalistas começam a se multiplicar. Essas análises apareceram como uma forma de confronto aos estudos de cunho estritamente formalistas. Elas partem da idéia de que determinadas estruturas lingüísticas não podem ser descritas satisfatoriamente sem que haja referência à função comunicativa que têm.

Para esses lingüistas, a língua é tomada como um instrumento de comunicação, cujas estruturas derivam das funções que esta desempenha na intercomunicação humana. Em vista disso, são priorizadas as funções no estudo da codificação lingüística, sem, contudo, se negar que há correlações, ou mesmo fatores sociais e pressões estruturais. Porém, é importante chamar a atenção para o fato de que o termo “função”, neste sentido, está relacionado às tarefas que a estrutura da língua desempenha na comunicação humana, enquanto que o termo “estrutura” se relaciona aos mecanismos da codificação morfossintática da língua.

4.2 PRINCÍPIOS TEÓRICOS FUNCIONAIS

4.2.1 O princípio da iconicidade

O funcionalismo, a partir da década de 1970, nos Estados Unidos, fecunda a compreensão de que a linguagem é motivada no uso e está sob constantes mutações em função dos propósitos interativos dos falantes. Nesse contexto, a língua, percebida como instrumento de comunicação, está estruturada de modo flexível e moldável, em função das forças e pressões advindas da sua natureza interativa, que produz e altera a sua estrutura gramatical.

Destaca-se, dentre os princípios propostos pela lingüística funcional, o da iconicidade, que será aplicado mais tarde na análise de um jogo particular. O termo iconicidade remete aos debates entre filósofos gregos sobre a relação entre a palavra e a coisa que ela designa. Segundo Cunha, Costa e Cezario (2003), na Grécia antiga, os analogistas, seguidores de Platão, defendiam que a palavra deveria trazer em si características essencialmente relacionadas com o seu referente. De fato, estavam afirmando que essa relação se dá por motivação. Por outro lado, os anomalistas, seguidores da linha aristotélica, acreditavam que essa relação era arbitrária, sendo produto de mera convenção.

A idéia de iconicidade (não-arbitrariedade) da estrutura lingüística, ao longo do período estruturalista, encontrou oponentes, como Saussure (1971), que, no início do século XX, estabeleceu a arbitrariedade na relação entre o significado e o significante do signo lingüístico. Para Peirce (1940, *apud* MARTELOTTA; AREAS, 2003), a estrutura semântica das línguas naturais não é totalmente arbitrária, mas, na verdade, isomórfica ao seu *designatum* mental. Porém, faz-se necessário ressaltar que, como afirmou esse autor, a iconicidade não é absoluta, porque princípios cognitivamente transparentes (icônicos) interagem com princípios cognitivamente arbitrários.

No âmbito da lingüística funcional, acredita-se que a forma da língua deva refletir a função que exerce, ou ser restringida por ela. Nota-se que, de um modo geral, a codificação lingüística resulta do uso da língua. A língua é concebida, portanto, como uma estrutura maleável, que permanece sujeita às pressões do uso e constituída de um código não inteiramente arbitrário; sendo a gramática concebida como um conjunto de estratégias empregadas para produzir comunicação coerente.

A estrutura lingüística, assim, é concebida como o resultado de fenômenos não-lingüísticos, especialmente de processos interativos. Em vista dessa constatação, afirma-se que a gramática mantém-se em permanente processo de construção.

Em sua versão inicial, o princípio da iconicidade postula que na codificação lingüística há uma relação de um para um entre função e forma, sendo essa relação motivada e não-arbitrária, além de ser assimétrica, no sentido de que a função determina a forma, mas não o contrário. Essa formulação indica que há uma relação unívoca entre a função ativa e a forma de sua manifestação, em cada domínio funcional. Disto prevê-se que toda alteração da função corresponde, de imediato, a uma alteração da forma.

As gramáticas são emergentes (MARTELOTTA; AREAS, 2003, p. 28), e não resultantes de um conjunto de regras. Ou seja, o funcionalismo não tem como pressuposto o progresso sustentado pelas regras formais da língua; existem os mecanismos recorrentes entre os interlocutores para elaborar novos rótulos, que não são inventados pelos falantes, mas sim motivados.

A matéria constituinte dessas motivações pode estar previamente na língua e ser desenvolvida de vários modos: pela motivação semântica e motivação morfológica (ULLMANN, 1977, *apud* MARTELOTTA; AREAS, 2003 p. 25), por meio da derivação e composição de novos referentes, e ainda pela motivação fonética, como acontece com a formação de onomatopéias.

Nesse sentido, a iconicidade pode ser definida como a relação não-arbitrária entre forma lingüística e função, entre a expressão e seu referente. A lingüística funcional adota uma posição favorável ao princípio icônico da língua, afirmando o caráter não-arbitrário de uma língua particular, pois para esse princípio as expressões lingüísticas não são totalmente dependentes de regras formais, e sim negociadas entre os que buscam a interação verbal. Essa negociação é codificada em outros subprincípios, que se relacionam à quantidade de informação lingüística e à orientação linear das formas. Para o subprincípio da quantidade, quanto maior for a quantidade de informação discursiva dos falantes, maior a quantidade de forma, de tal modo que a estrutura de uma ação discursiva indica a estrutura do referente lingüístico que ela expressa.

De acordo com Givón (1995), há maior integração morfossintática dos conceitos que estão mais integrados funcional, conceptual ou cognitivamente, haja vista que serão colocados mais próximos no nível da codificação.

Já o subprincípio da ordenação linear diz que a informação mais importante tende a ocupar o primeiro lugar da cadeia sintática do discurso, de modo que a ordem dos elementos de ação interativa revele a sua ordem de importância para os interlocutores.

4.2.2 O princípio da marcação

O princípio da marcação busca reconhecer nos estudos da linguagem as possíveis estratégias de codificação de uma língua particular. Esse princípio, desde a Escola de Praga, foi classificado de maneira binária: estruturas marcadas e não-marcadas. A estrutura marcada seria aquela que quebra a expectativa de organização linear de uma estrutura não-marcada.

Admite-se que a estrutura marcada tende a ser cognitivamente mais complexa (ou maior) do que a não-marcada, pois esse tipo de estrutura, por conta do esforço mental, da demanda de atenção e do tempo de processamento, é mais complexa do que aquela. Quanto à distribuição de frequência, a estrutura marcada tende a ser menos frequente do que a estrutura não-marcada correspondente.

Para Cunha *et al.* (2003, p. 54), uma mesma estrutura pode ser marcada num contexto e não-marcada em outro; desse modo, a marcação é um fenômeno dependente do contexto, devendo, portanto, ser explicada com base em fatores interativos, socioculturais, cognitivos ou biológicos.

Esses critérios são estabelecidos pelo funcionalismo contemporâneo, que os incorpora à proposta original da Escola de Praga, e devem ser explorados em relação à uma situação real de interação.

Nesse sentido, ao veicular uma informação complexa do ponto de vista estrutural, pode-se prever entre os interlocutores o esforço cognitivo cuidadoso para a sua decodificação. Com isso reconhece-se que uma estrutura marcada tende a ocorrer com menos frequência que uma estrutura não-marcada, ou seja, o elemento mais marcado, numa escala gradativa, apresenta-se mais elaborado e esporádico que o seu equivalente não-marcado.

4.2.3 Planos contrastivos

Os planos contrastivos da língua revelam traços que caracterizam dois

eventos distintos no discurso: o central e o periférico na estrutura de um texto. São eles que compõem o processo de ordenação discursiva em função das necessidades e experiências dos interlocutores. Nesse sentido, a comunicação é bem-sucedida quando é processada de forma que os interlocutores obtenham sucesso na transmissão e apreensão de seus discursos.

As noções do que é central e do que é periférico na estrutura da língua estabelecem a distinção entre *figura* e *fundo*, porque a função comunicativa da língua produz seus efeitos discursivos em determinados graus de percepção. Nesse sentido, numa narrativa, as orações que apresentam a seqüência temporal de eventos concluídos, pontuais e sob a responsabilidade de um agente assinalam as porções centrais do texto, correspondentes à figura, enquanto orações que correspondem à descrição de ações e eventos simultâneos à cadeia da figura marcam as porções periféricas, correspondentes ao fundo.

Nesse contexto, a figura seria expressa no texto narrativo através de eventos concluídos, sob a responsabilidade de um agente, que constitui a ação central. O fundo corresponderia à parte da narrativa que compõe o cenário em torno da figura. Na porção fundo estão compreendidos os comentários adjacentes ocorridos na avaliação do interlocutor (CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 39). Como nos lembra Decat (2001), o fundo não tem uma posição secundária ou dependente quanto ao grau de importância da informação; o fundo é uma estratégia usada pelo interlocutor na construção textual.

Martelotta (1998, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 41) aponta que a análise de figura e fundo pode ser aplicada em vários outros tipos de gênero textual. A figura e o fundo revelam o modo e a intensidade empreendida no discurso, codificando assim os elementos que salientam mais e aqueles outros que complementam ou ilustram a narrativa, como nos explicam Cunha, Costa e Cezario (2003, p. 40):

Identificamos mais prontamente as entidades que se apresentam em primeiro plano como figuras bem recortadas e focalizadas, em oposição a tudo o mais, que passa a ser percebido contrastivamente como em plano de fundo.

Entretanto, percebemos que esses planos discursivos não são apenas representações de intenções distribuídas na estratégia discursiva pelos interlocutores. Ou seja, os planos não representam um padrão fixo do que seja

fundo ou figura. Estes também são elementos maleáveis dentro dessa estrutura comunicativa textual, e podem ser expandidos a outros gêneros sociais.

Cunha, Costa e Cezario (2003, p. 42) apontam que não é adequado pensar os planos discursivos sob qualquer dicotomia fixa. Ao contrário, há uma tendência a se pensar em superfigura medida pela porção com que se verifica o que é mais saliente e o que é relevante numa estrutura discursiva; e em superfundo quando há níveis textuais ou discursivos codificando-se entre o que é mais difuso ou vago.

4.2.4 Informatividade

A informatividade codifica, em termos de informação, o cenário interativo entre os interlocutores, ou seja, aquilo que compartilham ou tentam compartilhar. A informatividade no campo cognitivo ocorre quando o sujeito comunica ao interlocutor alguma informação que é transmitida de modo que gere algum efeito interativo entre ambos.

O funcionalismo trata esse postulado mediante o conhecimento compartilhado entre os interlocutores. O objetivo da informatividade, então, é mostrar que os modos de apresentação de um determinado referente lingüístico inserido no discurso são determinados por fatores de caráter semântico-pragmático numa situação discursiva.

Por referente ou referência, Lyons (1981, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 44) explica que é a “[...] relação que se estabelece entre expressões lingüísticas e o que elas representam no mundo ou no universo discursivo”.

Entretanto, a abrangência conceitual de um referente ou entidade do discurso implica relacionar as expressões lingüísticas e o que elas representam no mundo ou no universo lingüístico. Nesse âmbito, a relação entre o referente e a denominação pode não abarcar, por exemplo, toda a complexidade psicológica e social de um referente (*ibidem*).

A análise do grau de informatividade, mesmo numa língua particular, não engloba todas as possibilidades de codificação cognitiva. Por isso, Görski (1985, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 46) sugere diferentes modos analíticos, apontando indicadores que podem ser destacados em categorias representativas disponíveis no universo espacial ou cultural dos interlocutores. Isso porque a produção discursiva não é concebida como pronta a partir de uma convenção fixa exatamente antes de sua expressão real. Ao contrário,

[...] à medida que produz o discurso, o falante organiza e detalha o conteúdo, ao mesmo tempo que situa os seres no evento e assinala os papéis que eles desempenham por meio de uma categorização adequada. (CHAFFE 1976, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 44-45)

Nesse sentido, Prince (1981, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 46-47) categoriza os referentes tendo por base a noção de conhecimento compartilhado. Ele organiza três modelos que tratam da entidade inserida no discurso em categorias informativas: novo, evocado e inferível. Por entidade nova, entendemos que a inserção primária de determinada entidade no decorrer do discurso categoriza um referente novo. Tratando-se de referente imprevisto na mente do interlocutor ou, ainda, de elementos inteiramente novos relacionados a outras entidades, assim o referente é considerado “novo em folha”. Porém, o referente sendo único, no sentido de exclusivo e já pressuposto na mente do ouvinte, passa a ser chamado de disponível.

O referente é evocado quando sua ocorrência é reincidente no discurso, e ainda quando se trata do conhecimento compartilhado entre os interlocutores, conforme Chafe (1976, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 46). Um referente é inferível por dedução ou indução, conforme o contexto, com base em informações fornecidas no discurso. As entidades inferíveis podem aparecer de forma implícita em outras entidades “[...] que já fazem parte do modelo do discurso [...]” (CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 47). Por exemplo, as ações principais, dentro da narrativa, são identificáveis em sua reposição por pronomes ou anáforas.

Givón (1995 *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 49) trabalha com a codificação dos referentes sob a noção de quantidade. Isso mostra que quanto maior for a previsibilidade e a acessibilidade de uma determinada informação transmitida pelo interlocutor, menor será a necessidade de especificação do referente.

4.3 GRAMATICALIZAÇÃO

É importante delimitar qual a concepção que se tem de língua, de gramática, de gramaticalização e de discurso, ao se discutir os usos lingüísticos a partir de uma determinada abordagem. Para a abordagem funcionalista, como foi visto, a língua vem a ser uma estrutura parcialmente maleável, que se modifica a partir da interação social e que está sujeita às pressões do uso.

A origem e o desenvolvimento das categorias gramaticais têm sido motivo de discussões entre lingüistas há algum tempo. Contudo, foram os fenômenos de variação e mudança lingüística que propiciaram um novo paradigma dentro do quadro da lingüística funcional, que vem a ser a gramaticalização.

A partir de um ponto de vista funcionalista, a trajetória dos processos de regularização do uso da língua começa, prioritariamente, sem regularidade alguma. Desta forma, o que no início era fortuito acaba se fixando e se convertendo em norma. Nota-se a iconicidade mínima no instante de estabilização.

Essa estabilidade, entretanto, é provisória. Isso porque, segundo a teoria funcionalista, nada é permanentemente estável, e tudo que tenha vindo a sistematizar-se pode, inevitavelmente, entrar num processo de desgaste. Nesse processo, as unidades migram para um nível não-gramatical, deixando de obedecer às restrições de seleção, e, assim, retornando ao discurso.

Desta forma, o discurso é, ao mesmo tempo, o ponto de partida e o ponto de chegada da gramática. O fenômeno da gramaticalização deve ser interpretado como um processo diacrônico e um *continuum* sincrônico. O seguinte esquema processual foi formulado por Givón (1995) com o intuito de representar, simplificada e aproximadamente, os processos diacrônicos de regularização do uso da língua: discurso > sintaxe > morfologia. Percebe-se que esse esquema vai desde o ponto mais imprevisível do discurso até a fase final.

No momento em que, em face da freqüência de uso, um determinado fenômeno discursivo passa a ocorrer de forma previsível e passível de ser codificado entre os interlocutores, ele entra na gramática, como um reflexo do seu uso no discurso. Da mesma forma, um determinado fenômeno, já gramaticalizado, pode sair da gramática e retornar ao discurso, quando, em termos de regras selecionadas, passa a apresentar comportamentos não-previsíveis.

Esse processo de desgaste de um item lingüístico pode se dar tanto por necessidades comunicativas não preenchidas entre os interlocutores, quanto pela presença de conteúdos cognitivos para os quais não existem designações lingüísticas adequadas.

4.3.1 Algumas definições

Como concebe Neves (1998, p. 115), o estudo da gramaticalização põe em

evidência o princípio icônico da língua. O processo da gramaticalização tem sua dinâmica baseada na reciprocidade dos fatores externos e internos à língua, que fazem dela um fenômeno social em constante estado de construção. Essa lógica funcional entende que os domínios da sintaxe, da semântica e da pragmática são interdependentes e relacionam-se entre si. Faz-se necessário ressaltar que no paradigma funcional a pragmática é vista como um quadro abrangente no qual a semântica e a sintaxe deve ser estudadas.

Essa mesma lógica que assevera que a gramática de uma língua não está fixada sob normas e modelos prontos ou definitivos afirma que a expressão lingüística se molda em função: 1) da intenção do falante; 2) da informação pragmática dos interlocutores, que a interpretam em função de alguma coisa: a) da expressão lingüística; b) da informação pragmática do destinatário; c) da sua conjectura sobre a intenção comunicativa que o falante tenha tido.

Para DuBois *et al.* (1978), a noção de gramaticalização tem relação direta com a noção de que as gramáticas fornecem os mecanismos de codificação mais econômicos e produtivos para aquelas funções da linguagem que os falantes mais freqüentemente precisam cumprir. Assim, as gramáticas codificariam melhor aquilo que os falantes mais usam.

Meillet (1992, *apud* NEVES, 1997, p. 113) define gramaticalização como “[...] a atribuição de um caráter gramatical a uma palavra anteriormente autônoma.” Desse modo, temos a possibilidade de uma palavra exprimir determinados conceitos ou ações que se formam a partir de um conjunto cognitivamente articulado de conceitos derivados da palavra primária. Com isso, Neves (1997) situa a discursivização em plano oposto, dentro de um princípio em que os elementos lingüísticos podem sofrer um processo de desgaste, apresentando um esvaziamento semântico, saindo da gramática e retornando ao discurso.

Porém, Cunha Costa e Cezario, (2003, p. 50) tratam ambos os fenômenos, no plano comunicativo, como decorrência do uso coletivo da língua. A gramática é o conjunto dos fatos da linguagem, normalizados a partir da repetição incidente em sua construção e aparente fixação. Para esses estudiosos, discurso é o mecanismo aplicado de modo estratégico pelo interlocutor que se apóia, cognitivamente, na gramática corrente.

Neves (1998, p. 115) aponta que a definição de gramaticalização é diversificada nos estudos da linguagem, até porque os estudos sobre a gramática

não são recentes e projetaram muitas possibilidades de análises sobre os fenômenos lingüísticos. Nessas possibilidades, quando são observadas a partir do uso da língua, podem-se verificar recorrências expressivas compostas por inúmeras forças externas e internas (principalmente externas à língua), que agem reciprocamente porque estão baseadas em compensações e ausências, ora cognitivas, ora normativas, e não fortuitas nem casuísticas.

A partir da perspectiva funcionalista, portanto, a descrição lingüística, para ser válida, deve fazer referência ao falante, ao ouvinte e ao contexto sociocultural. Também deve estar atenta à frequência com que os fenômenos ocorrem, haja vista que esta é importante para a fixação de padrões gramaticais, pelo fato de que existe correlação entre frequência e normalização. Sabe-se que, com base na frequência, usos lingüísticos podem consolidar-se, mudar, ou até mesmo desaparecer.

4.3.2 Princípios e efeitos

Optamos por incluir no referencial teórico da presente pesquisa alguns efeitos que regem a gramaticalização. Esses efeitos têm sido estudados por vários autores que se dedicam à análise do fenômeno lingüístico no âmbito funcionalista. Hopper (1991, *apud* NEVES, 1998, p. 35) tenta isolar e descrever esses “efeitos” com um propósito utilitário: o de identificar instâncias potenciais de gramaticalização, em que as formas podem discriminar os processos de mudança que resultam em gramaticalização e os que não resultam. Alguns princípios de gramaticalização discutidos por Hopper são:

a) Estratificação, que se refere à coexistência de formas ou camadas com função similar, que podem ou não ser estáveis. Dentro de um amplo domínio funcional, novas camadas emergem continuamente. As camadas velhas não são necessariamente descartadas, mas podem coexistir e interagir com as novas.

b) Especialização, que se refere à possibilidade de um item se tornar obrigatório, pela diminuição de escolhas. Dentro de um domínio funcional, é possível uma variedade de formas com diferentes nuances semânticas; quando ocorre gramaticalização, essa variedade de escolhas formais se reduz e as formas selecionadas, em número menor, assumem significados gramaticais mais gerais.

c) Persistência, que se refere à permanência de vestígios do significado original de uma forma lingüística, muitas vezes refletida em restrições sobre o

comportamento gramatical do item. Quando uma forma sofre gramaticalização, de uma função lexical para uma função gramatical, enquanto ela for gramaticalmente viável alguns traços de seus significados originais tendem a subsistir e particularidades de sua história lexical podem ser refletidas em restrições sobre sua distribuição gramatical.

d) Descategorização, que se refere a uma diminuição do estatuto categorial de itens gramaticalizados e conseqüente aparecimento de formas híbridas: ao sofrer gramaticalização, as formas tendem a perder ou neutralizar as características sintáticas próprias das categorias originais e a assumir atributos característicos de categorias secundárias.

Corroborando a pesquisa de Hopper, Lichtenberk (1991, *apud* NEVES, 1998, p. 38) afirma que as gramáticas das línguas naturais, são “produtos de desenvolvimentos históricos, entre eles a gramaticalização”, e aponta três conseqüências prototípicas decorrentes do processo histórico da gramaticalização: 1) emergência de uma nova categoria gramatical; 2) perda de uma categoria existente; 3) mudança no conjunto de membros que pertencem a uma categoria gramatical.

O autor indica que esses três tipos de conseqüências prototípicas são historicamente ligados: quando elementos lingüísticos adquirem novas propriedades, eles se tornam membros de novas categorias. Isto ocorre quando uma forma que exhibe, por exemplo, propriedades de uma categoria original, começa a perder suas propriedades e uma forma nova começa a ser usada como variante cada vez mais freqüente, até a completa substituição da forma velha.

4.3.3 A gramaticalização via extensão metafórica

Em um estudo que aborda a gramaticalização a partir da metáfora, Votre (1995) aponta como básico o princípio da extensão metafórica (o significado mais concreto de uma expressão se aplica a um contexto mais abstrato) elaborado por Lakoff e Johnson (2002). Por este princípio, conceitos mais corpóreos são empregados para entender, explicar ou descrever fenômenos mais abstratos, ou entidades claramente delineadas em termos corporais conceptualizam entidades mais estruturadas, ou seja, experiências não-concretas são entendidas em termos

de experiências corpóreas.

É nesse sentido que a gramaticalização pode ser entendida como um processo de base metafórica, já que uma de suas funções é a conceptualização obtida na expressão de uma coisa por outra. Como indicam Lakoff e Johnson (2002), a abstração metafórica (mais complexa e mais difícil de descrever) serve para relacionar conceitos “mais complexos” aos conceitos mais concretos, por meio de domínios conceptuais que são usados como “veículos metafóricos” para os primeiros. Este último tipo é considerado como o que está na base da gramaticalização.

A base metafórica da gramaticalização pode ser apreendida também na apresentação das tendências apontadas como caracterizadoras de metáforas “orientacionais” – casos em que o conceito emerge de uma orientação espacial: acima-abaixo, dentro-fora, frente-trás, fundo-raso, central-periférico.

Votre (1995, p. 81) apresenta um esquema em que um elemento da escala pode conceptualizar em uma escala da abstratização, que, num crescente da esquerda para a direita, governa o processo metafórico; é assim que o nome “costas”, que se refere a uma parte do corpo, passa a designar parte de objeto (costas da cadeira). Numa evolução que envolve as categorias corpo > objeto > espaço > tempo > qualidade, temos a seguinte derivação de campos semânticos: costas do corpo > costas de objeto > dar as costas > costas largas.

Votre (1994a), entretanto, não limita a gramaticalização à metaforização, marcando também a distinção da metáfora e da metonímia nesse processo, no qual intervêm os componentes pragmáticos e os contextos lingüístico e extralingüístico.

Como se ilustra nesta pesquisa, e como se pode observar nas diversas investigações funcionalistas, o processo de regularização gramatical que caracteriza a chamada gramaticalização pode ser encontrado nos campos da morfologia, da sintaxe e da semântica. O que de mais geral se pode dizer sobre a gramaticalização é que o processo, dinâmico e histórico na sua essência – embora a interpretação possa ser sincrônica –, é unidirecional, com uma unidade menos gramatical na ponta de chegada, implicando, portanto, necessariamente, codificação nova, e envolvendo, necessariamente, todos esses processos.

4.4 UNIDIRECIONALIDADE

A gramática, em sua concepção funcional, é constantemente motivada por forças externas à língua, o que viabiliza a existência de um processo de regularização das formas lingüísticas que partem do léxico para a norma, e o seu sentido contrário, quando as formas no interior da gramática perdem a sua função e retornam ao léxico, constituindo o fenômeno da *discursivização*. Com isso, podemos afirmar que há um movimento direcionado para cada processo na formação da estrutura da língua. A esse movimento chamamos de princípio da unidirecionalidade, que compõe o esquema cíclico funcional dos processos de gramaticalização e de discursivização de uma língua.

Na dinâmica desse processo, Givón (1995, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 53-54) avalia os aspectos cíclicos ocorridos na gramaticalização e discursivização que impulsionam o desenvolvimento da língua. No processo de gramaticalização de um língua, Givón trabalha com o sentido de unidirecionalidade quando percebe, no caráter cíclico da evolução lingüística, o processo diacrônico de regularização da língua. Nesse caso, ele nos mostra o processo diacrônico através da formulação do seguinte percurso de regularização: “desde o ponto mais previsível até a fase terminal”, mesmo que alguns itens lexicais passem a ser utilizados em contextos nos quais desempenham certa função gramatical, ainda que não totalmente fixados.

O trajeto unidirecional da regularização de um item gramatical mostra que é no uso constante e previsível que pode se desenvolver uma “[...] nova construção sintática com características morfológicas especiais [...]” (CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 54). Esse novo elemento dentro da estrutura da língua pode evoluir o bastante para fixar-se dentro de um contexto lingüístico.

Os mesmos autores (p. 54-55) apontam que essa dinâmica funcional da gramaticalização, entendida por Givón como sendo um movimento unidirecional do fenômeno lingüístico, vai ser pensada por outros teóricos funcionalistas como processo de *abstralização*, que corresponde à “[...] passagem do concreto para o abstrato”, pois as entidades abstratas emergem da experiência humana com o mundo concreto.

Traugott e Heine (1991, *apud* CUNHA; COSTA; CEZARIO, 2003, p. 54), por exemplo, concebem uma escala representativa desse processo com o seguinte

estágio unidirecional gradativo: “*espaço*>(*tempo*)>*texto*”. Há, nisso, duas perspectivas de perceber o fenômeno. Na primeira, a teoria funcionalista concebe a gramática como emergente porque suas categorias representativas são originadas de itens lexicais de sentido concreto evoluindo para o mais abstrato num processo *espaço*>*tempo*. A segunda perspectiva verificada nessa escala aponta que um determinado elemento lingüístico pode passar por *abstralização* em caráter progressivo de significado, sem que ocorra, necessariamente, a mudança gramatical.

Com o apoio do suporte teórico descrito, passamos ao Capítulo 5, em que, a partir de empréstimos e transferências da abordagem funcionalista da linguagem, estruturamos a concepção funcional que servirá para a análise do jogo de vôlei de praia, objeto do presente estudo.

5 A CONCEPÇÃO FUNCIONAL DO JOGO

Tendo abordado a lingüística funcional no curso de seu desenvolvimento como pesquisa para análise da língua e as suas repercussões nos estudos da linguagem, torna-se necessário partir agora rumo ao objeto deste estudo, o jogo como ferramenta de interação motriz.

Para tanto, procurar-se-á caracterizar esse “objeto motor” no quadro dos estudos da linguagem, com o objetivo de configurar-se uma concepção funcional capaz de contextualizar e situar a nova abordagem de análise do jogo, a qual, a partir dos princípios funcionalistas, será fundamentada com base em um jogo real.

5.1 AS OPERAÇÕES FUNCIONALISTAS E O USO DO JOGO

Em termos de estudos da linguagem, assumimos a função comunicativa da língua, fundamentada e representada como enfoque central pelos estudos funcionalistas. São entendidas, na visão funcionalista, as formas comunicativas como propriedades fundamentais resultantes de uma combinação de motivações e regularidades, que organizam interativamente a sua gramática, e que, portanto, partem da experiência discursiva. Assim, postulamos que as características totalizadoras da experiência corporal de interagir dentro de um encontro motor podem definir, em grande parte, a gramática de um jogo. Os jogadores, por meio de mecanismos estratégicos, nas suas condutas motrizes buscam exatamente o efeito da maneira de jogar para estruturar o jogo. Assim, esta maneira deve motivar as condições de uso.

A maneira de um grupo social jogar indica, efetivamente, os elos que a motricidade dos jogadores estabelece com a estrutura do jogo. Os indicadores externos, entre eles a capacidade física dos que jogam, permitem caracterizar o modo estratégico de um grupo social interagir e os diferentes estados motores dos jogadores. Desse modo, é possível identificar e explicar as conexões que os

jogadores estabelecem entre a lógica formal e o contexto, ou seja, os estados interiores e as motivações exteriores numa partida. Mais especificamente, é possível vincular as estruturas motivadoras dos que jogam com o próprio jogo, por intermédio do princípio da iconicidade. Ao postularmos a elaboração de uma concepção funcionalista de jogo, admitimos que a predominância da iconicidade do jogo estimula a emergência de outra leitura e interpretação das práticas corporais codificadas, ou seja, os jogos coletivos.

O ponto que merece destaque é que o nosso estudo fornecerá a evidência dessa base motriz, icônica, motivada e pragmática no sistema dos jogos. Esse princípio entra em conflito com as propostas eminentemente formalistas, que estabelecem, no sistema-jogo, o ponto de partida para a organização dos sentidos motores em seu contexto estrutural.

Desse modo, buscamos conceber as produções motrizes dos sujeitos que jogam não mais na versão descritiva do jogo como um conjunto de regras, e sim em um novo paradigma de orientação funcional da linguagem, com foco na tensão entre o concebido e o vivido, no efeito pragmático das ações motrizes nos jogos e nas opções individuais de cada ator social (jogador) que sustenta o jogo.

A concepção funcionalista do jogo pode também ser definida a partir das evidências icônicas do jogo, pois o jogo não deixa de ser um evento aberto, instável, imprevisível, e não a projeção lógica de uma estrutura já estabilizada no tempo por um determinado grupo social, tal como a proposta da praxiologia formalista preconiza. Assim, afirmamos que o efeito da constituição de um jogo singulariza a motricidade do jogador. Este propõe, cria, repete, marca e enfatiza de forma regular ou imprevisível sua motricidade, que se faz pragmaticamente para que o jogo aconteça.

O que se caracteriza como constituinte de um jogo são as ações menos convencionais dos jogadores, que escapam da arbitrariedade e denotam contradição, ruptura ou transformação. De certa forma, é o próprio sujeito que desautoriza a visão estabilizada do jogo, o que nos faz buscar as razões dessa motivação, maleabilidade e flexibilidade.

Nessa visão mais motivada, postulamos que a constituição de um jogo está funcionalmente associada a um princípio de iconicidade motriz, formulado por ações que se repetem, transformando o formalismo do jogo. A historicidade das ações motrizes de outros que precederam o modelo de jogo formal deve ser levada em

conta, fortalecida na constituição do jogo. Asseveramos que as relações motrizes dentro de cada situação motriz são carregadas de história e usos, pois as relações semânticas sincrônicas contidas nos jogos contêm um componente diacrônico que não podemos deixar de reconhecer.

Nesse sentido, entendemos que toda ação motriz mantém vínculos com outras ações (internas ou externas) pertencentes à mesma formação motriz do jogo, de modo que podemos requerer uma rede polissêmica de sentidos motores nos jogos. Isso faz com que organizemos um *corpus* das ações motrizes, baseado em um processo histórico, com a realização da pesquisa diacrônica do mesmo, uma vez que a ação motriz de um jogador mantém uma relação corporal com outras ações pré-construídas, produzidas em outras circunstâncias, anteriores a essas e, muitas vezes, dependentes dessas.

Podemos ter confronto nas regras, nos códigos e nas expectativas arbitrárias na estrutura dos jogos. Nos casos em que um jogador mostra poder de transformação das situações motrizes, ele resgata ações que fizeram parte da sua história de jogador, ou não comunga com outros sentidos atribuídos à forma de jogar de uma certa comunidade não-formal. Nesse sentido, a motricidade do jogador será funcional e confrontará os conteúdos dominantes, caracterizando-se pela forma surpreendente, resultante de uma postura criadora, questionadora da realidade formal posta.

