



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**PEDRO DE BARROS CORREIA AMARAL**

**ENTRE A BRINCADEIRA E A OFENSA: UMA ABORDAGEM**  
**ETNOMETODOLÓGICA DA PROVOCAÇÃO**

**Recife,**  
**2020**

**PEDRO DE BARROS CORREIA AMARAL**

**ENTRE A BRINCADEIRA E A OFENSA: UMA ABORDAGEM  
ETNOMETODOLÓGICA DA PROVOCAÇÃO**

**Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Sociologia, sob a orientação do Prof. Dr. José Luiz de Amorim Ratton Júnior.**

**Recife,  
2020**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Amaral, Pedro de Barros Correia.

ENTRE A BRINCADEIRA E A OFENSA: UMA ABORDAGEM  
ETNOMETODOLÓGICA DA PROVOCAÇÃO / Pedro de Barros Correia  
Amaral. - Recife, 2020.

131p.

Orientador(a): José Luiz de Amorim Rattton Jr.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de  
Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, 2020.  
Inclui referências.

1. Provação. 2. Desafio. 3. Violência reativa. 4. Masculinidade. 5.  
Etnometodologia. I. Rattton Jr., José Luiz de Amorim . (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

PEDRO DE BARROS CORREIA AMARAL

**ENTRE A BRINCADEIRA E A OFENSA: uma abordagem etnometodológica da  
provocação**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Aprovada em: 22/09/2020.

**BANCA EXAMINADORA**

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. José Luiz de Amorim Ratton Júnior (Presidente/Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. Raul Francisco Magalhães (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Juiz de Fora

*Participação via videoconferência*

---

Profa. Dra. Simone Magalhães Brito (Examinadora Externa)  
Universidade Federal da Paraíba

## **AGRADECIMENTOS**

Este trabalho não é fruto de um esforço individual, mas de um conjunto de condições e realizações que, diretamente ou indiretamente, permitiram o êxito desta empreitada. Gostaria de agradecer às diversas pessoas que contribuíram para o trabalho ou para as condições que o tornaram possível.

Em primeiro lugar, agradeço à minha família, que forneceu as bases mais fundamentais para essa caminhada.

Agradeço à minha companheira pelo apoio nos bons e nos nem tão bons momentos, pelas incontáveis trocas e contribuições mútuas que estabelecemos.

Agradeço aos amigos, colegas e professores que estiveram presentes nessa jornada e alguns dos quais com quem também pude trabalhar.

Agradeço, por fim, ao meu orientador pelas inúmeras e essenciais contribuições sem as quais este trabalho não seria sequer possível.

Novamente, até mais e obrigado pelos peixes.

*Houve uma luta física na Sala da Capela, e isto me alarmou, pois nunca me viera a suposição de que desavenças miúdas tomassem vulto, chegassem ao pugilato. Quais eram afinal os motivos dos rijos dissídios? Palavras. As discórdias começavam por elas, embrulhavam-se na significação delas, aprofundavam-se, alargavam-se. Porquê? Exatamente porque faltava razão para se alargarem, aprofundarem. Se houvesse razão, os adversários conseguiriam provavelmente superá-la, julguei.*

Graciliano Ramos

## RESUMO

O objetivo deste estudo é investigar as microdinâmicas da provocação e do desafio, especialmente como sendo um mecanismo de produção de violência interpessoal. Foi empregada uma abordagem etnográfica de caráter etnometodológico. A observação participante ocorreu em partidas amadoras de futebol, as *peladas*, entre homens, realizadas por três grupos e em locais diferentes da cidade do Recife. A exclusividade da investigação de homens se dá por sua predominância na produção da violência no Brasil, seja como vítimas ou autores. Destarte, procuro analisar a provocação e suas reações como forma de fazer gênero ao mesmo tempo em que são estruturadas pelo gênero, categoria sempre relevante para a interação. O ser homem não apenas é manifestado nos temas das provocações, como também as formas de provocar e reagir às provocações são relatáveis para o gênero masculino dos participantes. Dentre as formas observadas, a autoafirmação e a busca por respeito, de caráter competitivo, são práticas dos homens nesses cenários analisados. Por outro lado, o 'ser homem' é um recurso para defender demandas e perseguir certos cursos de interação, tornando fatos e eventos relatáveis em termos de gênero. Em seguida, busco analisar as possibilidades lúdicas e ofensivas da provocação e do desafio, assim como as estratégias para fazer brincadeira e fazer ofensa e como isso é alcançado de maneira concertada pelos participantes. Por fim, analiso algumas situações de conflito, violentas ou não, ocorridas durante a pesquisa e relacionadas à provocação e ao desafio. A percepção de uma ofensa como injusta, física ou simbólica é relatada pelos membros como causa ou motivo para fazer conflito e agressão. No entanto, as definições das situações estão passíveis de disputa pelos presentes. Se uma percepção de injustiça sofrida pode vir a ser um pressuposto para a violência reativa, a disputa de definições pode ter implicações consequenciais, como desanimar esse projeto de agressão. Dentre as conclusões, ressaltou-se a centralidade do respeito, o qual ficou entendido como um ponto de interesse quase sempre presente nos atores sociais para a produção de conflito; ainda, como as provocações, quando se joga com esse elemento, constituem-se em jogos arriscados, pois podem produzir as agressões morais que motivam a violência reativa, a qual visa a reparar os danos produzidos.

**PALAVRAS CHAVE:** Provocação. Desafio. Violência reativa. Etnometodologia. Masculinidade. Respeito.

## ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the microdynamics of provocation and challenge, especially as a mechanism for producing interpersonal violence. An ethnographic approach of an ethnomethodological character was used. Participant observation took place in amateur soccer matches, the *peladas*, among men, held by three groups in different locations in the city of Recife. The exclusivity of the investigation of men is due to its predominance in the production of violence in Brazil, either as victims or perpetrators. I try to analyze the provocation and its reactions as a way of doing gender at the same time that they are structured by gender, a category that is always relevant for interaction. 'Being a man' is not only manifested in the themes of provocations, but the ways of provoking and reacting to provocations are accountable to the male gender of the participants. Self-affirmation and the search for respect, in a competitive way, are practices of men in these scenarios. On the other hand, 'being a man' is a resource to defend demands and pursue certain courses of interaction, making facts and events accountable in terms of gender. Then, I seek to analyze the playful and offensive possibilities of provocation and challenge, as well as the strategies to play and offense and how this is achieved in a concerted manner by the participants. Finally, I analyze some situations of conflict, more or less aggressive and hostile, related to provocation and challenge practices. The perception of an unjust offense, physical or symbolic, is reported by members as a cause or reason for making conflict and aggression. However, the definitions of situations are open to dispute by those present. If a perception of injustice suffered can be a precondition for reactive violence, the dispute over definitions can have consequential implications, such as discouraging the very project of aggression. Among the conclusions, I emphasize the centrality of respect, which I understand as an almost always present interest of social actors, for the production of conflict; and when provocation play with such an element, it is a risky game, since it can produce the moral offense behind the reactive violence that seeks to repair such damages.

**KEY-WORDS:** Provocation. Tease. Challenge. Reactive violence. Ethnomethodology. Masculinity. Respect.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1. Provocação e desafio: uma breve revisão bibliográfica .....	16
1.2. Violência reativa, emoções e moralidade .....	23
1.3. Ser homem, provocação e violência .....	25
1.4. Estrutura do trabalho .....	26
<b>2. NOTAS METODOLÓGICAS .....</b>	<b>28</b>
2.1. A abordagem etnometodológica .....	29
2.2. Coleta e análise de dados .....	36
2.3. Procedimentos metodológicos.....	38
<b>3. CAPÍTULO 1: PROVOCAÇÃO COMO PRÁTICA DE GÊNERO .....</b>	<b>56</b>
3.1. Fazendo gênero nas e pelas provocações .....	57
3.1.1. Cena 1 – <i>Quem é mais macho?</i> .....	62
3.1.2. Cena 2 – <i>Quem ainda é macho?</i> .....	65
3.1.3. Cena 3 – <i>Futebol de macho</i> .....	69
3.2. Agressão, respeito e ser homem.....	72
<b>4. CAPÍTULO 2: BRINCADEIRA OU COISA SÉRIA.....</b>	<b>75</b>
4.1. Fazendo <i>brincadeira</i> .....	75
4.1.1. Cena 4 – <i>Tiração de mil graus</i> .....	76
4.1.2. Cena 5 – <i>Tirando uma onda gravíssima</i> .....	81
4.2. Fazendo <i>coisa séria</i> .....	85
4.2.1. Cena 6 – <i>Tem que saber com quem brincar</i> .....	86
4.2.2. Cena 7 – <i>Desrespeito permitido</i> .....	90
4.2.3. Cena 8 – <i>Tiração sem noção</i> .....	92
4.3. <i>Tem que saber brincar</i> : respeito, brincadeiras e ofensas .....	93
<b>5. CAPÍTULO 3 - VAI DEIXAR?: PROVOCAÇÃO E VIOLÊNCIA .....</b>	<b>97</b>
5.1. Fazendo <i>desrespeito</i> .....	98
5.1.1. Cena 9 – <i>Uma questão de respeito</i> .....	99
5.2. Fazendo <i>agressão</i> .....	109
5.2.1. Cena 10 – <i>Sem levar desaforo pra casa</i> .....	110

5.3.	Fazendo e desfazendo conflito.....	116
<b>6.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>118</b>
6.1.	Buscando respeito.....	119
6.2.	Brincadeira arriscada.....	121
6.3.	Respeito como categoria moral e analítica .....	123
<b>7.</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>125</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Para iniciar a dissertação, se faz útil apresentar uma narrativa do surgimento da ideia de pesquisar a provocação, ou, como se diz em Recife, entre vários grupos sociais distintos, *a tiração*. A ideia surgiu, como um estalo, na manhã de uma sexta-feira, durante um seminário de pesquisa realizado no Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco, durante meu primeiro semestre no curso de mestrado. Lá, uma aluna do doutorado apresentava o andamento de sua pesquisa sobre o polo de confecção de redes numa cidade do interior de Pernambuco.

Em minha bolsa, estava um livro fundamental para esta pesquisa: *Homens livres na ordem escravocrata*, de Maria Sylvia de Carvalho Franco (1997). Algumas semanas antes, visitei com meu orientador, José Luiz Ratton, uma área periférica da Zona Sul da cidade do Recife. Lá, um interlocutor argumentou que a tiração era uma causa de frequentes brigas e rivalidades mais ou menos violentas e letais, narrando uma dessas histórias, surgida em meio às partidas de futebol. Certo jogador, que jogava na posição de zagueiro, falara, após uma derrota, que mataria um adversário, membro do ataque inimigo, que já não se encontrava mais presente. Um amigo do ameaçado o avisou e, juntos, assassinaram aquele zagueiro. Por vingança (ou justiça), os dois foram assassinados algum tempo depois. Essa história, inclusive, consta na dissertação de um colega do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Políticas de Segurança (NEPS), Cavalcanti Filho, de 2019.

