

Um exercício de classificação dos desportos

An exercise of classifying sports

Anne Stroobant *

Resumo: O desafio que se colocou era o seguinte: como apresentar, numa exposição do Museu Nacional do Desporto, toda a diversidade de modalidades desportivas, de modo que nenhum visitante (e principalmente o que pratica um desporto) se sinta esquecido? A dificuldade residia na grande variedade de modalidades desportivas. Como pôr uma ordem na abundância e heterogeneidade? Que critério utilizar? O que comunicar sobre todas? E o que isto contribuiria para melhorar a compreensão do que é Desporto? A procura de uma solução museográfica obrigou-nos a fazer um exercício de classificação dos desportos. A classificação resultante do exercício, para a qual usámos três critérios (o espaço, a direção da ação no espaço e o objetivo da ação), permitiu uma organização sintética da exposição em sete núcleos, abrangendo todas as modalidades desportivas e jogos e permitindo uma melhor compreensão de certas características universais, intemporais e transversais. Embora nenhuma classificação seja perfeita, mas por isso mesmo, a concretização do exercício em forma de exposição e a interação com os visitantes têm proporcionado uma reflexão continuada sobre o significado do Desporto.

Palavras-chave: Desporto. Classificação. Museografia.

Abstract: The challenge was the following: how to present, in an exhibition of the National Sports Museum, all the diversity of sports, so that no visitor (and especially the one who practices a sport) feels forgotten? The difficulty lay in the great variety of sports. How to put order in the abundance and heterogeneity? What criteria to use? What to communicate about all? And how would this contribute to improve the understanding of what Sport is? The search for a solution made us do an exercise in classifying sports. The classification resulting from the exercise, for which we used three main criteria (space, the direction of action in space and the objective of the action), allowed for an arrangement in seven groups, covering all sports and games and affording a better understanding of certain universal, timeless, and transversal characteristics. Although no classification is perfect, but for this very reason, converting the exercise in the form of an exhibition and interacting with visitors made it possible to continue reflecting on the meaning of Sport.

Key-words: Sports. Classification. Museography.

O Museu Nacional do Desporto, aberto ao público no Palácio Foz em Lisboa desde julho de 2012, tem funcionado desde então com recurso a exposições temporárias. Dedicadas a uma variedade de temas, como a história de determinados eventos e figuras do desporto nacional, algumas modalidades desportivas específicas

* Mestre em Museologia. Museóloga e pesquisadora no Museu Nacional do Desporto/ Instituto Português do Desporto e Juventude (Lisboa, Portugal). E-mail: anne.stroobant@ipdj.pt

e, ainda, temáticas transversais deixaram, contudo, o sentimento de algo incompleto, insuficientemente representativo do Desporto.

Isto levou à decisão de conceber uma exposição, de carácter mais permanente, mas principalmente mais abrangente, que pudesse mostrar todo o panorama do que designamos hoje como “modalidades desportivas”, não só na sua manifestação atual do desporto moderno com as suas práticas codificadas e institucionalizadas, mas também num entendimento histórico abrangendo as formas dos jogos que as precederam, algumas das quais em dada altura se codificaram nos seus formatos atuais.

Isto porque compreendemos o desporto como pertencendo à esfera do jogo - e o jogo existe desde sempre (HUIZINGA, 1951). Observam-se múltiplas e variadas formas de jogar que estão intimamente ligadas às realidades geográficas, socioculturais, ideológicas, económicas, bem como científicas e tecnológicas. “Play mirrors social change” (CROSS, 2008; também VIGARELLO, 1988).

Mas ao mesmo tempo possuem certas características comuns que atravessam as épocas, as sociedades, as regiões e os países.

Com vista a uma organização museográfica coerente e concisa (dispondo apenas de um reduzido espaço físico de 140m²), conseguiríamos descobrir uma ordem na abundância e heterogeneidade dos desportos, alguns princípios unificadores e transversais, tanto nas formas passadas como presentes? E que narrativa apresentar?

Para este projeto considerámos, portanto, o universo de práticas de jogos e desportos, atuais e passadas, que apresentam uma componente física e de movimento, que se expressam em forma de competição, uma competição sujeita a regras e a uma ética que requer o respeito pelo adversário (fair play) e a sua integridade física, e que se desenrola num espaço (e tempo) próprio, formal ou informal, que delimita a ação do jogo.

A necessidade de desenvolver um conceito coeso conduziu a um exercício de classificação cujo resultado foi a organização do espaço museográfico em sete núcleos.