Desse modo, a abordagem mais globalizante do jogo evita generalizações reducionistas, permitindo-nos mais facilmente observar as simetrias e regularidades no comportamento dos sujeitos jogadores nos jogos. O desvelamento dessas simetrias e regularidades nos permite fazer previsões funcionais e obter algum controle da situação motriz, para reconhecer as possíveis adaptações e a própria gramática do jogo. A percepção das regularidades nos jogos é socialmente compartilhada entre os jogadores e pode ser percebida na história e no espaço dos jogos.

Segundo Votre (1995), o espaço icônico nem sempre se manifesta transparente, em virtude da própria dinâmica arbitrária das línguas naturais. Entretanto, a linguagem, como o jogo, não deixa de ser um fenômeno aberto que interage com o social e que se constrói permanentemente no cotidiano. O olhar sincrônico de uma situação motriz pode, muitas vezes, diminuir ou mesmo obscurecer a propriedade icônica de auto-estruturação do jogo, ligando o jogo

apenas aos mecanismos arbitrários e estáveis na sua estruturação interna.

Por isso, a abordagem funcionalista do jogo, aqui defendida, revela-se válida para distinguir o sentido diacrônico do jogo, até então tratado de maneira meramente sincrônica pela Praxiologia Motriz de Parlebas, mais interessada nas bases interna e lógica do jogo do que nos processos de continuidade, variabilidade e mudança que partem da motricidade dos que jogam e derivam de outros campos semânticos – do lúdico para o esportivo, como um processo iconicamente motivado:

mais lúdico ----->mais esportivo
motricidade > tempo > estrutura ou convenção

Assim, busca-se uma abordagem de análise do jogo que evidencie favoravelmente a realidade fundadora dos jogos e suas motivações. Defendemos que o jogo é gerado na interação de certos grupos sociais que o compreendem como uma ferramenta interativa. Nesse sentido, a motivação que gera o jogo emerge da experiência humana, que se manifesta na organização socialmente compartilhada de um grupo social. Sustentamos então que o sistema jogo é gerado na experiência motriz do sujeito jogador, no contexto físico-social, influenciando a estrutura, operando regularidades.

5.2 PRINCÍPIO DE ICONICIDADE NO JOGO

A lingüística funcional sustenta a concepção de que existe na estrutura lingüística uma motivação oriunda da condição comunicativa. Conforme este princípio, há uma correspondência não-arbitrária entre forma e função. Em Cunha, Costa e Cezario (2003, p. 30), temos que “[...] a estrutura da língua reflete, de algum modo, a estrutura da experiência”. Ou seja, há uma analogia natural entre o código lingüístico, a forma e a função comunicativa. O jogador não inventa arbitrariamente novos modos de jogar, mas tende fortemente a utilizar material já existente na modalidade formal do jogo, estendendo o sentido de uma ação para se comunicar com mais produtividade com seus parceiros e afetar a equipe adversária com eficiência. Sendo assim, ele pode criar formas novas, respeitando as regras, derivando novos sentidos para outras formas de jogar. Como por exemplo, no voleibol atual, o “saque com salto” (tipo de ação motriz em que o jogador busca, por

meio de um salto, um saque mais forte), pontuar no início da partida. Esse tipo de saque se desenvolveu a partir do “saque por cima” (tipo de ação com o propósito de iniciar uma partida). Podemos chamar esse fenômeno de motivação icônica do jogo.

O exemplo da nova forma de jogar (o saque com salto) tem como novidade o fato de ser criado por um motivo mais contracomunicativo do jogo, apresentando um sentido mais específico de ataque já no início do jogo. No caso, o saque com salto apresenta uma relação sintática parecida com o saque por cima, porém com uma semântica diferente. Esse processo, baseado em decisões icônicas, é mais produtivo para a esportivização do jogo e, sobretudo, para a transformação das práticas corpóreas competitivistas. Em muitos casos, a motivação icônica se perde quando a mudança semântica faz a ação motriz afastar-se de suas origens.

A codificação das ocorrências motrizes, nos variados tipos de jogos, acontece a partir das formas motrizes que estão disponíveis para os jogadores. O que se percebe é que, ao fazer a escolha pelo uso de uma certa estrutura motriz em detrimento de outra, existia uma motivação maior (função), a qual deu origem a certa forma de jogar.

5.2.1 Subprincípio da quantidade

Muitas vezes, podemos observar a utilização vultosa de forma motriz por parte do jogador em um jogo. Nota-se que esse uso tem como consequência uma estrutura motriz mais elaborada e complexa, até mesmo em termos de execução.

Segundo o subprincípio da quantidade, quanto maior for a quantidade de informação a ser transmitida no jogo, maior será a proporção de forma aproveitada para reproduzir essa informação motriz. Além disso, existirá maior volume de forma, também em condições de informações recentes ou imprevisíveis por parte dos jogadores, acontecidas no momento de uma interação motriz.

5.2.2 Subprincípio da proximidade

Para tratarmos esse subprincípio, postulamos que os conteúdos que se encontram semanticamente próximos colocam-se sintaticamente relacionados no ato de uma ação motriz. Dito de outra forma, porém com o mesmo sentido, as formas motrizes mais integradas no plano motor também se apresentam com maior grau de

relação morfológica e sintática.

Ao empregarmos esse procedimento às ações motrizes em situação de jogo, analisamos que existe um nível de integração entre as ações motrizes. Desse modo, compreendemos que há traços que assinalam com freqüência um mesmo padrão informacional.

5.2.3 Subprincípio da ordenação linear

Como verificado na seção acima, conteúdos próximos semanticamente propendem a se demonstrar próximos sintaticamente. Ademais, a colocação dos elementos motores no jogo decorre de uma ordem padronizada. Para o jogador, a disposição dos elementos evidentes em sua motricidade representa a ordem de valor semântico mais próximo do jogo padronizado.

Por exemplo, no jogo de voleibol, que se estrutura através de atos motores padronizados (*saque*, recepção de *manchete*, *toque* e *cortada*), o ato de seguir uma hierarquia na ordem diferente da oficial, em que os elementos motores se apresentam de forma não-convencional, pode transgredir a sucessão cronológica das ações descritas nas regras oficiais, mostrando com nitidez o subprincípio da ordenação linear.

A sintaxe parlebasiana estuda tudo o que se relaciona com a combinação linear das formas motrizes (PARLEBAS, 1999, p. 344). O universal que codifica essa combinação linear é chamado por Parlebas de subpapéis (espécie de regras sintáticas do jogo), que vão codificar no jogo, por exemplo, de voleibol, um tipo de construção de ações compostas: saque (ação de colocar a bola em jogo ou começar a partida) + manchete (ação de receber o saque ou o ataque adversário) + toque (ação de passe ou preparação para o ataque) + cortada (ação de ataque). Porém, uma estrutura sintática diferente dessa pode conferir ênfase funcional às ações motrizes que aparecem no jogo, numa ordem invertida, mas com certa ocorrência e repetição. Ou seja, uma estrutura sintática “menos convencional” pode salientar uma função motriz para a variabilidade de ações funcionais que não fazem parte da estrutura sintática formal do jogo, e revelar qual o motivo de ela se manifestar de modo diferente.

Nesse sentido, a sintaxe do jogo, a partir de uma perspectiva funcional, tem a ver com a relevância funcional das formas motrizes e do jogo em geral. Ela postula,

por exemplo, que, no voleibol, uma forma motriz como o toque é uma ação de passe, quando analisado isoladamente; mas, inserida numa ação real, num contexto concreto de jogo, tem chances máximas de ser interpretada como uma ação motriz funcional.

Isso evidencia que a semântica de um jogo não deve se interessar apenas pela natureza formal de uma ação motriz, mas também pela sua função e uso no contexto do jogo. Assim, a abordagem funcional do jogo não estuda os significados do jogo como um livro didático ou como os manuais de regras tratam os fundamentos esportivos, mas a maneira como os significados motores do jogo ocorrem integrados nesse contexto.

Uma concepção funcionalista do jogo se preocupa mais com os usos motores revelados, e não apenas com as regras que moldam as condutas dos jogadores. O jogo se sustenta no uso que os usuários fazem dele, na maneira como estabelecem interação para manifestar sua motricidade, sua cultura e suas ações. Essa é a área pragmática do jogo integrada aos estudos dos processos funcionais relacionados à produção motriz, que observa as relações entre a pragmática, a semântica e a sintaxe de um jogo de maneira interdependente.

Essa percepção de que podemos explicar funcionalmente o jogo levando em consideração a maneira como os jogadores combinam suas ações motrizes no próprio contexto motor, pode contribuir para a análise de uma situação motriz menos convencional, pois grupos sociais diferentes dos já padronizados buscam produzir o “jogo espontâneo”. Nesse sentido, fatores externos ao jogo passam a ter uma interpretação mais relevante para análise.

O subprincípio da ordenação linear, como o subprincípio da proximidade, propõe que a informação mais tópica aparece em primeiro plano. Assim, as relevâncias motrizes do jogo vão conformar ou descrever a direção pela qual o analista poderá explicar o conteúdo do jogo. Para exemplificação, verifica-se que uma determinada ordem menos convencional de ações motrizes pode repetir-se em várias situações de jogo. Todavia, o meio como as ações são distribuídas, ou a ordem em que essas ações são arranjadas numa “cadeia motriz”, compromete diretamente a relação da ordem das ações no jogo.

Desse modo, o jogo, como a língua, não é um mapeamento arbitrário de regras padronizadas para as ações interativas. As ações motrizes “menos convencionais” refletem os traços estruturais dos jogos. Assim, o princípio da

iconicidade permite uma investigação detalhada das condições que governam o uso do jogo, como também os recursos motores empregados pelos jogadores para a construção de uma situação motriz particular.

5.3 O PRINCÍPIO DA MARCAÇÃO NO JOGO

O princípio da *marcação* busca distinguir as ações motrizes *marcadas* e *não-marcadas* dos jogadores, especialmente no contexto real, uma vez que o jogo é um evento dependente do contexto, como a língua. Para reconhecer a operação desse princípio, consideram-se os critérios de complexidade motriz dos que jogam (uma ação motriz finalizadora, no voleibol, como o saque com salto, tende a ser mais complexa e, por isso, mais marcada do que uma ação que apenas coloca a bola em jogo, como o saque por cima) e a distribuição da frequência (uma ação marcada, como o saque com salto, tende a ser menos freqüente do que uma ação mais simples, como o saque por cima). Esses critérios podem ser verificados de acordo com o contraste motor (ação marcada e não-marcada). Porém, esses critérios contrastivos dependem do contexto do jogo, pois o que pode caracterizar uma ação como marcada em um jogo, pode não o ser em outro.

O foco de análise contrastiva, no universo do jogo, gira em torno da capacidade física dos jogadores; por isso, o jogo passa a assumir, de acordo com o princípio da *marcação*, características funcionais. Esse valor atributivo distinto explicaria o uso marcado, por exemplo, do saque com salto.

Na concepção funcional de jogo, a informação mais marcada é transmitida por grande dificuldade de execução e por uma estrutura motriz complexa. Postulamos que a eleição de um ato motor para ocupar um papel central depende da natureza complexa da ação motriz. Em relação à complexidade motriz, a ação marcada demanda mais esforço, mais dificuldade de execução, pois, para elaborar uma ação em que se prevê um esforço motor especial na elaboração, usa-se uma ação motriz de difícil execução. Desse modo, a ação marcada tende a ocorrer com menos frequência do que outras.

Essa estratégia de construir ações motrizes que têm funções mais pragmáticas no jogo é reforçada por condições extrajogo relacionadas a fatores físicos e circunstanciais. A necessidade de buscar ações adequadas às suas capacidades físicas faz com que as ações realizadas pelos jogadores ocorram em

função de estratégias para facilitar o acesso às ações motrizes já disponíveis no universo de conhecimento dos sujeitos.

Assim sendo, as ações contracomunicativas são as mais marcadas. As ações consideradas marginais, como o saque por cima, decorrem de estratégias motrizes dos jogadores que utilizam preferencialmente essa ação para começar o jogo, pois, do ponto de vista estrutural, ela é menos complexa do que o saque com salto. Os critérios contrastivos determinam que, em relação à complexidade motriz, a ação mais marcada num jogo apresenta-se mais elaborada que o seu equivalente não-marcado, codificando-se sobretudo através do uso de ações contracomunicativas.

Para facilitar o processamento da interação no jogo, os jogadores recorrem às estratégias motrizes que apresentam, muitas vezes, uma maneira de jogar diferente. Esse modo diferente consiste em elaborar um tipo de jogo normatizado, que possibilita ativar um conjunto de ações correlatas com o jogo padrão, mas abrangente, com os referentes evocados num tipo de jogo lúdico, abrindo espaço para que todos os elementos menos convencionais sejam normatizados.

5.3.1 O jogo contrastivo

O contraste entre jogo esportivo e jogo lúdico ilustra bem a atuação dos critérios de marcação. As ações motrizes do jogo espontâneo são algo mais simples e informais, portanto, mais freqüentes. Isso se reflete também na estrutura do jogo, representando as formas motrizes não-marcadas num jogo. As ações motrizes do jogo esportivo, ao contrário, por serem mais complexas em termos motores e menos solicitadas no contexto lúdico, são também menos freqüentes e estruturalmente mais complexas, constituindo um caso marcado de jogo.

Essas estruturas do jogo se opõem binariamente, mas se distribuem num contínuo, exigindo diferentes formas de codificação de marcação quanto à freqüência e à complexidade motriz. Considerando esses critérios de distinção entre ações marcadas e não-marcadas, podemos estabelecer uma organização das ações motrizes no jogo de acordo com a freqüência, com a complexidade motriz e com o contexto de uso, pois, dado o caráter fluido e criativo do jogo, é necessário adotar os mesmos critérios da orientação funcionalista da linguagem na análise do princípio da marcação nos jogos coletivos.

Desse modo, para a concepção funcional do jogo, a freqüência e saliência

perceptual são os parâmetros de maior visibilidade para a aferição da marcação. Então, teremos de admitir que as ações motrizes formais, mais complexas e de difícil execução, são menos frequentes num jogo lúdico ou espontâneo, configurando-se como as marcadas.

Para finalizar, a correlação entre complexidade estrutural e baixa frequência de ocorrência de uma determinada estrutura motriz é o reflexo mais geral do princípio da marcação na língua ou no jogo. Por tratar de atividades motrizes mais elaboradas e complexas, o jogo formal é mais marcado em relação ao jogo lúdico ou informal, que é motoramente processado com mais espontaneidade e prazer, por se referir ao lazer dos jogadores, e fisicamente mais fácil de apreender.

5.3.2 Os planos contrastivos

Os planos contrastivos, nos jogos coletivos, podem ser entendidos como um enunciado motor ou uma ação motriz contínua, escalar, que focaliza diferentes ângulos da transferência da ação do jogador entre as diferentes porções (figura ou fundo) num enunciado motor. Desse modo, podemos comparar os planos contrastivos do jogo a uma função interativa do jogador que, por meio de uma ação motriz, especifica a sua maneira de estruturar sua motricidade para atingir seus propósitos interativos. A própria natureza interativa do jogo reflete planos motores em que os parâmetros universalistas dos jogos de confronto estão mais relacionados ao evento causal prototípico defensivo, comunicativo ou contracomunicativo.

Esses eventos são definidos como planos motores em que o sujeito intencionalmente causa ou não uma mudança física e perceptível no estado do jogo, ou uma marca que afeta os seus companheiros ou adversários. São esses eventos que mais se percebem e se codificam gramaticalmente. Há, portanto, uma correlação entre os traços que caracterizam o evento causal prototípico e os traços nos jogos que identificam uma ação defensiva, comunicativa ou contracomunicativa.

Nesse sentido, o jogo também pode codificar elementos motoramente salientes, ligados ao modo pelo qual a interação é apreendida. O modo como o jogador organiza sua motricidade é influenciado, em parte, pelos seus objetivos contracomunicativos e, em parte, pela sua percepção das necessidades defensivas e comunicativas entre os parceiros de uma mesma equipe. Assim, a motricidade do jogador pode apresentar distinção entre o que é central e o que é periférico. Para

que a interação se processe satisfatoriamente, ou seja, para que os jogadores possam partilhar a universalidade interativa do jogo de confronto, eles procuram se orientar a respeito do grau de centralidade e de perifericidade das ações motrizes que constituem o jogo.

5.3.3 Tópicos semânticos

Considera-se como tópico a noção semântica central de uma dada ação motriz codificada no jogo. Os tópicos semânticos ora podem ser um referente motor central, ora podem ser um ato periférico das ações que compõem o corpo do jogo.

A codificação das informações propagadas nas ações motrizes dos jogadores versa sobre a sua maneira de jogar. Em uma pesquisa como a aqui desenvolvida, a compreensão dessas ações pelo pesquisador e pelos sujeitos do estudo de um jogo é de extrema importância para a análise. Isso porque os jogadores, ao fazerem uso de uma estrutura menos convencional, especificam os tópicos que determinam a organização do jogo, a fim de que o pesquisador possa acessar, da forma mais categórica possível, o referente evocado. A concepção de “conhecimento partilhado” entre pesquisador e jogadores corresponde à de acessibilidade ao referente motor, que, por sua vez, pressupõe o conceito de tópico.

5.3.4 A relevância dos planos motores do jogo

Todos os jogos, presumivelmente, possuem estratégias funcionais e formais que especificam a maneira de jogar. Desse modo, entende-se que parte significativa da estrutura semântica de um jogo coletivo constitui-se por um conjunto de ações prototípicas, baseadas no eixo padronizado do jogo. Uma ação motriz de um jogo real pode invocar a ação prototípica esportiva identificada na motricidade de jogadores atletas, com elementos existentes no universo do jogo formal, mais sistematizado. Porém, numa interação real, nem todos os aspectos do evento prototípico esportivo têm igual interesse, pois todos os jogos, assim como todas as línguas, são dotados de mecanismos para marcar a importância interativa relativa às várias possibilidades de uso de jogadores ou falantes.

O fluxo da ordem motriz (como exemplo, no voleibol padrão, saque, manchete, toque e cortada) segue geralmente a ordem formal do jogo. Porém, numa

situação real de jogo, essa ordem pode ter uma seqüência motriz diferente das ações acima descritas.

Nesse âmbito, a concepção funcional do jogo examina um evento motor sob o enfoque de planos motores no contexto real de uso. Ou seja, o jogo, enquanto ferramenta de interação motriz, salienta estratégias motrizes relevantes na motricidade dos seus jogadores para a interpretação funcional. Trata-se de uma perspectiva de análise contrastiva entre o que é *central* (figura) e o que é *periférico* (fundo), que implica a atribuição de funções gramaticais para cada ação motriz, mesmo as menos convencionais, a partir da premissa de que o jogo se faz em função do uso de um grupo de sujeitos que sinalizam o relevo motor de uma ação.

Segundo essa nova perspectiva de análise dos jogos, a relevância motriz de uma ação e sua incidência no jogo estão ligadas ao fato de os jogadores serem capazes de executar um plano motor sob a perspectiva de marcar a importância interativa de uma ação. Desse modo, os jogadores constroem as ações motrizes de acordo com seus objetivos interativos e com a função de salientar as condutas mais relevantes. Ou seja, em qualquer situação motriz de confronto, algumas formas motrizes de que os usuários do jogo fazem uso são mais relevantes do que outras. Um são centrais no jogo (a figura), outras destacam-se como periféricas, dando-lhes a sustentação (o fundo).

O jogo, como a língua, possui recursos sintáticos que refletem o relevo estratégico para a interação. A porção figura é o ato central do jogo de confronto, correspondendo à estrutura contracomunicativa (as ações de finalização ou de ataque), e, como tal, define a natureza do jogo de confronto, enquanto a porção de fundo ou periférica (ações de defesa e de passe) cobre essa estrutura essencial do jogo, fazendo a coerência estrutural e, portanto, contribuindo para a progressão interativa.

Esses planos motores são codificados pelos traços defensivos, comunicativos e contracomunicativos descritos na motricidade dos jogadores, os quais são os responsáveis pela distinção figura-fundo, pois é o conjunto desses traços que determina a codificação dos planos motores do jogo.

Desse modo, podemos estudar os traços constituintes da motricidade de um jogador examinando o modo como uma ação saliente se codifica, ou mesmo identificar os arranjos motores do jogo, que podem nos fornecer o contraste entre o que é figura e fundo. Observa-se a tendência das ações de fundo estarem

associadas às ações defensivas e à preparação do evento contracomunicativo. As ações figura denotam o evento contracomunicativo propriamente dito, pois a parte do jogo que constitui o cenário contracomunicativo é o foco do jogo, e os outros componentes a ele subordinados tendem a ser expressos por meio de ações mais periféricas, que denotam as seqüências dos eventos que preparam a ação contracomunicativa como supostamente deve ocorrer.

A presença em uma ação motriz de um traço contracomunicativo com a intenção de pontuar indica uma ação de ataque que possui um alto grau de centralidade para uma equipe, em contraste com as ações periféricas de uma mesma equipe que defende uma ação de ataque adversário ou constrói a conexão comunicativa (os passes) do jogo. Assim, cada ação é vista em sua totalidade; do ponto de vista dos planos motores dos jogadores, do começo até o término de um jogo, com as várias estratégias empregadas para representar uma ação interativa (incluindo aí os bloqueios, as defesas, os passes e os ataques).

Se, por exemplo, uma equipe ataca, sabe-se que a equipe adversária operou por contraste a “defesa”; e que, por conseguinte, as ações desse paradigma “ataque” requerem um cenário de fundo envolvendo uma ação defensiva. Desse modo, podemos conceituar a dicotomia figura-fundo a partir de uma análise contrastiva. Essa codificação da significação das formas motrizes em situação de jogo busca identificar simultaneamente o que é central e periférico por meio desse contraste.

A execução de uma expressão defensiva ou comunicativa ativa toda a cena (fundo), mas apresenta o contraste com a parte central do jogo, ou seja, o afetamento adversário (figura). É exatamente nesse sentido que se trata, neste trabalho, dos conceitos de figura e fundo, que, derivados da lingüística funcional, distinguem aquilo que o jogo codifica como essencial e o que considera periférico.

A proeminência do fator contracomunicativo do jogo deriva do fato de o esporte, historicamente, ter sido desenvolvido por indivíduos que desempenham ações competitivas, especialmente por pessoas que deliberadamente usam o jogo para o confronto corporal. Além disso, as ações contracomunicativas (figura) tendem a ser mais repercutidas. Nesse sentido, há uma hierarquia de planos motores intrínseca aos jogos de confronto, ou seja, são atos comumente definidos como referenciais e essenciais nos jogos. O evento que afeta o adversário aplica-se à natureza motriz do jogo de confronto, uma vez que a afetabilidade total do

adversário decorre de uma perfectividade semântica da ação motriz, e é perfeitamente compreensível sua correlação com a figura do jogo.

5.4 INFORMATIVIDADE

O princípio funcionalista da informatividade firma-se na troca de informação, a partir da elaboração do conhecimento pelos interlocutores, ou do que eles supõem compartilhar. Essa função revela-se nos distintos níveis de codificação do jogo e está relacionada ao conhecimento que os participantes dos atos motrizes possuem – ou supõem ter – sobre o que está sendo informado.

O conhecimento de códigos informativos manifesta-se no uso de estruturas motrizes que mostram o grau de conhecimento que os jogadores possuem sobre a informação veiculada.

Para explanação do princípio da informatividade, apoiamo-nos na codificação da informação dos referentes motores, que se vincula diretamente ao subprincípio da quantidade, cuja postulação admite que a quantidade de ações motrizes em situação de jogo, indispensável à codificação, é proporcional à previsibilidade de sua frequência.

O princípio da informatividade motriz pode ser abordado na orientação funcionalista do jogo, principalmente a partir da categorização semântica de uma determinada ação motriz ou da codificação de referentes na motricidade dos jogadores, evidenciando que a forma de jogar de um grupo, como um todo, pode referenciar alguns fatores de ordem semântico-pragmática do jogo.

Essa forma de jogar, que se manifesta paralelamente à arbitrariedade do jogo, reflete, porém, algum princípio icônico de uma ação motriz relacionada à pressão competitivista do jogo. Assim, o grau de informatividade de referentes motores no contexto de uso do jogo pode exibir os fatores pragmáticos, semânticos e sintáticos nas ações motrizes dos jogadores, que a arbitrariedade do jogo obscurece. Por isso, no campo pragmático, a concepção funcionalista do jogo considera mais aceitável a idéia da não-arbitrariedade.

Nesse sentido, a informatividade motriz pode manifestar-se em todos os níveis da codificação expressiva de um jogador, e diz respeito ao que os próprios jogadores compartilham em suas ações motrizes, ou supõem que compartilham na interação. Do ponto de vista da concepção funcional do jogo, um jogador comunica-

se com o seu parceiro para informar alguma coisa sobre como conseguir êxito numa tarefa comunicativa, que pode ser uma preparação contracomunicativa, ou algum tipo de ação propriamente de ataque com que se pretenda afetar a equipe adversária.

A significação das ações motrizes depende da percepção e da interpretação dos interlocutores (jogadores e pesquisador) que compartilham do mesmo assunto. Quando os jogadores produzem sua motricidade, eles mesmos organizam e detalham os conteúdos de suas ações e, ao mesmo tempo em que situam as formas motrizes mais adequadas no evento, assinalam o estatuto informacional do jogo.

Assim, o estudo da codificação de referentes motores é importante para entender as categorias representativas do jogo e para distinguir o conhecimento que os jogadores compartilham em situação real de jogo.

5.4.1 Prototipicidade motriz

A ação de classificação gramatical de um jogo é uma forma de tratar a organização das estruturas em grupos diversos, de forma a reunir numa mesma categoria estruturas que relacionem particularidades similares (PARLEBAS, 1981). Acompanhando esse encadeamento de idéias, como visto anteriormente, jogos divergentes do modelo padrão tendem a classificar suas estruturas motrizes de forma distinta.

Ao examinar minuciosamente os diversos tipos de ações em que certos elementos são agrupados de forma distinta de um jogo oficial, destacamos o dever de também se atentar para a existência de estruturas menos convencionais aos padrões classificatórios legitimados, ou seja, os elementos marginais: os elementos que pertencem a uma mesma natureza mas não retêm, necessariamente, o mesmo *status* no que se refere à questão da legitimidade no jogo padrão.

Essas estruturas, geralmente, são classificadas de acordo com seus aspectos e suas qualidades mais particulares semelhantes às ações padronizadas. Desse modo, estruturas próximas a uma mesma categoria compartilham características parecidas.

Porém, a partir da análise que se pode fazer da maneira de jogar de cada grupo social, o pesquisador perceberá que, apesar da criatividade de cada um, há funções motrizes no jogo que caracterizam certas formas e tipos de ações motrizes

apropriadas, adequadas, extensões prototípicas do jogo formal, que são socialmente compartilhadas pelo grupo.

Numa concepção funcionalista do jogo coletivo, uma situação motriz pode ser, em parte, arbitrária, e, em parte, icônica ou não-arbitrária. De fato, se uma ação motriz for analisada isoladamente (ou seja, conforme a maneira formalista de observar o jogo fora de seu contexto de uso), o que inevitavelmente emerge diante da visão do analista é uma relação arbitrária ou convencional entre o conjunto de regras do jogo e as condutas motrizes dos jogadores. Entretanto, quando se muda o foco de análise para uma abordagem voltada para o uso, observa-se a existência de mecanismos recorrentes nas condutas motrizes dos jogadores, que refletem um processo mais funcional, em que criam ações motrizes diferentes, que, comparadas ao padrão formal, são menos convencionais.

Dessa forma, a concepção funcionalista do jogo procura dar novo relevo às formas motrizes funcionais, passando a compreendê-las como geradoras do sistema-jogo. Este, por sua vez, é definido de certa maneira como uma estrutura instável e em constante transformação, em virtude da multifuncionalidade de certas ações motrizes em situação específica de jogo. Nesse sentido, não há como separar o jogo do sujeito que joga, pois as condutas motrizes de quem joga são a gênese do sistema-jogo, que, por sua vez, alimenta as ações motrizes dos jogadores.

5.4.2 Informatividade comunicativa e contracomunicativa

De acordo com as exigências do sujeito jogador, do contexto ou de fatores extrajogo, os elementos motores do jogo adquirem significados específicos na sua organização motriz. Assim, o sujeito do jogo é agente, é sujeito, e as suas ações motrizes, que operam dentro de um contexto específico, têm uma maneira interativa para o desenvolver e estruturar o jogo.

Isso se refere à questão do estatuto informacional do jogo, constituinte das ações dos jogadores. Desse modo, a informatividade, como um princípio para codificar as mensagens corporais do jogo, presume que determinada ação motriz pode, ou não, ser compartilhada com um parceiro. Assim, o jogador introduz uma informação compartilhada que, segundo a abordagem funcionalista, é o conhecimento que o jogador assume compartilhar com a motricidade do seu parceiro no momento da interação.

Nesse sentido, a noção de informação motriz é um dos elementos fundamentais da concepção funcional do jogo para codificar se uma informação é dada, ou seja, representa o conhecimento que o jogador assume compartilhar na motricidade do companheiro, no momento de uma comunicação positiva ou não, pois entendemos que os jogadores, no momento da comunicação motriz, lidam com o conhecimento disponível entre si.

Os jogadores de uma mesma equipe também procuram conhecer o modo como afetar o adversário, e particularmente usam uma ação motriz com sentido falso de “sem significação” para os seus oponentes, uma espécie de ação negativa “ainda não conhecida”, que não pode ser codificada e defendida.

Para a Praxiologia Motriz, uma ação motriz contracomunicativa pode ser definida como uma ação com referente duvidoso, claramente opaco para a equipe adversária. Isso delimita, com precisão, a diferença entre o jogo competitivo e a língua. Os interesses e características da língua constituem uma solução comunicativa entre os falantes. O jogo propõe que se utilize o fator da contracomunicação motriz, identificando algumas restrições quanto ao conceito apenas comunicativo do jogo, já que este inclui ações dificultadoras que trazem problemas “legais” para os adversários resolverem.

A contracomunicação motriz é o tópico ou foco principal dos jogos coletivos (esportivos ou lúdicos). Tratado pela abordagem funcionalista, pode ser um dos fatores mais significativos no jogo. Quando o jogador transforma o que tem na mente em ações, deve escolher uma estrutura comunicativa para sua ação interativa com o parceiro, e outra contracomunicativa, dirigida aos seus oponentes. Ele faz tais escolhas mais ou menos simultaneamente, sendo freqüente selecionar o efeito comunicativo antes de ter escolhido o esquema contracomunicativo, gerando ações positivas e negativas desde o início do jogo. Esse tipo de tópico é, na realidade, uma ação motriz escolhida antecipadamente e, portanto, integrado às ações interativas do jogo.

Desse modo, o fator contracomunicativo no jogo é praticamente nuclear, central, e figura dos jogos coletivos. Os seus traços de natureza competitiva tratam da terminalidade do jogo, conforme foi proposto por Parlebas (1981). É uma característica singular e, ao mesmo tempo, universal no mundo ludoesportivo, no sentido de que é possível não se comunicar com outros sujeitos, o que não ocorre em relação à língua.

O fator contracomunicativo tem papel funcional, que é, como foi acima afirmado, especificar o domínio de uma equipe sobre a outra. Domínio que, no universo do jogo, o distingue da língua. A equipe adversária, por outro lado, também tem o papel semântico de contracomunicar, fornecer a desorientação motriz ou contra-ataque.

5.5 A GRAMATICALIZAÇÃO DO JOGO

Para Parlebas (1981), a descrição da lógica interna do jogo requer, primeiramente, que os universais do jogo apareçam atualizados nas ações motrizes dos jogadores. Assim, para se verificar as ações motrizes dos jogadores, os universais atribuem propriedades formais aos elementos motores do jogo, que refletirão no comportamento motor ou nas condutas motrizes dos jogadores.

Tais propriedades devem ser consideradas como parte da gramática do jogo, isto é, as regras são reconhecidas pelos que jogam e devem ser formalmente expressas na motricidade dos jogadores. Considerar as regras de um jogo como um mecanismo de ação motriz equivale a postular teoricamente a funcionalidade dos elementos motores constituintes do jogo, de modo que formas alternativas podem, também, expressar certas funções distintas na estrutura formal.