A gíria *tiração* já fazia parte do meu vocabulário, especialmente como *tiração de onda* (*onda*, aqui, significando graça, humor, brincadeira), cujo caráter lúdico se destaca também em outras expressões, como *tiração de mil grau* (variação da *braba de mil grau*, que indica uma maior intensidade na provocação). Eu ouvira e usara tais expressões para descrever, principalmente, brincadeiras potencialmente ofensivas, ainda que não intencionalmente realizadas para provocar alguém, mas que, independentemente disso, o faziam nas próprias situações de sua realização ou em momentos posteriores. Aqui, já aparece um caráter problemático do objeto de pesquisa, isso é, saber o que constitui uma provocação e como dizer, no papel de pesquisador, o que é ou não uma provocação, sem precisar *provocar* a resposta através de perguntas e interferir no curso *natural* da interação.

É nesse contexto que, cerca de 3 meses antes de iniciar o mestrado, ouvi de um interlocutor envolvido no mercado ilegal de maconha o termo *tiração* para descrever uma situação de dívida de drogas. Esse interlocutor, nomeado aqui como *Tal*, havia vendido fiado,

isso é, a ser pago posteriormente, a um amigo/cliente seu, que chamarei aqui de *Esca*, uma determinada quantidade de maconha por um valor de quase mil reais, cujo prazo para pagamento não fora definido inicialmente e que era negociada de acordo com o repasse do produto a terceiros por *Esca*. O termo *tiração* foi usado por *Tal* após narrar os seguintes fatos, mais ou menos nessa ordem: *Esca* pedira duas vezes para adiar o pagamento de sua dívida; *Tal* ficara sabendo que *Esca* estava consumindo cocaína recorrentemente (que eu e *Tal* sabíamos ser um hábito custoso); em visita a *Tal* e logo após pedir novo adiamento da dívida, *Esca* pedira um canudo para *Tal*, afim de consumir cocaína ali, na casa de *Tal*.

Após me narrar esse conjunto de acontecimentos, *Tal*, que estava em frente ao computador enquanto falava, se vira para a esquerda, em minha direção, me olha nos olhos, vira as palmas das mãos abertas para cima e diz: “digái, que *tiração* da porra!”. *Tal* continua e diz que estava pensando em pegar um *berro* (arma de fogo) para dar um *susto* em *Esca* de forma a estimulá-lo a pagar a dívida contraída e não paga. Quando rememorei o evento, que me surpreendeu quando presenciado, percebi o outro sentido da *tiração*, o de desrespeito ou desconsideração, capaz de estimular uma reação violenta, numa situação próxima, dentro de um contexto de classe média, que raramente presencia e protagoniza violências de cunho fatal. A ameaça não se concretizou e a dívida, como soube algum tempo depois, fora paga.

Esse conhecimento e repertório pessoal se somam à leitura feita do livro de Franco (1997), especialmente do primeiro capítulo, *O Código do Sertão*, para formar o contexto que organiza a ideia da pesquisa. Franco indica a provocação e o desafio como práticas produtoras de violência entre homens livres e pobres no Vale da Paraíba durante o período escravocrata. A autora percebeu que a maioria das agressões e dos homicídios narrados e relatados nos documentos judiciais envolviam homens próximos e com relações amistosas (parentes por afinidade, amigos ou vizinhos) e que ocorriam em situações cotidianas, dentro das quais emergia a violência de maneira banal. A provocação e o desafio faziam emergir a agressão nesses contextos amistosos e rotineiros.

Para a autora, a provocação e o desafio ocorriam frequentemente devido à sua centralidade como uma forma de divertimento, num contexto de pobreza material e cultural, assim como uma técnica de controle do comportamento em ambientes de trabalho, os mutirões. Na ausência de outras formas de entretenimento, a convivência é que ofereceria as principais oportunidades de diversão, sendo dessa forma que a provocação e o desafio constituíam a principal forma de divertimento entre esses homens, visto que “eram mais escassas as oportunidades de diversão independente”, sendo “inevitável que as pessoas se entretivessem fundamentalmente umas com as outras” (FRANCO, 1997, p.42).

As festas seriam um “cenário conveniente às afirmações de supremacia e destemor: é oportunidade para a realização de façanhas perante audiência numerosa e que tem em alta conta o valor pessoal” (FRANCO, 1997, p.40). Essas práticas seriam ainda mais frequentes nas situações de lazer, ambientes que a autora entende como “propícios para reacender antigas disputas ou deflagrar antagonismos, quando se descobre o vivo espírito de provocação que está na base dos divertimentos” (FRANCO, 1997, p.40). Nas atividades lúdicas, o desafio está “vinculado ao feitiço essencialmente pessoal das relações que nelas têm lugar” (FRANCO, 1997, p.42). A confrontação, tema central do divertimento ali, é definida por Franco como “processo competitivo, em que os participantes procuram afirmar-se uns em detrimento dos outros e em que a comunicação assume quase sempre a forma de zombarias e provocações” (FRANCO, 1997, p.42).

A provocação e o desafio são o “elo entre diversão e agressão” (FRANCO, 1997, p.42), cuja “passagem do gracejo para a agressão é rápida e contínua” (idem, p.40), onde “amigos metamorfoseiam-se em inimigos no curso de brincadeiras que, insensivelmente, derivam para desavenças” (idem, p.41). Tal dinâmica assume uma competição de “autoafirmação” (FRANCO, 1997, p.26), produzindo ofensas que, muitas vezes, têm como reação a busca violenta pela defesa da honra e reconstituição da integridade pessoal ofendida. Nos relatos apresentados e analisados pela autora, a violência emergida a partir das provocações e desafios é tida como quase *normal* e aceitável, apesar de tida como desproporcional em relação aos seus motivos e causas.

A violência seria uma resposta padronizada ou um “comportamento estandarizado” (FRANCO, 1997, p.37) que se propagaria facilmente para além dos sujeitos imediatamente envolvidos junto às ofensas tomadas, pois tal padrão de comportamento violento corresponde a “um sistema de valores centrados na coragem pessoal” (idem, p.51). Quando ofendida a pessoa, argumenta Franco que

não há outro recurso socialmente aceito, senão o revido hábil para restabelecer a integridade do agravado. Este objetivo, nessa sociedade em que inexistem canais institucionalizados para o estabelecimento de compensações formais, determina-se regularmente mediante a tentativa de destruição do opositor. (FRANCO, 1997, p.51)

Na moralidade desses grupos, a violência, como recurso interacional, é “não apenas legítima, ela é imperativa” (FRANCO, 1997, p.54) para lidar com disputas e conflitos. Tal violência é apresentada nos relatos analisados por Franco com conotações que a “sanciona” (FRANCO, 1997, p.54). Dentro desse sistema de valores, “virtude, destemor e violência não se excluem, mas se confundem numa variada gama de matizes” (FRANCO, 1997, p.55), cuja importância “é revelada na preocupação em construir e conservar uma reputação de valentia. A

existência de rivalidades daí decorrentes vem expressa nas razões aventadas para mortes e ferimentos” (idem, p.55)

A aceitação normativa dessas rivalidades é tal que se trata “situações antagônicas, como se fossem parte da ordem natural das coisas. Tanto isso ocorre que o comportamento dos espectadores de contendas é, na maior parte das vezes, no sentido de não interferir nelas.” (FRANCO, 1997, p.55) e quando o fazem, resultam na “propagação da luta. Assim, multiplicam-se os contendores e encadeiam-se as mortes” (FRANCO, 1997, p.56). Dificilmente os presentes agiam no sentido de levar o “autor à justiça” e “deixa-se aberta, ao culpado a possibilidade de fuga sem obstáculo” (FRANCO, 1997, p.59). Em sentido contrário, até atuavam no “sentido de favorecê-la” (FRANCO, 1997, p.60). Franco conclui que essa “moralidade que incorpora a violência como legítima e a coloca mesmo como um imperativo, tendo efetividade e orientando constantemente a conduta” emerge das “próprias condições de constituição e desenvolvimento” (FRANCO, 1997, p.60), isso é, que, num contexto de pobreza cultural e material, “a capacidade de preservar a própria pessoa contra qualquer violação aparece como a única maneira de ser (...) sob pena de perder-se” (FRANCO, 1997, p.62-63).

Esta breve exposição do argumento de Franco focaliza as dimensões que estimularam e estruturam este trabalho. O pano de fundo da provocação aqui é uma moralidade que torna a violência *normal*, aceitável, legítima, no curso das interações, ocorridas naquele contexto. O problema geral no qual se insere este trabalho é pensar se, e em que medida, a violência, no Brasil atual, retém esse caráter de *normalidade* nas, ou em que tipo de, interações cotidianas. As altas taxas de violência brasileira – em 2017, por exemplo, ocorreram 65.602 homicídios no Brasil, segundo o Atlas da Violência 2019 (CERQUEIRA et al, 2019), equivalente a quase 180 homicídios por dia – podem ser interpretadas como uma evidência a favor de alguma normalidade da violência na vida cotidiana, visto que, como forma extrema da violência física, ocorre mais raramente que as agressões não fatais. Waters et al (2005), por exemplo, calcularam que existem entre 20 e 40 vítimas não fatais para cada pessoa entre 10 e 20 anos de idade assassinada.

A normalidade da violência deve ser interpretada a partir da duplicidade do significado de *normal*: um fenômeno dotado de frequência regularmente observável e sancionada, em alguma medida, por normas e práticas sociais (WRONG, 1995). Franco fornece, na provocação e no desafio, um caminho para investigar como a violência pode ser normal, em ambos os sentidos. Esses fenômenos podem produzir, como ela argumenta, violência na medida em que desencadeiam hostilidades e rivalidades entre homens através da ofensa pessoal e da

necessidade percebida de restaurar a honra ofendida. Sendo uma prática ainda existente e difundida, é possível investigar como sua realização se envolve na produção de violência.

Por exemplo, a seguinte matéria, de título *Crime Banal: após brincadeira, homem esfaqueia e mata vizinho, no Sertão de Pernambuco*:

Na noite desta terça-feira (21), um jovem identificado como Rafael Caldas, foi assassinado pelo seu vizinho, identificado como Dionácio Leite, com golpes de arma branca (faca), na Rua 09, Nossa Senhora Perpetuo do Socorro bairro, nas proximidades da Igreja Santuário em Salgueiro-PE, no Sertão de Pernambuco.

Segundo informações, o crime teria acontecido após o assassino ter atraído a Rafael ate a porta de sua residencia, chamar o amigo da vítima para pegar em sua mão.