Esperávamos também que este exercício trouxesse algo que acrescentasse à compreensão do que é Desporto.

Análise de alguns exemplos de critérios de classificação

O processo de reflexão começou com a procura de orientações como possível via para servir de apoio ao nosso projeto. Nomeadamente, na literatura sobre a temática do jogo e do desporto (BARTHES, 2007; BOUET, 1968; BROMBERGER, 1995; CAILLOIS, 1967; CROSS, 2008; DURING, 1984; EBERLE, 2014; ELIAS & DUNNING, 2007; HENRICKS, 2008; JEU, 1977; PARLEBAS, 1981; VIGARELLO, 1988); em classificações especializadas com aplicação nas áreas de treino, fisiologia e medicina (MITCHELL et al, 2005); em abordagens à física do desporto (CLANET, 2015; COHEN & CLANET, 2016; TEXIER et al, 2014); e na organização das modalidades desportivas pelas federações de desporto.

Eliminámos logo de início a organização dos desportos a nível das federações que, por exemplo em Portugal, são mais de 70 (CONFEDERAÇÃO DO DESPORTO DE PORTUGAL). Só o elevado número já impede uma apresentação sucinta de todas as modalidades e disciplinas abrangidas, que ainda são muito mais. Esta organização serve necessidades políticas, organizacionais, logísticas e jurídicas, mas estes agrupamentos, embora respondam a determinada lógica, não oferecem um princípio unificador e transversal.

É comum subdividir os desportos em categorias segundo o meio ambiente ou terreno em que são praticados (terrestre, aéreo, aquático, neve, gelo, urbano, montanha), o tipo de engenho utilizado (bola, raquete, taco, pistola, arco, ...) ou meio de locomoção (patim, bicicleta, embarcação, ...), mas o ambiente e o material que serve de suporte à ação não oferecem coerência suficiente. Observamos, por exemplo, os desportos praticados em piscina: o tipo de jogo do polo aquático não é mais aparentado ao futebol ou andebol do que aos 100m bruços? E qual o parentesco da natação pura (de velocidade) com os saltos para água (diving)? O mesmo aplica-se aos desportos de patinagem, que usam o critério do equipamento. Novamente, o que tem a ver a patinagem artística com o hóquei em patins, e com a corrida de velocidade em patins, senão o equipamento comum a todos, quer de rodas quer de gelo, e certa técnica de se movimentar sobre os patins?

Podemos distinguir nos jogos de bola vários tipos, mas como integrá-los num sistema que inclui, também, as disciplinas do atletismo, os desportos motorizados, os desportos de combate, as disciplinas da ginástica, etc.? Como reunir num só sistema desportos que aparentam não ter nada em comum, como por exemplo ginástica e boxe, futebol e golfe, halterofilismo e tiro com arco ...?

Encontrámos um interessante exemplo de aplicação de uma classificação de desportos na exposição permanente do *Musée National du Sport*, museu do desporto francês, instalado em Nice desde 2014 (MUSÉE NATIONAL DU SPORT).

O objetivo desta exposição, que exhibe uma parte do vasto e riquíssimo acervo desse Museu, é contar a história do desporto através de quatro desafios que permitem sugerir um ângulo transversal e que evidenciam questões universais da prática desportiva de ontem e de hoje. Os quatro desafios compõem quatro espaços da exposição permanente: *Le défi sur soi - Le défi d'homme à homme - Le défi collectif – Le défi au-delà des limites*.

Creio ver nesta organização uma inspiração nas categorias propostas por Michel Bouet (BOUET, 1968, p.90-181), que divisa cinco grandes grupos de desportos e avança também uma justificação histórica desta segmentação, por estes grupos aparecerem sucessivamente, pelo menos em termos de predominância.

O primeiro grupo distinguido por Bouet, são os desportos de combate (luta, boxe, judo, esgrima e uma grande variedade de lutas tradicionais), que têm em comum o confronto face a face dos adversários e que distingue duas formas de luta: com e sem armas. O termo de referência do esforço é o corpo do outro. Esta situação de antagonismo direto coloca estes desportos nas origens da humanidade. Codificados e regulamentados, excluem ou, pelo menos, reduzem a intenção de destruir e tomam a forma de jogo. No Musée National, este grupo corresponde ao conjunto «Le défi d'homme à homme», o confronto com armas ou corpo a corpo, que mostra a competição sob o ângulo do duelo.