Desse modo, as ações motrizes menos convencionais dos jogadores podem ser salientadas para codificar relações mais lúdicas, ou a coexistência de diferentes funções motrizes em diferentes condições de jogo para outros propósitos mais produtivos, modificando a ordem relativamente formal do jogo.

A tarefa de explicar o fenômeno motor (o jogo) com base no contexto sócio-interacional dos que jogam busca o conhecimento da pressuposta informação pragmática de que o jogador dispõe. Sendo assim, podemos revelar as propriedades categoriais das ações motrizes partindo de regras pragmáticas que regem a interação motriz dos jogadores, ou de funções pragmáticas intra e extrajogo, que constituem sua estrutura como um todo.

Dentro desse enfoque, as regras de um jogo não são, para nenhuma teoria funcional, estruturas autônomas que possam conter todas as explicações possíveis para todas as formas de organização gramatical de um jogo sem levar em conta, em primeiro lugar, suas condições de uso. Por não serem autônomas, as regras dependem das dimensões sintática, semântica e pragmática que todos os jogos

possuem. Ou seja, um encontro motor não se baseia numa relação entre os jogadores independentemente de um contexto, mas no fato de que as ações motrizes assumem seus significados no contexto, o que implica a noção de que a motricidade dos jogadores decorre de ações criadas pragmaticamente e negociadas entre os jogadores. Sendo assim, as regras não são autônomas, mas subordinadas a mecanismos sintáticos, semânticos e pragmáticos que a motricidade dos jogadores processa durante a sua produção.

De acordo com essa concepção, como foi visto no Capítulo 4, a gramática do jogo, como a gramática da língua, é uma estrutura em mutação, em consequência das vicissitudes das ações motrizes dos jogadores. Ou seja, a gramática tem a forma que tem em razão das estratégias de organização das ações empregadas pelos jogadores no momento da sua interação no jogo. Dessa maneira, para compreender a gramática do jogo é necessário estudar o jogo em uso, em seu contexto motor específico, pois é nesse espaço que sua gramática é constituída.

5.6 PRINCÍPIO DA UNIDIRECIONALIDADE NO JOGO

Podemos compreender o princípio da unidirecionalidade do jogo como a trajetória empreendida por uma ação motriz ou uma estrutura motriz que, ao longo do tempo, muda de categoria sintática, recebe outras funções nas ações motrizes dos jogadores, sofre alterações formais e semânticas, deixa de ser parte da motricidade livre, até cristalizar-se. Desse modo, contemplamos o seguinte percurso oferecido pela teoria funcionalista da linguagem, e aqui o resumimos: ação motriz>sintaxe>morfologia> gramática do jogo.

A unidirecionalidade, tal como pragmaticamente conceituada pela teoria funcionalista da linguagem, e que se vê adaptada pela concepção funcional do jogo, acima mencionada, está claramente definida na trajetória diacrônica do jogo (mudança do jogo ao longo do tempo). Dessa forma, a concepção funcional do jogo não apenas fornece uma interpretação puramente sincrônica do jogo, mas explicita a noção de mudança do jogo e o ganho funcional de uma forma motriz no uso.

Nesse sentido, observamos que o conceito de *gramaticalização* preserva a idéia segura de que, para a teoria funcionalista, a gramática não tem um estado sincrônico pronto e acabado. Por isso, a concepção funcional do jogo sugere a noção de “gramática maleável” e a idéia de que não existe uma gramática

sincronicamente pronta para o jogo, mas um processo contínuo de organização motriz que deve ser entendido como sistematização das ações motrizes.

Esse processo de gramaticalização mostra que, ao lado de ações motrizes que mudam com o tempo, existem determinadas formas que parecem manter-se ao longo da trajetória dos jogos. Ou seja, pode haver um conjunto de formas “velhas” que atue com relativa regularidade sobre a estrutura interna de um jogo, permanecendo o seu sentido anterior.

É claro que, se a presente pesquisa deseja realizar a adequação pragmática às descrições e interpretações praxiológicas funcionalistas do jogo, ela não pode ignorar esse processo contínuo de *gramaticalização*, uma vez que a historicidade das ações motrizes dos jogadores pode ajudar a interpretação motivadora do jogo. Desse modo, a historicidade do jogo pode interagir com a estrutura interna e ser diacronicamente compreendida pela abordagem funcional, propiciando assim a percepção de uma origem mais lúdica a certos elementos motores que fazem parte do jogo.

Nesse sentido, pode-se dizer que a orientação funcionalista do jogo tende a adotar uma concepção pancrônica das práticas corporais de confronto, observando as relações sincrônicas e diacrônicas percebidas entre os jogadores nas relações motrizes por meio das forças comunicativas e contracomunicativas que atuam no momento concreto da interação, e que se manifestam de modo pragmático, podendo refletir as capacidades físicas, as limitações motrizes dos sujeitos que jogam, como também as mudanças e variações das ações motrizes.

Desse modo, na trajetória unidirecional dos processos de regularização de uma ação motriz no jogo, tudo começa sem uma aparente formalidade, exatamente por estar em processo de estabilização da ação motriz, mas pode se regularizar com o uso, com a repetição, e passar a exercer uma função formal. Assim, aquilo que no começo era casuístico se fixou e se converteu em norma, entrando na gramática (gramaticalização).

Por outro lado, quando determinado elemento motor que estava na gramática passa a ter comportamentos não-previsíveis, em termos de desbotamento semântico, podemos dizer que sai da gramática e retorna à esfera espontânea do jogo.

O processo de gramaticalização é capaz de explorar e interpretar os acordos entre os jogadores e os princípios subjacentes às expressões motrizes em termos de

sua funcionalidade, ou seja, como são usadas no jogo. Refere-se ao universo real da motricidade dos jogadores, com suas características culturais e as possíveis expressões motrizes que são derivadas da necessidade interativa dos jogadores.

5.7 A CATEGORIZAÇÃO DA MOTRICIDADE DOS JOGADORES

Um jogo pode ter diferentes relevos motores ou saliências motrizes, alguns mais centrais do que outros, por isso o jogo é funcionalmente organizado de acordo com o que o jogador deseja vivenciar. Este é um dos recursos de que os jogadores dispõem para chamar a atenção sobre um princípio codificado de *informação motriz*. Assim considerando, o jogo pode ser analisado tendo em vista uma ação motriz sobre a qual a informação é relativamente mais relevante ou saliente num dado contexto de interação, sendo por isso avaliada pelos que jogam como essencial para ser integrada à estrutura pragmática de jogo. A informação saliente se refere, então, às intenções relevantes que o jogador deseja provocar no jogo.

De acordo com a concepção funcional do jogo, o relevo motor pode ser marcado em qualquer parte da estrutura do jogo. Para que isso ocorra, o jogador revela o referente motor pretendido por meio de diferentes ações motrizes que representam suas formas expressivas acerca da sua experiência. A quantidade de informação motriz a ser fornecida em ações protótípicas pode ser codificada por meio de uma categorização adequada (GÖRSKI, 1985), que, por sua vez, organiza as informações motrizes mais focalizadas em categorias distintas. Por exemplo, no caso do jogo de vôlei, destacam-se as ações motrizes protótípicas mais salientes: as ações de recepção de saque e ataque, as ações de finalização ou ataque, as ações de passes ou conexões recepção/finalização, e as ações de saque. Essas ações representam a informação necessária e suficiente que corresponde às intenções do jogador para obter uma relação cooperativa com seus parceiros ou uma marca que afeta a equipe adversária, dentro da estrutura definida pela natureza do jogo de confronto.

No Quadro 2, procuramos sintetizar algumas diferenças entre as concepções formal e funcional do jogo, conforme foram analisadas ao longo destes capítulos.

Quadro 2: Diferenças entre as concepções formal e funcional do jogo

	CONCEPÇÃO FORMAL DO JOGO	CONCEPÇÃO FUNCIONAL DO JOGO
<p>Caracterização da Gramática</p> <p>Estudo da Gramática</p>	<p>Uma metalinguagem das práticas motrizes</p> <p>Nomenclatura e classificação dos jogos. Categorias próprias para os jogos.</p> <p>Utiliza as ações motrizes dos jogadores como unidade de análise.</p>	<p>Ressignificação. Concepção mais pragmática de análise do jogo.</p> <p>Os efeitos dos usos motores na constituição de uma prática motriz.</p> <p>Identificação do valor semântico-pragmático do ato motor em destaque, o que pode implicar a classe gramatical dos elementos envolvidos.</p>
<p>O Jogo Esportivo</p>	<p>“Norma-padrão”: variedade socialmente prestigiada.</p>	<p>O jogo esportivo é uma variante motriz (a variante de prestígio social)</p>
<p>Caracterização do Jogo</p>	<p>Os fatos que promovem a interação no jogo são a comunicação entre os jogadores e a comunicação negativa: contracomunicação</p> <p>São características interativas de qualquer prática motriz. Essas características identificam a estrutura de uma ação motriz.</p>	<p>A interação se faz por meio da motricidade.</p> <p>Compreender seu sentido global, os mecanismos constitutivos de sentido. Ampliar sua capacidade de uso do jogo.</p>

	CONCEPÇÃO FORMAL DO JOGO	CONCEPÇÃO FUNCIONAL DO JOGO
Estudo do Jogo	<p>Para sistematizar os conceitos gramaticais de cada prática motriz, Parlebas (1996, p. 13) destaca algumas ações motrizes soltas para análise. Estudo das partes do jogo apreendendo a estrutura. O jogo como soma de ações motrizes.</p> <p>Maior unidade = ações motrizes em situação de jogo.</p> <p>Menor unidade = ação, forma ou ato motor.</p> <p>As ações motrizes exprimem a lógica interna do jogo. Análise sintática das ações. para ver como essas unidades motrizes (as ações) funcionam no jogo.</p>	<p>Os propósitos interativos de uso efetivo do jogo.</p> <p>Os atos e ações motrizes podem se adequar a uma situação interativa.</p> <p>Desmontar as unidades motrizes para ver como seus sentidos foram construídos, criados e motivados em unidades semânticas mais amplas (a pragmática do jogo)</p> <p>A unidade básica na análise do jogo em funcionamento é a motricidade.</p>
Significação do Jogo	<p>Metalinguagem estabelecida segundo os modelos da ciência lingüística para esse fim. Dicotomias: significante e significado. Sincronia/diacronia. Jogo/indivíduo.</p>	<p>A forma motriz combina melhor com o sentido do jogo.</p> <p>O provável significado tem sua base no contexto do jogo prática motriz.</p> <p>Reconhece as diversas variantes das práticas motrizes e analisa as escolhas motrizes dos jogadores para construir os sentidos desejados (lúdicos ou esportivos).</p>
As Regras do Jogo	<p>O conjunto de regras que regem as condutas motrizes dos sujeitos jogadores. Arbitrárias, atemporais.</p>	<p>As regras gramaticais são regularidades que ajudam os usuários a usar e combinar as unidades do jogo (os atos e ações motrizes) para produzir determinado efeito interativo. Motivadas, históricas.</p>

Na seqüência deste trabalho, os princípios teóricos abordados ao longo dos Capítulos 6 e 7 serão considerados na discussão dos resultados da pesquisa de campo. A orientação funcionalista, conduzirá o estudo de um jogo real, visando captar as ações relevantes de uma situação motriz particular que contribuam para a validação da abordagem funcionalista do jogo através da análise da estrutura interna e externa dos encontros lúdicos de um grupo social de ex-atletas de voleibol, fundadores do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, com a observação do jogo em situação real de uso. O acesso às ações motrizes atuais e antigas e ao discurso verbal dos jogadores costura a vinculação diacrônica e sincrônica do jogo, e tornou possível observar as ações mais relevantes a partir de uma lógica mais pragmática do que formal.

6 OS PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

Neste capítulo procuramos seguir os postulados funcionalistas para a análise do jogo, discutidos no Capítulo 5, que nos possibilitam explorar as motivações, os usos, as variações e as mudanças das formas motrizes no próprio contexto histórico, social e cultural em que o jogo é desenvolvido.

Através da pesquisa de campo, foram reunidos dados que nos permitissem descrever e analisar o desenvolvimento de uma gramática funcional das ações motrizes de um jogo em situação real de enfrentamento. Nossa premissa é a de que o grupo de jogadores que se reúne para jogar o vôlei de praia como um evento extraformal executa movimentos consoantes às regras comuns do voleibol como um todo, mas também cria e compartilha, no coletivo, suas próprias regras: ora trazendo à tona, por meio de sua experiência, ações motrizes não previsíveis em relação às regras atuais do voleibol padrão, que partem do seu modo de jogar e se gramaticalizam de acordo com as ações dos jogadores, ora adaptando ou recriando outras funções não existentes no jogo oficial de praia, e mesmo no voleibol como um todo.

Em outras palavras, os aspectos oficiais do jogo, os acordos e os recursos motores dos jogadores coexistem com a parte estrutural do encontro coletivo. Porém, limitá-los apenas à sua estrutura formal não permitiria entender os dispositivos motores dos jogadores, que mudam, variam, alteram e modificam a estrutura do jogo, ou que podem fornecer os usos motivadores que geraram as transformações e adaptações de alguns elementos motores atuais em diferentes sincronias do voleibol, alicerçadas em fatores interativos e pragmáticos do jogo.

Todo esse processo passível de análise norteia a gramaticalização do jogo e não elimina a idéia da existência de informações motrizes estruturais (ações, formas, atos e dados motores) no caso deste estudo, foi o vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o contexto que coletamos as ações motrizes de um grupo de jogadores.

6.1 O *CORPUS* DA PESQUISA

Para coletar os dados que nos permitissem interpretar os fatores sintáticos, semânticos e pragmáticos (variações, estabilidade, circunstâncias motrizes e a natureza externa) no uso do jogo, e apresentar as motivações de um grupo social específico na utilização de determinadas ações motrizes na sua maneira de jogar, entramos em contato com um grupo de jogadores veteranos que forma a Rede do Pinheiro, localizada em frente à Rua Belizário Augusto, na praia de Icaraí, Cidade de Niterói, Estado do Rio de Janeiro. Essa rede de vôlei não foi projetada para servir a esta investigação; ela já existe neste local desde a década de 1970.

A escolha desse campo de pesquisa não foi casual. Buscamos levantar as ações de jogadores que se movimentam livres dos padrões do voleibol oficial, e escolhemos o vôlei de praia da Rede do Pinheiro porque preferimos verificar a funcionalidade do jogo em questão em uma situação lúdica, com menor censura para suas manifestações. As ações motrizes analisadas (recepção, finalizações, passes e saques) são comuns no jogo de voleibol, prática corporal que é considerada o segundo esporte mais praticado no Brasil, vindo depois apenas do futebol.

6.1.1 Os sujeitos da pesquisa

O grupo de jogadores da Rede do Pinheiro é formado por cerca de 15 integrantes, todos do sexo masculino, com idades entre 40 e 70 anos, que praticam o jogo há mais de 20 anos, alguns deles tendo sido jogadores de voleibol de quadra. Moradores dos bairros de Icaraí, Charitas e São Francisco, em Niterói, esses jogadores dirigem-se à Rede do Pinheiro para praticar o vôlei de praia nos finais de semana.

Os 10 sujeitos que compõem a amostra do presente estudo (Figura 1) foram selecionados por sua assiduidade aos jogos realizados na Rede do Pinheiro. Todos concordaram em participar da pesquisa, colocando-se sempre à disposição do pesquisador e dos três alunos (Gabriela Cunha, Manuel Batista e Wallace Tadeu) que auxiliaram na coleta de dados.

O voleibol de praia praticado na Rede do Pinheiro apresenta certas particularidades funcionais que se destacam e que diferem das praticadas

formalmente em eventos esportivos e campeonatos institucionalmente empreendidos. A partir das particularidades deste grupo de jogadores, procuramos reconstituir a gramática do seu jogo e averiguar as tendências de gramaticalização dos atos e ações motrizes do seu voleibol, para conhecer melhor o processo de variação, mudança e estabilidade motriz pelas quais eles passam.



Figura 1: Os jogadores da Rede do Pinheiro

6.1.2 Instrumentos utilizados

Para procedermos à pesquisa funcionalista do vôlei de praia jogado na Rede do Pinheiro recorreremos a:

- a) Dados oriundos da observação direta das partidas de vôlei de praia ocorridas na Rede do Pinheiro (ver Apêndice).
- b) Dados documentais especificamente relacionados às regras antigas e

atuais do voleibol de quadra profissional e do vôlei de praia. Livros didáticos, oriundos do ensino do voleibol, que falam sobre as finalidades de um ato motor, também constituem dados documentais utilizados nesta pesquisa. Esses livros trazem descrições formais das ações motrizes do voleibol feitas de acordo com um nível de instrução formal que busca privilegiar o jogo esportivo de padrão competitivo. Seus autores compreendem que as ações padronizadas caracterizam o comportamento motor produzido por atletas ou usuários com um nível motor escolarizado.

- c) Filmagens em vídeo das partidas de vôlei de praia da Rede do Pinheiro.
- d) Expressões orais dos 10 jogadores da Rede do Pinheiro sujeitos da pesquisa. Parte-se da idéia de que a pessoa interrogada é a mais apta a explorar o campo de estudo que lhe é colocado, em função do que pensa e sente. O recurso da expressão oral, por oposição à entrevista dirigida, tem o objetivo de contornar certos cerceamentos das entrevistas por questionário, o exemplo extremo da diretividade.
- e) Interface motricidade x fala, que admite a existência da função discursiva sobreposta aos processos de ações motrizes no espaço do jogo. Essa concepção funcional de análise do jogo busca interpretar o sistema do jogo compreendendo as falas dos jogadores como modo de narrar, relatar, descrever as suas próprias produções motrizes em situação de jogo.

6.1.3 Coleta dos dados

Os dados foram coletados de julho de 2004 a julho de 2006. Os dados oriundos da observação direta das partidas de vôlei de praia realizadas na Rede do Pinheiro foram registrados em um diário de campo. As expressões verbais dos jogadores sobre suas ações motrizes foram colhidas no próprio campo de jogo, sendo gravadas e depois transcritas para análise. As filmagens em vídeo totalizaram 60 horas de registro das partidas de vôlei de praia. Durante a utilização de cada instrumento selecionado para a pesquisa de campo, e em várias etapas do desenvolvimento da pesquisa, foram sendo realizadas análises parciais dos dados coletados, e entrecruzamentos com os dados documentais, a fim de corrigir possíveis falhas nos registros e/ou ampliar o âmbito da pesquisa associada ao uso

do jogo pelos sujeitos do estudo.

As expressões orais são basicamente dissertativas, em decorrência do modo de interlocução entre pesquisador e pesquisados, estabelecida no “conhecimento compartilhado” sobre o voleibol. Para a obtenção das expressões orais, o pesquisador solicitou aos sujeitos jogadores que falassem “sobre o seu modo de jogar”, configurando assim as estruturas mais salientes do jogo.

Para evitar que a atenção dos informantes se voltasse para a padronização do jogo, apresentamos o trabalho como uma pesquisa sobre o caráter funcional do jogo. As falas foram integralmente transcritas, a partir das gravações em fita. As gravações contêm as discussões entre o pesquisador e os jogadores sobre as ações motrizes relevantes que foram abordadas na observação direta do jogo, incluindo-se todos os sintomas, tais como hesitações, risos, silêncios etc.

As filmagens em vídeo das partidas destinaram-se a registrar todas as expressões motrizes, *praxemas*, falas, gestos etc., para serem acrescentadas às informações motrizes já recolhidas através da observação direta. Das 60 horas de filmagem, selecionamos dez jogos para dez jogadores que tiveram suas ações motrizes descritas em dez partidas do vôlei de praia da Rede do Pinheiro (cf. Tabela 1, apresentada na Seção 6.3 deste estudo).

6.1.4 Tratamento dos dados

Como a estrutura de um jogo depende do seu uso e é motivada pelas circunstâncias motrizes dos seus jogadores, pelo contexto específico de uso e pelas interferências pragmáticas no modo de elaboração do próprio jogo, o trabalho descritivo e analítico da produção motriz dos jogadores em situação de jogo teve como ponto de partida a observação das ações mais regulares, de maior visibilidade e saliência perceptual, que foram verificadas na observação direta, nos vídeos que registraram as partidas disputadas na Rede do Pinheiro e nas transcrições das expressões orais dos 10 sujeitos do estudo.

Por exprimirem toda a complexidade de que se compõe o próprio jogo, colhemos os dados motores mais salientes que poderiam constituir respostas à nossa hipótese de que o jogo se gramaticaliza/regulariza no uso, ou seja, motivado por aspectos semântico-pragmáticos ou por fatores de ordem externa que devem ser analisados.

Investigamos as razões e as motivações que levaram o grupo do vôlei de praia da Rede do Pinheiro a empregar determinadas estratégias de organização motriz no momento do jogo e os níveis de gramaticalização das ações motrizes em cada forma (toque, manchete, bandeja, bloqueio, cortada e saque).

Interrogamos os jogadores da Rede do Pinheiro sobre as suas interações no jogo, tendo como ponto de partida as ações motrizes de forma individual, em cada situação de jogo, ou seja: *Como cada sujeito jogador usa seus próprios recursos motores nas ações de defesa, de ataque, de conexão e de saque no vôlei?* Esta foi a pergunta norteadora que utilizamos para orientar todos os procedimentos de análise das produções corporais dos sujeitos da pesquisa, em oposição ao reducionismo estrutural, em que é o jogo que fala por si.

Em suas respostas, nas quais geralmente utilizavam a primeira pessoa do singular, os jogadores descreveram e explicaram suas condutas motrizes, suas experiências no jogo, de forma particular, seus conhecimentos, sua história na Rede do Pinheiro, sua cultura extraformal e esportiva. Além disso, recorreram ao patrimônio coletivo e cultural do jogo; termos como recepção, saque, manchete, toque etc. Estes fazem parte do contexto próprio dos jogadores, mesmo que as ações motrizes de cada jogador falassem de algo particular.

O tratamento desses dados não visou a detecção de “irregularidades”, de estratégias inadequadas que devem ser substituídas, mas sim a procura de alternativas, de outros recursos de organização motriz articuladores de distintos efeitos motores para o uso do jogo.

Por combinar a motricidade com a fala dos sujeitos jogadores, a prática do “falar sobre” mediou a relação entre essas duas modalidades. Tal prática foi motivada, criativamente, pelo pesquisador, para permitir a análise das regularidades motrizes dos jogadores (observação das ações motrizes mais regulares e salientes verificadas no voleibol do grupo; as ações relativamente estáveis nas categorias representativas das ações motrizes do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, e a instabilidade gramatical do jogo), das motivações e mudanças no jogo, uma vez que, para nós, os fatores tempo⁷ e uso refletem e explicam a estrutura do jogo.

⁷ Para os jogadores da Rede do Pinheiro existem duas sincronias representativas do voleibol como um todo: 1) o voleibol moderno, a partir da década de 1960, que caracterizou o jogo como esporte olímpico; 2) o voleibol rústico ou antigo (da década de 1950 até a década de 1960). Mesmo sabendo da sua origem em 1895, em Massachussets, USA, como uma atividade recreativa derivada do basquete com o nome de *Mintonette*, os sujeitos da pesquisa falam do voleibol desenvolvido a partir da década de 1950. Eles apresentaram evidências da unidirecionalidade da mudança do voleibol com um todo, da década de 1964 até os dias de hoje. Nesse sentido, constatamos por meio de seus depoimentos que o conjunto de usos das formas atuais (manchete,

O fenômeno sintático do jogo foi diretamente registrado por meio da organização das estratégias motrizes impressas nas ações de cada jogador - que, mais tarde, a partir da fala dos jogadores sobre suas ações em jogo, foram transformadas em textos para análise. Para análise desses “dados”, três aspectos foram considerados: 1) a função motriz nas formas peculiares do jogo; 2) a sintaxe das ações motrizes em categorias do jogo (ações de recepção de saque, recepção de ataque, ações de finalização, ações de conexão e saques); e 3) as ações motrizes dos jogadores, gramaticalizando/regularizando o jogo. Assim, as influências externas e internas sofridas na estrutura gramatical do vôlei de praia da Rede do Pinheiro foram analisadas em proporções motrizes e discursivas, provenientes de aspectos pragmáticos do jogo.

O conjunto de dados levantados na pesquisa de campo por meio de observação direta, filmagens, gravações das falas dos jogadores “sobre seu modo de jogar” permitiram o estabelecimento de categorias representativas prototípicas (VOTRE, 1995), que representaram as ações motrizes mais relevantes ou salientes no contexto do vôlei de praia praticado na Rede do Pinheiro.

6.2 AS CATEGORIAS DESTACADAS PARA ANÁLISE

Os recursos funcionais usados para codificar os referentes motores do jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro com os seus respectivos traços prototípicos partiram da observação direta de traços motores que já estão configurados com nitidez e bem recortados no voleibol como um todo, e podem ser apresentados, de forma escalar, dos mais previsíveis aos menos previsíveis: Recepção do saque: manchete>toque>bandeja; Recepção do ataque: toque>manchete>bloqueio>bandeja; Ações de finalização: toque>manchete>cortada; Ações de conexão da defesa para o ataque: toque>manchete>bandeja; e Ações de saque: por baixo>por cima. Esses recursos estão disponíveis na concepção funcional do jogo, para codificar a informatividade de um referente motor a partir do “conhecimento compartilhado” entre os jogadores e o pesquisador.

Tratamos de selecionar as ações motrizes *toque*, *manchete*, *bandeja*, *cortada*,

cortada, saque por cima e bloqueio) se encontram em estágios posteriores a 1964. Porém, algumas formas, como a bandeja e o toque para a recepção e finalização, caracterizam o uso de formas em outras sincronias anteriores à década de 1960. Assim, o estudo diacrônico também é aceito na pesquisa, relacionando-se ao princípio da unidirecionalidade e ao papel do tempo no processo de mudança do jogo.

bloqueio e *saque*, categorizando-as, gramaticalmente, nas suas ações prototípicas, referentes às categorias de defesa, conexão, ataque e saque. Com isso, foi possível interpretar as formas motrizes mais recorrentes numa dada situação de jogo. Repare-se a nossa adequação aos critérios mencionados por Votre (1995, p. 68):

A concepção de categorias prototípicas permite tratar os dados da realidade (seja qual for) como categorizados em termos relativamente difusos, no sentido de que, para cada categoria, alguns de seus membros a configuram de modo específico e nítido, bem recortado, discreto, enquanto outros a configuram de modo vago, ou pouco definido.

Cada ação motriz dos sujeitos do estudo foi classificada em uma categoria específica. Foram cinco as categorias destacadas para análise, com base nas indicações oferecidas por Votre e Naro (1989) e Cezario (2004):

- A – Recepção do saque adversário. Analisa-se a forma motriz de recepcionar o saque adversário: toque, manchete ou bandeja.
- B – Intercepção do ataque adversário. Analisa-se a forma motriz de retomar o ataque adversário: toque, manchete, bloqueio ou bandeja.
- C – Ações de finalização. Analisam-se os atos finalizadores expressos nas ações motrizes dos jogadores: toque, manchete ou cortada.
- D – Ações de conexões. Analisa-se se as ações de passes ocorrem por meio dos atos motores; manchete, toque ou bandeja.
- E – Saque. Analisa-se o tipo de saque efetuado pelo jogador: (a) por baixo, (b) por cima ou (c) com salto.

Atribuímos um ponto a cada forma motriz, dentro de uma classificação específica. Assim, uma categoria, a recepção de saque (Categoria A), que analisa se o sujeito jogador efetuou uma *manchete*, um *toque* ou uma *bandeja* na recepção de um saque adversário, controlou a soma de cada forma motriz com esses traços prototípicos nessa categoria. A soma dos pontos atribuídos às ações motrizes no jogo como um todo define o grau de inserção de cada forma incluída numa categoria. Essa medida mostrou a frequência das formas motrizes dos jogadores em situação de jogo e permitiu verificar que tipo de uso já está gramaticalizado/regularizado ou tende a se gramaticalizar/sistematizar no jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro.

Há fatores internos exclusivos de um jogo particular que integram a inserção

de uma forma motriz em cada categoria, e que são importantes para se detectar algum processo de gramaticalização e se obter uma descrição mais precisa. Pela capacidade motriz e idade dos jogadores, podem ocorrer casos de gramaticalização de uma determinada ação motriz que é condenada no jogo padrão porém se encontra muito freqüente num dado tipo de interação motriz, como a que ocorre na Rede do Pinheiro, onde, com a quase ausência de uma ação padronizada, se verifica o uso mais freqüente de outra ação menos convencional.

Por exemplo, na literatura esportiva há diversos trabalhos didáticos (CARVALHO, 1980; COLETIVO DE AUTORES, 1993) que abordam a ação motriz de saque como começo de uma partida ou para colocar a bola em jogo. O fator contracomunicativo do saque não é abordado nesses trabalhos como um novo referente responsável por afetar o adversário na primeira ação do jogo. Ele é importante para estudar a variação, a mudança motriz e a gramaticalização, dentre outros princípios. A mudança por uma nova função no jogo pode influenciar o rompimento de uma forma e também pode determinar a troca de planos motores para os jogadores.

A pesquisa na linha funcional demonstra que uma forma motriz pode ou não ser rompida com a entrada de um novo referente motor, pois uma função motriz nova, ou mesmo uma forma em desuso, podem surgir ou retornar no contexto do jogo, pelo modo singular de um grupo jogar.

É importante salientar que, ao analisarmos algumas formas motrizes para o levantamento de categorias do jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro, observamos que poderiam ser classificadas em um mesmo valor referencial, ou mesmo significado/função. Em outras palavras: cada ato motor ou ação dos jogadores pode ocorrer em cada uma das categorias investigadas, pois depende da situação (defensiva, comunicativa e contracomunicativa), dos recursos motores disponíveis dos jogadores, do desenvolvimento do jogo, de necessidades e preferências motrizes, das potencialidades e limitações, enfim, de condicionantes semântico-pragmáticos.

Desse modo, investigamos, explicitamente, o jogo: de maneira geral, a motricidade de cada jogador; de modo particular, cada forma motriz significativa; ambos nas condutas motrizes dos jogadores. Verificamos que cada forma motriz observada e descrita configurava uma categoria que incluía a ação motriz necessária à sua realização - isto é, se o objetivo do jogador é recepcionar o saque

adversário, naquele momento ele busca estratégias motrizes para dar conta da ação da recepção, seja por manchete, por toque ou por bandeja, um complexo possível de descrever, já que os jogadores da Rede do Pinheiro não usam a totalidade motriz que agora integra o voleibol padrão: pernas, pé, coxas, peito e cabeça. Assim, ficou evidente que o funcionamento de tal jogo dá provas da iconicidade motriz, isto é, a estrutura reflete a estrutura da experiência dos seus jogadores.

As expressões orais dos jogadores sobre suas ações motrizes possibilitaram um alto grau de categorização de ações de defesa, de conexão e finalização. Essas expressões tanto permitiram que os jogadores nos explicassem as regularidades motrizes no uso interativo do jogo, quanto nos levaram a conhecer as suas condições extrajogo, cujo foco foi a análise dos mecanismos motores mais recorrentes.

As expressões orais também nos forneceram as evidências motivadoras das estruturas sintáticas do jogo, quando buscamos investigar a sintaxe motriz do jogo como um todo, nos termos de sua semântica e pragmática. Foi nesta codificação sintática do jogo que desvendamos princípios icônicos (ludicamente motivados) interagindo com princípios mais arbitrários, que respondem pelas regras pragmáticas do vôlei de praia da Rede do Pinheiro.

Nesse sentido, pode-se afirmar que a motricidade e a fala dos jogadores constituíram as categorias motrizes do vôlei de praia da Rede do Pinheiro para tratamento analítico da nossa fonte empírica de pesquisa. Os princípios funcionalistas a serem utilizados na interpretação da gramaticalização motriz do jogo podem ser distinguidos como: a iconicidade, a marcação, planos motores, a informatividade e a unidirecionalidade.

6.3 CARACTERÍSTICAS GERAIS DO VÔLEI DE PRAIA DA REDE DO PINHEIRO

Desde nossas primeiras observações perceptuais (ou diretas) na Rede do Pinheiro, constatamos as formas “menos convencionais” na maneira de jogar da maioria dos jogadores, visível em suas ações motrizes, como, por exemplo, a recepção do saque de toque, o toque na finalização de uma jogada, as ações de passes com a retenção da bola entre as mãos e a bandeja nas ações de passes e recepção. Embora essas ações motrizes não estejam de acordo com as regras oficiais do vôlei de praia ou de quadra, os jogadores da Rede do Pinheiro conservam

um sentido básico decididamente ligado ao padrão formal do voleibol como um todo. Mas desenvolvem também um sentido funcional para suas ações no jogo.