“Vem cá, pega aqui na minha mão” diz Dionácio para um amigo da vítima, em seguida, em tom de brincadeira, Rafael diz: “Vai não, tem que passar álcool em gel”, momento esse em que Dionácio esfaqueia Rafael e foge.

Ainda segundo informações, o Dionacio teria passado o dia ingerindo bebida alcoólica, perturbando o sossego dos vizinhos. Ele (Dionacio), é considerado uma pessoa complicada e agressiva, onde tem várias passagens pela polícia. Rafael morreu no local. A polícia está à procura do assassino.<sup>1</sup>

O objetivo desta investigação é descrever e analisar como a provocação pode produzir violência nas situações reais. Nesse sentido, Franco (1997) ajuda a enquadrar o objeto, definir o campo e a estratégia de pesquisa. Apesar de não enfatizar, Franco analisou, quase que exclusivamente, casos de violência protagonizados por homens, nos dois lados do fenômeno. Ser homem se apresenta, de imediato, como central para a produção dessa violência, um protagonismo ainda atual, como observável nos dados dos homicídios de homens e mulheres. Franco aponta como a provocação e o desafio desencadeiam confrontações, nos quais a demonstração de valentia é “imperativa” e o desrespeito é inadmissível.

Sendo forma de divertimento, a provocação e o desafio estariam presentes nos ambientes e atividades lúdicos. O desafio para a pesquisa seria observar o fenômeno e compreender como que é possível a emergência de violência a partir das contingências de interações comuns e recorrentes. Após reflexões, foi definido o campo de pesquisa: partidas amadoras de futebol, as *peladas*. As *peladas* a serem observadas seriam aquelas exclusivamente masculinas, mais apropriada ao objetivo de descrever e analisar dinâmicas de produção da violência, tendo em mente o protagonismo masculino nesse assunto.

Vale ressaltar que há grandes diferenças na configuração estudada por Franco e na atual onde foi realizado este estudo: a escravidão agora é crime, ainda que exista ilegalmente; os homens pobres são majoritariamente pretos e pardos; há grandes cidades ao longo do território; a cultura não é mais tão pobre como fora outrora, havendo mais que apenas “uma

<sup>1</sup> “Crime Banal: após brincadeira, homem esfaqueia e mata vizinho, no Sertão de Pernambuco”. Expresso do Sertão. Disponível em: <https://expressodosertao.com.br/portal/2020/04/22/crime-banal-apos-brincadeira-homem-esfaqueia-e-mata-vizinho-no-sertao-de-pernambuco/>. Acesso em 23 de abril de 2020.

pobre literatura oral”, sendo as fontes de divertimento desde música, danças e outras artes, cultura popular e de massa/industrial, até esportes, jogos e outras competições, incluindo virtuais. É difícil avaliar se a convivência deixa de ser a principal fonte de divertimento, mas há diversas formas para tal, além da provocação e do desafio. Tampouco há aquela inexistência de canais institucionalizados de mediação e compensação formais para os conflitos, sendo o problema atual, talvez, mais a capacidade de acessá-los e de obter resultados válidos pelos mais vulneráveis, assim como os riscos envolvidos para os mesmos ao fazê-lo, ou até a legitimidade desses canais, como exemplificado no caso das polícias, marcadas por abusos, especialmente contra as populações mais vulneráveis e precarizadas.

Diferente do local estudado por Franco, aqui a investigação se dá num contexto urbano, a cidade do Recife, capital de Pernambuco. A proposta, partindo das reflexões de Franco, *i.e.*, a dimensão lúdica da provocação e do desafio e o protagonismo masculino da produção de violência, é observar diretamente e descrever a realização dessas práticas em situações reais. Para isso, portanto, é necessário compreender melhor o objeto, essas práticas interacionais glosadas como provocação e desafio, assim como estruturar a abordagem teórico-metodológica adequada.

### **1.1. Provocação e desafio: uma breve revisão bibliográfica**

Dois perspectivas podem ser extraídas sobre a regularidade da violência: a) a produção de violência pode ser regular devido aos mecanismos interacionais de situações comuns e frequentes, não havendo, muito frequentemente, uma tomada de decisão prévia à situação pelo uso da violência; e b) disposições, desejos, interesses, expectativas, normas e valores ligados aos significados de *ser homem* estão profundamente conectadas à produção de violência na sociedade brasileira. A provocação é uma prática comum e observável em diferentes contextos, atuando como mecanismo de produção de violência em situações cotidianas. Para isso, apresento uma breve discussão dos achados da literatura especializada. A revisão de literatura abaixo não tem como objetivo exaurir a discussão sobre o fenômeno, mas sim organizar a discussão para a investigação das dinâmicas microinteracionais da provocação e do desafio, assim como sua articulação com a produção de violência.

Na revisão da literatura, foi encontrada uma larga produção que emprega dois termos diferentes para tratar da provocação: *tease* e *provocation*. O primeiro termo é empregado, principalmente, em estudos focados na forma lúdica de brincadeiras, zoação afetiva, a provocação pro-social, assumindo, contudo, a possibilidade de *teasing* antissocial, agressivo e

emocionalmente danoso para os alvos. Essa última forma constituiria o *bullying*, segundo alguns autores (e.g. PASCOE, 2013; MILLS & CARWILE, 2009). Mills e Carwile, por exemplo, entendem que é *bullying* quando há desigualdade de poder entre o provocador e o provocado.

A diferença entre provocação pro-social ou antissocial, ou entre *teasing* e *bullying*, reside nos resultados da interação, isso é, positivos ou negativos para os indivíduos envolvidos e suas relações sociais. Essa categorização é um pouco problemática, pois distingue uma mesma prática social por seus efeitos posteriores, mas que só são possíveis pela realização colaborativa dessa interação situada. Mesmo que um provocador tenha interesse em humilhar e causar dano emocional a um determinado alvo, desenhando sua provocação para esse fim, isso não necessariamente ocorre, pois é necessário que um conjunto de micromecanismos interacionais, que não estão sob controle do provocador, tomem lugar nessa interação. Tais categorizações que definem certo e errado, bom e mau, não serão adotadas para a análise, pois é necessária uma postura amoral ou moralmente distanciada para apreender a moralidade da provocação e da violência.

A provocação pode ser uma forma lúdica de interação situada, analisável dentro de um *continuum* entre formas mais afetuosas e mais agressivas. A realização colaborativa das provocações e seus resultados (por exemplo, dano emocional ou fortalecimento de laços) estão intimamente dependentes das particularidades situacionais, como, por exemplo, as respostas do alvo e da audiência enquanto elementos centrais para o desenrolar dessas situações (HAUGH, 2017). Uma definição de *teasing* frequentemente empregada é de diminuição ou configuração figurativa de um alvo (PAWLUK, 1989), desenhadas para incitar

some kind of affective response (or set of responses) on the part of the participants. These affective responses range from amusement, to annoyance or irritation, through to offence, shame or even anger. (HAUGH, 2017, p. 5).

A provocação é inerentemente avaliativa de um objeto buscando ocasionar estados e respostas emocionais nos participantes da interação. Vale ressaltar que o próprio desenho da provocação pode induzir a uma ambiguidade sobre seu caráter, sendo um problema prático para o provocador, que pode sinalizá-la diversamente e para os outros participantes que percebem, interpretam e avaliam a provocação. O sentido da provocação, por exemplo, sua seriedade ou ludicidade, é co-construído e pode ser disputado localmente pelos participantes da interação.

A ambiguidade produzida sobre a seriedade de uma ação é um problema prático: a) para o realizador, que deve sinalizar em algum momento (antes, durante ou depois da provocação) a seriedade/não-seriedade, importante para b) a definição e realização da situação como uma brincadeira ou não, produzindo ou evitando a ofensa. A provocação *de brincadeira*

é entendida como *desrespeito permitido* a partir dos estudos de Radcliffe-Brown (1940). Essa permissão, argumenta-se aqui, pode ser entendida como uma realização interacional, sendo realizada ou não no curso das próprias situações, dependendo de variados fatores, produzindo, assim como a seriedade, uma ofensa e a resposta emocional que pode motivar subsequentes agressões.

Existe um problema paralelo, a ver, aquele da intenção do provocador e da *realidade* da provocação. O que faz um provocador? Disfarça um ataque sério como brincadeira ou brinca com uma coisa séria? Membros competentes podem reivindicar que aquilo *era só uma brincadeira* para definir retrospectivamente a situação através do uso de uma instância normativa, isto é, a brincadeira como recurso que tenta anular quaisquer possíveis consequências reais da ação realizada (HAUGH, 2016). Os outros participantes podem disputar a definição da situação em algum momento de seu curso, respondendo que *isso não é brincadeira* e que *isso não tem graça, com isso não se brinca* etc, empregando os códigos morais para definir retrospectivamente com efeitos consequenciais para a interação corrente.

As provocações podem ser realizadas de forma jocosa ao ponto de neutralizar qualquer aparência de *realidade* ou *seriedade*, o que não implica na ausência de consequências para os indivíduos e grupos. Pesquisas existentes indicam uma ampla e diversa gama de consequências ou resultados. Haugh (2017) as dividem em funções afetivas, instrumentais e interpessoais, esta última incluindo trabalho relacional e identitário. Os resultados ou efeitos da provocação (*teasing*) indicados na literatura incluem a produção de respostas emocionais, desde o divertimento (e.g. HAUGH & BOUSFIEL, 2012; NORRICK, 1993) até a irritação e raiva (e.g. PAWLUK, 1989; SINKEVICIUTE, 2013); o fortalecimento de vínculos sociais (e.g. KELTNER et al. 1998); a socialização e a resolução de conflitos (e.g. BETCHER, 1981; GOODWIN, 1990; MOORE, 1995; MORGAN, 1996); a introdução de atores a expectativas normativas sobre o comportamento (e.g. MILLER, 1986; THOLANDER, 2002); a indicação de transgressão moral (e.g. DREW, 1987; FRANZÉN & ARONSSON, 2013; EISENBERG, 1986); o controle social (e.g. SCHIEFFLIN, 1986; SHAPIRO et al., 1991); o gerenciamento de prestígio social; a influência e a delimitação de grupos (e.g. BOXER & CORTÉS-CONDE, 1997; MILLS & BABROW, 2003; HAUGH, 2010); a agressão e a rejeição social (e.g. BOULTON & HAWKER, 1997; OLWEUS, 1993; RANDALL, 1997); e até a ansiedade e a depressão em indivíduos alvos de provocações persistentes e cumulativas (e.g. ROTH et al., 2002; KOWALSKI, 2003).