O segundo grupo de Bouet reúne todos os desportos que utilizam algum tipo de bola (em francês diferenciam-se com as palavras *balle*, *ballon* e *boule*) ou algo análogo, como o volante. A bola é um termo de referência exterior aos corpos dos atletas. A bola medeia a oposição, fazendo aparecer um distanciamento que os desportos de combate ignoravam. Os desportos de bola, menos primitivos, estão também entre os mais antigos. Os desportos de bola de Bouet refletem-se no conjunto expositivo «Le défi collectif», onde se expressa o espírito de equipa, de sacrifício, a partilha de valores, o indivíduo que depende de toda a equipa e a celebração nacional.

O terceiro grupo são os desportos atléticos, onde a oposição não é direta, nem por intermédio de uma bola, mas onde o termo de referência do esforço é o próprio corpo do atleta. O sentido do ato desportivo é extrair das suas forças o máximo de efeito mensurável. Inclui as corridas e a ginástica, mas também desportos que se servem de

engenhos como martelo, dardo ou bicicleta, que são de facto meios para explorar e medir uma habilidade. Os desportos atléticos implicam a medida e a sua racionalidade e florescem sobretudo numa sociedade que tem uma civilização inspirada na ciência e onde se desenvolve o individualismo. No Musée National, trata-se de «Le défi sur soi», que concebe o desporto como uma superação e contínua procura de performance, uma prática que é geralmente individual e focada no próprio corpo. Aqui temos, nomeadamente, o atletismo, a natação, o ciclismo, a ginástica, o esqui.

O último desafio do Musée National «Le défi au-delà des limites» - domar o mar, o deserto, a montanha ou os ares; superar os limites físicos e fisiológicos; adaptar as tecnologias de ponta ao material e equipamento – junta num só grupo a quarta e quinta categorias de Bouet, reunindo alpinistas, navegadores solitários, corredores automóveis e atletas com mobilidade reduzida num desafio aos limites.

A quarta categoria de Bouet, os desportos de natureza, tem como referência os elementos desta (água, neve, montanha, deserto, etc.), onde o atleta enfrenta dificuldades concretas. Estes desportos popularizam-se nas nossas sociedades industriais como meio de evasão e compensação.

O quinto e último grupo de Bouet aparece com o uso desportivo pelo humano das capacidades mecânicas dos veículos inventados pelo seu génio: automóvel, motociclo, etc. O termo de referência é a máquina, simultaneamente objeto e sujeito. Estes desportos mecânicos pressupõem uma mentalidade tecnicista e produtos industriais.

O nosso exercício de classificação

Um dos aspetos que tínhamos definido à partida como caracterizando o desporto é o espaço próprio, formal ou informal, que delimita a ação do jogo, como na definição de Roger Caillois: «Há um espaço do jogo ... nada do que se passa no exterior da fronteira entra em linha de conta ... O domínio do jogo é um universo reservado, fechado, protegido: um espaço puro». Podemos observar que cada modalidade desportiva, cada jogo, tem o seu espaço peculiar, com uma dimensão e configuração própria, exclusiva.

Estava assim definido o nosso primeiro critério: o espaço.

Com “espaço” entendemos, não o estádio, o pavilhão, o velódromo, etc. enquanto infraestrutura arquitetónica construída, que acolhe práticas, competições e

espetáculos desportivos, mas o espaço circunscrito onde se desenrola a competição e a ação desportiva, ou seja, o “**espaço da motricidade**”, que é o campo do jogo delineado de futebol, de basquetebol, ... a pista onde o atleta corre ou nada, o traçado de uma regata de vela, o quadrado de um combate de boxe ou de judo, o caminho da montanha escalada pelo alpinista ...



Figura 1 - Núcleo de introdução com plantas de espaços de vários desportos mostrando a diversidade. Fonte: Stroobant, 2021.

Se observamos uma grande diversidade na dimensão e configuração de espaços, podemos, no entanto, reconhecer um número reduzido de tipos: pistas, campos com lados opostos, espaço único partilhado, aparelhos (ver Figura 2).

O que acontece neste espaço – a ação do jogo – deu origem ao segundo critério: a *direção do movimento* na ação do jogo e da performance desportiva no espaço.

Qual é a ação dos atletas neste espaço particular, em que direção se movimentam? Em alternativa, qual é a direção da bola, dos objetos atirados ou lançados? Isto porque em certos casos, por exemplo lançamentos e alguns jogos de bola, não é a ação do atleta que é representativa do movimento do jogo no espaço, mas sim o movimento e a direção do objeto.