A grande ocorrência de ações motrizes extraformais nos dados e no contexto de uso de um vôlei atípico parece indicar uma adequação semântica para esse tipo de jogo. Nesse sentido, podemos testar o papel decisivo desempenhado por fatores interacionais na criação de estratégias para a regularização ou sistematização do jogo. Os meios e princípios funcionalistas não levam a entender apenas a origem da gramaticalização, mas também o comportamento sincrônico que motivou certa padronização gramatical.

Um dos parâmetros mais visíveis para testar o processo de gramaticalização do jogo é a frequência. Por esse parâmetro é possível observar as formas que mais tendem à regularização/sistematização, pois ela indica que o alto índice de recursos motores aumenta a probabilidade de uma estrutura lingüística ou motriz se regularizar.

Na presente pesquisa, as análises quantitativas foram feitas a partir da distribuição da frequência (CRESPO, 2002), para cálculo, percentuais e ordem de relevância das diferentes formas motrizes observadas. Na Tabela 1 são apresentadas as ações motrizes realizadas pelos dez jogadores sujeitos desta pesquisa (J), nas dez partidas observadas, desde o momento em que tocavam a bola até o término do jogo. O número de formas motrizes exibidas nas suas categorias representam unidades significativas de cada uma das cinco categorias destacadas para a análise do jogo. Nas Tabelas 2, 3, 4, 5 e 6, as ocorrências dessas formas motrizes são apresentadas em termos de porcentagem. Portanto, as tabelas são as descrições das formas motrizes que estão sendo analisadas, mostrando-se bastante úteis para se chegar à interpretação funcionalista, e representando o aspecto quantitativo da pesquisa.

Com isso, buscamos identificar as variações, polissemias e mudanças que se dão no interior da gramática do jogo, compreendendo-se aí processos sintáticos de expansão e fixação no jogo que estão presentes na evolução expressiva unidirecional: ação motriz>(tempo)>estrutura de um encontro motor, que podem representar os processos diacrônicos de regularização do uso do jogo, desde o ponto mais extraformal até a fase mais esportiva, como a que nos interessa aqui, e que se destinam ao aprofundamento do conhecimento pancrônico (contínuo sincrônico e processos diacrônicos) do jogo.

Tabela 2: Porcentagem de ações de recepção de saque realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas

Categoria	Jogadores	Nº de ocorrências em 10 partidas	%
A Recepção de saque por toque	J1	100	12,76
	J2	80	10,20
	J3	45	5,75
	J4	105	13,39
	J5	135	17,22
	J6	47	5,99
	J7	103	13,14
	J8	59	7,53
	J9	61	7,78
	J10	49	6,25
	TOTAIS:	784	100,00
A Recepção de saque por manchete	J1	130	12,56
	J2	90	8,70
	J3	121	11,69
	J4	121	11,69
	J5	120	11,59
	J6	58	5,60
	J7	55	5,31
	J8	140	13,53
	J9	76	7,34
	J10	124	11,98
	TOTAIS:	1.035	100,00
A Recepção de saque por bandeja	J1	1	14,29
	J2	0	0,00
	J3	0	0,00
	J4	2	28,57
	J5	1	14,29
	J6	1	14,29
	J7	1	14,29
	J8	0	0,00
	J9	1	14,29
	J10	0	0,00
	TOTAIS:	7	100,00

Tabela 3: Porcentagem de ações de recepção de ataque realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas

Categoria	Jogadores	N° de ocorrências em 10 partidas	%
B Recepção de ataque por toque	J1	41	14,59
	J2	31	11,03
	J3	30	10,68
	J4	29	10,32
	J5	28	9,62
	J6	20	7,12
	J7	33	11,74
	J8	28	9,96
	J9	20	7,12
	J10	21	7,47
	TOTAIS:	281	100,00
B Recepção de ataque por manchete	J1	21	10,82
	J2	14	7,22
	J3	13	6,70
	J4	31	15,98
	J5	11	5,67
	J6	9	4,64
	J7	12	6,19
	J8	13	6,70
	J9	34	17,53
	J10	36	18,56
	TOTAIS:	194	100,00
B Recepção de ataque por bloqueio	J1	0	0,00
	J2	0	0,00
	J3	0	0,00
	J4	1	33,33
	J5	0	0,00
	J6	1	33,33
	J7	0	0,00
	J8	0	0,00
	J9	1	33,33
	J10	0	0,00
	TOTAIS:	3	100,00

Tabela 4: Porcentagem de ações de finalização realizadas pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas

Categoria	Jogadores	N° de ocorrências em 10 partidas	%
C Finalização por toque	J1	133	10,66
	J2	98	7,85
	J3	78	6,25
	J4	131	10,50
	J5	172	13,78
	J6	69	5,53
	J7	132	10,58
	J8	131	10,50
	J9	134	10,74
	J10	170	13,62
	TOTAIS:	1.248	100,00
C Finalização por manchete	J1	29	16,29
	J2	10	5,62
	J3	7	3,93
	J4	22	12,36
	J5	31	17,42
	J6	23	12,92
	J7	11	6,18
	J8	16	8,99
	J9	20	11,24
	J10	9	5,06
	TOTAIS:	178	100,00
C Finalização por cortada	J1	0	0,00
	J2	10	6,54
	J3	12	7,84
	J4	11	7,19
	J5	9	5,88
	J6	22	14,38
	J7	13	8,50
	J8	36	23,53
	J9	12	7,84
	J10	28	18,30
	TOTAIS:	153	100,00

Tabela 5: Porcentagem de ações de conexão realizadas pelos sujeitos da pesquisa observados em 10 partidas

Categoria	Jogadores	N° de ocorrências em 10 partidas	%
D Conexão por manchete	J1	28	6,76
	J2	30	7,25
	J3	58	14,01
	J4	27	6,52
	J5	43	10,39
	J6	71	17,15
	J7	55	13,29
	J8	40	9,66
	J9	51	12,32
	J10	11	2,66
	TOTAIS:	414	100,00
D Conexão por toque	J1	172	14,33
	J2	146	12,17
	J3	76	6,33
	J4	77	6,42
	J5	136	11,33
	J6	155	12,92
	J7	132	11,00
	J8	71	5,92
	J9	152	12,67
	J10	83	6,92
	TOTAIS:	1.200	100,00
D Conexão de bandeja	J1	1	25,00
	J2	0	0,00
	J3	0	0,00
	J4	1	25,00
	J5	1	25,00
	J6	0	0,00
	J7	0	0,00
	J8	0	0,00
	J9	1	25,00
	J10	0	0,00
	TOTAIS:	4	100,00

Tabela 6: Porcentagem de ações de saque realizadas
pelos sujeitos da pesquisa em 10 partidas

Categoria	Jogadores	N° de ocorrências em 10 partidas	%
E Saque por baixo	J1	0	0,00
	J2	168	25,85
	J3	0	0,00
	J4	173	26,62
	J5	161	24,77
	J6	0	0,00
	J7	0	0,00
	J8	0	0,00
	J9	0	0,00
	J10	148	22,77
	TOTAIS:	650	100,00
E Saque por cima	J1	190	18,87
	J2	0	0,00
	J3	166	16,48
	J4	78	7,75
	J5	0	0,00
	J6	171	16,98
	J7	153	15,19
	J8	97	9,63
	J9	152	15,09
	J10	0	0,00
	TOTAIS:	1.007	100,00
E Saque com salto	J1	0	0,00
	J2	0	0,00
	J3	0	0,00
	J4	0	0,00
	J5	0	0,00
	J6	0	0,00
	J7	0	0,00
	J8	0	0,00
	J9	0	0,00
	J10	0	0,00
	TOTAIS:	0	100,00

7 A ABORDAGEM FUNCIONALISTA DO FENÔMENO JOGO

A apresentação de nossas análises pertinentes à gramaticalização/sistematização do jogo, em especial do jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro, tem como base a exploração e interpretação do jogo através dos meios e princípios funcionalistas de orientação norte-americana (iconicidade, marcação, informatividade, planos contrastivos e unidirecionalidade).

Esses pressupostos promovem a Praxiologia Motriz à posição de teoria dos estudos das motivações motrizes, a partir da qual foi possível caracterizar e estudar as funções e as formas motrizes mais gramaticalizadas que permaneceram ou se expandiram no uso de um tipo de jogo. Nesta teoria, as ações motrizes partem do jogo extraformal e, de acordo com as circunstâncias e a frequência com que são empregadas, buscam as instâncias potenciais de gramaticalização no jogo e, uma vez sistematizadas, podem ser consideradas como parte da gramática do jogo.

Pode-se, portanto, afirmar que existem algumas regularidades extraformais entre as ações dos jogadores da Rede do Pinheiro. Ainda que diferentes, dependendo do estilo de cada jogador, não deixam de tentar a sistematização, no contexto desse tipo de jogo lúdico. Enquanto algumas formas motrizes, mesmo menos convencionais, são regulares, evidentes e frequentes, outras, menos previsíveis, não deixam de fazer parte do jogo.

Nesse sentido, o aumento ou o desuso das ações motrizes revelam, cada vez mais, a constituição da forma de jogar do grupo aqui analisada. Ou seja, à medida que as regularidades ficam mais detalhadas, as estratégias de organização do jogo empregadas pelos jogadores vão aparecendo. Ao mesmo tempo, a gramática do jogo fica mais evidente, pois se consegue verificar o uso de certas ações dos jogadores no momento das suas interações no espaço onde o jogo se constitui. Assim, observa-se que as interações motrizes do vôlei de praia da Rede do Pinheiro nos fornecem evidências de algumas formas motrizes que discriminam os processos de mudança e variação que resultam em gramaticalização no contexto do jogo, enquanto outras enunciam as motivações motrizes que geram as estruturas

semânticas e sintáticas do voleibol como um todo.

Dentre os elementos motores que buscam a sistematização menos formal no jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro, temos formas motrizes estratificadas, persistentes e descategorizadas (HOPPER, 1991, *apud* NEVES, 1997), que se relacionam em primeiro plano ao contexto menos formal do jogo. E, dentre outras ações motrizes especializadas que pertencem ao voleibol como um todo, temos evidências de suas origens motivadoras no próprio contexto do vôlei menos formal.

O que faz parte da maneira de jogar dos sujeitos da presente pesquisa regularizou-se no próprio jogo e, ao se auto-regular na motricidade dos que jogam, deu origem a um tipo de sintaxe motriz, conforme anuncia a hipótese norteadora de nossa tese: a sintaxe provém de estruturas não-formais. Ela só se constituirá para construir certas funções motrizes do jogo, e a partir disso os jogadores vão assimilando e gerando o sistema expressivo do jogo, de acordo com as vicissitudes de suas próprias ações.

Em nenhum dos casos aqui analisados os jogadores apresentaram repertórios motores idênticos. Os dez jogadores, escolhidos pelo critério da frequência assídua à Rede do Pinheiro, têm dez motricidades diferentes, como diferentes são suas histórias de vida. Todos esses jogadores construíram suas ações motrizes a seu modo, orientados pelo desejo de organizar sua motricidade, em parte por objetivos comunicativos entre suas duplas e em parte pela vontade de cumprir sua função motriz de contracomunicação sobre os adversários. Todos os jogadores sabem que a função primária do jogo é a interação. Assim, todos os analisados obtiveram êxito⁸ na sua tarefa, pois desenvolvem o sistema expressivo do jogo de acordo com o uso, isto é, mediante a exposição motriz.

Nas expressões orais, foram consideradas as modalidades motricidade/fala, estabelecendo, então, as falas dos jogadores ilustrando as suas ações motrizes em situação de jogo:

⁸ Nesta pesquisa, chamamos de êxito não necessariamente um ato motor correto, semelhante ao de um atleta de alto nível, ou uma *cortada* violenta que acerta o espaço adversário. Para nós, obter êxito significa usar o jogo, jogar do seu modo, marcar seu lugar no jogo por meio das suas ações motrizes, procurar alternativas motrizes viáveis de acordo com sua competência e capacidade motriz. Essa definição de êxito obedece a considerações técnicas decididas por quem é o sujeito do jogo, ou seja, os especialistas do assunto: os jogadores. Os dez jogadores estudados nesta pesquisa foram bem-sucedidos, uma vez que não nos interessava mostrar a diferença entre suas habilidades motrizes. O que mais nos interessou, entre outros aspectos, foi a busca de estratégias recorrentes na sua expressão motriz para dar conta do desenvolvimento do jogo.

- (1) “Já estamos tão acostumados a receber o *saque* de *toque*, que isso já faz parte do nosso jogo.”
- (2) “Aqui, utilizamos, também, o *toque* para ataque.”
- (3) “A regra diz que não vale o *toque* para finalizar, para atacar, mas aqui vale tudo.”
- (4) “Pegar o *saque* de *bandeja* não pode, eu sei, mas aqui não há respeito às regras.”
- (5) “Já estamos acostumados a pegar o *saque* de *toque*. Aqui não há regras.”
- (6) “Ainda permanece aqui a vantagem para cada lado. Aqui, o ponto só vale depois que a equipe obtiver a vantagem.”
- (7) “Quando a bola bate na rede, quer dizer, queima na hora do *saque*, é vantagem do time adversário. Aqui não é ponto, como no vôlei atual.”
- (8) “O que temos de normal no vôlei de praia é jogar com duplas.”
- (9) “Agora temos as mesmas medidas do vôlei de areia oficial.”

Nos exemplos acima, as ações motrizes dos jogadores estão ajustadas ao sentido funcional de um vôlei menos convencional, uma vez que os recursos motores disponíveis, neste jogo peculiar, mostram que cada componente que forma a tessitura do jogo apresenta correspondência entre as interferências pragmático-interativas no modo de elaboração do jogo pelos jogadores. Nos depoimentos (1), (2) e (3), os sujeitos informam que a forma motriz *toque* tem o sentido de recepcionar o *saque* adversário, e também finalizar uma ação de ataque. Nos exemplos (4) e (5), os jogadores corroboram, verbalmente, que uma ação de *bandeja* ou de *toque* tem o mesmo sentido da *manchete*. Nos exemplos (6) e (7), a “vantagem” e o *toque* da bola na rede, depois da execução do *saque*, representam, para o grupo, a conservação das leis antigas do vôlei de quadra. E, por fim, nos exemplos (8) e (9), a estrutura do jogo busca refletir a estrutura oficial do vôlei de praia, em que as regras, leis e atos motores padronizados passam a ser tratados de acordo com a situação real de produção do vôlei formal.

Desse modo, o desenvolvimento das diferentes formas de jogar um voleibol diferente é motivado quer por necessidades interativas menos convencionais, porém satisfeitas, quer pela ausência de determinados desempenhos padronizados para dadas ações motrizes. Assim, o jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro é passível de ser interpretado como um processo pancrônico que, contemplando tanto as formas já fixas convencionais de um voleibol menos convencional, como as

formas que mudam no interior do jogo, não pode deixar também de observar as formas que variam (no interior do jogo) por meio de pressões extrajogo. A este respeito, Martelotta e Areas (2003, p. 27) asseveram:

De uma perspectiva histórica, esses processos (de gramaticalização) podem dar a impressão de uma seqüência de mudanças ocorridas no tempo; de uma perspectiva sincrônica, o que se observa é um conjunto de polissemias existindo.

Nas análises que se seguem, pressupomos que as polissemias foram motivadas pelas circunstâncias interativas que o sistema funcional do jogo proporciona aos seus jogadores, pois tais implicações são oriundas do fato de os processos de gramaticalização/sistematização estarem relacionados às capacidades corporais dos seus agentes, enquanto usuários do jogo. Ou, numa perspectiva macrossocial, podemos entender que o estabelecimento da relação entre variação e mudança no voleibol não é somente reflexo midiático, ideológico ou competitivista que os esportes produzem, mas é também o uso que se faz, no cotidiano, das atividades produtivas e pragmáticas que o jogo pode proporcionar.

A explicitação de estratégias mais pragmáticas para a gramaticalização/sistematização do jogo, mediados pelos princípios funcionalistas, partem primeiramente da descrição dos dados motores que serviram de base para a caracterização que desenvolvemos.

Assim, as 5.501 ocorrências motrizes que apresentamos a seguir, observadas e coletadas na motricidade e nas falas dos jogadores, pressupõem uma concepção de gramaticalização do jogo enquanto ação icônica motivada pela situação interativa que o jogo oferece. Com base nos princípios da orientação funcionalista (GIVÓN, 1995), foi possível averiguar que aquilo que motiva os jogadores na escolha de ações motrizes semelhantes e diferentes do vôlei padrão é o que está particularmente ligado aos seus recursos motores, disponíveis para o uso de cada ação no contexto do jogo. Assim, fomos reconhecendo índices de suas sistematizações. O resultado geral desses índices encontra-se na Tabela 7:

Tabela 7: Freqüência dos atos motores *toque*, *manchete*, *bloqueio*, *cortada* e *bandeja*

AÇÕES	TOQUE		MANCHETE		CORTADA		BLOQUEIO		BANDEJA	
	OCORRÊNCIAS	%	OCORRÊNCIAS	%	OCORRÊNCIAS	%	OCORRÊNCIAS	%	OCORRÊNCIAS	%
CONEXÃO	1.200	16,76	414	5,78	—	—	—	—	4	0,06
RECEPÇÃO DO SAQUE	784	10,95	1.035	14,46	—	—	—	—	7	0,10
FINALIZAÇÃO	1.248	17,43	178	2,49	153	2,14	—	—	—	—
RECEPÇÃO DO ATAQUE	281	3,93	194	2,71	—	—	3	0,05	—	—
TOTAL	3.513	49,07	1.821	25,44	153	2,14	3	0,05	11	0,16

7.1 TOQUE

7.1.1 A multifuncionalidade do *toque*

No jogo de vôlei de praia da Rede do Pinheiro, a ação do ato motor *toque* aparece como um elemento multifuncional de recepção do *saque* (Categoria A), de recepção do ataque adversário (Categoria B), de finalização (Categoria C) e de conexão (Categoria D) (Figuras 2, 3 e 4). Certamente, essa multifuncionalidade de uma forma motriz satisfaz à abordagem funcionalista, pois apresenta mudanças e variações de sentido nas amostras analisadas.

O ato motor *toque* tem o sentido formal de conectar defesa/ataque (TEIXEIRA, 1995, p. 183). Porém, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o *toque* migra do domínio formal de conexão defesa/ataque e chega a outras categorias representativas, como recepção de *saque*, recepção de um efeito contracomunicativo e de ações de ataque e finalização. Dos seis atos motores estudados, o *toque* é o mais regular no uso do jogo em situação real, totalizando 3.513 dados (49,07%) de ações motrizes atípicas do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, com funções e significados que são completamente condenados pelo vôlei formal. Na Tabela 8 pode-se ver que o *toque* está envolvido preferencialmente em três microfunções: na recepção do *saque* (Categoria A) e de ataque adversário (Categoria B), e na finalização (Categoria C).

Tabela 8: As ações do *toque* na recepção de *saque*, recepção de ataque, finalização e conexão

Ações de Toque (Categorias)	Ocorrências	%
Recepção do <i>saque</i> (Categoria A)	784	22,31
Recepção de ataque (Categoria B)	281	7,90
Ações de finalização (Categoria C)	1.248	35,52
Ações de conexão (Categoria D)	1.200	34,15
Total	3.513	100,00

Nas duas primeiras funções, o *toque* indica apenas a progressão defensiva das ações motrizes. Há os contextos em que o *toque* adota traços de um ato motor de ataque; neste caso, o *toque* apresenta traços de semelhança com uma ação de finalização, pois representa um sentido contracomunicativo da equipe.

Ou seja, quando se posiciona como um elemento de finalização da jogada ou da recepção do *saque*, o *toque* funciona como um elemento de ataque ou de defesa, dependendo da posição que ocupa no jogo. Para este trabalho, são considerados todos os usos encontrados no *praxema toque*, como: recepção, conexão ou finalização. No vôlei de praia da Rede do Pinheiro, esses sentidos do *toque* ocorrem com muita frequência.

Entretanto, o efeito seqüencial do *toque*, que tem o seu traço formal de passe, coloca-o em evidência como um ato motor de conexão (Categoria D). Esta multifuncionalidade do *toque*, enquanto processo de gramaticalização no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, trata da variação e mudança de seu uso pelos jogadores. Neves (1997) assinala que a atuação deste processo é um *continuum* evolutivo e que qualquer tentativa de segmentação de unidades discretas é arbitrária.

Desse modo, exibimos, no binômio motricidade e fala, que os jogadores transferem o papel do *toque* (fenômeno esportivo reconhecido como passe, nas regras oficiais do voleibol) para as suas ações motrizes como: recepção do *saque*, recepção de ataque e finalização. Isso se dá por motivos pragmáticos que direcionam o funcionamento desse ato motor na prática lúdica do grupo.

De acordo com os resultados encontrados, o *toque* é mais freqüentemente utilizado como passe ou conexão defesa/ataque. Reflete estratégias de formulação do ataque, topicalizando informações cooperativas entre os jogadores da mesma equipe. Para nós, é importante salientar que a função de um ato motor é que pode gerar as estruturas do jogo. O *toque*, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, é usado regularmente com múltiplas funções.

7.1.2 O relevo na recepção do *saque*

Como ato de recepção de *saque*, o *toque* desempenha funções de caráter defensivo e representa a etapa inicial de preparação para o ataque. Essa função do *toque* já se encontra cristalizada nas ações de defesa no vôlei de praia da Rede do Pinheiro. Por outro lado, o uso do *toque* na recepção do *saque* pode ser apontado

como o ponto de partida da trajetória *unidirecional* do *toque>manchete* no voleibol competitivo, que, no nosso *corpus*, concorre, ao lado da *manchete*, em número de ocorrência nas ações de recepção do *saque* na Rede do Pinheiro. Isso indica que o *toque* recepção tende a aparecer em um tipo de situação motriz mais favorável à história, à capacidade motriz e à identidade do grupo em preservar as antigas formas do voleibol de quadra, ou, de um modo geral, em face de dificuldades na organização da *manchete* na função de recepção.

E, sem querer negar a contribuição coletiva dos sujeitos jogadores no projeto de gramaticalização do *toque* como uma ação de defesa, observamos que esse tipo de ato motor é peculiar nas condutas motrizes dos jogadores. Isso conjectura a persistência de um referente motor antigo nas ações de defesa do grupo, que, em determinadas situações do jogo, substitui a *manchete*:

- (10) “O *toque* era o fundamento principal de defesa, até 1964; depois é que veio a *manchete*, na Olimpíada de Tóquio. Aí o *toque* deixou de ser um fundamento de recepção do *saque*.”
- (11) “Aqui, ainda utilizamos o *toque* para a recepção.”
- (12) “Aqui o *toque* é um recurso de defesa, principalmente quando não conseguimos correr de costas para efetuar a *manchete*.”
- (13) “Já estou tão acostumado que defendo de *toque* mesmo. Uso mais o *toque* do que a *manchete*.”
- (14) “O *toque* serve mais para levantar a bola para a *cortada*, mas aqui também é usado para a defesa de um *saque*.”

Como podemos conferir nas falas acima, o *toque*, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, apresenta o resgate de um uso motor (anterior à década de 1960), ratificando a trajetória *unidirecional* *toque>manchete*. A função de defesa do *saque* (Categoria A) com o uso do *toque* é regulada em decorrência das características históricas dos sujeitos que jogaram um tipo de vôlei em que ainda não existia a *manchete*. Neste caso, a nova técnica defensiva (a *manchete*), estaria sendo necessária ao desempenho dessa função em estruturas esportivas mais competitivas, em que a produção defensiva via *manchete* é mais eficiente e produtiva em ações da recepção do *saque*.

Para o emprego dessa ação funcional do *toque* como um ato de recepção do

saque, caberia aos usuários do jogo o reconhecimento de um arranjo icônico a fim de escolher as formas disponíveis para ocupar o lugar de destaque que tem a *manchete* no jogo; e, por se tratar de usos muito ligados semanticamente, detectar no *toque* uma ação de recepção (Figura 2).

Assim, constata-se que o ato motor *toque* é um elemento do jogo que apresenta variações conforme o uso, partindo de um plano mais concreto (lúdico), passando pela trajetória diacrônica do vôlei, até ser substituído pela *manchete*, no voleibol como um todo, porém não deixando de ter uma função (pelo menos na Rede do Pinheiro) como um ato complementar de recepção, apresentando uma subfunção de defesa. Esta constatação comprova a extensão de uso dos atos motores para o jogador, que se deixa manipular por eles e os emprega adequadamente em seus propósitos interativos, dotando-os de maior ou menor importância.



Figura 2 – O *toque* recepção

O *toque* na função de recepção do *saque*, além de apresentar um número de ações baixas em relação à *manchete*, na Categoria A, também se comporta como um ato motor mais marcado do que a *manchete* na recepção do *saque*. É menos freqüente do que a *manchete*, totalizando 784 casos na Categoria A. Nessa categoria, apenas sete casos apresentaram ações de recepção de *saque* por meio da *bandeja*. Na maioria das ações de recepção de *saque*, os jogadores usam a *manchete* (1.035 casos). A Tabela 9 relaciona as ocorrências do *toque*, da *manchete* e da *bandeja* na função de recepção de *saque*.

Tabela 9: Freqüência das ações de recepção do *saque*

Classificação das ações de recepção de saque	Ocorrências	%
<i>Toque</i>	784	42,93
<i>Manchete</i>	1.035	56,68
<i>Bandeja</i>	7	0,38
Total	1.826	100,00

Nossas análises demonstram que, de fato, o maior número de ocorrências da *manchete* como ato receptivo se deu nas ações de defesa do *saque*: 1.035 do total, nesta categoria. O caso do *toque* recepção é típico de gramaticalização, pois esta forma motriz vem ganhando, progressivamente, a fixação morfológica característica de ato motor rotinizado. Trata-se de um processo contínuo de estabilidade do *toque* no jogo, pois este ato motor, que mantém vestígios do seu significado original na função de recepção de *saque*, ainda tem freqüência alta: 784 dos casos, no total de produções motrizes dos jogadores.

Daí podermos compreender o jogo coletivo não mais como uma entidade que promove os papéis motores de acordo com o *status* categorial de cada jogador, mas a partir do relevo extraformal da motricidade dos usuários do jogo, refletindo motivações e estratégias motrizes no campo das práticas corporais de enfrentamento.

7.1.3 O relevo nas ações de recepção do ataque

Deve-se perceber, também, que os traços de defesa de ataque do *toque* são codificadas como eventos defensivos. Existe uma pluralidade de sentidos do *toque* no vôlei de praia da Rede do Pinheiro. Essa função de recepção do ataque é freqüente nas situações do jogo, ou seja, na maioria das ações dos jogadores. Desse modo, o *toque* mostra alternância de sentido dependendo da categoria em que aparece:

- (15) “Quando não dá para pegar de *manchete*, vai de *toque* mesmo.”
- (16) “O *bloqueio* é um movimento muito difícil para os que jogam aqui.”
- (17) “Sabemos que o *toque*, do jeito que a gente faz, é errado. Mas, você sabe... aqui vale tudo.”

Desse modo, associamos o papel do *toque* ao valor de recepção do ataque adversário (Categoria B), pois tal ato, nessa função, constitui uma informação disponível no fluxo motor dos sujeitos desta pesquisa. O *toque* tende a aparecer com muita frequência em ações motrizes de defesa, ou seja, o *praxema toque* é *menos marcado* nas ações de recepção de ataque do que a *manchete*, e pertence ao plano de *figura* no vôlei de praia da Rede do Pinheiro dentro dessa categoria – plano central de recepção ou defesa de ataque nas ações dos jogadores. O uso do *toque* nessa categoria é muito mais freqüente do que outros (*manchete* e *bloqueio*), totalizando cerca de 281 ocorrências. Das ações de *manchete* registramos 194 casos, e de *bloqueio*, apenas três. De acordo com os resultados encontrados, o *toque* é mais freqüentemente utilizado como elemento que recebe o ataque do que a *manchete* e o *bloqueio* (Tabela 10).

Tabela 10: Frequência do *toque*, da *manchete* e do *bloqueio* nas ações de recepção de ataque

Classificação das ações de recepção de ataque	Ocorrências	%
<i>Toque</i>	281	58,78
<i>Manchete</i>	194	40,59
<i>Bloqueio</i>	3	0,62
Total	478	100,00

As ações de *toque* como recepção do ataque adversário apresentam índices mais altos do que a *manchete* e o *bloqueio* para essa função. O uso do *toque* como retomada é mais freqüente do que outros nessa função, totalizando 281 ações; 194 são de *manchete*, e apenas três são de *bloqueio*. A frequência de uso do *toque* e da *manchete* detectados para ações de recepção de ataque (Categoria B) decorre, sobretudo, do fator da complexidade do uso do *bloqueio* pelos jogadores. Segundo os jogadores da Rede do Pinheiro, as ações de *bloqueio* são mais complexas porque o evento codificado como defesa de uma ação de ataque determina a realização de um evento marcado de difícil execução. Dessa forma, os jogadores interpretam o ato do *toque* na retomada do ataque como mais próximo da sua capacidade motriz.



Figura 3 – O *toque* recepção de ataque

Os dados de recepção de ataque via *toque* (Figura 3) são todos atos de defesa. A porcentagem apresenta, também, um aumento considerável de dados de retomada, via *manchete*: 194 casos. No entanto, nas ações de recepção do *saque*, o número de dados com a *manchete* é maior (1.035) do que o *toque* para essa função. Nas duas formas de agir, os dados são, categoricamente, de defesa. Nesse sentido, os atos desejados dos jogadores são realizados de acordo com a situação do jogo, o que justifica a necessidade constante que o jogador tem de apresentar estruturas estratificadas para expressar novas situações que sejam, num determinado momento, mais eficientes e produtivas.

7.1.4 O relevo do *toque* nas ações de finalização

Nos parágrafos anteriores foi discutida a questão da ordem sintática das ações motrizes do *toque*, em que este ato motor se movimenta nos planos motores dos jogadores que buscam adaptar as suas formas para o jogo. Os dados apontaram para uma aparente liberdade do uso do *toque*, mostrando que as ações motrizes dos jogadores privilegiam, de modo diferenciado, o uso do *toque* como defesa de *saque* (Categoria A) e recepção de ataque (Categoria B). O *toque* como elemento finalizador é o fator que parece determinar a maior mobilidade do *praxema*

no jogo. Em outras palavras, observa-se, na Rede do Pinheiro, que esse tipo de função do *toque* o conduz a um papel central no jogo. Os exemplos abaixo, em que o *toque* procura sua sistematização na categoria de finalização, confirmam nossos resultados nesse sentido.

- (18) “O *toque* é o levantamento. A armação para a *cortada*. Sabemos que é proibido atacar de *toque*. Mas aqui nós trabalhamos o *toque* para pontuar.”
- (19) “O jogo de vôlei está muito dinâmico. Um saca, outro rebate, levanta e corta. Não tem mais aquela malandragem de colocar a bola com um *toque*.”
- (20) “Quando o adversário pensa que vou cortar eu pingo a bola [com o *toque*] no espaço vazio.”
- (21) “É mais interessante para nós o *toque* do que a *cortada*.”

Dessa forma, o *toque* na função de finalizador, ao ocorrer nas ações de ataque (Categoria C) do jogo, está funcionando, também, como um elemento contracomunicativo ou como um elemento referencial sintático de *figura*, nos termos de Cunha, Oliveira e Martelotta (2003, p. 39). Isso vem corroborar a postulação desses autores de que “o emissor orienta o receptor a respeito do grau de centralidade e de perifericidade dos enunciados que constituem seu discurso”. Em termos de estrutura de jogo, é na análise da motricidade do jogador que se poderá verificar o que constitui realce ou moldura na informação dada por uma porção central ou periférica nas ações do jogador.