Apesar dessa ampla gama de efeitos e resultados possíveis, Haugh (2017) aponta que, sendo a provocação sempre situacional, o trabalho realizado pela provocação é variável em

função de seu contexto de ocorrência. Em grupos de homens, espera-se que haja uma forma particular de como são feitas as provocações e qual tipo de trabalho interacional é realizado pelas provocações. A realização da provocação opera de acordo com as expectativas existentes nos contextos de sua realização. O desrespeito realizado pela provocação pode ser uma ofensa grave para seu alvo. Isso significa que deve haver um conjunto de elementos que permitam a inteligibilidade das coisas ditas e feitas nas e pelas provocações, sejam elas como ofensas ou brincadeiras. O dano emocional, por exemplo, depende de que a vítima aceite, em alguma medida, a *verdade* daquilo que está sendo dito como provocação.

A percepção e a interpretação do *teasing* depende de vários fatores, segundo a literatura: características pessoais (e.g. ALBERTS et al., 1996; KELTNER et al., 1998; DICIOCCIO, 2010); experiências prévias com a provocação (e.g. BOLLMER et al., 2003); a percepção do alvo sobre as intenções do provocador (e.g. KRUGER et al., 2006); temas da provocação mais ou menos problemáticos para os provocados, como gênero e raça em determinados contextos (e.g. HACK, 2008); assim como a presença e a reação do público à provocação (e.g. SINKEVICIUTE, 2014). Soma-se a isso que os alvos tendam a perceber as provocações mais negativamente do que os provocadores (e.g. KELTNER et al., 1998; KOWALSKI, 2000; SHAPIRO et al. 1991).

O termo *provocation* é empregado em estudos sobre agressão como um estressor ou tensão que pode conduzir ao engajamento violento e/ou criminoso (AGNEW, 2013), especialmente na *General Strain Theory* de Agnew (1990, 2001, 2006, 2013). A literatura investigada que emprega o termo *provocation* é mais comum na psicologia social e na criminologia. A provocação é considerada “a mais importante causa singular da agressão humana” por Anderson & Bushman (2002, p.37), que a descrevem como incluindo “insultos, desconsiderações e outras formas de agressões, verbais, agressões físicas, interferência nas tentativas de atingir uma meta importante e assim por diante” (idem, p. 37).

A provocação pode ser considerada um “estímulo aversivo” que, muitas vezes, motiva ao conflito verbal e físico. Agnew (1990) reconhece, contudo, que nem todas as pessoas reagem violentamente a estímulos aversivos, apostando que as diferenças podem ser explicadas por fatores de predisposição ou de *background*. Por outro lado, nem todos os estímulos aversivos que conduzem à violência e/ou à criminalidade, o fazem para as mesmas formas de violência e/ou criminalidade. Assim, certos tipos de tensões podem conduzir para formas específicas de violência (AGNEW, 2013), como, por exemplo, a provocação pode conduzir à agressão interpessoal e não a crimes que visam ao ganho material.

Agnew (2013) também ressalta o papel de identidades que enfatizam dureza, respeito e honra, emoções e excitação, e de crenças sobre a violência ser “uma resposta desejável, justificável ou pelo menos desculpável para um conjunto de tensões” (AGNEW, 2013, p.12). Uma parte considerável da literatura em gangues, juventudes, estilo de vida criminal, cultura da rua ou código da rua, argumenta Agnew (2013), aponta que indivíduos “especialmente sensíveis às provocações” (idem, p.12) seriam mais engajados ou propensos a se engajar em resolução por vias violentas (e.g. ANDERSON, 2000; NISBETT & COHEN, 1996).

Baumeister e Boden (1998) argumentam que “a experiência de discrepância entre uma apreciação positiva de si e uma apreciação negativa por pessoas sensíveis (super infladas, instáveis ou incertas) pode produzir violência”, mas que uma emoção negativa deve acompanhar essa percepção (idem, p.121). Para esses autores, um indivíduo frente a avaliações negativas, como nas provocações, deve escolher entre aceitar ou rejeitar tal avaliação, uma escolha que ditará a resposta emocional. Rejeitar implica em perceber a avaliação como injusta e injustificada, o que produz reações emocionais de raiva dirigida à fonte da avaliação.

Essa especificidade do alvo aponta para uma “função comunicativa da agressão” que pode ser entendida como “uma ação coercitiva desenhada para influenciar o comportamento de outros” (BAUMEISTER & BODEN, 1998, p.123), ao mesmo tempo em que pode restaurar a auto estima através de um sentimento de superioridade devido à dominação realizada na agressão, uma demonstração física da superioridade que anularia a ameaça. Refutar ou contradizer uma ação de *fazer inferioridade* não requer, necessariamente, a realização situacional de uma superioridade, mas, pelo menos, de uma igualdade. A estima ou o respeito podem ser pensados como um *recurso escasso* (BAUMEISTER & BODEN, 1998, p.123) e disputado como num jogo de soma-zero.

As tensões podem influenciar as formas de lidar com as próprias tensões, com as percepções sobre os custos dessas formas e com a disposição para lidar de determinada forma. As tensões seriam mais condutivas para a violência quando percebidas como injustas e de alta magnitude, bem como quando associadas a um fraco controle social ou pressão/incentivo para o engajamento violento (AGNEW, 2001). A injustiça é especialmente importante por estar fortemente relacionada à raiva, o que, por sua vez, aumentaria a probabilidade de violência, através de mudanças na percepção sobre a situação, os custos dos cursos de ação e da possibilidade de resposta não violenta, criando sentidos de poder e de controle, assim como desejos por retribuição ou vingança (idem).

A percepção de injustiça depende, contudo, do tratamento do sentido da situação pelos participantes. Agnew (2001, 2007) aponta que uma percepção de violação intencional e

voluntária de uma norma de justiça aumenta a chance de percepção de injustiça. A atribuição desse sentido depende, por sua vez, de um conjunto de outros fatores, desde a relação entre os participantes, conduta prévia e posterior, entre outros. O desrespeito ou o dano realizado na provocação pode ser visto como injusto e intencional.

Frequentemente, nas provocações, pode haver dano, mas não necessariamente a situação é percebida como injusta, visto que é uma prática de senso comum coletivamente sustentada e difundida, *natural e normal*. Uma percepção de injustiça ou de que aquilo é errado depende da violação de expectativas relevantes. Pode-se argumentar que a demanda por respeito, isto é, um tratamento respeitoso, constitui uma dessas expectativas, como Franco (1997) aponta. Provocar, contudo, pode e frequentemente envolver algum desrespeito ou agressão simbólica. Seria necessário empregar métodos específicos para fomentar o sentido desejado, seja ofender ou *só brincar*, isto é, tornar reconhecível uma provocação como ofensa e desrespeito ou brincadeira.

Como apontam Agnew (2001; 2013) e Baumeister & Boden (1998) culturas e subculturas podem operar na definição do que é ofensivo e de quando se pode reagir violentamente, perder a cabeça e abandonar o autocontrole. Na mesma direção, Franco (1997) argumenta que

Parece-me que, nessas situações, o padrão de violência pode ser observado em sua pureza, isto é, fica evidente que as pessoas agem de forma semi-automática, em função de normas socialmente estabelecidas. (FRANCO, 1997, p.58)

Longe de considerar os homens como *sedados culturais* (GARFINKEL, 2018) que apenas obedecem a um suposto consenso do que é ofensivo e de quando é permitido se descontrolar violentamente, assume-se aqui que tais fatos sociais são colaborativamente realizados nas próprias interações e os códigos não atuam simplesmente como causa, mas são também recursos variavelmente disponíveis aos membros competentes para perseguirem cursos de ação nas interações correntes. Os indivíduos tratam os sentidos e criam os objetos sociais, definindo um determinado ato como seriamente desrespeitoso e, portanto, iniciando o processo emocional para criar a possibilidade de reagir violentamente (KATZ, 1988). Assim, para além de tomar um semi-automatismo normativo de Franco (1997), é necessário abordar os códigos morais como recursos interacionais que os membros podem lançar mão para perseguir seus interesses.

No curso da interação, como argumenta Garfinkel, o sentido das ações é tratado prospectiva e retrospectivamente. Para acionar uma reatividade violenta, como argumentado por Franco (1997), são necessários mecanismos interacionais que realizem a criação de um sentido de ofensa, desrespeito, injustiça e/ou malfeito, que afete emocionalmente um ator de

forma tal que o atraia à reação violenta, mesmo que considerada desproporcional, desnecessária e estúpida, quando vista de fora ou posteriormente. Katz (1988) aponta que é no *foreground* da interação que reside a solução para os problemas de explicações que as teorias falham em explicar: o porquê de a maioria das pessoas que se adequam às categorias causais não realizarem violências; o motivo pelo qual muitos agressores não se adequem às categorias causais; e, por fim, o porquê de muitos agressores passarem longos períodos de tempo sem se engajarem em atos violentos.

Segundo Katz (1988), os sujeitos constroem as experiências como artefatos que moldam a eles mesmos. Ao construir os objetos sociais, eles são tornados apelativos para os sujeitos, ganhando qualidade emocional. Essa seria a mágica da motivação: a consciência se move em direção aos objetos ou para longe deles. O desafio seria explicar o processo de empoderar o mundo para seduzir o ator para a violência, considerando que ele *conjura* o estado de espírito, mas que a compulsão conjurada é real. A abordagem interacionista fenomenológica de Katz oferece um esquema que permite considerar as emoções e moralidades como forças que influenciam as decisões, sem, contudo, apagar a existência de alguma capacidade de escolher e não apenas reagir mecanicamente aos acontecimentos.

A atração para a violência, assim como para outras atitudes, requeria uma perda de consciência reflexiva da subjetividade. Porém, isso é feito de maneira sutil, disfarçando suas contingências. Ao invés de ser perguntado o *motivo* de alguém ter feito algo, a fim de encontrar suas justificativas, postula Katz, poderia ser perguntado *como* foi feito, a fim de encontrar o desenvolvimento processual da experiência, cuja utilidade reside no fato de que as “emoções são contingentes nas definições da situação” (KATZ, 1988, p.8). A conjuração das emoções requer a realização de um *ritual que inicie o processo* (idem). Há uma criatividade experiencial para a autosubmissão a forças transcendentais, como a fúria justa.

Katz aponta que tais experiências de submissão possuem um curso de ação, uma linha de interpretação e um processo emocional singulares: “Conjurar o espírito requer atenção prática, modo de execução, criatividade simbólica na definição da situação e finesse estética em reconhecer e elaborar a partir das possibilidades sensuais” (KATZ, 1988, p.9). Tais experiências envolvem emoções morais, pois as atrações que mais compelem são aquelas que ameaçam a existência moral. Como o trabalho envolve o estudo de situações de provocação, das quais podem emergir violências fatais, o primeiro caso de Katz é de especial relevância: o assassinato justo.