Quando representamos esquematicamente os vários tipos de espaços com a ação/movimento (por meio de setas), obtemos um número reduzido de grupos de «forma do espaço + ação» (Figura 2):

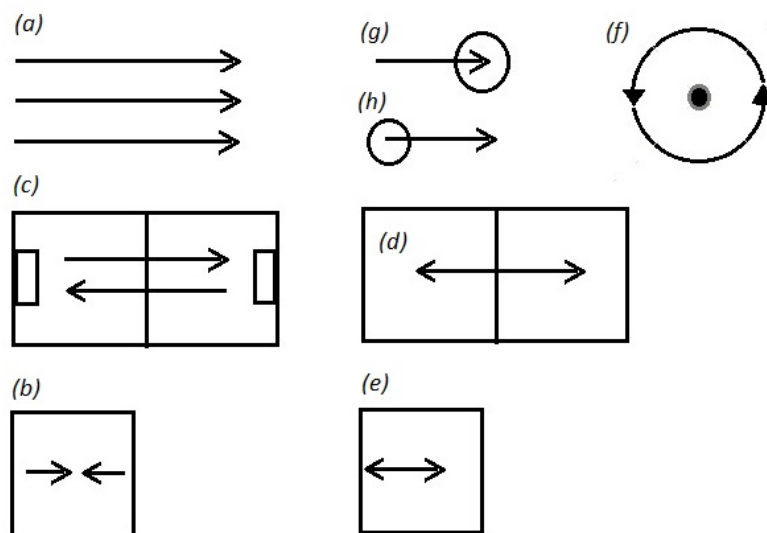


Figura 2 - Esquemas que combinam espaço e ação. Fonte: Stroobant, 2018.

Estes esquemas mostram nitidamente que a ação do jogo, ou da performance, está estreitamente articulada com a configuração do espaço. Cada espaço implica uma ação e uma movimentação diferentes. As corridas pressupõem uma linha, esta pode ser reta, curva ou um circuito circular, horizontal, a subir ou a descer, mas sempre com um início e um fim (a). Não ocorrem dentro de um espaço quadrado, ou circular, delimitado como o combate, com armas ou corpo a corpo, onde os adversários se confrontam face a face (b). Nos desportos com bola há basicamente duas variantes com tipos de jogo totalmente diferentes: campos opostos com balizas (c) e campos opostos divididos ao meio com rede (d). Os campos que têm uma parede (squash, pelota basca) (e) são apenas uma variante desta última. Muito diferente é o espaço da ginástica, que é determinado pelo movimento (circular, rotativo) do corpo em função de um elemento fixo (f): barra, trave, cavalo, argolas. Nos lançamentos, a seta revela o movimento do objeto lançado (g), nos saltos, o movimento do corpo (h).

Numa abordagem um pouco mais simplificada, avistamos três tipos de espaços e grupos de desportos onde podemos enquadrar as tipologias acima referidas:

1. o espaço das modalidades de performance, do esforço individual, da competição em confronto paralelo, sem contacto nem intervenção no espaço do adversário (corridas, saltos, lançamentos, ginástica, halterofilismo);

2. o espaço da oposição, dos desportos quer individuais quer de equipa, onde a competição ocorre em confronto direto com o adversário, quer no mesmo espaço (desportos de combate, desportos de contacto), quer em campos opostos separados ou interpenetrados (jogos de bola);

3. o espaço natural e urbano, onde predominam os elementos de vertigem e risco e o confronto é com o espaço e num desafio a si próprio; quando a competição é entre pessoas, ocorre em confronto paralelo.

Num passo seguinte, procurámos juntar aos vários tipos de espaços uma palavra que caracterizasse o melhor possível os desportos abrangidos pela ação específica. Isto conduziu ao nosso terceiro critério, o *propósito*, a *finalidade* da ação do atleta ou equipa no jogo ou na performance.

A finalidade da corrida, independentemente do meio de locomoção, a pé, a nadar, a esquiar, a remar, de bicicleta, automóvel, cavalo, barco, etc. é ser o mais rápido. Caracteriza-se por *velocidade*. É medido em tempo.

O salto, em comprimento ou em altura, mede-se pela *distância* alcançada. O mesmo aplica-se a alguns arremessos e lançamentos no atletismo (peso, dardo, disco).

Outros tipos de lançamentos (petanca, boccia, golfe, bilhar, ...) e tiro, com armas de fogo ou com arco, têm por finalidade acertar no alvo: podem ser designadas modalidades de *precisão*.