Na perspectiva da concepção funcional do jogo, entende-se que a ordem da informação motriz coloca-se, muitas vezes, em função da intenção interativa de cada jogador. Como mostra essa abordagem, trata-se da contrastividade do jogo, pois o jogador, na intenção de construir a ordem dos eventos em termos da centralidade ou marginalidade de cada ato motor, posiciona o *praxema* em decorrência de fatores pragmáticos para atender à sua interação. Assim é que devemos entender as opções motrizes dos jogadores. Elas dependerão da intenção dos jogadores de interagir, comunicar ou cumprir uma determinada tarefa motriz, pois, se o jogador quer interagir com o seu parceiro ou desorientar o seu adversário, ele mesmo direciona o ato motor no contexto do jogo.

No exame do binômio motricidade x fala, o *toque* como finalizador (Categoria C) ocorre, de um modo geral, em primeiro plano, como figura bem recortada,

codificada como foco principal e central do vôlei de praia da Rede do Pinheiro. Por isso, as ações de *toque*-finalização são pontuais, afirmativas, e fazem parte de um evento concluído e de responsabilidade de um agente jogador, em posição de ataque, constituindo a *figura* do jogo. Este recurso de que os jogadores da Rede do Pinheiro dispõem para salientar o elemento *toque* no ataque está dentro de um mecanismo contrastivo com a *manchete* e a *cortada*.

Dos 1.581 dados de ações de finalização, 1.248 casos foram de *toque*, 178, de *manchete*, e apenas 155, de *cortada* (Tabela 11). Essas ações são identificadas mais prontamente como entidades que se apresentam em primeiro plano, como *figuras*, e que contextualizam o evento contracomunicativo. O *toque* como elemento finalizador é percebido contrastivamente como plano de *figura*, pois é costume, na Rede do Pinheiro, usar o *toque* como o realce finalizador de um *rally*⁹, um ato informativo de contracomunicação, que é o núcleo do jogo:

(22) “A *cortada* é um fundamento muito pouco utilizado aqui, devido às nossas condições físicas. Somos jogadores veteranos.”

Essa função contracomunicativa e objetiva do jogo realça de certa forma a ação pragmática do *toque* como elemento de ataque. Este é um recurso para salientar o *toque* como ataque, codificando a *informatividade* de um ato motor no jogo a partir do “conhecimento compartilhado” entre os jogadores da Rede do Pinheiro.

Tabela 11: Frequência das ações de finalização

Classificação das ações de finalização	Ocorrências	%
<i>Toque</i>	1.248	79,03
<i>Manchete</i>	178	11,27
<i>Cortada</i>	153	9,68
Total	1.579	100,00

Observa-se que o *toque*, formalmente, emerge de uma posição comunicativa de conexão da defesa para o ataque (Categoria D). Esta ocorrência do *toque* no final do *rally* se impõe, contrastivamente, com o *toque* elemento de conexão.

⁹ *Rally* é o termo utilizado para descrever o tempo compreendido entre o momento do saque e o momento da marcação de ponto por uma das equipes, pelo fato de a bola ter tocado no solo.

Nesse sentido, embora o *toque* se constitua numa estrutura básica para a armação ou conexão do ataque, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro o traço relevante de ataque do *toque* ocorre, em sua maioria, nas ações de ataque do jogo. Isso na esfera do domínio da finalização das ações do jogo, ou desde que se faça necessário salientar ou realçar este elemento no núcleo contracomunicativo. Sustentando-nos no que foi apresentado acima, podemos asseverar que tal emprego do *toque* na Rede do Pinheiro faz desse ato motor um *praxema* ideal ao atributo de finalizador.

Assim se explica esta ocorrência nos dados da presente análise dentro da Categoria C; o *toque*, como elemento de ataque, como exemplificamos nas falas abaixo, é o ato motor no ataque e se manifesta principalmente em funções relacionadas a propósitos, motivos e razões contracomunicativas:

- (23) “O *toque* é a *cortada* que não sei dar.”
- (24) “O *toque* por cima é um recurso para pontuar também.”
- (25) “Um *toque* bem colocado vale mais que uma *cortada*.”
- (26) “Nas minhas jogadas de *toque*, procuro sempre um espaço vazio no campo adversário para pingar a bola.”

O *toque* finalizador (Figura 4) ocupa o lugar mais alto em números de dados de finalização na Categoria C, uma vez que possui quase todos os traços de um ato de conclusão, pois é perfectivo, fechado e punctual, tendo a intencionalidade de afetar o adversário. Este tipo de ação motriz, como a *cortada*, associa-se a um evento causal prototípico contracomunicativo, em que um agente, animado intencionalmente, causa uma mudança física e perceptível na estrutura do jogo. Este é o evento mais destacado (fazer um gol, encestar, fazer pontos) que percebemos no jogo, e que codificamos como uma ação de ataque. Desse modo, por refletir elementos motoramente salientes, esses atos possuem um alto grau de centralidade, ligado ao modo pelo qual um jogador busca atingir seus propósitos contracomunicativos.

É interessante comentar por que não são observadas com regularidade as ações motrizes que postulam a *cortada* como um ato motor que se desdobra numa estrutura contracomunicativa. O ato motor *cortada* (Categoria C) é considerado uma estrutura motriz complexa e de difícil execução pelos jogadores veteranos da Rede

do Pinheiro. Eles destacam a pouca utilização deste *praxema* no interior do jogo, exemplificando, perfeitamente, o fato de que nem sempre a ação da *cortada* vai se desdobrar como uma ação contracomunicativa, mesmo se sabendo que a *cortada* é considerada, no vôlei padrão, como um evento especializado nas ações de ataque.



Figura 4 – O *toque* finalização

Desse modo, o próprio escopo das ações motrizes dos sujeitos do jogo nos conduz à conclusão de que a *cortada* funciona como uma ação de fundo, já que, em contraste com o *toque*, nessa Categoria C, ela tende a ocorrer marginalmente no jogo, mesmo servindo como um elemento importante na finalização do *rally*, aparecendo como um elemento marcado no discurso de alguns jogadores:

- (27) “Eu acho a *cortada* um fundamento difícil de executar. Não consigo mais efetuar como antes.”
- (28) “Poucas vezes sai uma *cortada* aqui, mas às vezes acontece.”
- (29) “Geralmente, aqui a finalização é o *toque*.”

Por meio do binômio motricidade x fala, nota-se que a maior parte dos dados relacionados ao ato motor *toque* está concentrada nas ações de ataque (1.248 de

toda a produção motriz dos jogadores na Categoria C). Isso demonstra que o ato motor *toque* tem, também, uma função estendida para expressar ataque, que já está gramaticalizada via estratificação na Rede do Pinheiro, tendo, prototipicamente, o valor de finalização.

O uso do *toque* nas ações de finalização (Categoria C) ganhou o sentido referencial de ataque da *cortada* e da *manchete*, passando a assumir funções voltadas para o ato contracomunicativo do jogo. No caso da Rede do Pinheiro, o *toque* tende a se encaixar na função de ataque, característica que persiste de sua origem no voleibol antigo como ato de ataque, em que os jogadores usavam as duas mãos para tocar a bola. Este ato motor predomina, na Rede do Pinheiro, em plano *figura*, que, por estar categorizado nas ações do *toque*, reflete a continuidade de um processo contracomunicativo.

As ações de finalização via *toque* têm um percentual maior, porque nessas ações os jogadores expressam suas formas mais recorrentes de marcar os pontos, as vantagens previstas nas normas do vôlei, e também expressam seus desejos de contracomunicação, seu objetivo de marcar. Essa forma motriz é um elemento fixo nesse tipo de vôlei, já gramaticalizada/sistematizada na Rede do Pinheiro. Seus usos são freqüentes e se equilibram na produção verbal dos jogadores, quando prestaram seus depoimentos sobre o jogo.

Conforme pôde ser contemplado nos parágrafos acima, há um número elevado de ocorrências de uma ação velha, que pode ampliar o uso de um ato motor já existente, tornando-o aplicável a novas situações. Desse modo, pode-se explicar a freqüência conferida ao *toque* do seguinte modo: 1) o *toque* finalizador está relacionado à própria natureza desse gênero de jogo, que costuma ser um evento mais lúdico do que competitivo; 2) o alto índice de *toque*-finalização pode estar articulado ao fato de os jogadores buscarem preservar sua capacidade física, e por isso tentarem um arranjo icônico a partir de formas apropriadas para o jogo funcionar; 3) para um tipo de jogo com o nome de “rataria da praia”, interessa mais aos jogadores fazer com que as suas ações sejam plenamente aceitas, para que possam ser sistematizadas.

7.1.5 O relevo nas ações de conexão defesa/ataque

Quando inicia uma ação de passe (Categoria D), o *toque* é o principal ato

motor a estabelecer uma relação entre a defesa e o ataque, comportando-se como um elemento de conexão (Figura 5) entre essas duas ações. Assim, o *toque* funciona como um elemento responsável por manter ativo o canal comunicativo entre defesa e ataque, assemelhando-se a um conectivo motor do jogo.



Figura 5 – O *toque* conexão

Nas falas abaixo temos alguns exemplos em que o *toque* está relacionado ao plano motor *figura* do jogo, funcionando como um elemento conectivo que se relaciona com ações defensivas e finalizadoras, organizando a comunicação defesa/ataque:

- (30) “A melhor jogada para o ataque é um levantamento de *toque*.”
- (31) “O *toque* é o elo da defesa com o ataque.”
- (32) “Entre a *manchete* e a *cortada* está o levantamento de *toque*. Primeiro a *manchete*, depois o *toque*, e, por fim, a *cortada*.”

Nesse uso, o *toque*, dentro da Categoria D, apresenta alta frequência: 1.200 casos como elemento conectivo da defesa com o ataque, o que nos leva a considerar que tal *praxema*, na Rede do Pinheiro, tende a ocorrer com maior regularidade no plano motor *figura*. O *toque* é formalmente codificado com o valor de conectivo. Das 1.618 ações da Categoria D, 1.200 casos apresentaram ações de

toque, 414, de *manchete*, e apenas quatro, de *bandeja*. A Tabela 12 mostra os resultados da observação direta das ações de conexão.

Tabela 12: As ocorrências dos tipos de ações de conexão

Classificação das ações de conexão	Ocorrências	%
<i>Toque</i>	1200	74,16
<i>Manchete</i>	414	25,59
<i>Bandeja</i>	4	0,24
Total	1.618	100,00

Podemos perceber que essa ação conectiva do *toque* corresponde ao plano motor *figura* no jogo, uma vez que, por meio desta ação, os jogadores centralizam o ato comunicativo, buscando se comunicar com seus parceiros e assim se preparar para se opor ao seu adversário. É importante destacar que o índice encontrado com alta regularidade do *toque* nessa função faz parte das ações motrizes compostas pelas conexões da defesa com o ataque. Nessas ações, o *praxema* é visto como um ato motor típico e tradicional que liga as ações defesa/ataque no voleibol como um todo. Tal regularização tem uma relação direta com a posição do ato motor *toque* no jogo, enquanto um elemento de conexão ou funcionando como uma ação comunicativa.

Com o surgimento da *manchete*, o *toque* assume o valor efetivo de passe no voleibol como um todo, adquirindo maior integração sintática com as ações de conexão (Categoria D), com as quais passa a atuar entre defesa e ataque. A partir daí, o *toque*-recepção iniciou um processo de ganho de valor pragmático na Rede do Pinheiro, passando a desempenhar funções típicas de um ato motor regular para as funções de passe. Na função de recepção do *saque*, o *toque* tende a ocorrer mais no vôlei menos convencional, como o praticado na Rede do Pinheiro.

Na literatura especializada do voleibol, como Carvalho (1980), Teixeira (1995), entre outros, apresenta-se a característica principal do *toque*, que funciona, prioritariamente, como um ato especializado para as ações de conexão defesa/ataque. Apenas uma concepção funcional do jogo pode explicar que entre as categorias formais do jogo pode haver multiplicidade de funções, porém o cerne formal dessas ações apresenta-se bem nítido nas regras esportivas. Observando-se

os exemplos apresentados, percebe-se que a categorização do *toque* em suas diferentes ocorrências vem sustentar nossos resultados, de que dados usos do *toque* no vôlei não-formal habilitam a sua inserção no jogo.

O uso do *toque* como finalizador, por exemplo, possui valor contracomunicativo, como o da *cortada*, e exprime uma ação de ordem individual (psicomotriz) que é ilegal no jogo formal, segundo as normas do vôlei padrão. Entretanto, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, a freqüência e a repetição do processo contracomunicativo via *toque* faz com que esse ato motor assuma valor efetivo, adquirindo maior integração sintática com os outros atos motores, com os quais acaba formando uma ordenação sintática cristalizada: *toque-recepção>toque-conexão>toque-finalização*.

O subprincípio da ordenação é o meio que caracteriza os usos do *toque* nessa ordem na Rede do Pinheiro, pois promove as variações e as mudanças na forma de jogar dos seus jogadores de acordo com a função interativa que o jogo propõe. O *toque* permanece com as características típicas de um conector, mas também molda-se às novas funções de recepção, finalização e conexão.

7.2 MANCHETE

7.2.1 O contexto diacrônico *bandeja>manchete*

Analisamos agora os usos da *manchete* com base nos princípios que compõem a teoria funcionalista. Em Carvalho (1980), vemos que esse ato motor é muito comum na função de recepção do *saque* (Categoria A), mas na Rede do Pinheiro está presente também em ações de recepção de ataque (Categoria B), ações de finalização (Categoria C) e conexões (Categoria D).

Esse ato motor, segundo os nossos informantes, não ocorria no voleibol antigo. Ele surge no voleibol não-formal provavelmente a partir da década de 1960, seguindo uma tendência prototípica de defesa, em função de ele ter uma produtividade nas ações de recepção do *saque*, o que modalizou as estratégias motrizes mais eficientes de defesa. Votre (1996, p. 29) aborda a questão da extensão de uso da seguinte forma:

Admitamos que, num primeiro momento, a forma **a** denota o significado **a'**. Para dar conta do significado **a''**, estreitamente assemelhado a **a'**, utilizo-me da mesma forma **a**. Ora, nesse primeiro momento pode-se verificar oscilação, dúvida, insegurança sobre a qual dos dois significados a forma se aplica. Essa fase de ambigüidade, entretanto, supera-se à medida que, via repetição, o significado fica mais transparente e se regulariza o novo uso.

Tal declaração é argumento favorável à visão diacrônica de um ato motor muito freqüente no voleibol, como é a *manchete*, e que teria aparecido em um momento posterior ao voleibol olímpico.

O *corpus* da pesquisa apresentou muitas ocorrências da *manchete* nas recepções de *saque* dos jogadores da Rede do Pinheiro (Categoria A). Entretanto, pode-se verificar que as ações contextualizadas por esse ato motor no voleibol como um todo já estavam disponíveis nas ações de um outro ato motor, pouco utilizado e já descategorizado no vôlei da Rede do Pinheiro: a *bandeja*.

O ato motor *manchete* é menos marcado na função de recepção de *saque* nesta pesquisa. Pela Tabela 13, vê-se que o ponto máximo desse ato motor é de 1.035 casos, totalizando cerca de 14,46% de produção motriz na Categoria A. Não há dados com porcentagem mais alta na função de recepção do *saque* do que a *manchete*, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro; nesse sentido, a *manchete* é o evento mais codificado nesta função.

Tabela 13: A freqüência dos atos motores *manchete* e *bandeja* em 10 partidas

Ações	<i>Manchete</i>		<i>Bandeja</i>	
	Ocorrências	%	Ocorrências	%
Finalização	178	2,49	—	—
Recepção de ataque	194	2,71	7	0,10
Conexão	414	5,78	4	0,06
Recepção do saque	1.035	14,46	—	—

A *bandeja*, como já foi visto, deu origem à *manchete*, constituída a partir da primeira fase esportiva do voleibol (década de 1960). Isso significa dizer que o possível desenvolvimento dos sentidos mais elaborados do ato motor *manchete* pode ser atestado na evolução diacrônica de um elemento de natureza defensiva, ou seja, a partir da ação da *bandeja*, principalmente na função de recepção (Categoria

A), ao menos com base nos dados coletados no vôlei de praia da Rede do Pinheiro. De acordo com as nossas observações, a *manchete* apresenta os mesmos traços comuns da *bandeja*: os jogadores aproximam as mãos no momento da execução da *manchete* ou da *bandeja*. O valor de defesa da *bandeja* mantém-se no vôlei atual da Rede do Pinheiro, fazendo, normalmente, alusão aos gestos de defesa; nos dias atuais, a *manchete* ou o *toque* nessa função são muito mais solicitados. Se, no exemplo da *bandeja*, o jogador junta os braços para efetuar uma ação de defesa, na *manchete* o jogador une as mãos e os dedos em uma ação de defesa. Podemos concluir que o ato motor *bandeja* passou, motoramente, a perder valores produtivos na função de defesa, o que se evidenciou na gramaticalização/sistematização da *manchete* com a função de recepção do *saque*, consequência comum no que diz respeito à mudança típica de gramaticalização por estratificação.

Estamos chamando estratificação à coexistência de formas com função similar, que podem ou não ser estáveis; e gramaticalização ao processo de mudança que leva determinadas ações motrizes a assumirem funções voltadas prioritariamente para o processo de sistematização no jogo. No caso do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, tem-se uma trajetória estratificada: *bandeja*>*manchete*, em que a forma nova (a *manchete*) interage com a forma velha (a *bandeja*) sem necessariamente descartá-la (Figura 6). Começamos a apresentar a trajetória unidirecional da *manchete* desse modo: espaço>(tempo)>especialização. Eis alguns exemplos:



Figura 6 – Os traços comuns entre *bandeja* e *manchete*

(33) “A *manchete* é um movimento do ano de 1964.”

(34) “Antes da década de 1960 não existia a *manchete*.”

Com o aumento da frequência do uso da *manchete*, as ações de *bandeja* sofreram um desgaste formal e funcional, o que poderá causar o seu desaparecimento do vôlei de praia da Rede do Pinheiro. Progressivamente, via gramaticalização/sistematização da *manchete*, o uso da *bandeja* torna-se cada vez mais casuístico. Segundo os jogadores, a *manchete* é resultado de numa nova construção sintática com características formais semelhantes às da *bandeja*, e que vem se desenvolvendo desde a década de 1960, ano que deu início a um novo ciclo, com uma forma ainda dependente da *bandeja*.

O caráter cíclico dessa evolução da *manchete* formulou o seguinte esquema processual para representar os processos diacrônicos de regularização do uso *bandeja*>*manchete*, desde o seu ponto mais previsível até o terminal, manifesto pela escalaridade: ação motriz>sintaxe>forma especializada. De acordo com essa trajetória *unidirecional* de gramaticalização por especialização, a *manchete* passou a ser utilizada em contextos nos quais desempenha função gramatical de recepção do saque, hoje totalmente fixada na Rede do Pinheiro.

Uma questão central nos estudos de gramática funcional é essa interação entre sincronia e diacronia. Para nós, o jogo (como a língua) em funcionamento está em constante adaptação, pois ambos estão a serviço dos usuários. Por isso, uma descrição sincrônica do jogo implica olhá-lo além das variações existentes entre a velha e a nova forma, colocando-o diante de fatos evolutivos atrelados à estruturação esportiva e cultural de uma prática motriz.

Nesse sentido, a *manchete* incorporou a significação esportiva de defesa do saque no voleibol formal, para caracterizar-se como uma nova camada motriz no jogo (VOTRE, 1991), com um novo valor, em que cada elemento pode assumir uma nova função sem negar os sentidos coexistentes. Nesse caso específico, a *manchete* ganha as marcas de um uso pragmático-formal, uma vez que, na grande maioria dos casos de recepção, assume a função de caráter mais sistematizado voltado para a defesa dos saques.

Assim, o contexto diacrônico da *manchete* (Figura 7) perseguiu o seu processo de especialização, passando de um plano extraformal para a gramática formal do voleibol como um todo, adquirindo um sentido defensivo, que não deixa de

evidenciar a trajetória de gramaticalização/especialização no uso da *manchete*, a partir de sua origem, por meio da *bandeja*.



Figura 7 – *Manchete*

7.2.2 A multifuncionalidade da *manchete*

A *manchete* e a sua forma original, apresentadas no voleibol sincrônico, com valores receptivos do *saque*, desenvolveram-se e regularizaram-se no vôlei de praia da Rede do Pinheiro.

Em certa medida, essa especialização da *manchete*, que se manifesta na motricidade dos jogadores defenderem um *saque*, é mais fácil de processar. E, do ponto de vista funcional, é mais econômica e produtiva, pois a *manchete* é uma das formas mais frequentes em nosso *corpus*, na função de recepção do *saque* (Categoria A), e, de um modo geral, abre possibilidades maiores de execução nessa categoria, podendo até adquirir outras funções, como as de recepção de ataque (Categoria B), finalização (Categoria C) ou passe (Categoria D).

Essa escolha pragmática não deixa de ser estratégica, pois o jogo, como a

língua, registra também dinamicidade crescente de ações, que o torna passível de moldar-se por meio de suas práticas. Isto, no jogo, se dá pelo fato de que o uso de uma forma motriz mais produtiva, como, por exemplo, a *manchete* para recepcionar o *saque*, se especializar em uma escala crescente: não-formal>formal, e hoje sobressair como uma forma *menos marcada* e mais recorrente nas recepções de *saque* no voleibol como um todo.

7.2.3 As subfunções da *manchete* no vôlei de praia da Rede do Pinheiro

A *manchete*, pela sua própria natureza defensiva, caracterizou-se na recepção do saque (Categoria A). Porém, a *manchete* não deixa de mostrar-se normatizada pelos usos dos jogadores em outras categorias do jogo. Ela também já está rotinizada na motricidade dos jogadores da Rede do Pinheiro nas ações de recepção de ataque (Categoria B), finalização (Categoria C) e conexão (Categoria D e Figura 8).



Figura 8 – A *manchete* conexão

O uso do ato motor *manchete* como recepção de ataque (Categoria B), com 194 casos (Tabela 13), resulta de um outro referente de defesa, ficando com um sentido a mais de recepção na Rede do Pinheiro. Permanece o sentido de receber a bola de *manchete* de *saque*, mas também há outras funções para a *manchete*.

A *manchete* na função de recepção do ataque adversário nos faz observar a intenção dos jogadores para os diferentes usos das suas formas motrizes; as ações de *manchete* como recepção de ataque (Figura 9), embora regulares na Rede do Pinheiro, tendem a ser menos usadas do que o *toque* nesta função. Como um elemento que concorre com outras funções diferentes na Rede do Pinheiro, a *manchete*, na Categoria D, mantém uma *subfunção* de recepção de ataque e assume uma *macrofunção* de recepção do saque



Figura 9 – A *manchete* recepção de ataque

Pode-se ver também, no conjunto de funções da *manchete* (recepção, recepção de ataque, finalização e conexão), que a mesma inclina-se a apresentar uma tendência de uso evidente como ato prototípico de finalização (Categoria C); esse uso reúne todas as características apresentadas percentualmente (178 casos) como mais uma subfunção da *manchete* (Tabela 13). Esse dado ratifica a nossa proposta de que o uso das formas motrizes, como um processo de variação do jogo, leva um determinado ato motor (*manchete*) a assumir gradativamente outras funções mais próximas das circunstâncias motrizes dos jogadores, como, no caso, a função de finalizar um *rally*, relativas a ações de ataque. Assim, o ato motor *manchete* também ganha, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o sentido referencial de ataque, e assume uma *subfunção* finalizadora (Figura 10), voltada

para a viabilização do jogo menos convencional.

A *manchete*, na Rede do Pinheiro, tem outra função típica para codificar o domínio funcionalista de ações de passes (Categoria D), conexão da defesa e ataque (com 414 ocorrências). Depois que o *toque* expandiu o seu uso para o domínio de conexão defesa/ataque, a partir do próprio contexto prototípico comunicativo, a *manchete* especializou-se na função de recepção do *saque*.

Os usos multifuncionais da *manchete* se identificam com outros atos motores semelhantes do ponto de vista semântico, como o *toque* (que tradicionalmente é considerado no voleibol um ato motor de passe) e a *bandeja* (elemento motor que perdeu seu valor de recepção do *saque* para a *manchete*), e, além de possuir essas funções, ocorre também nas ações de finalização.



Figura 10 – *Manchete* finalização

Trata-se de uma multifuncionalidade pragmática dessa ação no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, que viabiliza o ato de interação do jogo, ou seja, a relação produtiva dos jogadores, que pode estar vinculada a fatores ligados ao contexto físico dos próprios (razões sincrônicas), gerando constantes adaptações funcionais das formas motrizes entre os jogadores:

(35) “Se fôssemos seguir as regras oficiais do vôlei, o jogo nesta Rede [a Rede do

Pinheiro] jamais aconteceria.”

- (36) “Aqui, nós é que fazemos o jogo. Nós é que decidimos as regras e como devemos jogar.”
- (37) “Muitos de nós já passaram dos 40 anos. Não temos mais a habilidade de antes. Por isso temos que adaptar o jogo para a nossa maneira de jogar.”
- (38) “Se você observar todas as redes da Praia de Icaraí, você vai ver que nenhuma delas segue as regras oficiais à risca.”
- (39) “Esse tipo de jogo [o vôlei de praia da Rede do Pinheiro] é um acinte às regras oficiais do voleibol.”

Essa adaptação do jogo reflete o ganho do valor extraformal, pressuposto principal do enfoque funcionalista, que caracteriza o uso das ações motrizes dos jogadores e é determinado pelas condições reais de produção dos seus usuários, o que se verifica na escolha de uma forma de jogar mais pragmática do que formal, baseada na capacidade física dos que jogam. A frequência de um ato motor estranho às regras formais é, portanto, a evidência empírica do seu grau de gramaticalização.

A *manchete* ocorre freqüentemente, na Rede do Pinheiro, nas funções de defesa de *saque* (Categoria A), consideradas, neste estudo, como *menos marcadas*. As funções *mais marcadas* são as de finalização e conexão, que favorecem o uso da *manchete* em uma forma de difícil execução. Isso indica a gramaticalização de algumas estratégias de uso da *manchete* para uma função distinta. Encontramos tendências de emprego da *manchete*, por exemplo, na conexão defesa/ataque, constatando o uso categórico deste *praxema (manchete)* em uma função específica do *toque*.

As subfunções de passe e recepção de ataque da *manchete*, que na prática tendem a marcar ações de preparação para o ataque, indicam uma ação de *fundo* no jogo, uma vez que apresentam valores defensivos e comunicativos entre os parceiros de uma mesma equipe; sua atuação de finalização caracteriza-se por tentativas de ataque, no sentido de que pode ou não resultar num ponto para a equipe. Podemos concluir daí uma diferença em termos de uma ação de *toque-finalização*, que é um ato motor típico de ataque na Rede do Pinheiro.

Enquanto a *manchete* está mais presa, na Rede do Pinheiro, ao sentido defensivo, o *toque* assumiu definitivamente a função conectiva e de finalização. Isso

pode significar sua gramaticalização na função de recepção, uma vez que seus usos mais freqüentes refletem os valores mais fixos, recorrentes e estáveis na motricidade dos jogadores.

Chegamos à conclusão de que a *manchete* (agora estruturalmente *menos marcada* na recepção do *saque* adversário do que em outras funções) é mais freqüente nesta função, por ser uma forma, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, de uso mais eficiente, passando a ter maior produtividade nas ocorrências de recepção (contexto próprio para sua expansão).

7.2.4 A funções compartilhadas da *manchete* e do *toque*

Nesta seção buscaremos reunir evidências para justificar a competição de usos receptivos do *saque*, da *manchete* e do *toque* que, aos poucos, foram assumindo forma e função típicas de defesa do *saque*.

No processo de mudança do jogo de voleibol, o ganho semântico da *manchete* na recepção do *saque* favoreceu o seu uso para o domínio formal de defesa, ocasionando a competição de outras formas (o *toque*) nesta categoria. No *corpus* analítico da motricidade dos jogadores da Rede do Pinheiro, podemos observar as formas *toque* e *manchete* juntas, movendo-se na função de defesa.

A análise quantitativa trouxe o detalhamento da preferência destas duas formas no contexto da defesa do *saque*. A tendência evidenciada pelos resultados referentes às funções da *manchete* e do *toque* servem de pistas para os percursos da competição dessas formas, que perseguiram a sua gramaticalização/sistematização na função de defesa do *saque* no vôlei da Rede do Pinheiro:

- (40) “Não existia a *manchete*. A *manchete* é uma invenção japonesa, difundida nas Olimpíadas de Tóquio. Nós nos virávamos no *toque* e na *bandeja*. Era a *bandeja* e *toque* na altura do peito. Tinha jogador que deitava no chão para dar o *toque*. A *manchete* é uma invenção de 1964.”
- (41) “Aqui a *manchete* serve mais para a recepção e, às vezes, para os passes. Mas o forte mesmo é a recepção.”
- (42) “O *toque*, aqui na nossa Rede, também é a nossa opção de defesa do *saque*.”
- (43) “A *manchete* é mais usada na recepção do *saque*.”
- (44) “A *manchete* é um fundamento novo, criado agora nas Olimpíadas de 1964,

em Tóquio.”

- (45) “Antes a *manchete* não existia. Tinha a *bandeja*. Este fundamento se tornou velho e errado. O *toque* foi o fundamento mais usado.”
- (46) “Os jogadores deitavam no chão para efetuar o *toque* como recepção e passe. A *manchete* é uma coisa nova. Ela não existia no jogo de vôlei.”
- (47) “Depois que inventaram a *manchete*, ficou mais fácil a recepção.”

Nessas falas fica clara esta visão de mudança delineada *toque*>*manchete*, relacionada à noção de *unidirecionalidade*, que focaliza a evolução linear e sucessiva do *toque*, e que transitou entre a *bandeja* e a *manchete* antes da esportivização do voleibol (década de 1960). Isso implica, também, a existência de um ato motor anterior (*manchete*), que pode ter evoluído de outro (*toque*) na seqüência da mudança.

Ao estudarmos a multifuncionalidade do *toque* e as suas semelhanças sintáticas e semânticas com a *manchete* (Figura 11), percebemos que podemos caracterizá-lo na função de recepção do *saque* e, sobretudo, incluí-lo numa trajetória linear de mudança gerada por motivos mais pragmáticos para o jogo, nessa função. Apenas o interesse pela abordagem diacrônica no estudo do jogo pode levantar a questão das condições que propiciam a persistência, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, de uma ação motriz que é considerada irregular pelas regras oficiais do voleibol.



Figura 11 – O *toque* e a *manchete* nas ações de recepção

Essa caracterização leva-nos a concluir que um outro sentido da recepção do *saque* retorna à motricidade dos jogadores, ou seja, o uso anterior à própria

manchete nessa função, como prevêm as falas dos nossos informantes. O *toque* era um ato de defesa no vôlei antigo, e foi resgatado diacronicamente na motricidade dos jogadores, nessa escala: *toque*>*manchete*. A mudança estaria associada à transformação do *toque* para a *manchete* nas ações de defesa do saque, pois os sentidos que compõem a polissemia dos elementos motores estão, de algum modo, previstos uns nos outros, de maneira que se pode resgatar no jogo extraformal uma forma de caráter pragmático que viabiliza uma função.

Assim, a forma que mais claramente se candidata a concorrer com a *manchete* na função de recepção do saque, na Rede do Pinheiro, é o *toque*. Essa forma motriz, neste contexto, é, também, de defesa, expressando a recepção do saque (Categoria A).

Essas funções não se confundem entre si; apenas a *manchete* sobressai como um elemento mais rotinizado no jogo, como um ato de defesa. O *toque* na recepção do saque caracterizou-se, também, como um elemento que já faz parte da gramática do jogo.

Tabela 14: A freqüência no uso do *toque* e da *manchete* em 10 partidas

Funções	<i>Manchete</i>		<i>Toque</i>	
	Ocorrências	%	Ocorrências	%
Finalizações	178	2,49	1.248	17,43
Recepção de saque	1.035	14,46	784	10,95
Conexão	414	5,78	1.200	16,76
Recepção de ataque	194	2,71	281	3,93

7.2.5 A trajetória da gramaticalização/sistematização da *manchete*

O processo de mudança unidirecional *toque*>*manchete* provavelmente tem início no momento em que o *toque* perde suas características de defesa e agrega uma mudança categorial principal do *toque* (o *status* de conector) à mudança semântica (o *toque* como ligação da defesa para o ataque, função de passe). Os traços de defesa originários do *toque*, tanto semânticos como categoriais, tornam-se *mais marcados* no vôlei de praia da Rede do Pinheiro a partir da entrada da

manchete na motricidade dos seus usuários. Esses dois atos motores se fundem na função de defesa do *saque*, ou seja, de recepção. A *manchete* é, nos dias de hoje, reconhecida pela macrofunção de recepção do *saque*.