## 1.2. Violência reativa, emoções e moralidade

Como nos casos descritos por Franco (1997), a fúria moralista em defesa de uma versão de certo e de justo é frequentemente considerada irracional e desproporcional, quando vista de fora e a posteriori, mas é, para Katz, de uma “irracionalidade justamente inspirada” (KATZ, 1988, p.15). Ela emerge quando algo essencial da vida individual e do grupo está sob ameaça. É essa forma sensual que define a experiência do assassinato banal, uma violência perpetrada reativamente como forma de sacrifício: a vítima é marcada para reconsagrar o agressor. O projeto do assassinato justo é composto por: i) uma interpretação de um ato como um ataque crítico que requer a defesa de uma dignidade básica; ii) processo emocional de transmutar a humilhação em fúria, que possibilita foco exclusivo na *reconsagração* do ofendido, e; iii) manutenção de uma perspectiva e de uma emocionalidade durante a implementação do projeto de *reconsagração* do ofendido.

A percepção de um ataque tão crítico que ameaça a existência moral envolve a percebida inabilidade de ignorar um desafio tão fundamental. Ainda que físico, esse ataque é sempre moral e quase sempre intencional. Há, aponta Katz, uma provocação para resolver o conflito, um conflito que é inescapável, pois é moral e vai para onde o ofendido for. A humilhação pode ser agravada pela presença e reação de uma audiência. O ofendido saberia que vai ser, então, visto sempre a partir dessas lentes. A percepção de negação de valor moral fundamental é mais frequente entre configurações casuais e entre parentes, amigos ou pessoas próximas, sendo as humilhações nesses cenários mais graves, pois são os últimos refúgios para as pessoas, representando uma maior ameaça para suas identidades.

A transmutação da humilhação em fúria não é automática, mas envolve também um processo interacional. A humilhação envolve um sentido de ser controlado, de ter o valor moral determinado por outra pessoa, uma vulnerabilidade real e duradoura, e presume uma intenção consciente e explícita de degradação do alvo por um participante. A fúria é um esforço contrário, oposto à humilhação. Apesar de cegar o sujeito aos custos da ação e a outros objetivos do ator, a fúria não é burra, mas sim coerente e disciplinada, utilizando do espírito de justiça para resolver a lógica da fúria assassina. A forma de restaurar o valor negado pela humilhação, preservando os elementos valorizados da identidade social, é marcando-se uma criação mais duradoura que a humilhação, o que não é simplesmente a defesa de um valor moral, mas sim o uso da violência a partir do artefato moral, o *espírito de justiça*, para escapar da humilhação, transmitindo “o sentido situacional de defesa de seus direitos” (KATZ, 1988, p.31).

Katz aponta o ataque fatal como sendo o último de uma série gradual de ataques, entre gritos, xingamentos, ameaças, empurrões, encaradas etc. São agressões que buscam criar um sentido novo para escapar da humilhação. O objetivo não é a morte, mas a dominação pela destruição da vítima, ao menos moralmente. É um processo de degradação do ofensor para *reconsagração* do ofendido e da moralidade manchada, que depende de uma série de elementos para se efetivar e, se um deles falha, pode se desmanchar. É necessária uma pressão interativa para sustentar e desenvolver esse processo. A respeitabilidade pode ser reconstruída por outros meios, como a intervenção pacificadora de terceiros ou interrompida pelo próprio ator, desistindo frente à incerteza e irreversibilidade futura.

O esquema de Katz oferece uma perspectiva para uma forma extrema de violência emergente em situações de provocação. Sendo uma prática de senso comum e regularmente encontrada, supõe-se que há uma ocorrência especialmente difundida entre homens, mas que muito mais frequentemente seria não-violenta ou menos violenta. Em relação à provocação altamente difundida, a violência emergiria raramente e, quando emerge, raramente se torna fatal, ainda que a raridade relativa possa representar um número absurdo de casos. Afinal, a construção de uma fúria assassina, como indicada por Katz, envolve a rejeição de uma humilhação intensa, em que o humilhado realiza a criação experiencial de construir o sentido de fúria justamente inspirada e conseguir concretizar uma agressão capaz de produzir morte, ou um processo passível de anulação ou mitigação.

Esse processo demanda não apenas um conjunto de fatos, mas também a ausência de outros, como uma intervenção eficaz que desanime o projeto de justiça pelas próprias mãos. Há diversos filtros de acontecimentos numa situação que devem ser satisfeitos para a concretização da violência fatal. Katz argumenta que a ausência de algum elemento necessário ou presença de outro desfavorável pode implicar em mitigação desse processo. As chances de violência física nas situações de provocação são modificadas através dessas contingências e novidades.

Os agressores perdem de vista os fins prefixados e acabam por completo enredados no processo que desencadearam: a sequência de provocações, de início proposta apenas como meio, ao se concretizar torna-se o fator determinante da ação efetiva das pessoas implicadas, que se orientam a partir desse ponto, pela referência à situação conflituosa definida no momento. Aí, a violência passa a valer por si. Nesse momento, esses homens vivem o mais exíguo presente, no plano de suas atividades conscientes. O compromisso com o passado (...) desapareceu. Também não os tolem as consequências futuras de seu comportamento (...). Entretanto, nesse momento, esses homens vivem o que pode haver, em suas existências, de imemorial e arraigado: as respostas violentas irrompem de maneira quase reativa. (FRANCO, 1997, p.38)

A moral assume uma centralidade para a emergência de violência como reação às ofensas e desrespeitos realizados nas e pelas provocações/desafios. Assim como estão por trás da produção de uma percepção de ofensa e desrespeito, as bases morais dos afazeres cotidianos

organizam também a restauração da ordem ofendida, não necessariamente pela via violenta. Dado que o problema aqui envolve essa última solução, é necessário discutir as especificidades masculinas da violência.

### **1.3. Ser homem, provocação e violência**

Se homens matam mais e principalmente outros homens, como aponta Katz sobre os Estados Unidos da América (EUA) e como ocorre no Brasil, deve haver algo distintivo em suas identidades e práticas que os coloca nessa posição. Menos que tomar os homens como *sedados culturais* por valores de uma masculinidade hiperviolenta, faz-se mais rico observar que há uma especificidade de gênero nos objetos morais necessários para os empreendimentos violentos, como aqueles inspirados pelo espírito de justiça. São os objetos sociais que constituem versões do “certo”, de até onde um pode aguentar a humilhação, da transição para a raiva e o estilo sacrificial que compele cada gênero. A realização mais comum e frequente desses objetos, através de práticas sociais difusas e culturalmente arraigadas, pode contribuir para explicar como homens são mais violentos que mulheres.

Katz aponta que o próprio insulto é uma forma de marcar o outro, sugerindo que homens são mais conscientes e familiarizados com a raiva e a fúria, visto que são socialmente mais permitidos ou aptos a expressá-los. Homens frequentemente buscam defender ou provar sua “virilidade em um sentido tradicional popular, quando eles lutam com outros homens em bares e nas ruas” (KATZ, 1988, p.49), o que supõe um consenso sobre formas normais e, logo, corretas de ser homem. Gênero não é algo fixo, mas uma realização situada e constante (GARFINKEL, 2018) e uma das mais universalmente realizadas (WEST & ZIMMERMAN, 1987).

A realização de provocações e reações mais ou menos violentas podem constituir expectativas de como um homem deve se comportar e esforços práticos para ‘ser homem’ em determinados espaços. É de se esperar, argumenta-se aqui, que homens devam saber brincar, mas também saber a hora de reagir agressivamente. Há movimentos sutis que são dificilmente reconhecíveis como brincadeiras ou ofensas reais. São incongruências com as quais se deve lidar. O trabalho de reparo, o relato e até o uso da força podem ser esforços para resolver os problemas práticos criados. Ao mesmo tempo, as práticas indicam sentidos dessa realização de gênero, desde os insultos ou piadas que podem também ser interpretados como censuras ou assédio de gênero (PASCOE, 2013), indicando e perseguindo expectativas sobre o

comportamento masculino. A questão de gênero, central para o fenômeno investigado, será focalizada já no primeiro capítulo, organizando o restante do trabalho.

#### 1.4. Estrutura do trabalho

A dissertação está estruturada em 3 capítulos, após as notas metodológicas do trabalho de campo realizado. Esta guisa metodológica articula dois esforços principais. Primeiro, consiste em uma discussão teórico-metodológica sobre fazer etnografia informada pela etnometodologia. Segundo, abrange uma descrição e discussão da prática desta modalidade de etnografia realizada a partir das discussões anteriores frente aos desafios e oportunidades encontrados. Esses dois esforços, não completamente separáveis, se articulam ao longo da seção, assim como ocorreu, na prática, durante a realização desta pesquisa. Ressalto que, ao falar da *etnografia etnometodologicamente informada*, estou incluindo a análise dos dados, partindo do entendimento de que tal separação é menos evidente, especialmente na etnometodologia (TEN HAVE, 2004).

O primeiro capítulo focaliza nas provocações como circunstâncias de fazer gênero, do *fazer ser homem*. Discute-se esse trabalho interacional através de cenas onde se fala ou não em gênero, mas, sem dúvidas, gênero está sendo feito. A descrição e a análise das cenas permitem visualizar como a agressão e a provocação são formas de *fazer ser homem* e como fazer gênero permite a normalização da violência, tornando-a “relatável e racional para todos os fins práticos” (GARFINKEL, 2018), e, como algo normal, até moralmente correta em determinadas circunstâncias.

O segundo capítulo trata como na e pela provocação se *faz brincadeira* ou algo *sério*. Cinco cenas são utilizadas para descrever os métodos empregados pelos membros para provocar e reagir às provocações de maneira inteligível. Essas cenas permitem discutir a produção da ordem nas atividades de provocar, assim como as rupturas visíveis, as emoções contingentes e moralidades envolvidas nessas situações de brincadeira e desrespeito levado a sério. A realização do sentido da interação, cuja definição retrospectiva tem implicações consequenciais, assume por vezes uma forma competitiva, dado os interesses em jogo.

O terceiro capítulo focaliza as dinâmicas procedurais de fazer conflito e violência<sup>2</sup> nas e pela provocação. Numa primeira cena, é avaliado o *fazer desrespeito* na provocação e os

---

<sup>2</sup> É necessário ressaltar que violência e agressão são termos empregados aqui sem maiores elaborações teóricas, mas sim em um sentido próximo do senso comum e como termos que descrevem por vezes as mesmas coisas: práticas e ações que produzem danos a um determinado alvo. A diferenciação realizada envolve as dimensões

conflitos assim produzidos. A segunda cena permite avaliar a provocação dentro de uma dinâmica de agressões mútuas e reconhecíveis, atentando para os esforços em torná-las relatáveis e justificáveis. A partir disso, foram discutidos métodos dos membros que operam como mecanismos interacionais para gerenciamento de conflitos e, posteriormente, também as dimensões morais de fazer provocações e de reagir.