A ginástica e outros exercícios, como natação sincronizada e patinagem artística, são pontuados de acordo com vários critérios: a dificuldade do exercício, o nível de execução, o desempenho artístico, ... procurando-se a perfeição da técnica, equilíbrio, harmonia, estética. Utilizamos aqui a palavra *perfeição*, lembrando o primeiro «10» perfeito de Nádía Comaneci nos Jogos Olímpicos de Montréal em 1976.

Dentro do exercício, observámos outro grupo específico, a *força*, para incluir o halterofilismo e outras formas que têm por finalidade a força máxima. O espaço do halterofilista também é determinado pelo próprio corpo e pela direção do esforço aplicado.

O objetivo das modalidades de combate é, em última análise, desarmar o adversário impedindo-o de continuar a investir contra si.

O objetivo dos jogos de bola em espaços opostos separados com balizas é marcar golos. Neste tipo de jogos, tática e estratégia são fatores importantes. No caso

dos espaços separados por uma rede, o objetivo é evitar que o adversário devolva a bola, e assim marcar pontos.

Mantivemos estes dois grupos sob a mesma palavra, *confronto*, sendo todas modalidades onde o confronto não é paralelo, mas direto (com ou sem armas) ou com intermediário (bola). E o resultado nestas modalidades é sempre definido por uma dicotomia: um vencedor e um perdedor (independentemente do número de golos ou pontos marcados ou sets ganhos).

A última categoria abrange os chamados “desportos radicais”, praticados geralmente em ambiente natural, e também urbano, onde as sensações fortes, o risco, a aventura se sobrepõem ao aspeto competitivo, onde o movimento pode ser descrito como deslizar, cair, rodopiar, voar, planar. São apresentados com a palavra *vertigem*. Quando existe competição, os resultados são determinados por um dos vários critérios já acima descritos. Por exemplo, os critérios do tipo “perfeição” utilizados no surf, em oposição ao critério usado antes, quando contava o tempo.

Concluindo: há uma correlação entre a forma do espaço e a ação que se desenvolve nele, em função do objetivo da modalidade desportiva, jogo ou performance.

Assim, o espaço museográfico foi dividido em 7 núcleos identificados pelos objetivos dos diferentes grupos de desportos, ou seja, por aquilo que o atleta ou equipa procura concretizar: ganhar ao adversário no tempo, na VELOCIDADE (mais rápido), na DISTÂNCIA (saltar mais alto ou mais longe, lançar mais longe), na FORÇA, na PRECISÃO, na PERFEIÇÃO (do movimento, da execução do exercício), no CONFRONTO (com ou sem armas, com bola), na VERTIGEM (no risco, na ousadia).

Naturalmente, nenhum sistema é perfeito e sempre há coisas que escapam às lógicas e à rigidez de uma classificação.

É o caso, nomeadamente, dos desportos combinados e de certas disciplinas que são pontuadas de acordo com uma combinação de dois ou mais critérios. O triatlo, que combina corridas de natação, bicicleta e pedestre é um desporto de velocidade, simplesmente. Mas já o biatlo combina velocidade e precisão, embora seja a velocidade que conta em última análise, a pontuação do tiro servindo como penalização.

Modalidades que nos deixam hesitantes são o baseball e o críquete, porque combinam vários aspetos diferentes (velocidade, lançamentos, precisão) e a configuração do campo não se assemelha nem aos campos com baliza nem aos campos com rede divisória dos jogos com bolas. O objetivo final de cada rebatedor é

completar seu caminho pelas bases e cruzar a *home plate*, marcando um *run*. Isto é velocidade. Mas, em última análise, deve ser entendido aqui sob o grupo *confronto*.

Mas são precisamente estas exceções à classificação que conduziram a prosseguir e estimular a reflexão, incluindo nela os visitantes através de um espaço interativo no final do trajeto expositivo. Os visitantes são convidados a colocar as cerca de 90 imagens representando 90 modalidades e disciplinas diferentes em um dos 7 grupos. Algumas imagens podem ser colocadas em vários grupos ou em nenhum, pelo que suscitam interrogação e reflexão.



Figura 3 - Núcleo interativo. Fonte: Stroobant, 2021.

Formas universais, intemporais e transversais

Naturalmente, o Desporto é demasiado complexo para se deixar balizar por uma lógica rígida (embora necessária para a clareza da narrativa museológica). E mesmo por isso permitiu observar alguns aspetos relevantes para a compreensão do “desporto” como património universal.