A partir dessa concepção, a *manchete* ultrapassou o *toque* na função de recepção do *saque*, e o uso do *toque* expandiu-se para outras funções, principalmente no domínio do passe ou conexão entre defesa/ataque. Isso associado à responsabilidade de estabelecer uma função prioritária de comunicação entre parceiros de uma mesma equipe, no sentido em que este ato motor tinha mais produtividade do que a *manchete* para planejar o projeto comunicativo da equipe.

Esses dois atos compatíveis podem ser observados como ações complementares que atuam sobre o sistema do jogo, fazendo com que as regras viabilizem a motricidade dos jogadores, efetivando-as por meio de funções que se entrelaçam. Como ficou claro, a origem do ato motor *manchete* partiu do vôlei não-formal, que pode ser derivado do *toque* e da *bandeja*, que ainda compõem a estrutura do vôlei de praia da Rede do Pinheiro. O que encontramos nos depoimentos dos sujeitos da pesquisa, em termos de origem histórica, é um valor de defesa do *saque* adversário (que remete a uma origem receptiva), convivendo com ações correlativas de valor comparativo (*toque*-recepção e *bandeja*). Acreditamos que este constitui o primeiro passo na direção de uma trajetória de gramaticalização, que levou a *manchete* a assumir funções típicas de recepção em ações de defesa do *saque* adversário.

A *manchete* é proveniente de uma trajetória de mudança *unidirecional* que, provavelmente, se desenvolveu a partir de um uso definido como mais produtivo para as ações de defesa do *saque*, fazendo com que o *toque* e a *bandeja* passassem a ser usados para viabilizar o processamento do jogo no contexto de improvisado, que caracteriza a modalidade da interação menos convencional do jogo, e também para marcar para os jogadores as estratégias defensivas que podem se envolver no processamento de uma ação de recepção de *saque* bem-sucedida.

Essa função da *manchete* assumiu um caráter pragmático em épocas remotas do voleibol, sendo hoje mais objetiva nas recepções do *saque* adversário, e também, *menos marcada*; por isso é estruturalmente caracterizada nas ações de defesa tanto na Rede do Pinheiro como no voleibol padrão.

Exemplificamos, no Gráfico 1, o quanto é diacrônico o valor funcional entre as formas motrizes *bandeja*>*toque*>*manchete* e os seus referentes variacionistas,

indicados por setas, concomitantemente com mudanças de sentido, o que torna passível de discussão o valor competitivo do jogo, demandando, por isso, reajustamentos das funções semânticas, e potencializando o contexto do voleibol mais formal, que confere a interface linguagem e jogo em processos escalares de mudança>variação>mudança como solução da mudança por variações: *bandeja>toque>manchete*.

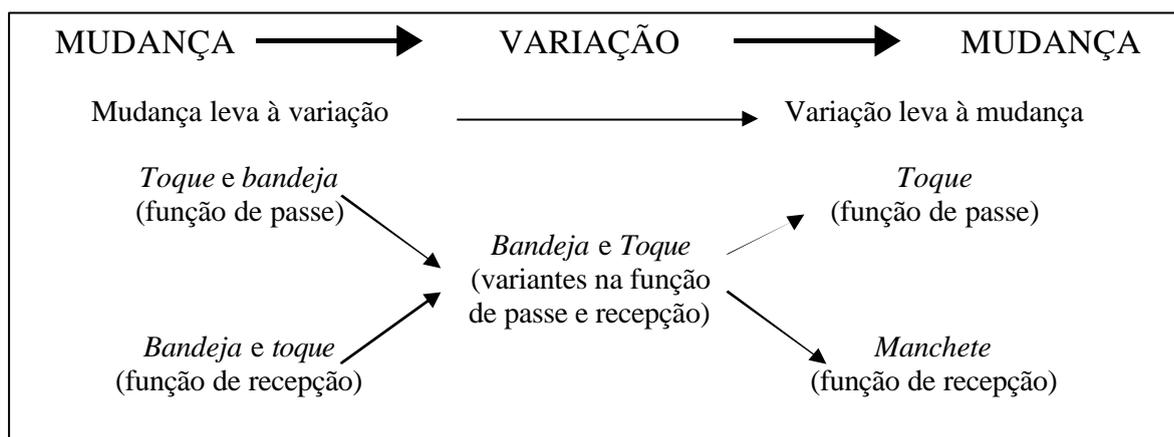


Gráfico 1 - Contexto diacrônico das ações de recepção do saque
Fonte: Valle (2001, p. 46), adaptada para este estudo.

O exemplo retirado de Valle (2001) serve basicamente para indicar a trajetória de mudança dos usos do *toque* e da *manchete* aqui apresentados. No caso do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, buscamos quantificações com a finalidade de caracterizar a natureza dos atos motores estudados. Utilizamos as falas dos jogadores referentes a diferentes sincronias do voleibol essencialmente para ilustrar as ocorrências motrizes, apontando assim variações e semelhanças em relação aos usos atuais, resgatando possíveis origens. É nossa intenção fazer as considerações acerca da tipologia que caracteriza as análises funcionalistas, tentando demonstrar que, ao lado do processo diacrônico atestado no jogo, determinadas ações motrizes se mantêm, sobrevivendo ao passar do tempo.

Desse modo, a gramaticalização do jogo é considerada como parte de um estudo pancrônico do mesmo, como um modo de analisar a evolução de um dado motor e reconstruir a história de uma determinada prática corporal ou de um grupo social, ou, ainda, de relacionar as ações motrizes de uma época com os padrões anteriores de uso, pois um dos principais postulados das produções do funcionalismo lingüístico, a partir de Givón (1995), é a atenção dada aos princípios

exploratórios, no que oferecem para o estudo sincrônico da língua

Assim, a pesquisa demonstra, em termos pancrônicos, as tendências que caracterizam a gramaticalização estratificada e especializada da *manchete*; e a sua multifuncionalidade pode ser caracterizada em termos da sua propensão para diferentes funções. Observando esse ato motor na Rede do Pinheiro, através do paradigma da gramaticalização, pode-se concluir a existência de um processo de fixação envolvendo a *manchete* em múltiplas funções no jogo.

7.3 BANDEJA

Nesta seção, a análise da *bandeja* foi feita com base em 3.131 ações de conexão e defesa de *saque* coletadas no *corpus* apresentado no Capítulo 6 deste trabalho. Das 1.614 ações de conexão defesa/ataque (*toque + manchete + bandeja*), quatro são provenientes de *bandejas*. Já em 1.817 ações de defesa de *saque* (*toque + manchete + bandeja*), os jogadores produziram sete ações de *bandeja* (Tabela 7).

Portanto, encontramos apenas 11 ocorrências de *bandeja* no *corpus* analisado. Ficou demonstrada a pouca tendência do ato motor *bandeja* ocorrer nas ações de recepção do *saque* (Categoria A): registramos sete ocorrências de *bandeja* (o que representa 0,10 de toda a produção motriz dos jogadores) referindo-se a ações de defesa, e apenas quatro casos (0,06 de toda a produção motriz dos jogadores) de *bandeja* como conectivo (Categoria D) que liga defesa/ataque.

Os exemplos foram retirados do binômio motricidade x fala e servem, basicamente, para ilustrar os usos do ato motor *bandeja* aqui apresentados. No caso do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, buscamos, por meio da análise quantitativa, caracterizar a natureza do ato motor estudado. Também utilizamos os depoimentos dos jogadores referentes a momentos anteriores de usos da *bandeja* no voleibol, basicamente para registrar as ocorrências, apontando, assim, as semelhanças ou diferenças em relação aos usos atuais e, eventualmente, demonstrar possíveis origens.

Ao observarmos a forma motriz do elemento *bandeja* no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, procuramos evidenciar como esse ato motor antigo faz parte da motricidade dos jogadores, e, por outro lado, detectar elementos que ajudassem a nossa análise *pancrônica* da *bandeja*. Constatamos pouca ocorrência da *bandeja*, já que esse ato motor é geralmente utilizado para dar seqüência ao fluxo de ações

sobre um referente defensivo ou conectivo em desuso.

Devemos admitir que, no que se refere à regularização da *bandeja*, a análise do voleibol antigo não nos ajudou, principalmente porque a literatura sobre o tema é inexistente. Entretanto, os depoimentos de nossos informantes revelaram fatos interessantes no que se refere ao processo de regularização e ao desuso da *bandeja*.

Nossos estudos ratificam a hipótese de que o ato motor *bandeja* (Figura 12) tende a ocorrer mais na recepção do *saque* (Categoria A), característica que persiste de sua ação original como um ato motor de defesa, usado para receber o *saque* da equipe adversária. O uso como conectivo (Categoria D) é menos freqüente e menos usado para formulações de ataque, em decorrência do seu próprio caráter improvisado dentro da modalidade extraformal do vôlei de praia da Rede do Pinheiro.



Figura 12 – A *bandeja*

Os dados motores da *bandeja*, com índices mais baixos, são geralmente aqueles codificados como ações de conexão do ataque. As ações de conexão são muito mais fracas no uso da *bandeja* em relação ao *toque* e à *manchete*. Isso é definido, principalmente, pelo rendimento e eficiência do *toque* na conexão defesa/ataque.

A *bandeja* apresenta uma função relacionada a estratégias voltadas para a viabilização da recepção do *saque* (Categoria A) e, na seqüência do jogo (Categoria D), no contexto do improviso. Queremos salientar que as ações de *bandeja* devem ser interpretadas como sendo exclusivas da modalidade extraformal do voleibol, como o *toque-recepção* e o *toque-finalização*. Os jogadores adotam esses atos motores com um certo preconceito, atribuindo principalmente ao jogo como um todo um *status* inferior em relação ao vôlei formal.

O vôlei de praia da Rede do Pinheiro é considerado, pelos próprios jogadores, como o espaço privilegiado para os “erros” e “equivocos” do jogo. Tanto é que uma ação de *bandeja* é compreendida como um “desvio”, como um modo indevido de usar o jogo.

Para nós, sua ação tem caráter funcional: sendo mais *marcada* é mais difícil de se regularizar no jogo. Nesse sentido, consideramos que esse elemento expressivo tenda, progressivamente, a ser excluído da Rede do Pinheiro. Essa possível exclusão, na prática, se manifesta para indicar um ato motor já em desuso, que às vezes preenche os espaços vazios causados pela não manifestação da *manchete*.

No que diz respeito às ações de retomada do ataque adversário (Categoria B), constatamos que a *bandeja* não ocorre nessa categoria: nenhum caso, no total de 478 ações de defesa de ataque (Tabela 13). Essa não atuação reflete uma outra microfunção básica do ato motor *bandeja* na Rede do Pinheiro, que é defender os *sques* da equipe adversária, que extraformalmente reflete formas “marginais” para esporadicamente dar continuidade ao fluxo de ações no jogo.

7.3.1 A *bandeja* como um recurso motor substitutivo da *manchete*

Esses dois atos motores (*bandeja* e *manchete*) estão próximos, do ponto de vista funcional. São expressos por ações de defesa e passe, que os mantêm com certa proximidade semântica e sintática, e são expressos pela mesma significação receptiva (defesa do *saque* e conexão), em que o segundo elemento motor tem, principalmente, função fixa na Rede do Pinheiro, e o primeiro, função esvaziada de sentido. Sendo assim, entende-se que haja uma tendência fraca de regularização da *bandeja*, pois esse elemento motor não tem a mesma freqüência motriz da *manchete*; na Rede do Pinheiro, é pouco utilizado como substituto da *manchete*.

O fato que envolve o processo de desuso, ou o esvaziamento semântico, demonstra que este ato motor sofreu uma regularização: antes, no voleibol antigo, a *bandeja* era regular, passando hoje, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, a ser usado com propósitos de improviso. O esvaziamento semântico da *bandeja* se fez pela seguinte trajetória: gramática/sistematização>desuso, pois, segundo o nosso *corpus*, temos evidências da ocorrência de um processo de gramaticalização antes do desuso. Essa forma motriz (a *bandeja*) parece que obedeceu às tendências analógicas mais produtivas e esportivizantes do voleibol competitivo, vindo a perder suas restrições gramaticais para outros elementos funcionais, principalmente nas ações de defesa do *saque* (Categoria A), que passaram a assumir funções motrizes mais pragmáticas para a produtividade esportiva do jogo.

Assim, o ponto de partida do desuso da *bandeja* tende a apresentar outros elementos motores, que hoje possuem valores semânticos mais eficientes e que se prestam a ser estendidos para usos mais interativos e gramaticalizados, como a *manchete*. Para funcionar como um recurso substituto da *manchete*, este ato motor passou por um processo que consiste na perda da referência conectiva e defensiva de sua forma motriz, e num conseqüente ganho de significação substitutiva, mesmo num tipo de voleibol lúdico. Seu emprego não é mais constatado no voleibol padrão.

Esse desgaste da *bandeja* pode ser constatado no depoimento dos nossos informantes:

- (48) “... a *bandeja* é um jeito mais fácil de passar a bola. É errado, mas como aqui vale tudo...”
- (49) “... a *manchete* nasce quando o vôlei fica mais competitivo.”
- (50) “... hoje o *saque* é muito mais forte. Não temos mais como defender o *saque* de *bandeja*.”
- (51) “Às vezes não dá para fazer a *manchete*, aí vai de *bandeja* mesmo.”

Os informantes apresentam a *bandeja* em estratégias interativas de ensaio-e-erro no jogo. A forma já se desgastou em sua função de defesa e conexão. Daí decorre o processo de desaparecimento dessa forma no jogo, que tende a esvair-se na motricidade dos jogadores.

Desse modo, a recorrência da *bandeja* indica um evento casual no vôlei de praia da Rede do Pinheiro: o jogador perde, momentaneamente, a seqüência das

suas ações motrizes e, para não interromper o fluxo do jogo, utiliza a forma motriz *bandeja*, apresentando uma ação de passe ou de defesa parecida com uma *manchete*. Partimos do princípio de que o que motiva esse ato motor em desuso é o fato de o jogador precisar de elementos que marquem estratégias interativas no sentido de reorganizar o fluxo da sua motricidade e, ao mesmo tempo, registrar essa organização para o seu parceiro.

Assim, o jogo não deixa de gerar elementos “marginais” que refletem estágios mais antigos do voleibol. O ato motor *bandeja*, embora desbotado, ainda se mantém, por ser o que mais guarda características do uso da *manchete*. A *bandeja* adquire a função motriz de substituto da *manchete*, servindo de artifício do jogador para manter o jogo em movimento. Essa função substitutiva da *manchete* persiste em termos criativos para os jogadores, pois o ato motor *bandeja*, ao mesmo tempo em que indica uma perda da sua estabilidade no jogo por parte das ações motrizes dos jogadores da Rede do Pinheiro, sinaliza, para a pesquisa, que ainda tem função na Rede.

7.3.2 O processo de mudança *bandeja*>*manchete*

Baseando-nos no fato de que a *bandeja* apresentou um processo de mudança, observamos transformações na trajetória *unidirecional*, de um sentido lúdico para um mais esportivo dessa ação motriz. Assim, foi efetuada uma análise diacrônica com o objetivo de corroborar as observações da análise motriz do jogo e a fala dos jogadores. Ou seja, além dos subsídios numéricos, colhemos também os depoimentos dos jogadores sobre os contextos em que o ato motor *bandeja* ocorreu e ocorre:

(52) “... esse tipo de fundamento [*bandeja*] aparece mais nas jogadas dos que não sabem fazer direito a *manchete*.”

(53) “... a *bandeja* evoluiu até chegar o *toque* e a *manchete*. Foi assim: a *bandeja*, e depois a *manchete*... agora pouco se utiliza a *bandeja* para a recepção do *saque*.”

Num dado estágio do voleibol, anterior à década de 1960, a *bandeja* era um ato motor usual, e com o passar do tempo perdeu o seu conteúdo referencial formal

e sofreu um processo de esvaziamento semântico. O esvaziamento semântico, dentro da concepção funcional do jogo, é entendido como um processo de desgaste do ato motor, com liberdade progressiva do seu conteúdo em termos de outras escolhas motrizes feitas pelos que jogam. Assim, o ato motor pode migrar para um nível não-gramatical no jogo, perder a sua regularidade e retornar na modalidade menos convencional do jogo.

Foi num determinado momento de transparência icônica (década de 1960) que os jogadores da Rede do Pinheiro buscaram novos conteúdos motores, com formas já disponíveis e mais produtivas para cumprir a mesma função da *bandeja* no voleibol como um todo. Esse tipo de transparência, portanto, só se verifica em estágios bem definidos de mudança motriz. Daí adotarmos a formulação plena do princípio de desgramaticalização, que garante a tendência de uma descategorização da *bandeja* nas ações dos jogadores, e interpretar a formação de um novo ato motor como decorrente da ação de fatores mais competitivos, presentes na trajetória de esportivização do voleibol:

- (54) “Primeiro, a recepção e o passe eram como uma *bandeja* [as mãos espalmadas levantando a bola], depois inventaram a *manchete*. Não se usa mais a *bandeja*.”
- (55) “... a *bandeja* é um fundamento feio, que não existe mais no nosso jogo.”
- (56) “É a partir da Olimpíada de Tóquio que a *manchete* aparece como a nova moda do voleibol.”

A hipótese que levantamos é que a *manchete*, ao longo da década de 1960, apresentou um nível de iconicidade maior do que a *bandeja*, com uma expressão motriz mais produtiva para as ações de defesa do *saque* e conexão. Este fato se deu em decorrência de fatores estruturais mais competitivos. A *manchete* fixou-se nessa função, o que resultou, para o jogo de voleibol, no máximo de economia interativa e rentabilidade sistemática nas ações de defensivas e comunicativas.

Desse modo, a *bandeja*, tendo origem extraformal, seguiu as tendências de mudanças típicas do processo de esportivização, transformando-se no ato que conhecemos como *manchete*. A *bandeja* e sua natureza sincrônica, não-formal, que trabalha com ações espontâneas – ora com *praxemas* desconexos (de um modo geral, motivo de zombaria por parte dos jogadores que não fazem mais este tipo de

uso de passe ou recepção), ora com ações inferíveis –, a leva a ser vista como um elemento já em desuso.

O jogo, como a gramática de uma língua, sofre mudanças, e por isso as ações do jogo adquirem novas propriedades. O caso da *bandeja* é considerado prototípico de descategorização, pois a trajetória parte do princípio de que uma mudança mais produtiva para o voleibol se deu na direção específica *bandeja*>*manchete*, e jamais será revertida.

Isso provocou nas ações de *bandeja* uma mudança no seu estatuto categorial de passe ou defesa, transformando-se num ato fortuito, casual e instável no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, e assim determinou, igualmente, sua autonomia na motricidade dos jogadores. Nesse sentido, a partir deste ponto de vista a *bandeja* passou a ter ações prototípicas casuísticas e se converteu em desuso no jogo.

7.4 CORTADA

A *cortada* é geralmente uma ação de ataque complexa (TEIXEIRA, 1995), e revelou-se de difícil execução para os jogadores da Rede do Pinheiro.

Na análise quantitativa dos atos motores dos jogadores, observamos as ocorrências motrizes de cada jogador e encontramos 153 ocorrências do elemento *cortada* (Categoria C) (ver Tabela 7). Tal ato motor tem alguma referência do vôlei antigo. Segundo os nossos informantes, a *cortada* foi construída sob a forma de tentativas de *toque* por cima da rede, através de uma busca de ações contracomunicativas, para dar conta de algum ato motor que expressasse o “realce” de uma ação de ataque eficaz:

(57) “Foi através das tentativas de *toque* por cima da rede, *toque* com salto, *toque* com uma das mãos, que surgiu a *cortada*.”

Nesse contexto, temos a trajetória da *cortada*. Um ato motor de ataque que, por pressão competitiva do jogo de voleibol, se firmou para determinar um caráter mais contracomunicativo e finalizador para o jogo. Nossa pesquisa focalizou a trajetória: *toque*-finalização>*cortada*. A *cortada* é uma ação de grande complexidade e, segundo os nossos informantes, é estruturalmente *marcada* na Rede do Pinheiro, pois tende a ser mais complexa do ponto de vista motor que uma estrutura usual

não-marcada, correspondendo, na sua função contracomunicativa, ao *toque-finalizador*. Desse modo, podemos incluir aqui fatores como capacidade física e tempo de processamento para que a *cortada* possa fazer parte da motricidade dos jogadores.

Procuramos estabelecer a trajetória da prática extraformal para a esportiva, evidenciando a persistência de traços do *toque* inseridos na *cortada*, no contexto do vôlei menos convencional. A sua última forma (a *cortada*) analisada por nós sugere a ocorrência de uma trajetória *unidirecional*, dentro de um contexto contracomunicativo, em que o elemento *toque*, para produzir com mais eficiência uma ação de ataque, perseguiu a trajetória *toque-finalizador>cortada*. Encontramos, também, em algumas falas dos jogadores, as fases de transição do *toque-finalizador* até a *cortada*.

Nesse caso, temos evidência de que o estágio final percorrido pelo elemento *toque-finalização*, no vôlei extraformal, terminou na ação da *cortada*. Estamos assumindo a hipótese de que esse elemento, no contexto contracomunicativo do jogo, caminhou dentro de um processo gradativo extraformal>esportivização.

Na motricidade e nas falas dos jogadores da Rede do Pinheiro temos indícios da possibilidade do *toque* ter adquirido plenamente uma outra forma: da *cortada*, já que ainda detectamos os traços que persistem da sua forma primeira, ou seja, a forma de *toque-finalizador*.

7.4.1 A mudança semântica *toque>cortada*

A forma *toque finalizador* é uma das reminiscências do vôlei antigo (anterior à década de 1960). No vôlei atual da Rede do Pinheiro, o *toque* assume um valor de ataque igual ao da *cortada*. Essa passagem *toque-finalizador>cortada* é o resultado de gramaticalização por pressão competitiva, pois, segundo os jogadores da Rede do Pinheiro, a *cortada* surge de um contexto específico de ascensão do voleibol moderno, em que se pode inferir um ato motor com um valor esportivo originariamente conclusivo. Segundo os jogadores, essa mudança semântica partiu do enfraquecimento do *toque* com a função de finalização, situação que constituiu o ponto de partida para as ações que apresentaram o contexto gerador da mudança. Alguns exemplos foram apresentados, três dos quais são reproduzidos abaixo:

(58) “... a *cortada* aparece depois do *toque* com salto.”

(59) “... a *cortada* é a evolução do *toque*.”

(60) “A trajetória da *cortada* foi assim: *toque*, salto com *toque* e *cortada*. Assim surgiu a *cortada*. Começamos a saltar e a atacar com o *toque*, depois salto com *toque*, até a *cortada*.”

Nesses exemplos, a *cortada* se coloca como uma ação especializada, contracomunicativa e causal, formada pela evolução de outros elementos seqüenciadores, que foram se transformando ao longo do tempo em *cortada*, sem deixar a sua forma original, para a qual pode-se atribuir uma relação prototípica de causa e conseqüência. O ato motor “salto com *toque*”, com seu valor de transição do *toque* para a *cortada*, foi exemplificado, na fala dos jogadores, como uma forma processual referente à construção da *cortada*, que ainda ocorre no vôlei de praia da Rede do Pinheiro.

Essa forma motriz (*toque* com salto), que faz alusão clara a um ato irregular no voleibol oficial, em que é considerado como uma condução da bola, é um ato rotinizado no jogo da Rede do Pinheiro. Para os nossos informantes, esta forma motriz foi um elemento constituinte da *cortada*, o que evidenciou o início do processo de gramaticalização/sistematização da mesma. A partir daí, por um processo de esportivização explícita do voleibol, o salto com *toque* (Figura 13) passou a assumir, dependendo do contexto em que ocorre, um valor menos convencional.



Figura 13 – O *toque* com salto

No caso do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o salto com *toque* refere-se apenas a um ato motor usado anteriormente nas areias e nas quadras, colocando-o como a causa do que está sendo expresso nas ações de *cortada* do vôlei atual. O uso do *toque*-finalizador se encontra gramaticalizado na Rede do Pinheiro, e permaneceu, provavelmente, por pressão do uso informal do jogo. Esse uso tende a ser mais comum no vôlei informal, e tende a se manifestar como um elemento de ataque, desempenhando a função contracomunicativa, pois é típico do jogo lúdico.

Estamos partindo da hipótese de que esse uso do *toque*, como finalizador, é conseqüente das práticas corporais espontâneas e passa a desempenhar funções gramaticalizadas, no sentido de que se sistematiza para viabilizar o processamento do jogo informal. A sua ocorrência é regular na Rede do Pinheiro, evidenciando uma ação do jogo que, mesmo extremamente irregular para o voleibol oficial, é comum no vôlei de praia ali praticado. Trata-se de um elemento contracomunicativo que não interrompe o fluxo do jogo, ou seja, não interrompe o fluxo prototípico de ataque de uma equipe:

- (61) “A *cortada* é um fundamento muito difícil de executar, principalmente para nós, maiores de 40 anos.”
- (62) “A *cortada* é um movimento apenas para os atletas.”
- (63) “A *cortada* é um movimento extremamente novo. Ela começa depois das Olimpíadas de Tóquio.”

A análise do *corpus* indica uma correlação do uso da *cortada* dentro de situações competitivas, pois a competência motriz do jogador é muito solicitada. Desse modo, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, por ser um jogo em oposição ao vôlei esportivo, registramos poucas ocorrências da *cortada* (9,68% do total de todas as produções motrizes de ataque) (Tabela 11). Por outro lado, os jogadores da Rede do Pinheiro não se encontram influenciados pela maneira competitiva do voleibol ou pelo uso dos mecanismos formais de ataque para o jogo de vôlei, uma vez que a gramática do jogo menos convencional prescreve o emprego de mais de uma forma de ataque no jogo, como constatamos em nossas observações.

Dessa forma, a força do princípio de iconicidade, na *cortada*, está diretamente relacionada à sua trajetória de gramaticalização/sistematização no voleibol como um todo. Sua trajetória tem início com o enfraquecimento do *toque*-finalizador nas ações

formais do voleibol contemporâneo. A necessidade pragmática de acentuar o sentido de um ato mais efetivo nas ações de ataque do voleibol fez surgir, então, a construção da *cortada*. A repetição no uso do vôlei mais competitivo transformou-a em uma ação regular, que passa a fazer parte da gramática do vôlei formal.

Essa construção reforça o subprincípio icônico da quantidade, na medida em que as formas mais previsíveis do jogo para fins competitivos começaram a se expressar em ações mais produtivas e eficientes para pontuar. Uma explicação para o fato desse tipo de ação passar a ter mais transparência icônica é que ela se constituiu tendo como ponto de partida o *toque*-finalizador na sua trajetória da gramaticalização.



Figura 14 - *Cortada*

Defendemos, portanto, a hipótese de que esse elemento contracomunicativo (*cortada*), prototípico de ataque na Rede do Pinheiro, resulta de um processo evolutivo unidirecional que envolve os usos do *toque*, pois tanto no vôlei extraformal como no esportivo a *cortada* desempenha uma função contracomunicativa referente a marcas no sistema de pontuação do jogo. Esse é o contexto no qual, por pressão contracomunicativa do voleibol, surge o uso da *cortada*. Este elemento é derivado dos atos de *toque*, que permanece no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, chegando aos dias de hoje como uma forma gramaticalizada.

Se o processo de enfraquecimento do *toque*-finalizador avançou, a ponto de eliminar o *toque* na função de finalização no vôlei esportivo, a tendência, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, é o seu aumento, pois, neste contexto, a frequência de ocorrência de ações com *toque* na função de ataque (1.248 do total de produções motrizes) (Tabela 11) emerge para resolver um problema pragmático de interação entre os jogadores, pois é ele que, pelas circunstâncias motrizes dos jogadores, faz com que o processo de gramaticalização dessa forma motriz se fixe, à medida que a maioria dos jogadores pouco usa a ação contracomunicativa que ocorre pela *cortada*. O fator idade, a capacidade motriz dos jogadores e a complexidade da *cortada* motivam a mudança normativa *toque*-finalizador>*cortada* na Rede do Pinheiro.

Com a especialização da *cortada* no voleibol contemporâneo, o *toque*-finalização tornou-se irregular. No vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o avanço da gramaticalização da *cortada* não resultou na omissão do *toque*-finalizador e, conseqüentemente, no seu desaparecimento, mas no aumento da sua frequência, que vem persistindo na Rede por razões sincrônicas e diacrônicas. Essa pancronia do jogo autoriza a interpretação de que o *toque* passa por um estágio de estabilidade, com a ocorrência dos fatores mais ligados à história e à capacidade motriz dos jogadores.

É de se esperar, pelo estudo da motricidade e da fala dos jogadores, que a *cortada* não seja omitida, pois, tendo surgido como resposta a uma necessidade pragmática, contracomunicativa, devido ao enfraquecimento do *toque*-finalizador, obteve tal efeito que passou a ser regularmente utilizada e a apresentar os contextos evolutivos que mostraram sinais de sua gramaticalização na Rede do Pinheiro.

Postulamos para o *toque*-finalizador uma escala para explicar a trajetória desse processo que se movimentou para uma especialização contracomunicativa em forma de *cortada*. A escala apresentada pela concepção funcional do jogo seria assim: ação motriz>espaço>tempo>qualidade. Esta escala não deixa de representar o processo unidirecional, que parte de uma atividade concreta para uma especialização.

7.4.2 A complexidade motriz de uma ação muito marcada

A *cortada* (Categoria E) é típica das atividades motrizes complexas e de difícil

execução. O seu uso já está gramaticalizado num tipo de voleibol competitivo, tendo a função de marcar o plano *figura* nas suas realizações. O jogador que efetua uma *cortada* geralmente é o que sobressai mais em grande parte dos jogos, pois seu uso mostra o sentido central do jogo e, por ser menos freqüente na produção motriz dos jogadores da Rede do Pinheiro, acaba sendo um ato muito “elaborado”.

Quanto ao nível de habilidade para a execução da *cortada*, observamos poucos casos entre todos os jogadores do vôlei de praia da Rede do Pinheiro. Talvez haja aí um entrelaçamento dos fatores nível de habilidade motriz e competência. A quantidade numérica mais significativa de *cortadas* passa a recair sobre os mais habilidosos, perfazendo, respectivamente, os totais de 153 casos em 100 jogos, contra o total de 1.248 atos de *toque*-finalização (Tabelas 1 e 4).

Nesse caso, as ações de *cortadas* bem-sucedidas pelos jogadores em questão expressam o plano motor de *figura* no jogo, que serve como significação maior de todo o sistema funcional, dentro de uma prática motriz contracomunicativa. Como esses dados motores são mais raros e não são encontrados, freqüentemente, nos jogos da Rede do Pinheiro, vimos neles uma relativa recorrência, associada ao desempenho motor do jogador.

A gramaticalização do vôlei de praia da Rede do Pinheiro costuma ocorrer por meio dos atos motores mais freqüentes, que são, normalmente, os menos convencionais. No caso da *cortada*, a gramaticalização está se processando com um sentido formal e menos freqüente. Pode ser que a gramaticalização desse elemento ainda esteja no seu processo inicial, quando observamos as tentativas dos jogadores para operacionalizar um ato motor tão sofisticado.

Desse modo, o resultado confirma a nossa hipótese de que esse elemento é mais usado por jogadores de maior nível de habilidade, num tipo de jogo mais especializado. Em função do fato desse ato motor refletir usos mais complexos, resultantes de um processo contracomunicativo muito elaborado para jogadores maiores de 40 anos, os mesmos criam novos significados, idênticos a um ato de ataque, para ratificar o curso da contracomunicação, enfocando mais uma vez o quanto o jogo é apenas um instrumento a serviço dos seus usuários.

7.5 SAQUE

Analisamos o ato motor *saque* no contexto extraformal e formal do vôlei,

atentando para o fato prioritário de que os diferentes usos do *saque* possuem uma origem não-formal>formal e se explicam por uma trajetória de gramaticalização/sistematização espaço>(tempo)>convenção. A partir desse rumo, o ato motor tende a desempenhar funções pragmáticas, assumindo valores fixos ou não-fixos no vôlei de praia da Rede do Pinheiro.