Nas conclusões, discutiu-se, sinteticamente, os resultados da pesquisa, passando pela relação entre lúdico e ofensa na provocação; pela provocação, agressão e respeito como fazer gênero e como fazê-lo pode normalizar a violência; a normalidade da agressão, entendida entre ruptura ou restauração da ordem, passando pela sua produção e gerenciamento nas situações, assim como os interesses por trás dessas dinâmicas; e as atrações em fazer respeito/desrespeito e se reagir a isso.

---

simbólica, moral e/ou verbal dessas violências e/ou agressões. Uma maior conceitualização do que é violência e agressão fogem do escopo e dos objetivos do trabalho, não negando, contudo, a relevância dessa discussão.

## 2. NOTAS METODOLÓGICAS

O objetivo desta pesquisa é investigar a realização de provocações, focalizando em sua realização, suas formas de interpretação, seja como brincadeira ou ofensa, pelos participantes (autor, público e recipiente); formas de reação à provocação; e as formas pelas quais a provocação é definida, atualizada e implicativamente sequencial para a situação. Isso se objetiva, pois se pretende identificar mecanismos interacionais utilizados e como eles são utilizados para iniciar, continuar e encerrar provocações, lúdicas ou sérias, ofensivas ou não, considerando as experimentações morais e emocionais envolvidas nas situações de provocação, desde o entretenimento na brincadeira ou no desrespeito até a raiva e ira em ser ofendido. Para isso, é necessário lançar mão de observação direta, dada a diversidade de elementos interacionais empregados no curso das situações, como expressões faciais, formas de locução e de olhar, a presença e a reação de público, os atores envolvidos e o encadeamento de provocações.

É necessário que a observação participante aconteça em algum espaço onde a provocação seja realizada de maneira recorrente. As *peladas* de futebol são espaços onde as provocações, componentes do universo lúdico da cultura brasileira (FRANCO, 1997), ocorrem. Gastaldo (2010), pesquisando as provocações entre torcedores de times de futebol em bares do Rio de Janeiro, afirma que:

As performances masculinas ocorrentes nos ambientes pesquisados são uma manifestação interacional cotidiana de aspectos profundos da cultura masculina no Brasil, evidenciando lógicas simbólicas de pertencimento e exclusão que, mediadas pelo futebol, resolvem pela jocosidade tensões que em casos extremos podem conduzir a confrontos físicos e violência. (...) O universo do futebol profissional, desta forma, fornece em nossa sociedade, local e oportunidade para pôr em ação formas competitivas de sociabilidade” (GESTALDO, 2010, p.315).

O ambiente de competição do futebol é um espaço fértil para práticas lúdicas arraigadas da cultura masculina, sendo as provocações, argumenta-se aqui, expectativas contextuais desses espaços. As provocações podem encontrar aí, mais frequentemente, uma forma menos violenta. Não há como prevenir, contudo, a ocorrência de ofensa e de conflitos mais ou menos violentos quando são expostos os limites pessoais e das relações para as provocações: *perco o amigo, mas não perco a piada*.

Como uma atividade socialmente organizada e realizada de maneira rotineira em determinados contextos, bem como dotada de expectativas pelos membros, as provocações constituem parte do mundo do senso comum. Provocar é algo feito com palavras, mas não necessariamente apenas com palavras. Os enunciados e outras formas de comunicação não-verbal são partes ou são as próprias atividades, muitas vezes sem a explicitação de que aquilo

que está sendo feito é uma provocação, visto que a ambiguidade pode ser uma peça central na mecânica da provocação.

## 2.1. A abordagem etnometodológica

Dado o foco nas práticas reais e no trabalho de fazer o sentido necessário às provocações e às possibilidades de reação violenta, decidiu-se pela etnometodologia como abordagem teórico-metodológica. A etnometodologia estuda os métodos empregados pelos membros de uma coletividade para realizar quaisquer tarefas. A metodologia da coletividade é o tópico central e seu objetivo é descrever as formas pelos quais os membros dessas coletividades criam e mantêm um senso de ordem e inteligibilidade na vida social. Partindo da concepção dos fatos sociais como realizações (*accomplishments*) produzidos nas e pelas atividades dos membros, a etnometodologia busca explicar a constituição dos fatos sociais e dessa facticidade (GARFINKEL, 2002).

A orientação etnometodológica reespecifica objetos, concepções e interesses, empregando os métodos de pesquisa para cumprirem outro papel, buscando atingir outros tipos de objetivos e responder a outros tipos de perguntas (TEN HAVE, 2004). A etnometodologia, inaugurada por Garfinkel em 1967 com o lançamento do livro “*Studies in Ethnomethodology*”, que inclui uma série de artigos, focaliza quatro noções centrais: relatabilidade e reflexividade; métodos dos membros; e indicialidade (GARFINKEL, 2018).

A relatabilidade, *accountability* no original, possui um sentido ligado à inteligibilidade e à explicabilidade de que, como aponta Ten Have (2004), os atores supostamente devem “desenhar suas ações de uma forma tal que seu sentido seja claro imediatamente ou, ao menos, explicável sob demanda” (TEN HAVE, 2004, p.20). Tornar uma atividade compreensível e, ao mesmo tempo, expressiva é parte essencial de qualquer atividade. A relatabilidade adquire centralidade para a investigação na medida em que se toma que os membros utilizam dos mesmos métodos de realização para tornar a situação relatável (GARFINKEL, 2018). A investigação dos relatos constitui-se como uma via de acesso para os métodos de produção do mundo.

A relatabilidade das práticas sociais aponta os meios de descrição das atividades como inteligíveis e racionalmente avaliáveis para outras pessoas. Os relatos apresentam as situações como sendo passíveis de descrição, inteligibilidade e análise, características essas realizadas ou realizáveis nas atividades. Os relatos são realizações nas situações e são necessários para uma

constante viabilização da compreensão mútua como parte da interação. Os relatos e outras práticas de comunicação possuem poderes de definição e consequencialidade nas situações.

Devido à estrutura aberta e flexível dos elementos normativos (a cláusula etcetera de Garfinkel), não há nem limite de máximas, nem limitação a um escopo de situações, cabendo aos membros conectarem seus repertórios sobre os elementos normativos às situações presentes (WIEDER, 1974). Há um trabalho criativo de conectar os acontecimentos ao entendimento do quê aquilo é e as consequências de sê-lo. Fazer referência a elementos normativos é um mecanismo efetivo para lidar com um curso de ação proposto, visto que a legitimidade dessa normatividade favorece, na prática, a persuasão e a justificação moral, assim como uma descrição ou uma definição retrospectiva de uma forma organizada de vida. Enunciá-lo torna as atividades observáveis como moralmente, repetitivamente e constrangidamente organizadas (WIEDER, 1974), ocultando os interesses dos atores em manipular as atividades.

Os elementos normativos são métodos interpretativos sancionados. Assim, enunciá-los seria identificar a situação e explicar os eventos identificados. Quando se explica a situação, identifica-se o sentido dos eventos como uma ocorrência intersubjetivamente reconhecida através da mesma asserção sobre a relevância do evento enquanto um caso daquele código moral. Essa identificação e explicação realizadas pela enunciação são componentes do relato e do trabalho de relatar. Tais relatos são métodos de dar e receber instruções embutidas para observar e descrever a ordem social real e/ou normal.

O trabalho de interpretar e relatar uma prática deve fazer parte da investigação sobre essas práticas, visto seu caráter de trabalho nas situações mesmas das práticas, dotados de capacidades definidoras e consequenciais. Os métodos empregados pelos membros para provocar e para formular o fato realizado pelas provocações podem revelar as *regras do jogo* (GARFINKEL, 2018) e as possibilidades de manipulação de acordo com os interesses dos participantes. A interação se baseia na confiança mútua de que os membros são capazes de entender e participar na interação. A reflexividade ligada à noção de relatabilidade tem um sentido de propriedade encarnada das atividades pelas quais a vida cotidiana é produzida, que são os próprios métodos e procedimentos dos membros para torná-la relatável. Reflexividade se refere “à propriedade auto explicável das ações ordinárias” (TEN HAVE, 2008, p. 20). Assim, uma reflexividade opera no desenho e no reconhecimento da comunicação de acordo com a interação vigente.

A reflexividade, que torna reconhecíveis as práticas sociais, depende da competência dos membros em termos dos métodos compartilhados de fazer uma determinada atividade que ele ou ela busca fazer. Assim, a noção *método dos membros* demonstra o “interesse procedural”

da etnometodologia nas dinâmicas das atividades da vida cotidiana, fugindo de um foco no “indivíduo e suas intenções, ambições, normas ou valores” (TEN HAVE, 2008, p.20). Rawls (2002) aponta que a palavra *membros* denota um foco nos métodos de produção de ordem, na relatabilidade, e não na existência de carne e osso, nas emoções cruas e pensamentos interiores.

A noção de indicialidade (*indexicality*) permite apreender que os sentidos das expressões (e ações) dependem das circunstâncias locais onde foram enunciadas ou para as quais se aplica. A indicialidade é uma solução *satisfatória para todos-os-fins-práticos* demandada e permitida pelas circunstâncias práticas. Há uma tensão essencial que consiste na incapacidade de reparação completa da indicialidade por objetividade, apesar de serem satisfatórias para os membros na realização das atividades cotidianas.

Essas noções, em conjunto, focalizam dimensões das práticas rotineiras coletivamente realizadas e alcançadas. Aplicando-se ao objeto deste estudo, deve-se considerar as provocações como atividades relatáveis em sua própria realização ou sob demanda, assim como as reações e respostas a elas. Os membros realizam as provocações de forma reflexiva, isso é, desenhando as provocações tendo em mente como seus pares podem interpretá-las como aquela atividade em questão, isto é, por exemplo, como uma brincadeira ou um xingamento sério. No curso das provocações, membros mais ou menos competentes saberiam como agir e reagir às contingências e novidades, isto é, conheceriam os métodos para realizar essas atividades de maneira inteligível e ordenada.

Essa inteligibilidade passa pelo emprego de expressões e ações indiciais, cujo sentido depende das circunstâncias locais de sua enunciação. A compreensão dessas expressões é possível, aponta Ten Have (2008), pelas participação e observação mais ou menos diretas nas próprias atividades sob investigação. A partir disso, buscou-se, como pesquisador, descrever e analisar de maneira inteligível a realização das atividades formada pelas ações indiciais, buscando evidenciar aqueles elementos tácitos e implícitos dessas ações.