Primeiro, esta classificação em 7 grupos baseados nos critérios espaço/ação/objetivos reflete a universalidade e intemporalidade das formas específicas de jogo e desporto. Quando olhamos para a história dos jogos e desportos, observamos que estes 7 objetivos existem tanto nas suas formas atuais como nas do passado. Encontramo-los em todas as épocas, regiões geográficas e culturas. Estiveram e estão presentes nas formas atuais de competição desportiva institucionalizada e também informal, nos jogos de outrora, nos jogos tradicionais e até

nos jogos de crianças. O facto de a perseguição destes mesmos objetivos (ser mais rápido, lançar mais longe, etc.) estar presente nos jogos e desportos ao longo dos tempos e em todos os povos e regiões demonstra a universalidade e intemporalidade do jogo e do desporto. E leva-nos a concluir que estes objetivos específicos que se observam são formas universais e intemporais: são as expressões e exteriorizações características do impulso agonístico do ser humano quando transposto para o contexto lúdico (jogos e desportos). E que não se alteram com o elevado nível de tecnicidade dos desportos modernos, a institucionalização ou o nível de competição, e mesmo de deficiência.

Referimos que, nesta classificação, deixamos de discriminar os “desportos para pessoas portadoras de deficiência” ou “mobilidade reduzida”, ou “desportos adaptados” e de atribuir-lhes rótulo separado. Na realidade, estes atletas perseguem os mesmos objetivos que os demais atletas.

Segundo, ao analisar os jogos e desportos abrangidos por determinado grupo da nossa classificação, torna-se também manifesto que, para atingir o objetivo, os atletas precisam de possuir determinadas capacidades e competências. Apercebemo-nos que as aptidões de velocidade, força (força máxima, força de resistência, força explosiva), precisão, sentido de equilíbrio, estratégia, vertigem, etc. necessárias para atingir os diferentes objetivos são transversais a todas as modalidades desportivas, estando presentes em todas, em maior ou menor medida.

O velocista precisa de força e de aperfeiçoar a sua técnica para atingir o melhor resultado. O jogador de basquetebol necessita de precisão, velocidade e estratégia. Em certos desportos de velocidade, nomeadamente nos desportos motorizados, como o automobilismo e a motonáutica, na descida de esqui, o gosto pelo risco, a procura da vertigem está bem presente. A força é basilar nas disciplinas da ginástica artística. O remador, o corredor de distância ... precisam de resistência. E assim para diante.

Estas propriedades de universalidade, intemporalidade e transversalidade foram introduzidas subtilmente nos vários núcleos expositivos através de objetos selecionados. Por exemplo, no núcleo “Velocidade” (Figura 4), o volante de badminton evoca o fator velocidade numa modalidade cujo fim é ganhar por pontos e não chegar primeiro numa corrida. A intemporalidade e universalidade do intento desportivo é evocada em várias imagens de corridas de atletismo e de outras modalidades de velocidade (patinagem, esqui, bobsleigh, corridas de cavalos, ciclismo, etc.), que ilustram a perseguição de um mesmo objetivo – ser mais rápido – independentemente da época, género, raça, idade ou mesmo deficiência. No núcleo “Precisão”, jogos

tradicionais (jogo da malha, petanca) partilham o espaço expositivo com os equipamentos modernos de tiro, tiro com arco, golfe e snooker.



Figura 4 – Núcleo Velocidade. Fonte: Stroobant, 2021.

Algumas reflexões sobre “o que é desporto”.

Não sendo, como já dissemos, um sistema perfeito, por outro lado, esta classificação conseguiu ultrapassar alguns embaraços clássicos referenciados por muitos autores relativamente às tentativas de classificação e de definição do que é desporto.

Nomeadamente, Pierre Parlebas, quando define desporto como “ensemble des situations motrices codifiées sous forme de compétition et institutionnalisées” (PARLEBAS, 1981, p.237), identifica assim três critérios distintivos e necessários para o conceito de desporto: uma situação motora, uma competição regulamentada e a institucionalização. O que deixa fora, ou em situação limítrofe, um grande leque de atividades (potencialmente) desportivas como jogos tradicionais, atividades físicas como os chamados “desportos radicais” e certos jogos competitivos não motores, como por exemplo o xadrez. Estes aspetos, principalmente o último, continuam hoje no cerne do debate da definição do que é desporto ¹.