O *saque* (Categoria E) assinala o início do jogo de vôlei (CARVALHO, 1980). Este só começa quando um jogador se posiciona numa zona específica (a zona de *saque*) e efetua esta ação motriz, indicando o começo de um período de tempo com a bola no ar, até ser interrompido por sua queda. O seu significado, veiculado pela ação de origem (colocar a bola em jogo), vem se expandindo, desde começar o *rally*, passando por outras variações, desenvolvendo significados ligados à pontuação, ataque e finalização. Inserido pelas normas no início do jogo, este *praxema* vem incorporando traços pragmáticos de contracomunicação, relacionados a atos motores punctuais.

Nesse sentido, a interpretação do *saque* na motricidade dos jogadores da Rede do Pinheiro parte da hipótese de que os usos mais freqüentes (Categoria E) predominam em determinados níveis de motricidade, seja em função do fato de que esses usos são mais complexos ou mais simples, ou em função de estratégias contracomunicativas mais produtivas.

Para testarmos esta hipótese, após a classificação das ocorrências buscamos uma análise quantitativa, na qual levamos em conta o número de casos dessa ação motriz (o *saque*) e o número total de *sques* produzidos pelos jogadores em situação de jogo. Desse modo, a partir da análise do elemento *saque*, procuramos observar a relação entre circunstâncias motrizes e tipos de ações de *saque*.

A Tabela 15 apresenta a distribuição de ocorrências de *saque* de acordo com os tipos executados pelos jogadores da Rede do Pinheiro. Verifica-se que o ato motor *saque* aparece mais em ações por baixo. Averiguamos, no *corpus*, a ocorrência de 1.007 casos de *saque* por baixo; em contrapartida, na forma de *saque* por cima, só aparecem 650 casos

Os dados da Tabela 15 evidenciam a preponderância de uma forma (o saque por baixo) que ocorre mais num tipo de vôlei informal, pelo fato de que, no lazer, há uma maior busca de ações com possibilidade de desempenhar as funções mais lúdicas de um jogo, sem a competição exacerbada. As falas dos jogadores apresentaram, portanto, os seguintes usos do *saque*:

Tabela 15: Os tipos de *saque* da Rede do Pinheiro

Tipos de <i>saque</i> (Categoria E)	<i>Saques</i>	
	Ocorrências	%
<i>Saque</i> com salto	---	---
<i>Saque</i> por cima	650	9,08
<i>Saque</i> por baixo	1.007	14,07
Total	1.657	23,15

- a) *saque* conclusivo;
- b) *saque* original.

7.5.1 O caráter icônico do *saque* conclusivo

No caso do *saque* por cima (Figura 15), temos, como hipótese, a passagem da forma original do *saque*, de colocar a bola em jogo, para um ato motor mais contracomunicativo no voleibol como um todo, no sentido de que o *saque*, de um modo geral, deixa de expressar seu sentido original para assumir o sentido de força, de intensidade, deixando de ser relativamente limitado e passando a expressar estratégias mais contracomunicativas.

Figura 15 – O *saque* por cima

O caráter contracomunicativo do *saque* por cima diz respeito ao processo de especificação cumprido pelas estratégias criativas dos jogadores, tal como ocorre na

gramaticalização de uma língua. Os usos motores também se organizam numa seqüência de ações novas, que guardam uma relação necessária (espacial e temporal) com a ação anterior.

Essa concepção resulta do fato de que um ato motor com a função de ataque pode mudar linearmente as ações lúdicas no jogo e buscar novas ações em termos de competitividade. O *saque* por cima é o resultado de um processo de mudança unidirecional *saque* por baixo>*saque* por cima por pressão contracomunicativa, pois surge de contextos específicos em que o *saque* assume essa nova função. Os exemplos abaixo demonstram isso:

- (64) “Depois que o vôlei se tornou um esporte olímpico surgiram vários tipos de *sques*: o *saque* tênis, o japonês e o *saque* por cima.”
- (65) “Aqui na Rede temos dois tipos de *saque*: o *saque* fraco e o *saque* forte. Um apenas coloca a bola em jogo, o outro busca o ponto de cara.”
- (66) “O *saque* por cima é um tipo de *saque* que exige mais habilidade do jogador.”

Os nossos informantes apresentaram o *saque* como um elemento que expressou uma mudança e continua a expressar estratégias icônicas nas ações do voleibol. É de se esperar que o uso do *saque* conclusivo predomine em níveis de habilidades mais elevados. A seguir apresentaremos o uso do elemento *saque*, buscando uma relação entre os dois tipos de ocorrências do *saque* na Rede do Pinheiro e os meios e princípios funcionalistas de análise do jogo.

7.5.2 Os traços semânticos do *saque*

O *saque* por cima (Categoria E) apareceu em 650 dos casos (Tabela 15), porque esse uso é menor no vôlei de praia da Rede do Pinheiro em virtude do nível informal do jogo, das circunstâncias motrizes dos seus jogadores e da idade que os caracteriza; portanto, a tendência é de que não o utilizem os que dominam o uso informal do jogo. O *saque* por cima é predominante em jogos competitivos e oficiais, pois, segundo os nossos informantes, sua função básica é afetar a equipe adversária logo no início do jogo. O caráter conclusivo desse tipo de *saque* também aparece em eventos extraformais, mas predomina no vôlei oficial, que é um evento tipicamente competitivo, no qual o elemento assume um papel de finalizador de *rally*.

O *saque* está num processo contínuo de mudança. Resgatando a sua trajetória de mudança semântica, constatamos que, após perder os traços semânticos básicos de sua função tradicional e, concomitantemente, sofrer uma pressão contracomunicativa, o *saque* vem se distanciando de seu sentido original como iniciador de um *rally*, para desempenhar o papel de finalizador. Trata-se de um fenômeno estritamente associado ao processo da mudança do jogo de voleibol como um todo. O jogo ludoesportivo, como a língua, freqüentemente possui mais de uma forma para desempenhar funções idênticas, sendo, nesse caso, importante registrar que a forma nova (como o *saque* por cima) não implica no desaparecimento da forma já existente (como o *saque* por baixo).

Articulando o princípio da marcação e a idéia de coexistência de duas formas similares no jogo, verificamos que a forma motriz (o *saque* por baixo) *menos marcada* tende a buscar a sua permanência na Rede do Pinheiro, diferente do *saque* por cima, *mais marcado* e mais complexo do que o *saque* por baixo. O que significa dizer que, enquanto o *saque* por cima dá um valor mais produtivo, eficiente e, principalmente, mais contracomunicativo ao jogo, os jogadores continuam buscando um tipo de *saque* mais rotinizado, ainda bastante vinculado ao seu sentido-fonte de apenas colocar a bola em jogo.

Desse modo, podemos afirmar que o *saque* por cima é mais *marcado* e distancia-se do sentido de origem do *saque*; é o mais produtivo para as marcas de ataque, portanto, mais avançado na trajetória contracomunicativa, com atuação mais eficiente no jogo. Entretanto, no contexto da Rede do Pinheiro, onde o *saque* por baixo é mais freqüente, os *sques* por cima ou com salto são entendidos como situações variacionistas do *saque*, mais marcados nas situações interativas do jogo.

7.5.3 O contexto pancrônico do *saque* conclusivo

O uso contracomunicativo do *saque* surge por um processo de mudança que a orientação funcionalista do jogo pode chamar de pressão contracomunicativa. Esse processo se dá quando, por circunstâncias competitivas exacerbadas, um ato motor assume um novo sentido, motivado pelo contexto em que aparece. Esse novo sentido é inferido de uma significação externa, dependente dos valores macroestrutural e ideológico envolvidos no processo de transformação do jogo. O *saque*, nesse contexto, se torna um ato esportivo, em conseqüência do fato de que

faz alusão a ações provenientes de um atleta do esporte de alto nível.

Essa nova função passa por uma trajetória de mudança semelhante ao *toque*, deslocando-se para outras funções no jogo, e releva a sua forma, atuando como um *praxema* funcional do voleibol como um todo. Apesar da sua funcionalidade, percebemos que os modos de sacar são intercambiáveis em seu uso pragmático. Devido a essa propriedade funcional, o menos marcado se estabelece como a macrofunção, que se define como aquele que apenas começa o *rally* (o *saque* por baixo); os outros tipos de *sagues* são tratados como variantes. Por atuarem na escolha pessoal de cada jogador, chamam-nos a atenção as variações, pois cada jogador do vôlei da Rede do Pinheiro atribui ao *saque* uma função específica.

Nesse sentido, a diacronia das formas motrizes são testadas, pois, dentro de uma categoria funcional do jogo, novas camadas estão continuamente emergindo com novas funções. Quando isso acontece, as camadas antigas não são necessariamente descartadas, mas podem coexistir e interagir com as novas camadas. Isso se dá ao mesmo tempo em que o jogo busca regularidade e iconicidade, produzindo variações e novos padrões de uso motor.

Essas funções podem ser selecionadas como ações motrizes mais complexas, sua frequência menor está associada ao relevo contracomunicativo do jogo, ao peso da marca, da decisão e da contra-informação motriz. De acordo com a sua alta complexidade, o *saque* por cima, segundo os nossos informantes, é um ato motor contracomunicativo, o qual revela uma informação de ataque e, por buscar o fracasso do adversário já no início do jogo, faz com que a equipe contrária se sinta impelida a dar a contra-resposta, o que também indica seu forte caráter de marca.

Assim, a Categoria E foi medida com base nos critérios do princípio da marcação (Givón, 1995), pois acreditamos que as formas motrizes reveladas como *mais marcadas*, com o foco no ataque propriamente dito, remetem a habilidades motrizes mais difíceis de execução, que, muitas vezes, envolvem um grande desafio para o jogador. Essas funções favorecem o uso de formas mais marcadas, como o *saque* por cima. Tal constatação destaca, porém, que a mobilidade do jogador está sujeita a fatores funcionais específicos de mudanças e variações das ações motrizes, e gera consequência na estrutura formal do jogo. As situações de mudança ou variações podem ser previsíveis na regularização do jogo, como, por exemplo, na formulação de um novo tipo de *saque* com a função de ataque:

- (67) “O meu *saque* é por cima. Tento dobrar o pulso na execução.”
- (68) “Aqui, não fazemos o *saque* viagem (*saque* com salto). É um tipo de *saque* que precisa de muita preparação.”
- (69) “Faço o *saque* por cima e com força.”
- (70) “O *saque*, hoje, não é mais um fundamento que apenas coloca a bola em jogo. Temos que forçar para pontuar.”
- (71) “O *saque* por cima é um fundamento de força. Se for só para colocar a bola em jogo, tem o *saque* por baixo.”

Este uso do *saque* é, como foi exemplificado acima, decorrente de uma trajetória de especialização via pressão competitiva, uma vez que partiu de contextos que o pressionaram. O valor conclusivo do *saque* é uma derivação do *saque* original, que provém do uso do *saque* como ato de colocar a bola em jogo (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL, 2006, p. 30).

Nesse contexto, o jogador, para criar novos modos de jogar, não inventa, arbitrariamente, novas seqüências de formas, mas tende, fortemente, a utilizar material já existente na modalidade esportiva, estendendo o sentido do ato motor pelo que podemos chamar de motivação sintática e semântica (princípio da iconicidade) para se contracomunicar com mais eficiência, criando formas novas pelos processos de derivação do *saque* por cima e do *saque* com salto. Esses mecanismos têm em comum o fato de serem motivados num sentido contracomunicativo do voleibol como um todo. O *saque* assume outras formas específicas por um motivo de ataque. No caso do *saque* por cima, por exemplo, esse elemento motor apresenta uma relação sintática parecida com o *saque* por baixo, porém com uma semântica diferente.

A mudança semântica do *saque* (Categoria E), segundo os nossos informantes, é conseqüência da pressão contracomunicativa e esportiva do *saque* por cima. O *saque* por cima, que introduziu informações novas para o voleibol, funciona como uma espécie de *saque* mais forte, na medida em que abre caminho para que informações motoras mais violentas sejam efetuadas a partir desse tipo de ação.

7.5.4 O contexto de uso como elemento gerador de novas significações

Tomando por base a mudança espaço>(tempo)>convenção esportiva, determinadas forças contracomunicativas de base competitiva, como o *saque* por cima, parecem ter sido ativadas para que a evolução semântica se efetivasse na forma de *saque*-finalizador. E são vários os elementos do voleibol que, em diferentes fases da sua evolução, cumpriram essa trajetória.

Essa trajetória contracomunicativa está se confirmando no uso do *saque* por cima pelos jogadores que dominam essa técnica. Os sujeitos da presente pesquisa utilizaram o ato motor *saque* por cima num total de 650 ocorrências em 1.657 ações de *saque* (Tabela 15). Esse resultado nos mostra que o valor do *saque* por cima caracteriza as ações de jogadores mais habilidosos, uma vez que eles dominam o ato motor mais complexo e mais adequado ao contexto do jogo competitivo, o que serve para reforçar a idéia de que esses jogadores possuem maior conhecimento motor. Constatamos que esse uso serve mais para as ações de pontuar no início do jogo.

O jogo tende a assumir funções de caráter mais pragmático para as ações de ataque, funcionando como tentativas do jogador em relação ao poder-fazer, para que seu *saque* seja mais eficiente do ponto de vista contracomunicativo. Nesse caso, o *saque* por cima assume uma função mais pragmática, típica de um ato motor esportivo, pois indica estratégia contracomunicativa, usada pelo jogador com a finalidade de marcar pontos.

Nos depoimentos abaixo nossos informantes mostram o *saque* articulado a uma forma que expressa o seu valor conclusivo:

(72) “O *saque* por cima é um *saque* que devo procurar fazer com mais freqüência.”

(73) “É lógico que o *saque* por cima é muito mais eficiente do que o por baixo, porém precisamos treinar mais.”

(74) “É um tipo de *saque* difícil. Algumas vezes acerto. Algumas vezes bate na rede, outras sai todo torto.”

A partir desses exemplos, sugerimos que o ato motor *saque* por cima expressa um modo mais elaborado de sacar para o jogador que busca efetuar um *saque* que chegue ao campo adversário com mais força. O sentido do elemento *saque* por cima, nesse contexto, é bastante complexo, e parece-nos mais um ato motor de difícil execução para os jogadores da Rede do Pinheiro.

7.5.5 O saque original e o desenvolvimento de novos usos

O caso da passagem do saque por baixo (Figura 16) para o saque por cima parece acrescentar mais um dado a essa questão: o valor de iniciar o jogo renova-se nas ações em contextos mais esportivos, em que se combinam com outros elementos mais lúdicos. Isso indica a possibilidade da tendência de mudança do saque atuar no desenvolvimento de novos usos. Tal atuação, nesse sentido, depende do fator *tempo*, sublinhando a importância do contexto esportivo de uso como elemento gerador de novas significações.

No que diz respeito à mudança semântica, as evidências dos usos do saque mais contracomunicativo indicam que cada camada de sentido disponível no vôlei moderno coexistiu com sentidos de fases precedentes, representando processos estáveis em diferentes sincronias do voleibol.



Figura 16 – Saque por baixo

Estamos de acordo com a hipótese de orientação funcionalista do jogo, segundo a qual, paralelamente aos processos de esportivização, existe um mecanismo de mudança de cunho competitivo, chamado pressão contracomunicativa. Esse processo diz respeito às possíveis inferências motrizes que podem ser feitas acerca da criação de uma nova forma de jogar, em um determinado contexto, que leva à mudança, invariavelmente, na direção do valor maior da significação de uma prática motriz de confronto: fazer pontos ou afetar a equipe adversária.

Casos como esse ocorrem muito nos contextos esportivos, em que os

jogadores, na busca de criar uma nova forma mais contracomunicativa de jogar, se encarregam de provocar a mudança. A tendência é que o *saque*, cujo valor se associa à noção de apenas colocar a bola em jogo, assuma o sentido de ataque; o ato de sacar por cima já apresenta conotação contracomunicativa, e a tendência é que as regras do voleibol e os livros didáticos de voleibol incorporem um novo valor funcional a essa ação motriz.

Em suma, esta seção ratificou a categorização do *saque* desenvolvida na gramática funcional do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, mostrando que os usos do *saque* por cima, de um modo geral, tendem a ocorrer mais nas ações esportivas, por meio de uma motricidade mais elaborada do jogador. De acordo com nossas observações (Tabela 15), de 23,15% ocorrências de *saque*, 9,08% introduzem informações novas, ou seja, referem-se a informações mais complexas de um ato motor, e seu uso mais sistematizado tende a predominar nos níveis de *saque* por baixo. No contexto do jogo lúdico, o *saque* é usado para facilitar o início de um *rally*, pois está mais próximo da organização motriz normatizada pelos jogadores e, além do seu valor original, indica maior segurança em relação ao poder de efetuar um *saque*. Embora tenhamos encontrado muitas ações motrizes de *saque* por cima no *corpus* analisado, o *saque* por baixo mostra um uso possível do elemento *saque* desenvolvido para o contexto do jogo não-formal.

7.6 BLOQUEIO

Embora, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, o *bloqueio* apresente valor defensivo, seu uso é caracterizado como um ato motor não comum para os jogadores. A ação de bloquear um ataque (Categoria B) está muito integrada ao voleibol esportivo, e por isso a maior parte de seu uso é verificado num estágio avançado de voleibol, em decorrência de vários fatores, sendo os principais: a) a complexidade e a difícil execução; b) exige muito da motricidade do sujeito jogador.

O *bloqueio* apresenta um alto grau de complexidade para os jogadores em relação à *manchete* e ao *toque* na Categoria B. O *bloqueio*, por exemplo, destaca a informação motriz de que um ataque adversário foi interrompido, representando contracomunicação com um ataque que estava em andamento do lado oposto. Trata-se de um *praxema* complexo que anula toda a intenção de ataque da equipe adversária, e que contracomunica diretamente ao seu adversário, eliminando a

razão de marcar e ganhar o ponto, impedindo o ataque, ou até mesmo levando a cabo a retomada de ações de ataque e construindo um novo investimento contracomunicativo.



Figura 17 – *Bloqueio*

Formalmente, o ato motor *bloqueio* é classificado como uma ação de interceptar a passagem da bola enviada pela equipe adversária (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL, 2006, p. 34). Nas nossas observações, vimos muito pouco o seu uso. Esse ato motor não se enquadra, portanto, na Rede do Pinheiro, pois se trata de um ato difícil de defesa do ataque adversário, vai de encontro à visão lúdica do jogo, sendo aplicado em contextos que assumem as funções motrizes de caráter competitivo. A maioria dos jogadores do vôlei de praia da Rede do Pinheiro apresentou a *manchete* ou o *toque* com o valor de recepção do ataque adversário.

No voleibol formal encontra-se o *bloqueio* com o mesmo valor do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, como se pode ver nos exemplos abaixo, retirados das falas dos jogadores:

(75) “O *bloqueio* é um fundamento para atletas de alto nível.”

(76) “O *bloqueio* é um fundamento muito difícil. Como nós, jogadores de acima de 40 anos, conseguiremos saltar acima da rede?”

(77) “A gente faz aqui a recepção de *toque* ou de *manchete*.”

Nesses exemplos, o valor de defesa do elemento *bloqueio* representa uma

das formas mais difíceis de execução no vôlei de praia da Rede do Pinheiro, e por isso menos freqüente em nosso *corpus* (apenas três ocorrências, de 478 casos de recepção de ataque), possivelmente por exigir motricidade muito complexa no jogo. O *toque* recepção de ataque é o mais gramaticalizado (281 casos do total), tendo um sentido diferente do de bloquear (Tabela 10).

Como foi visto neste capítulo, de acordo com a orientação funcionalista existe uma série de esquemas motores capazes de gerar outros *praxemas* presentes no jogo e que podem substituir um ato motor já normatizado.

Os resultados das análises confrontam-nos com a perspectiva pancrônica do jogo; as hipóteses de trajetórias unidirecionais de desenvolvimento semântico-sintático de atos e ações motrizes precisam ser identificadas, na medida que, muitas vezes, configurações sintáticas e semânticas supostamente “mais velhas”, como o *toque* e a *manchete* na função de recepção do ataque (porque são menos formais), não são reconhecidas na sincronia mais remota de determinadas práticas corporais.

Como vimos, no vôlei de praia da Rede do Pinheiro as ações motrizes atuais coexistem ao lado de ações mais remotas, que, por sua vez, permanecem, desafiando todas as pressões esportivas, competitivas e culturais que poderiam ter levado ao seu desaparecimento.

A pesquisa funcional sobre o jogo de confronto motor também nos permite entender que o uso dos “velhos” atos motores, na atual sincronia do jogo, está relacionado à interatividade ou à vontade de jogar dos sujeitos que, atuando de forma regular e constante em situações reais, mostram que determinadas ações motrizes menos convencionais provavelmente continuarão a atuar. A nosso ver, no momento atual do jogo as tendências do passado continuarão a atuar sempre que o contexto situacional de interação motriz assim exigir.

Essas tendências nos ajudam a entender que os sentidos que parecem emergir e submergir no uso do jogo estão potencialmente disponíveis na motricidade dos jogadores que interagem numa determinada comunidade motriz. Desse modo, compreende-se que, ao lado dos fenômenos sintáticos e semânticos que mantêm a estabilidade do jogo, outros fenômenos podem aparecer para mudar ou variar, conforme a necessidade de interação dos sujeitos que jogam.

Concluindo, esse capítulo ratificou prioritariamente a caracterização e a análise dos usos de todos os elementos inseridos em um tipo de prática motriz, a partir de uma abordagem dos estudos da linguagem. Fundamentados nessa

concepção (funcionalista) para o jogo, demonstramos que as ações motrizes do vôlei de praia da Rede do Pinheiro, de um modo geral, tendem a ocorrer mais na modalidade menos formal do voleibol, e que as ações motrizes mais especializadas – e, portanto, mais esportivas – tendem a predominar nos níveis mais complexos da motricidade dos que jogam o voleibol.

As ações analisadas nos mostraram que a maneira de jogar dos sujeitos da pesquisa caracteriza um tipo de motricidade extraformal, menos esportiva e mais lúdica, uma vez que os jogadores dominam um tipo de jogo mais adequado ao seu contexto físico e motor. Isso solidifica a idéia de que esses jogadores assumem uma concepção de jogo como um instrumento de interação, sujeito a maior flexibilidade.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscando uma perspectiva teórica dos estudos da linguagem para análise do jogo que levasse em conta a unidade sujeito-estrutura, esta pesquisa discutiu inicialmente sua principal concepção formal, a teoria dos jogos coletivos de Pierre Parlebas, para em seguida estabelecer pontos de convergência e de contraste dessa teoria com relação aos pressupostos teóricos da lingüística funcional de base norte-americana, segundo os quais a estrutura gramatical do jogo revela-se como uma variável dependente do uso que dele é feito pelos jogadores.

A visão funcionalista da realidade do jogo, assentada na compreensão da dinamicidade motivadora do sujeito que joga e das contradições dos processos de produção de sua prática motriz, permite tratar dos elementos capazes de transformar as idéias já estabelecidas pela “visão de mundo” da linguagem formal do jogo.

A lingüística funcional na análise dos jogos, como aqui apresentada, tem suas bases na gramaticalização do jogo, e nesta pesquisa consistiu em buscar princípios que interpretassem as regularidades do jogo a partir do estudo pancrônico de uma realidade motriz em particular, de modo a dar conta da organização semântica da motricidade dos jogadores, das funções e das formas motrizes, da mudança motriz, da ordem motriz de jogar e da pragmática do jogo.

Apoiando-nos em Votre (1994a), consideramos que o jogo, como a língua, é um sistema aberto em interação com o ambiente e forçosamente se estrutura enquanto se desenvolve. Por ser um evento da linguagem ludoesportiva, o jogo pode ser tratado em uma abordagem que trabalhe a gramática nas ações motrizes que se desenvolvem a partir de estratégias motrizes dos que as usam. Isso porque o jogo possui também um caráter global motivado e fornece, permanentemente, fortes evidências de mudanças e variações motrizes na sua construção pragmática, semântica, sintática e estrutural.

Essa visão funcionalista leva em conta que as estruturas do jogo são criadas,

modificadas e expandidas a partir do seu uso ao longo do tempo, por meio das motivações e circunstâncias motrizes com as quais os sujeitos jogadores interagem permanentemente na tarefa de construir o jogo. Essa construção está sujeita às funções desempenhadas pelos que jogam, pelos que criam e pelas pressões de uso, de modo a modificar, via gramaticalização, uma prática corporal. Esta maleabilidade e flexibilidade das formas de jogar podem ser analisadas por meio da observação perceptual de inúmeras possibilidades dos usos motores ou recorrências motrizes que estão presentes no contexto do jogo, levando os jogadores a uma certa mudança, variação ou rotinização das suas ações motrizes.

Nesse sentido, sabíamos que deveríamos buscar uma perspectiva de análise exploratória e explicativa dos elementos que compõem o jogo prioritariamente através da percepção e análise dos dados existentes no próprio universo de interação dos jogadores. Esse foi o ponto de partida, que julgamos necessário ressaltar, pois o presente trabalho não se limitou à descrição de um jogo. Trata-se de uma tese sobre a análise funcionalista de uma prática corporal, que utiliza meios e princípios dessa teoria da linguagem para recolher argumentos em favor da idéia de uma nova referência teórico-metodológica de análise dos encontros ludoesportivos.

A partir de uma caracterização mais detalhada da perspectiva funcionalista, bem como de uma discussão da concepção praxiológica motriz que dela se originou, realizamos a análise de um jogo real (o vôlei de praia praticado na Rede do Pinheiro, em Niterói / RJ), por meio da exposição de seus pressupostos fundamentais. Disso decorreu a interpretação e a análise das possibilidades de relacionamento entre as teorias em questão a partir do conceito de sujeito-jogador concreto. Assim, neste estudo, o jogo foi compreendido como um processo totalizador da motricidade dos jogadores, como uma realidade dinâmica que modifica, simultânea e permanentemente, o homem e a si mesma.

Ao investigarmos o jogo detivemo-nos, de maneira geral, na motricidade de cada jogador; de modo particular, observamos cada ato motor significativo presente no contexto do jogo. Demonstramos que cada ato motor configurava uma categoria que incluía a ação motriz necessária à sua realização, pois partimos da hipótese de que a estrutura do jogo depende do uso que se faz do próprio, e que este é motivado pelas circunstâncias motrizes dos seus jogadores, pelo contexto específico de uso e pelas interferências pragmáticas no modo de elaboração do próprio jogo.

A partir do registro das modalidades motrizes e dos depoimentos verbais dos sujeitos da pesquisa, jogadores de vôlei de praia que exprimiram sua relação com o objeto motor (o jogo), levantamos o que há de mais funcional, de mais individual, de mais pragmático, para atingir a investigação mais detalhada das condições que governam o uso das formas motrizes dos jogadores e dos recursos de codificação sintática do jogo e, conseqüentemente, a sua gramaticalização. Desse modo, constatamos como é possível reconhecer quais sentidos irão dar origem a outros sentidos, certamente mais esportivos ou contracomunicativos, e diretamente relacionados com os sentidos-fonte de um ato ou de uma ação motriz.

Assim, essa concepção funcional do jogo dá conta das estratégias de codificação mais sistemáticas e regulares de uso dos jogadores, como também das estruturas motrizes menos convencionadas, que estão à margem da gramática padrão do jogo, a partir de meios e princípios que refletem a maneira como os jogadores estruturam os seus planos motores para atingir seus propósitos interativos, comunicativos e contracomunicativos. Se, conforme ficou explícito no desenvolvimento deste trabalho, o jogo pode também ser compreendido como um objeto de pesquisa na área de estudos da linguagem, ou mesmo como um instrumento de interação social, a importância da orientação funcionalista da linguagem pode ser testada no âmbito das motivações dos jogadores, tanto como reflexo da pragmática do jogo quanto como constituinte motriz dos sujeitos que jogam e que compreendem o jogo como uma prática interativa.

Consideramos, a partir dos resultados desta pesquisa, que a abordagem funcional da linguagem pode manter uma interface com a teoria dos jogos de Parlebas, travando diálogo crítico e produtivo com os modelos e princípios desta teoria e, assim, abrir espaços interdisciplinares relevantes em estudos da linguagem para profissionais que diretamente se vinculam a outras áreas de conhecimento. A implicação da articulação de saberes pode ter resultados interessantes no que se refere à maior possibilidade de oferecer fundamentação teórico-prática, para os estudiosos na área das práticas corporais, sobre as ações motrizes estruturadas, do esporte convencional ou de jogos mais lúdicos, seja no sentido de uma fundamentação sólida da linguagem, seja no que tange à sua práxis pedagógica.

Ressalta-se, também, que o presente trabalho não encerra as codificações das ações motrizes e suas possíveis funções no jogo. Ao contrário, no jogo lúdico são bem explícitas as ações motrizes menos convencionais, pois estas possuem

fluência e estratégias pragmáticas que podem ser vistas dentro de um *continuum* de prototipicidade para a formalidade do jogo, ou de escalaridades motrizes para o ensino e aprendizagem das práticas corporais.

Pudemos observar a existência de estruturas menos representativas dos padrões formais esportivos adotados, ou seja, elementos marginais à estrutura formal, periféricos, que desempenham um papel interativo predominante no jogo. O reconhecimento de formas expressivas alternativas de manifestação motriz espontânea, como as usadas em um jogo menos convencional, e sua análise através da linha metodológica oferecida pelos estudos da linguagem, é de grande importância para a reflexão e maior envolvimento dos que trabalham com o jogo ou sobre temas de cultura corporal no processo de ensino/aprendizagem.

Para isso, é necessário que se leve em conta a dimensão pragmática do jogo coletivo ou individual no contexto em que ocorre a interação social, a tipologia motriz de uma prática corporal, o registro expressivo dos que praticam uma atividade motriz, seja ela formal ou informal, o jogo espontâneo ou oficial, entre outras questões educacionais.

Trata-se, em suma, de um esforço para analisar diferentes aspectos ou elementos “marginais” de uma dada realidade motriz, que, na acepção de Votre (1994a), parte de:

Uma abordagem de orientação mais globalizante que evita algumas generalizações reducionistas, permitindo-nos mais facilmente perceber as simetrias e regularidades, fazer previsões e obter algum controle sobre o ambiente, para obter maior adaptabilidade. A percepção de regularidades na natureza é socialmente compartilhada pela linguagem, difundindo essa percepção ao longo do espaço e do tempo. (p. 68)

Nesse contexto, ao desenvolvermos esta pesquisa de natureza funcional para as práticas corporais coletivas, estamos procurando estimular a criação de fóruns de pesquisas e estudos na área da linguagem e do jogo, implementando e elaborando, assim, um trabalho pioneiro em estudos da linguagem para divulgação nacional e internacional, em grupos temáticos e escolas ligadas a estudos da linguagem dos fenômenos corpóreos. Inicia-se, com isso, um processo de discussão sobre a abrangência da teoria funcionalista, a organização de um *corpus* relevante a ser estudado em outros trabalhos sobre questões relacionadas aos estudos da linguagem motriz, e a necessidade de pesquisas mais amplas de produção de saberes nesta área.

9 OBRAS CITADAS

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Gallimard: Paris, 1958.

CARVALHO, Oto Morávia de. *Caderno técnico-didático do voleibol moderno*. Brasília: MEC, 1980.

CEZARIO, Maria Maura *et al.* Integração entre cláusulas e gramaticalização. *In*: MARTELOTTA, Mário Eduardo; VOTRE, Sebastião Josué; CEZARIO, Maria Maura (Orgs.). *Gramaticalização no português do Brasil*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996. p. 77-113.

CEZARIO, Maria Maura. Graus de integração de cláusulas com verbos volitivos. . *In*: VOTRE, Sebastião Josué; CEZARIO, Maria Maura; MARTELOTTA, Mário Eduardo, (Orgs.). *Gramaticalização*. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras UFRJ, 2004. p. 50-81.

CHAFE, Wallace. Givenness, contrastiveness, definiteness, subjects and point of view. *In*: LI, Charles (Ed.) *Subject and topic*. New York: Academic Press, 1976.

CHATEAU, Jean. *Le jeu de l'enfant*. Paris: Vrin, 1967.