É necessário considerar algumas elaborações sobre esses conceitos e suas aplicações às situações em questão. Wieder (1974) aponta que ao enunciar alguma formulação normativa, os membros estariam formulando: i) a situação, como situação da norma; ii) a resposta à situação a partir da orientação do código; iii) a justificação da resposta a partir do código; iv) a relação existente e trans situacional entre as partes, isto é, como casos do código, um padrão subjacente (GARFINKEL, 2018); v) relembração dos papéis e seus limites na ocasião presente; e vi) os elementos de uma relação de papéis persistentes entre as partes da situação.

Wieder (1974) aponta como a enunciação de elementos normativos é multiconsequencial, sendo uma resposta e um movimento num jogo em que a própria

enunciação formula e aponta as contingências no campo alterado pelo seu movimento, ganhando sentido e impacto dessas contingências alteradas. Sua capacidade persuasória consiste em: i) definir avaliativamente o ato ao qual responde e seu realizador; ii) definir o curso ou até o fim da interação; iii) perpetuar ou cessar o motivo da ação à qual responde; e iv) sinalizar as consequências da rejeição do enunciado ou do curso de ação sugerido.

A investigação buscou dar conta da realização de relatos nas situações de provocação para identificar um possível conjunto de regras que possuiria um poder prescritivo, mas também consequencial, para as situações. A enunciação de elementos normativos é um recurso interacional disponível com *poder* multiformulante e multiconsequencial, mas são expressões indiciais, isto é, fazem referência a um conjunto indeterminado e flexível de elementos normativos de conhecimento comum aos membros. Esse conjunto, um código, é de interesse dessa investigação, requerendo um foco sobre a indicialidade da enunciação de elementos normativos.

Se, por um lado, as provocações podem fazer referência ou usar normas e expectativas para realizar seu trabalho nas interações, também, possivelmente, há um conjunto de regras mais ou menos implícitas e constantemente atualizadas do que pode ser assunto das provocações não-sérias. Em caso de violação, regras podem servir como recurso para *levar a sério* a provocação e responder adequadamente, inclusive através da violência, afinal, há coisas que *não se faz* e com as quais *não se brinca*, construindo assim a situação como sendo uma não-brincadeira.

As provocações consistem muitas vezes em formulações e descrições potencialmente ofensivas sobre uma realidade. Para um padrão dominante de valores masculinos, a homossexualidade, por exemplo, é uma questão problemática: ser homossexual é ser menos homem ou talvez nem o ser. Entre homens, são frequentes os enunciados que formulam um outro homem como homossexual no contexto da brincadeira. Tais enunciados possuem poder ofensivo para alguns homens, são desrespeitosos, insultos, mas, se forem realizados como brincadeira, seu potencial ofensivo pode ser reduzido. Certas provocações descrevem, na situação, o alvo como homossexual, por exemplo. As provocações não-sérias são simultaneamente ou posteriormente acompanhados de deixas verbais e não verbais que indicam a não-seriedade do enunciado. Provocações podem oferecer relatos sobre fatos e eventos, fornecendo uma descrição inteligível e analisável, mas ofensiva. Provocações não-sérias indicam em algum momento da situação a não-seriedade do relato e da ofensa possível, empregando a relatabilidade para fazer humor, diversão etc, ou fazer desrespeito, em caso de provocações que se construam como ofensivas.

As atividades humanas são socialmente organizadas. A interação social é altamente ritualizada, não no sentido religioso ou de formalidade, mas no sentido de “sequencialmente organizado em termos de partes mais ou menos fixas, realizadas por vários participantes em algumas ordens relativamente fixas” (SACKS, 2011, p.95). A realização da provocação possui alguma organização. Como discutido anteriormente, a ambiguidade sobre realidade e a intencionalidade de uma ação é constitutiva do *design* de uma provocação. Há, portanto, um jogo com as aparências pelas quais as situações são interpretadas.

A interpretação de uma provocação, como séria ou não, representa um problema prático importante para os participantes, o qual se torna acentuado pela ambiguidade das *aparências reais* produzidas pelos provocadores. As situações de provocação parecem se encaixar no tipo de situação onde o investigador leigo “deve eleger entre cursos alternativos de interpretação e de investigação” para tomar “decisões de sentido, fatos, métodos e textura causal” (GARFINKEL, 2018, p. 158). Decidir, por exemplo, se aquilo é sério ou não.

Os atores tomam as aparências reais como documentos de coisas um “padrão pressuposto subjacente” ao mesmo tempo em que tal “padrão subjacente é derivado de evidências documentárias individuais” e que “as evidências documentárias individuais são interpretadas com base em *o que se sabe* sobre o padrão subjacente” (GARFINKEL, 2018, p.159), numa mútua elaboração. O riso que acompanha um insulto pode ser tomado como evidência da não-seriedade e de que aquele insulto era *só uma brincadeira*, mas não é condição necessária ou suficiente em toda e qualquer situação.

A interpretação é central para a avaliação e para a resposta em qualquer ação. A interpretação opera com base nas aparências reais das ações. Antes de ser um problema prático para quem interpreta, a interpretação pelos outros é levada em conta no *design* e a realização de uma prática. Provocar significa incitar ou causar algo, fazer algo acontecer. Para causar um resultado, um provocador se utiliza de alguma ação como meio. Assim, o ator tenta desenhar uma ação para que provoque um resultado. Isso implica o uso de um conhecimento sobre o método de interpretação dos outros participantes para alcançar esse resultado.

Provocar é, portanto, entendido como a realização uma ação com um *design* específico visando à produção de um resultado desejado. Provocar é, por exemplo, *tirar alguém do sério*, fazer alguém *pegar ar*, *passar raiva*, através da realização de uma outra atividade de alguma forma particular. Provocar pode ser, por exemplo, tentar estimular o desejo sexual de um recipiente. Pode ser também causar o divertimento e o riso de um público. Examinando os sentidos comuns do termo, parece que provocar faz referência à realização de uma ação ou conjunto de ações para produzir um estado emocional, seja raiva, diversão, ciúmes ou desejo,

entre outros. Uma ação ou um conjunto de ações são desenhados para adequá-los como meio eficiente a um fim específico e talvez diferente do usual. Essa adequação implica em alguma diferença para sua realização *normal*, quando a ação é realizada como um fim em si mesma ou para um fim usual.

Provocar significa, aqui, uma reorganização social de uma atividade para alcançar um objetivo específico, possivelmente desconhecido pelo alvo da provocação no início da atividade, mas que pode ser revelado por meio de pistas interacionais. Ao levar a cabo uma reorganização relativamente desconhecida para os outros participantes de uma atividade, as *partes mais ou menos fixas* que formam *ordens mais ou menos fixas* (SACKS, 2011) são alteradas.

As ordens mais ou menos fixas pelas quais as atividades são realizadas compõem expectativas dos participantes das atividades. A reorganização de uma atividade com fins em provocar um resultado diferente do usual desobedece a ordem *normal* daquela atividade, significando algum grau de ruptura local com a ordem social no nível da interação. Uma acusação, uma insinuação ou um insulto possuem respostas próprias e dão início a sequências típicas. No entanto, as provocações são feitas acompanhadas de pistas interacionais que indicam que outra coisa está sendo feita através daquela ação.

Como argumentam Garfinkel e Sacks (2012),

o insucesso no uso de regras específicas pode ser usado por um membro para descobrir o que a formulação está fazendo numa conversa, na qual o fato de formular não significa para aqueles que a fazem que fazê-la é definidor do seu trabalho, mas, ao invés disso, que fazê-la pode ser considerado uma brincadeira. (GARFINKEL & SACKS, 2012, p. 239)

A provocação leva em conta o esforço de entender o que está sendo feito pela formulação. As regras da relatibilidade especificam o caráter *situado*. Entendendo que as provocações buscam fazer outras coisas através de formulações, elas consistem em usos sem sucesso das regras que especificam o que a formulação faz, indicando outra coisa sendo feita.

Assim, tanto a forma, quanto o contexto são centrais para a provocação. A interpretação de determinadas deixas ou pistas interacionais como *documentos de*, por exemplo, não-seriedade de um insulto depende, em parte, da presença de expectativas contextuais e das regras de fazer formular. Se as expectativas contextuais contribuem ou possibilitam ao reconhecimento das aparências reais como aparências de eventos familiares (GARFINKEL, 2018), sua violação pode ser fonte para reações variadas e servem para indicar o que *a formulação está fazendo na conversa*.

Do humor, passando por elementos como vergonha, frustração, até a raiva, as reações emocionais buscadas pela provocação, e as consequentes ações influenciadas por pelas reações

a essa, parecem ser produzidas pela violação de expectativas. A ruptura da ordem de realização das atividades socialmente organizadas e, conseqüentemente, das expectativas dos participantes da interação nas situações, argumento aqui, compõem o recurso central no método dos membros para provocar os tipos de reações ou conjunto de reações emocionais que Haugh (2017) aponta como objetivo das provocações.

Algumas dessas reações podem ser as motivações para o uso da violência como solução que “irrompe de relações cujo conteúdo de hostilidade e sentido de ruptura se organizam de momento, sem que um estado anterior de tensão tenha contribuído” (FRANCO, 1997, p. 24). Sendo produzidas *in situ*, a provocação de reações emocionais pode contribuir para explicar a contradição aparente entre a hostilidade situacional e a amistosidade relacional no padrão de violência indicado pela autora. Essa contradição expõe que, durante certas situações, alguma espécie de *estado de espírito* é produzida, motivando os atores a se resolverem violentamente. Para essas experiências, seriam centrais as “emoções morais: humilhação, honradez, arrogância, escárnio, cinismo, profanação e vingança”, segundo Katz (1988, p. 9). A provocação de estados emocionais é um caminho para a emergência dessa violência *desproporcional* às agressões simbólicas realizadas previamente. Nem toda provocação termina em violência física. É necessário investigar como as dinâmicas situacionais tornam possível, de maneira razoável e relatável, a produção de violência física.

Um insulto entre amigos num clima amigável destoa do contexto de realização de um insulto que busca a ofensa. A ocorrência de provocações não-sérias pode ser uma expectativa de indivíduos em determinados contextos, mas não em todos, como, por exemplo, em contextos que demandem seriedade (num tribunal, por exemplo). O reconhecimento de não-seriedade não depende apenas da produção de deixas e pistas interacionais indicativas da não-seriedade, mas também da capacidade de reconhecê-las como tal a partir das expectativas contextuais dos atores. O não-reconhecimento da provocação como brincadeira pode ser um caminho para a tomada da provocação como ofensiva.

A interpretação de uma provocação como séria não implica necessariamente em ofensa, nem a ofensa depende da seriedade. O reconhecimento da provocação como não-séria não necessariamente anula a possibilidade da ofensa. Como discutido anteriormente, a tomada de uma provocação como ofensa depende de variáveis diversas, como experiências prévias do alvo, presença e reação do público e até percepção do alvo sobre as intenções do realizador e sobre o conteúdo da provocação.