¹ Referimo-nos, por exemplo, à decisão de um tribunal inglês, em 2014, que decretou que bridge não era desporto, mas jogo, não tendo por isso direito a isenção fiscal. Decisão que foi confirmada pelo Tribunal Europeu de Justiça em 2017 que considerava que desporto deve incluir um elemento físico não negligenciável para os mesmos efeitos. (Court of Justice of the European Union PRESS RELEASE No 113/17 Luxembourg, 26 October 2017 Judgment in Case C-90/16 Disponível em: <<https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2017-10/cp170113en.pdf>>. Enquanto em vários

O fator “institucionalização” torna-se irrelevante à luz dos critérios da nossa classificação, porque o mesmo conjunto de critérios “espaço/ação/objetivo” abrange todos os níveis de competição, do jogo mais informal ao patamar mais alto da competição institucionalizada. Um jogo de bola na praia entre amigos apresenta ao nível da forma as mesmas características que um jogo profissional num campo regulamentado: um espaço retangular, duas balizas (ou algo que funciona como tal), um confronto entre duas equipas com um número de jogadores que têm como propósito marcar golos na baliza do adversário.

O mesmo aplica-se aos jogos tradicionais, alguns dos quais se codificaram em desportos. Mas o facto de não reunirem os três critérios de Parlebas em nada impede a sua inclusão num dos nossos sete grupos. Os jogos do passado têm as mesmas características fundamentais de espaço/ação/objetivo que os desportos modernos. Demonstrámos isso no núcleo “Precisão”, onde equipamentos dos desportos atuais (tiro, tiro com arco, golfe, snooker) partilham o espaço expositivo com alguns jogos tradicionais (jogo da malha, petanca).

Quanto à questão dos jogos com competição institucionalizada, não baseados na sorte, mas com limitado ou mesmo ausente envolvimento físico-motor, como xadrez, bridge, videojogos, jogos de robótica, *e-sports*, etc., apesar de nas considerações iniciais termos definido a componente de atividade física como característica das práticas desportivas, fizemos algumas alusões a estas atividades no núcleo “Confronto” (com um tabuleiro de xadrez e uma fotografia de um jogo de robótica) (Figura 5) e levantamos sempre a dúvida no contexto das visitas escolares e guiadas, dado que a questão é muito atual, principalmente pelo debate em volta dos *e-sports*.

países bridge e xadrez são considerados desporto e são reconhecidos como tal pelo Comité Olímpico Internacional.



Figura 5 – Pormenor do núcleo “Confronto”. Fonte: Stroobant, 2021.

No entanto, em reflexão posterior, consideramos que, em atenção à tipologia do espaço e da ação destes jogos, faltava incluir um oitavo grupo.

O que caracteriza estes jogos é que a) o jogador não está dentro do espaço do jogo; b) a ação do jogo desenvolve-se num espaço que é exterior ao jogador; c) o jogador não empenha o seu corpo na ação e no confronto, mas joga por interposto objeto (peça de xadrez, figura virtual, robô).

Isto deixa alguma incerteza sobre jogos como snooker e bilhar, onde o jogador está numa situação de “fora do espaço de jogo”. Porém, neste tipo de modalidades, o jogador tem uma relação imediata com a mesa de jogo e o aspeto físico-motor permanece importante. Ele tem de dominar o corpo para entender a consequência dos seus movimentos nos movimentos da bola; precisa saber aplicar a quantidade de força exata para a bola ter o efeito pretendido. Isto não é de todo o caso no xadrez ou no bridge.

A relação do jogador com o espaço de jogo (estar dentro ou fora), reforçada pela componente física (existente ou não existente) com a qual está estreitamente associado, surge como um critério suscetível de ser utilizado quando se procura definir se determinada atividade possa ser considerada desporto ou não.

Conclusão

A complexidade e multidimensionalidade do Desporto e a sua presença incontornável na sociedade atual colocam o museólogo perante um desafio quase impossível. A escolha que temos de fazer parece sempre uma maneira um pouco simplista de expor a questão, mas porventura inevitável num contexto expositivo que visa a clareza da narrativa.

Optámos por uma abordagem pela forma, pela manifestação exterior, ao assentar a nossa análise primeiramente na configuração do espaço do jogo e da direcção da acção do jogo. Daí também o título dado à exposição: «As Formas do Desporto: um exercício de classificação».