CLAPARÈDE, Edouard. *Psychologie de l'enfant e pédagogie expérimentale*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé, 1964.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1993.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL. *Regras oficiais de voleibol*. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLLEYBALL. *Histórico da Liga Nacional*. Relatório da Liga Nacional 89/90. Rio de Janeiro, 1990.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL. *Regras oficiais de voleibol - 2001-2002*. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

CRESPO, Antônio Arnot. *Estatística fácil*. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

CUNHA, Maria Angélica Furtado da; COSTA, Marcos Antonio; CEZARIO, Maria Maura. Pressupostos teóricos fundamentais. In: CUNHA, Maria Angélica Furtado da; OLIVEIRA, Mariângela Rios; MARTELOTTA, Mário E. (Orgs.) *Lingüística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003. Cap. 2.

CUNHA, Maria Angélica Furtado da; OLIVEIRA, Mariângela Rios; MARTELOTTA, Mário E. (Orgs.) *Lingüística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

DECAT, Maria Beatriz Nascimento. *Aspectos da gramática do português: uma abordagem funcionalista*. Campinas: Mercado das Letras, 2001.

DUBOIS, J. et al. *Dicionário de lingüística*. São Paulo: Cultrix, 1978.

DURING, Bertrand. Hacia una ciencia de la acción motriz Fundamentos y perspectivas. *Praxiología Motriz*, Revista Científica de las Actividades Físicas, los Juegos y los Deportes, Gran Canaria, v. 1, n. 0, p. 5-14, 1996.

GIVÓN, Talmy. *Functionalism and grammar*. Amsterdã: John Benjamins, 1995.

GÖRSKI, Edair. *Condições de entrada e de continuidade do referente em narrativas orais*. Rio de Janeiro, 1985. 190 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1985.

GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO – LLEIDA. Hacia la construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de práctica corporales y deportivas existentes. *APUNTS Educació Física y Deportes*, Catalunya, n. 32, jun. 1993.

HOPPER, Paul. On some principles of grammaticization. In: TRAUOGOTT, Elizabeth Closs; HEINE, Bernd (Eds.) *Approaches to grammaticalization*. Amsterdã: John Benjamins, 1991. v. 1.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da vida cotidiana*. Tradução coordenada por Mara Sophia Zanotto]. Campinas: Mercado de Letras / São Paulo: Educ, 2002.

LICHTENBERK, Frantisek. On the gradualness of grammaticalization In: TRAUOGOTT, Elizabeth Closs; HEINE, Bernd. (Eds.) *Approaches to grammaticalization*. Amsterdã: Jhon Benjamins, 1991; vol. 1.

LYONS, John. *Linguagem e lingüística: uma introdução*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

MACEDO, Alzira Verthein Tavares de. Funcionalismo. *Veredas*, Juiz de Fora,

Universidade Federal de Juiz de Fora, v. I, n. 2, p. 71-88, 1998.

MACEDO, A. *et al.* (org.) *Funcionalismo*. Versão revista de palestra na reunião da ABRALIN. Recife, Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, 12 de julho de 1993 (Mimeografado).

MACEDO, A. *et al.* (Org.) *Variação e discurso*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996.

MARTELOTTA, Mário E. *Figura e fundo. Uma proposta prática de análise*. Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1998. (Mimeografado)

MARTELOTTA, Mário E.; VOTRE, Sebastião J.; CEZARIO, Maria Maura. *Gramaticalização no português do Brasil*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996.

MARTELOTTA, Mário E.; AREAS, Eduardo K. A visão funcionalista da linguagem no século XX. *In*: CUNHA, Maria Angélica Furtado da; OLMEIRA, Mariângela Rios; MARTELOTTA, Mário E. (Orgs.). *Linguística funcional: teoria e prática*. Rio de Janeiro: DP & A, 2003. p. 17-29.

MEILLET, A. L'évolution des formes grammaticales. *In: Linguistique historique et linguistique générale*. Paris: Champion, 1992.

MORENO, José Hernandez. La praxiología motriz. Ciencia de la acción motriz. Estado de la cuestión. *APUNTS Educación Física y Deportes*, Catalunya, n. 32. p. 5-10, 1993.

NASCIMENTO, Marcos Antônio. Teoria gramatical e "mecanismos funcionais do uso da língua". *D.E.L.T.A.*, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Campinas, Unicamp, v. 6, n. 1, p. 83-98, 1990.

NEVES, Maria Helena de Moura. *A gramática funcional*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. *Gramática de usos do português*. São Paulo: Editora da UNESP, 2000.

_____. *Gramática na escola*. São Paulo: Cortez, 1998.

NICHOLS, Johanna. Functional theories of grammar. *Annual Review Antropol.*, Berkeley, n. 13, p. 97-117, 1984.

OLIVEIRA, Mariângela Rios de. Gramaticalização na repetição. *In*: MARTELOTTA, Mário Eduardo; VOTRE, Sebastião Josué; CEZARIO, Maria Maura (Orgs.). *Gramaticalização no português do Brasil*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996. p. 147-167.

PARLEBAS, Pierre. Linguistique, semiologie et conduites motrices. *Éditions EPS*, Paris, n. 144, p. 49-52, mar./avr., 1977a.

_____. Pour une semiologie du jeu sportif. *Éditions EPS*, Paris, n.143, p. 56-61, jan./ fev., 1977b.

_____. Fonction semiotrice et jeu sportif. *Éditions EPS*, Paris, n. 145, p. 38-40, jui./août., 1977c.

_____. *Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP, 1981.

_____. *Perspectivas para una educación moderna*. Andalucía: Junta de Andalucía, Dirección General de Deportes, 1987a.

_____. *Sport en jeux*. Paris: CEME, 1987b.

_____. *Elementos de sociologia del deporte*. Málaga: Colección Uniesport, 1988.

_____. Los universais de los juegos deportivos. *Praxiologia Motriz – Revista Científica de las Actividades Físicas, los Juegos e los Deportes*, Gran Canaria, v. 1, n. 0, p. 15-29, 1996.

_____. *Jeux, sport et sociétés*. Paris: Institut National du Sport et de l'Éducation - INSEP, 1999 (Collection Recherche).

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1981.

PEIRCE, Charles Sanders. In: BUCHLER, John (Ed.) *The philosophy of Peirce*. Nova York: Harcourt and Brace, 1940

PRINCE, Ellen. Toward a taxonomy of given-new information. In: COLE, Peter (ed.) *Radical Pragmatics*. New York: Academic Press, 1981.

RAMOS, José Ricardo da Silva. *A teoria praxiológica de Pierre Parlebas e sua aplicação na análise de um jogo tradicional brasileiro*. Rio de Janeiro, 1998. 200 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 1998.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. São Paulo: Cultrix / Edusp, 1971.

TEIXEIRA, Hudson. *Educação física e desporto*. São Paulo: Saraiva, 1995.

TRAUGOTT, Elizabeth Closs; HEINE, Bernd (Eds.) *Approaches to grammaticalization*. Amsterdã: John Benjamins, 1991. v. 1

ULLMANN, Stephen. *Semântica*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977.

VALLE, Carla Regina Martins. *Sabe?-não tem?-entende?: Itens de origem verbal em variação com requisito de apoio discursivo*. Florianópolis, 2001. 174 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

VOTRE, Sebastião Josué. *Ensaio sobre educação física, esporte e lazer: tendências e perspectivas*. Rio de Janeiro: Universidade Gama Filho, 1994a. p. 66-83.

_____. *Dicionário de lingüística funcional*. Relatório apresentado ao CNPq. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1994b.

_____. O corpo na mente – a base corporal do discurso da educação física. *In: RESENDE, H.; VOTRE, S. J. (Orgs.) Ensaio na educação física, esporte e lazer: tendências e perspectivas*. Rio de Janeiro: Universidade Gama Filho, 1994c. p. 66-83.

_____. Homogeneidade e heterogeneidade nos discursos da educação física, do esporte e do lazer. *In: VOTRE S. J. et al. Cultura, atividade corporal e esporte*. Rio de Janeiro: Ed. Universidade Gama Filho, 1995. p. 65-79.

_____. Um paradigma para a lingüística funcional. *In: MARTELOTTA, Mário E.; VOTRE, Sebastião J.; CEZÁRIO, Maria Maura. (Orgs.) Gramaticalização no português do Brasil*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996. p. 27-45.

_____. História da análise do discurso em educação física, esporte e lazer: da descoberta do conteúdo à produção do conhecimento. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE HISTÓRIA DO ESPORTE, LAZER E EDUCAÇÃO FÍSICA. 6., 1998, Rio de Janeiro. Anais...* Rio de Janeiro, Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro, 1998. p. 691-700.

VOTRE, S. *et al.* Marcação e iconicidade na gramaticalização de construções complexas. *In: Gragoatá – Línguas e variação lingüística no Brasil – v. 5*. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 1998. p. 41-58.

VOTRE, Sebastião Josué.; NARO, Antony. *Mecanismos funcionais do uso da língua*. São Paulo: Delta, 1989.

VOTRE, Sebastião; OLIVEIRA, Mariângela Rios de; CUNHA, Maria Angélica Furtado da. A interação sincronia / diacronia no estudo da sintaxe. *D.E.L.T.A.*, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Campinas, Unicamp, v. 15, n. 1, 1991.

WITTGENSTEIN. L. *Investigações filosóficas*. Petrópolis: Vozes, 1958.

10 OBRAS CONSULTADAS

BETTI, Mauro. Por uma teoria da prática. *Motus Corporis / Revista da Divulgação Científica do Mestrado e Doutorado em Educação Física*. Rio de Janeiro, Universidade Gama Filho, v. 3, n. 2, p. 73-127, 1996.

BRAGA, Maria Luiza; BITTENCOURT, Vanda de Oliveira; DECAT, Maria Beatriz Nascimento (Orgs.). Orações adjetivas explicativas no português brasileiro e no português europeu: aposição rumo ao 'desgarramento'. *Scripta: Lingüística e Filologia*. Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, v. 5, n. 9, p. 20-35, 2001.

CÂMARA Jr., Joaquim Mattoso. *Princípios de lingüística geral*. Rio de Janeiro: Padrão Livraria Editora, 1980.

CHOMSKY, Noam. *O conhecimento da língua: sua natureza, origem e uso*. Tradução de Anabela Gonçalves e Ana Teresa Alves. Lisboa: Editorial Caminho, 1986.

DILLINGER, Mike. Forma e função na lingüística. *D.E.L.T.A.*, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Campinas, Unicamp, v. 7, n. 1, p. 395-407, 1991.

DURING, Bertrand. *La crisis de las pedagogias corporales*. Málaga (Espanha): UNISPORT, 1992 (Edição original 1981).

FERREIRA, L. *et al.* Uma abordagem panocrônica da sintaxe portuguesa. *In: Gragoatá – Línguas e variação lingüística no Brasil – v. 9*. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2000. p. 135-154.

FURTADO DA CUNHA, M. *et al.* A interação sincronia / diacronia no estudo da sintaxe. *D.E.L.T.A.*, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Campinas, Unicamp, v. 15, n. 1, p. 85-111, 1999.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de S. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Universidade de São

Paulo / Cultrix, 1969.

LAVEGA BURGUÉS, Pere. Propuesta transversal (pluridisciplinar) para el estudio contextualizado de los juegos populares / tradicionales. *Revista de Praxiologia Motriz*, Las Palmas de Gran Canaria, v. 1, n. 0, p. 31-48, 1996.

_____. *Aproximación al conocimiento científico del juego con significación*. Apuntes de Praxiologia Motriz. Laboratorio de Praxiologia, Instituto Nacional de Educación Física da Cataluña, Centro de Lleida, Espanha. [s.d]. Disponível em: <www.praxiologiamotriz.inefc.es/Lab_fr_es.htm> Acesso em: 5 fev. 2002.

OLIVEIRA, Mariângela Rios de. Iconicidade e produtividade dos processos de repetição. In: CONGRESSO NACIONAL DA ABRALIN, 2, 2000, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2000.

PARLEBAS, Pierre. *Sociométrie: reseaux et communication*. Paris: PUF, 1992.

_____. *Fichier de jeux sportifs*. Paris: CEMEA, 1994.

PEZATTI, E. G.; CAMACHO, R. G. Aspectos funcionais da ordem de constituintes. *D.E.L.T.A.*, São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Campinas, Unicamp, v. 13, n. 2, 1997, p. 191-214.

RAMOS, José Ricardo da Silva. El discurso motriz y el language: perspectivas lingüísticas que subsidiam los juegos. In: CONGRESO SUDAMERICANO FEDÉRATION INTERNACIONALE D'ÉDUCATION PHYSIQUE FIEP 6, 2005, Instituto Superior Zarela Moyano de Toledo, *Anais...* Jesus Maria, Córdoba – Argentina. 2005, p.5.

_____. Language de los juegos: un caso contracomunicativo en el area de la educación física. CONGRESO SUDAMERICANO FEDÉRATION INTERNACIONALE D'ÉDUCATION PHYSIQUE FIEP 6, 2005, Instituto Superior Zarela Moyano de Toledo, *Anais* Jesus Maria, Córdoba – Argentina. 2005, p.6.

_____. O universo imagético das práticas motrizes: princípios pragmáticos da linguagem no campo da educação física. In: XIV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE E DO I CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE 14, 2005 Porto Alegre. *Anais* Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2005.

_____. Metáfora dos jogos: um caso contracomunicativo na área dos estudos da linguagem. II CONGRESSO SOBRE METÁFORA NA LINGUAGEM E NO PENSAMENTO. 2, *Anais...* Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006, p. 53.

_____. Os gigolôs da praia de Icaraí. In: VOTRE, Sebastião. Josué (Org.) *Literatura e esporte: contos e crônicas sobre atividades físico-desportivas*. São Paulo: Duplegraf, 2006. p. 63-72.

_____. História do vôlei de praia: memórias dos jogadores da Rede do Pinheiro no município de Niterói. X CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA DO ESPORTE,

LAZER, EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA. II CONGRESSO LATINO AMERICANO DE HISTÓRIA DE LA EDUCACION FÍSICA. 10, *Anais...* Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2006. p. 23-28.

_____. O voleibol pragmático na praia de Icaraí. *In: III JORNADA BRASILEIRA CIENTÍFICA DA FEDÉRATION INTERNACIONALE D'ÉDUCATION PHYSIQUE*, 3, Cabo Frio, 2006 (Mimeografado).

_____. O universo imagético das práticas motrizes: princípios lingüísticos no campo da educação física. *In: SIMPÓSIO LUSO-BRASILEIRO DE PEDAGOGIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E DO ESPORTE*. 1, 2006, Rio de Janeiro, *Anais...* Rio de Janeiro: Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2006. p. 28

_____. O discurso motor no vôlei pragmático: uma abordagem funcionalista. *In: XI Simpósio Nacional de I SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE LETRAS E LINGÜÍSTICA*. 11 Uberlândia, *Anais...* Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2006.

_____. Corpo e linguagem. Os sistemas conceptuais das metáforas criativas do corpo. *In: IV JORNADA BRASILEIRA CIENTÍFICA DA FEDÉRATION INTERNACIONALE D'ÉDUCATION PHYSIQUE*, 6, Cabo Frio, 2007 (Mimeografado).

RIBAS, João Francisco Magno; DE MARCO, Ademir. Conteúdos de educação física na escola: novas propostas de investigação e compreensão. *Kinesis*, Santa Maria / RS, Universidade Federal de Santa Maria, n. 21: p.163-176, 1999.

SILVA, Jacqueline Louise Cruz. *Vida de vôlei*. Rio de Janeiro: Casa do Escritor, 1985.

SOUZA, Nelson Mello. O fenômeno do vôlei no Brasil: uma explicação teórica. *Sprint*. Rio de Janeiro, v. 2, n. 7, 1983.

TERRA, Ernani. *Curso prático de gramática*. São Paulo: Scipione, 1997.

TUBINO, Manuel José Gomes; MENEZES COSTA, Vera Lúcia de. Práticas populares de esporte na praia: estudos de jogos de frescobol. *In: VOTRE*, S. J.; MENEZES COSTA, Vera L. de (Orgs.) *Cultura, atividade corporal & esporte*. Rio de Janeiro: Editora Central da Universidade Gama Filho, 1995. p. 31-44.

11 GLOSSÁRIO

A fim de facilitar a compreensão de alguns termos lingüísticos e praxiológicos que foram citados ao longo desta tese, apresenta-se, a seguir, um glossário no qual constam os termos e expressões mais explorados nas perspectivas funcionalista e formalista do jogo.

AÇÃO MOTRIZ: Unidade básica de análise e significação motriz. A ação motriz, como objeto de estudo, não leva em conta o sujeito que a protagoniza, pois a percepção e explicação de suas seqüências lógicas vêm determinadas em nível estrutural cujos componentes se inserem no estatuto motor, ou seja, num sistema de regulamentos.

ANÁLISE DO JOGO: Decomposição das ações dos jogadores em seus elementos constituintes para fins de interpretação do jogo. É na análise que se baseia o estudo descritivo do jogo (PARLEBAS, 1981). A análise sintática, que é também gramatical, como apreensão dos padrões de construção das ações do jogo, foi chamada lógica, porque tende a apreciar as ações no seu esquema expressivo do jogo.

ATIVIDADE MOTRIZ: Expressão que se utiliza freqüentemente para se referir ao conjunto de seqüências lógicas que determinam as ações motrizes.

ATO ESCOLARIZADO: O termo tem importância para o jogo e seu estudo. A escola, no sentido formal, propaga e consolida a chamada norma esportiva, reduzindo e até

eliminando as diferenças motrizes e os contrastes entre a motricidade dos alunos.

ATO MOTOR: Constitui a unidade básica de significação para a análise, estudo e classificação das ações motrizes (PARLEBAS, 1981).

COMUNICAÇÃO MOTRIZ: Intercâmbio motor entre jogadores, feito por meio da interação.

CÓDIGO SEMIOMOTOR. Sistema de signos e de suas combinações produzidos e interpretados pelos jogadores (PARLEBAS, 1981).

COMUNIDADE MOTRIZ: Conceito estabelecido espontaneamente no uso do jogo, em qualquer comunidade expressiva, em face da variabilidade motriz que se verifica de um lugar para outro, de um meio social para outro e, até, de um indivíduo para outro.

CONDUTA MOTRIZ: Organização do comportamento motor. A conduta motriz é o comportamento motor com significação (PARLEBAS, 1981). A noção de conduta motriz implica toda uma seqüência homogênea de ações motrizes. Se produzida em um determinado contexto, a situação motriz revela as características e objetivos do sujeito protagonista da ação (PARLEBAS, 1981).

CONNECTIVOS: Ações motrizes que, como atos relacionais, estabelecem conexão entre atos ou partes de uma ação no jogo.

CONSTITUINTES DO JOGO: Nome que se dá, na teoria descritiva do jogo, aos elementos formais que constituem uma forma motriz complexa.

CONSTRUÇÃO: Nome geral para a reunião dos elementos formais no jogo.

CONTEÚDO: Significação de uma forma motriz. Equivale ao Significado e se opõe à expressão.

CONTEXTO: Conjunto de uma ação motriz posta em cotejo com os elementos que a

compõem. A significação exata das ações motrizes só se realiza em função do contexto.

CONTRACOMUNICAÇÃO MOTRIZ: Processo comunicativo que desencadeia as interações motrizes de oposição, essenciais e diretas. Regida pelo sistema de regras, a contracomunicação motriz é colocada em jogo por um ou vários jogadores que tratam de fazer frente diretamente à realização da tarefa ou à finalização do objetivo de outros jogadores; neste caso, os adversários.

CONTRATO LÚDICO: Acordo explícito ou tácito mediante o qual os participantes em um jogo estabelecem ou modificam o sistema de regras desse jogo.

DERIVAÇÃO: Estruturação de um ato motor (ou de uma ação motriz) a partir de outro.

DIACRONIA: Uma das principais dimensões temporais da investigação de uma situação motriz. Termo adotado por Saussure para designar a descrição dos diferentes estados por que passam as formas e os conteúdos lingüísticos no curso do tempo, com referência às formas anteriores e posteriores, quando for o caso. O estudo diacrônico é, para a língua como para o jogo, a história interna da língua ou do jogo, a descrição das mudanças que neles ocorram ao longo do tempo.

DINÂMICA MOTRIZ: Propriedade que tem o jogo, como todos os fenômenos sociais e antropológicos, de estar em contínuo movimento. Na diacronia do jogo, a dinâmica de uma situação motriz cria as mudanças, quer como evolução, quer por variações. Na sincronia também há dinâmica, e por isso a expressão “jogo estático” é imprópria como equivalente à análise sincrônica; no chamado estado dos jogos, a dinâmica se manifesta com suas variantes.

DISCURSIVIZAÇÃO: Processo que focaliza a trajetória de retorno dos elementos da gramática ao discurso (MARTELOTTA; AREAS, 2003).

ESTILO: Diz respeito à atividade motriz que tem um objetivo de aplicação artística no jogo.

ESTRUTURA DO JOGO: Tipo de relações, disposições de ordem e características essenciais que se dão em todo sistema motor, cujos componentes essenciais, de modo genérico, costumam incluir: os jogadores, as características do tempo de jogo, as posições e trajetórias definidas num determinado espaço para a ação e a utilização ou não de objetos extracorporais.

ESTRUTURALISMO: Propriedade que têm os fatos de um jogo de se concatenarem por meio de correlações e oposições, constituindo uma rede de associações ou estrutura. É por isso que Parlebas (1981) diz que o jogo é um sistema. Trata-se, entretanto, de uma estrutura dinâmica que serve às mais variadas e inesperadas necessidades de interação. O caráter dinâmico e o caráter incompleto da estrutura do jogo é que explicam não só a irregularidade no plano da sincronia, mas também as mudanças motrizes.

ESVAZIAMENTO SEMÂNTICO: No sentido praxiológico, é toda forma motriz que desaparece no uso do jogo.

EVOLUÇÃO: Conjunto de mudanças que sofre um jogo em sua história interna. Por exemplo, nas práticas corporais, o voleibol é uma evolução do *Minonette*.

FAMÍLIA MOTRIZ: Entende-se como família motriz, ou bloco motor, um agrupamento classificatório de determinadas práticas motrizes cognatas, por serem todas provenientes de outra anterior, documentada ou não, dita, em relação a elas, proto-jogo ou quase-jogo (PARLEBAS, 1981).

FIGURA: Cadeia de eventos em seqüência cronológica, comumente associada aos pontos salientes do jogo.

FIGURAS DO JOGO: Aspectos que assumem no jogo um fim expressivo, afastando-se do valor motor normalmente aceito. As figuras do jogo resultam de uma ação motriz complexa e de difícil execução formal.

FORMA: Designação geral para um ato motor, uma ação motriz ou seqüência motriz

providos de significação. É, assim, a relação que se estabelece, num dado jogo, entre a parte física, ou significante, e a representação que a ela corresponde numa prática motriz, ou significado. Do ponto de vista do seu emprego na interação motriz, a forma é livre, quando é capaz de constituir por si uma ação, e presa, quando só aparece ligada a outra ou outras.

FORMA EXTRAFORMAL: Conceito da gramática descritiva dos jogos, referente às formas motrizes que ficam fora do paradigma formal correspondente às demais, na mesma estrutura. Na perspectiva diacrônica do jogo, a irregularidade, na sua gramática, pode ter causas históricas: 1) a forma já existia e conservou-se no jogo atual; 2) criou-se outra forma, em função da evolução competitiva do jogo; 3) criou-se uma nova forma pelo abandono de uma outra forma que já foi regular, passando a ser adotada a nova.

FORMA PRIMITIVA: Designação de uma forma que, dentro da sincronia do jogo, é o ponto de partida para um conjunto de formas motrizes ou derivadas. O conceito de “forma primitiva” é também diacrônico, de sorte que a forma primitiva é a gênese diacrônica das formas que dela derivam.

FUNÇÃO MOTRIZ: Organização das condutas motrizes que, colocadas em prática, chegam à realização de uma tarefa motriz (PARLEBAS, 1981).

FUNCIONALISMO: Paradigma de investigação do uso da língua segundo o qual as estruturas discursiva, gramatical e semântica das formas lingüísticas são determinadas pelas funções que desempenham nas situações de interação. Busca explicar as regularidades observadas no uso da língua a partir da análise das condições comunicativas e cognitivas em que esse uso se realiza.

FUNDO: Conjunto de ações que clarificam circunstâncias fatuais, dando suporte e comentando o que está sendo ressaltado pela figura.

GSTEMAS: São gestos, mímicas e atitudes que transmitem uma informação intencional que tem significado no jogo. Sua finalidade é transmitir indicações ou petições de função tática, ou ainda simplesmente substituir a palavra (PARLEBAS,

1981).

GRAMÁTICA DO JOGO: Estudo de um jogo examinado como sistema de expressão motriz (PARLEBAS, 1981). Pode-se acrescentar o estudo dos traços motores (atos e ações motrizes), que permitem a apreensão expressiva do jogo. Daí as suas partes gerais, respectivamente: a) morfologia motriz (formação de um ato particular); b) sintaxe motriz (formação das ações); e c) semântica motriz (significado das ações motrizes).

GRAMÁTICA ESPORTIVA: Conjunto de prescrições que se estabelecem para impor uma norma motriz no uso padrão. Veicula-se ao ensino escolar e às atividades dos esportistas. A gramática esportiva procura fixar o jogo em suas formas, tipos de ações específicas e atos motores parecidos com os dos atletas profissionais.

GRAMÁTICA FUNCIONAL: No paradigma funcionalista, modo compartilhado de expressão que resulta das regularidades dos jogos, decorrentes de pressões do uso em qualquer nível de codificação.

GRAMATICALIZAÇÃO DO JOGO: processo de regularização que se verifica numa estrutura morfossintática, à medida que a generalização progressiva do uso de uma ação motriz vai fazendo com que ela passe do nível de ação extraformal, em que há ampla liberdade de variação, para o nível da gramática, em que diminui ou cessa a liberdade de variação.

ICONICIDADE: Princípio funcionalista que representa a hipótese de isomorfismo funcionalmente motivado entre estruturas morfossintáticas e suas funções semânticas ou pragmáticas correspondentes.

INFORMATIVIDADE: Princípio funcionalista que diz respeito ao grau de previsibilidade da informação transmitida. Na concepção funcional do jogo, a informatividade é tratada principalmente a partir da classificação semântica e da codificação de referentes motores nas ações motrizes de um jogo.

INTERAÇÃO: Processo que está explicitamente regulado pela lógica interna do jogo

(regulamento) correspondente, definindo as características técnicas a que devem ajustar-se os jogadores em suas relações de cooperação e de oposição.

LINGUAGEM: Faculdade que tem o homem de exprimir seus estados mentais por meio de um sistema de sons vocais chamado língua. Representação compreensiva em face do mundo exterior objetivo e do mundo subjetivo interior pela atividade da linguagem.

LINGÜÍSTICA: Estudo da linguagem humana, prioritariamente na base da sua manifestação como língua. A lingüística é uma ciência recente, pois data do século XIX o estudo científico dos fenômenos lingüísticos. A princípio, concentrava-se nos fenômenos de mudança lingüística através do tempo (diacronia), como lingüística comparativa, especialmente indo-européia, baseada na técnica de comparação entre as línguas. Hoje, alargou-se-lhe o âmbito, distinguindo-se, ao lado do estudo histórico (lingüística diacrônica), o estudo descritivo (lingüística sincrônica).

LÓGICA INTERNA: Estrutura que agrupa as características pertinentes de uma situação motriz. Estas características são consideradas pertinentes porque se apóiam em elementos distintivos da ação motriz: relação com os outros participantes (comunicação e contracomunicação motriz, grau de violência nos contatos), imperativos temporais, modos de resolução da tarefa e modalidades de fracasso ou de êxito (PARLEBAS, 1981).

MARCA: Variação total de pontos atribuídos a uma equipe em função de suas interações motrizes levadas até o final do jogo (PARLEBAS, 1981).

MARCAÇÃO: Herdado da lingüística estrutural desenvolvida pela Escola de Praga, o princípio de marcação diz respeito à presença *versus* ausência de uma propriedade nos membros de um par contrastante de categorias lingüísticas. O princípio prevê que no pólo positivo estão as formas marcadas e, no pólo oposto, as formas não-marcadas, que são mais raras e mais complexas.

MOTRICIDADE: Conjunto das ações motrizes dos jogadores.

NORMA: Conjunto de ações motrizes de um grupo social de prestígio ou não. A

norma é contrariada pela variabilidade motriz intrínseca, que se verifica: a) de um lugar para outro; b) de uma classe esportiva para outra; e c) de um indivíduo para outro. A norma é uma força conservadora nos esportes de alto rendimento, mas não impede sua evolução, que está na essência do dinamismo do jogo, como de todos os fenômenos sociais.

PANCRONIA: De acordo com a concepção funcional do jogo, pancronia é o estudo dos fatos motores no jogo que não se restringe a pontos específicos no tempo. Assim, o estudo pancrônico abrange as propriedades universais dos jogos, as ações de mudança, os aspectos motores de um jogo específico que se mantêm constante ao longo do tempo.

PLANO MOTOR: Princípio do jogo que diz respeito ao grau de saliência e de circunstancialidade das ações que constituem um jogo específico.

PRAXEMA: Conduta motriz de um jogador interpretada como um signo no qual o significante é o comportamento observável, e o significado, o projeto motor do jogador (PARLEBAS, 1981).

PRAXIOLOGIA MOTRIZ: Ciência da ação motriz, ou seja, o registro sistemático, a análise e o estudo dos distintos modos do jogo (PARLEBAS, 1981). Segundo Parlebas (1981), praxiologia vem do grego *práxis* (ação) e *logos* (estudo). É um campo de estudos do jogo, da ação motriz que emerge dos jogos. O autor propõe um campo de conhecimento científico para a análise da ação motriz no bojo das atividades lúdicas e esportivas.

PSICOMOTRICIDADE: Maneira típica pela qual o jogador exprime sua motricidade, individualizando-a em função da linguagem corporal.

REFERENTE MOTOR: *Status* informacional do referente que já existe no arquivo motor dos jogadores, como resultado das tradições culturais da comunidade ou das características de organização de um grupo social. Geralmente é referente único num dado contexto.

REGRA: Expressão de como se tem que fazer, como se deve fazer, ou como

convém fazer certa coisa, ou, ainda, de como se deve fazer em geral. Aplicada aos jogos, é o conjunto de proposições estabelecidas mediante uma convenção que define o modo dos jogadores atuarem.

SEMÂNTICA: Estudo da significação das formas motrizes. A semântica praxiológica é descritiva (sincrônica). Estuda-se a significação atual das ações motrizes de um jogo (PARLEBAS, 1981).

SINCRONIA: De acordo com a concepção funcional do jogo, é uma das duas principais dimensões temporais da investigação dos jogos. Termo adotado por Parlebas (1981) para designar a descrição dos fatos de uma prática motriz (jogo) num momento dado de sua história. O estudo sincrônico é, assim, uma descrição da estrutura de um jogo no presente ou em algum ponto do passado, abstraindo o fato de que os jogos, como as línguas, estão em constante processo de mudança.

SINTAXE MOTRIZ: São todas as ações que, por si mesmas, são capazes de remeter ao observador toda uma seqüência ou grupo de seqüências motrizes que dela deriva, tornando compreensível uma ação no âmbito de um contexto dado. Dessa forma, configura-se como o estudo das relações gramaticais entre os constituintes das ações no jogo.

TOPICALIZAÇÃO: Atribuição de destaque a alguns elementos considerados, em geral, secundários no jogo.

UNIVERSAIS DOS JOGOS DESPORTIVOS: Modelos operativos que representam estruturas básicas de funcionamento de todo jogo desportivo e que são portadores de uma lógica interna. Fazem parte do método elaborado por Parlebas (1981) para a análise e comparação dos jogos, que consiste em uma lista de estruturas que registra todas as características pertinentes reveladas na descrição do jogo.

12 APÊNDICE

VÔLEI DE PRAIA DA REDE DO PINHEIRO
FICHA DE OBSERVAÇÃO

Jogador: _____

Horário:

Duração:

Saque por baixo:

Saque por cima:

Saque com salto:

Toque-recepção:

Manchete-recepção:

Bandeja-recepção:

Manchete-conexão (passes):

Toque-conexão (passes):

Bandeja-conexão:

Toque-finalização (ataque):

Manchete-finalização (ataque):

Cortada:

Toque-recepção de ataque:

Manchete-recepção de ataque:

Bandeja:

Bloqueio:

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)