Através do exercício de classificação alcançámos o nosso objetivo - descobrir uma ordem na abundância e heterogeneidade dos desportos, alguns princípios unificadores e transversais, tanto nas formas passadas como presentes –, o que nos permitiu, a nível prático, uma organização expositiva concisa e simultaneamente abrangente dos múltiplos jogos e desportos em sete núcleos.

Ainda, o exercício, ao manifestar que as sete “formas” da nossa classificação são formas universais e intemporais dos jogos e desportos, acrescentou algo à compreensão do que é desporto enquanto património universal da humanidade.

Falhámos talvez em reconhecer logo de início que deveríamos ter criado um oitavo grupo, para incluir aquela classe limítrofe de jogos competitivos mas com limitado ou mesmo ausente envolvimento físico-motor, e contribuir assim para o debate «desporto ou jogo» que continua na ordem do dia. Mas isto só mostra a utilidade do trabalho desenvolvido, em constituir um estímulo para prosseguir a reflexão sobre o significado do desporto, dando assim razão a Bernard Jeu quando diz: «*L'intérêt théorique d'une classification des sports est évident. C'est une contribution à une définition approfondie du sport.* » (JEU, 1977).

Referências

- BARTHES, Roland. *What is sport?* Newhaven and London: Yale University Press, 2007. 80 p.
- BOUET, Michel. *Signification du sport*. Paris: Editions Universitaires, 1968. 670 p.
- BROMBERGER, Christian. De quoi parlent les sports? *Terrain*, n. 25, p. 5-12, set. 1995. Disponível em: <<http://terrain.revues.org/2837>>. Acesso em: 03 mar 2012.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1967. 384p.

CLANET, Christophe. Sports ballistics. *Annual Review of Fluid Mechanics*, vol. 47, p. 455–78, jan, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1146/annurev-fluid-010313-141255>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

COHEN Christophe, CLANET, Caroline. Physics of ball sports. *Europhysics News*, vol. 47, n. 3, p.13-16, maio 2016. Disponível em: <<https://www.europhysicsnews.org/articles/epn/pdf/2016/03/epn2016473p13.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

CONFEDERAÇÃO DO DESPORTO DE PORTUGAL. *Federações desportivas*. Disponível em: <<https://www.cdp.pt/links-uteis/10-federacoes-desportivas.html>> Acesso em: 02 fev. 2021

CROSS, Gary. Play in America from Pilgrims and Patriots to Kid Jocks and Joystick Jockeys. Or how play mirrors social change. *American Journal of Play*, vol. 1, n. 1, p. 7-46, 2008. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068962.pdf>> Acesso em: 02 fev. 2018.

DURING, Bertrand. *Des jeux aux sports. Repères et documents en histoire des activités physiques*. Paris: Vigot, 1984. 110 p.

EBERLE, Scott G. The elements of play: Towards a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, vol. 6, n. 2, p. 214-233, 2014. Disponível em: <<https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf>> Acesso em: 10 out. 2017.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *Sport et civilisation: la violence maîtrisée*. Fayard, 2007. 392 p.

HENRICKS, Thomas. The nature of play: an overview. *American Journal of Play*, vol. 1, n.2, p. 157-180, 2008. Disponível em: <<https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-2-article-the-nature-of-play.pdf>> Acesso em: 10 out. 2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens; Essai sur la fonction sociale du jeu*, 6. ed. Paris: Gallimard, 1951. 340 p.

JEU, Bernard. *Le Sport, l'émotion, l'espace: essai sur la classification des sports et ses rapports avec la pensée mythique*. Paris: Vigot, 1977. 259 p.

MITCHELL J. H. et al. Task Force 8: Classification of Sports. *Journal of the American College of Cardiology*, vol. 45, n. 8, p. 1364-1367, 19 abril 2005. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S073510970500313X?via%3Dihub>> Acesso em: 04 abr. 2018.

MUSEE NATIONAL DU SPORT *Exposition permanente: plus haut, plus vite, plus fort, plus beau... relevez le défi !* Disponível em : <<http://www.museedusport.fr/exposition-permanente>> Acesso em: 05 mai. 2017.

PARLEBAS, Pierre *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP, 1981. 322 p.

TEXIER, Baptiste D. et al. On the size of sports fields, *New Journal of Physics*, vol. 16, 14 p. mar. 2014. Disponível em: <<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1367-2630/16/3/033039>> Acesso em: 10 jan. 2017.

VIGARELLO, Georges *Une histoire culturelle du sport: techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, R. Laffont et Revue EPS, 1988. 204 p.

Data de recebimento: 26.02.2021

Data de aceite: 16.03.2021