A possibilidade de não-anulação do potencial ofensivo de uma provocação através de deixas interpretáveis como documentos da não-seriedade é reforçada pela capacidade dos

membros de empregarem as deixas interacionais de não-seriedade para ocultar ou disfarçar uma provocação séria, intencionalmente ofensiva. Ainda há a possibilidade da utilização dessas pistas de não-seriedade para comunicar algo, mitigando seu potencial ofensivo, sendo a ofensa realmente não intencional. Esse último caso seria o que na literatura sobre *teasing* se chama de função de controle social (e.g. SCHIEFLIN<sup>1</sup>, 1986; SHAPIRO et al., 1991).

A provocação produzida como brincadeira serve para sancionar comportamentos e práticas. Um enunciado possível entre homens é a pergunta *vai chorar é?*. O enunciado serve para criticar uma prática que está acontecendo ou que poderia acontecer, fazendo referência a um elemento normativo masculino: homem não chora; se chorar, o alvo não é homem; se for homem, não deve chorar; restando ao provocado provar ou não seu pertencimento à categoria *homem*. A sanção do choro é realizável através de um relato intrínseco ao questionamento que atua tanto como descrição da situação e de sua possível sequência de eventos (o choro) quanto como recurso para produção de uma sequencialidade da situação.

Tendo em vista que as provocações são frequentemente realizadas verbalmente em conversas, serão utilizados princípios da análise de conversação etnometodológica. As conversas são atividades produzidas e organizadamente observáveis, apreciáveis e utilizáveis pelos coparticipantes. Um dos elementos centrais ao ordenamento das conversas é a organização do turno do falante, considerando que não são conversas entre duas pessoas e, muitas vezes, são ambientes em que as conversas são continuadas, sem um começo e fim. É necessário atentar para a organização dos turnos de fala com as possibilidades de sobreposição de falantes e a transição de falantes.

Esse conjunto de elementos permite investigar as formas pelas quais se provoca e as formas pelas quais as provocações se articulam com as situações de violência. Isso implica em como a violência é realizada e em como essa prática cria ou realiza condições, nas situações, para incitar e/ou continuar as agressões simbólicas e físicas. Esse projeto de investigação implica em algumas especificidades em termos de coleta e análise de dados, discutidos a seguir.

## **2.2. Coleta e análise de dados**

O método de coleta de dados consiste em uma etnografia etnometodologicamente informada, no ambiente de jogos amadores de futebol, as *peladas*, de homens com gravação sonora. A coleta simultânea via notas escritas e registros sonoros visa a fornecer elementos para uma reconstrução textual mais fiel e detalhada a fim de preservar a ordem interacional observada, incluindo as falas e os elementos não-falados. A observação participante ocorreu

em 3 *peladas* diferentes durante períodos distintos (de 2 a 6 meses). As *peladas* observadas ocorreram em quadras localizadas em áreas públicas em diferentes bairros do Recife.

A amostra de *peladas* foi definida para abarcar um perfil variado de participantes, como de classe e raça. A participação nos jogos permitiu estabelecer vínculos de confiança com os membros das *peladas*, assim como compreender a própria lógica de jogo e de provocação. Como existe muito tempo disponível fora das partidas efetivamente, a observação das várias partidas que acontecem em um mesmo dia/encontro faz parte da própria atividade de participar de uma *pelada*. Seguindo princípios éticos para a pesquisa, foi requisitada a permissão dos participantes para a realização da pesquisa, preservando-se sempre o anonimato.

Os dados foram analisados à luz dos princípios etnometodológicos já indicados, o que permitiu compreender como os membros tomam as provocações e suas reações como *documentos de* padrões subjacentes, bem como os efeitos dessa interpretação na experiência dos envolvidos e nas reações sensuais. Consistindo as provocações em formulações avaliativas de fatos e eventos sobre indivíduos, focalizar a indicialidade dos termos e enunciados é uma chave para a compreensão das especificidades contextuais de certos termos. Ainda, compreender como as instâncias morais e normativas são criativamente relatadas e manejadas requer descrever os significados contextuais nas situações concretas a partir de quem fala, quando fala, como fala e com quem fala.

A provocação é tomada como uma prática realizada através das comunicações verbal e não-verbal. O foco da investigação, assim, recaiu sobre a dimensão conversacional das interações rotineiras. Sendo uma etnografia etnometodologicamente informada, buscou-se dar conta dos elementos de indicialidade, relatabilidade, reflexividade e da realização prática das atividades socialmente organizadas de provocar e desafiar, assim como de reagir às provocações e aos desafios, entendendo como os enunciados contêm orientações embutidas e manejam expectativas contextuais.

Jimerson e Oware (2005) argumentam que em etnografias tradicionais códigos explicam condutas e na etnometodologia a conduta explica o código. O trabalho seguiu a orientação desses autores, pensando os códigos como causas e consequências das condutas, isso é, como os códigos moldam as condutas, mas também são usados de maneira interessada como relatos das próprias condutas em prol de um ceticismo na análise. Os relatos da ação social realizados nas cenas analisadas devem ser considerados a partir das orientações embutidas e exibidas pelos atores em uma determinada configuração de tempo, espaço, audiência e por interesses (JIMERSON & OWARE, 2005).

É necessário lembrar que os códigos são indiciais. Para um não-membro, isso é, um indivíduo que não domina a linguagem do grupo, diversos elementos podem aparentar não estar relacionados à dimensão normativa. Wieder (1974) recomenda que

Para mostrar como enunciar o código produz mundo social de eventos reais e como é ouvido como enunciação do código, é necessário deixar de descrever os objetos experienciados pelo etnógrafo e realizar uma descrição do curso das experimentações dessas ocorrências como objetos. (WIEDER, 1974, p.159).

O esforço de análise recaiu, portanto, nessa dimensão procedural das interações problematizadas. Menos que explicar o porquê, focalizou-se aqui em como uma provocação é realizada, como os conflitos são produzidos e apaziguados, como a brincadeira é realizada ou contestada enquanto brincadeira, como concepções normativas são empregadas nas interações e como elas afetam o próprio curso das interações, entendendo que os participantes empregam os recursos criativamente de acordo com interesses nem sempre óbvios ou explícitos.

### **2.3. Procedimentos metodológicos**

Esta seção visa a contar a história do campo: descrever e explicar, em detalhes, como foi realizada a pesquisa de campo, desde a escolha dos espaços, até o acesso, o registro, as dificuldades e as questões que surgiram da própria pesquisa. A pesquisa teve caráter qualitativo, consistindo num exercício etnográfico etnometodologicamente informado. O foco se deu nas práticas de provocação realizadas pelos participantes em interações reais de ocorrência natural, as *peladas* de futebol, situações espontâneas e não provocadas pela pesquisa. Não foram realizadas, portanto, entrevistas com membros dos grupos abarcados.

Para entender as práticas e os métodos dos membros em sua realização, foi necessário participar das interações, na medida do possível. O trabalho de campo foi realizado com a busca em participar das práticas observadas, na medida do possível e de acordo com as possibilidades locais. Investigando a provocação entre homens no contexto de *peladas*, partidas de futebol amistosas e/ou amadoras, encontrou-se facilidade em participar devido à familiaridade com o futebol amador, facilitando, assim, a pesquisa. Caso eu não soubesse jogar, acredito que essa inserção teria sido precária. Ainda que os grupos fossem desconhecidos para mim, cujos perfis dos membros são variavelmente distintos do meu, o futebol permitiu a aproximação necessária para a pesquisa.

Para reduzir os vieses, buscou-se a participação em *peladas* cujos grupos de frequentadores fossem diversos em termos de idade, classe e raça. A pesquisa ocorreu em 3 *peladas* de regularidade semanal, realizadas na Zona Norte do Recife. As três *peladas* serão referidas adiante como *Pelada 1*, *Pelada 2* e *Pelada 3*. A seguir, serão caracterizadas questões

metodológicas centrais como o acesso, o registro e o efeito do pesquisador nas situações e das situações no pesquisador. Posteriormente, serão apresentadas descrições de cada *pelada* em termos de acesso e registro das práticas, dos participantes e da organização das atividades, do registro do material e de outras questões e procedimentos metodológicos relevantes.

### 2.3.1. Acesso

As estratégias de acesso e registro foram criativamente adaptadas em cada *pelada*, de acordo com determinadas condições, como vínculos existentes ou desenvolvidos com os participantes, intermediação realizada por interlocutores locais, a percepção das sensibilidades dos atores, acessibilidade ao espaço e abertura dos participantes à pesquisa. Na *Pelada 1*, a inserção se deu através da referência ao pai do pesquisador, que jogara com alguns dos organizadores no passado e um dos membros já o havia convidado para a *pelada* em questão.

Na *Pelada 2*, uma popular funcionária do equipamento público onde ocorre a *pelada*, também organizadora e entusiasta do futebol amador, articulou a inserção no espaço e o registro. A *Pelada 3*, diferente das outras, era aberta e sem restrições. Entrando sem qualquer vínculo, escolheu-se, inicialmente, esperar para falar sobre a pesquisa e pedir autorização, permanecendo apenas jogando, como qualquer outro participante, ganhando assim a confiança e a familiaridade do grupo.

O acesso às *peladas* 1 e 2 foi concedido junto à permissão para realizar a pesquisa. Na *Pelada 1*, o pedido foi direto e conjunto, sobre o acesso e a realização da pesquisa. Na *Pelada 2*, Simpatia, a funcionária do equipamento público onde ocorria a *pelada* e entusiasta de futebol, resolveu as duas questões juntas, sem quaisquer problemas. Na *Pelada 3*, como dito, o acesso ocorreu antes da realização da pesquisa. Foi necessário antes conhecer o grupo, para ser reconhecido ali, ganhar confiança e avaliar a possibilidade de realização da pesquisa. Depois de cerca de 6 *peladas*, foi comunicado aos participantes o interesse na realização da pesquisa e, assim, foi recebida a autorização dos presentes. A aproximação com algumas figuras contribuiu para essa autorização.

É importante afirmar que foi escolhido não dizer o objetivo pleno da pesquisa por uma série de questões. Primeiramente, para evitar influenciar o campo, gerando relatos ou práticas que reforçassem ou negassem aspectos específicos das práticas que buscava observar. Segundo, acredito que informar que o objetivo tinha a ver com violência poderia dificultar meu acesso naqueles espaços. Na *Pelada 1*, por exemplo, na apresentação, os membros fizeram questão de apontar o caráter amigável, amistoso e pacífico. Se há violência rotineira nesses espaços,

poderia ter havido dificuldades para acessar o espaço ou para observar os conflitos nas interações. Apenas a mera possibilidade de caracterizar as *peladas* como violentas poderia ser considerada um problema para alguns membros. O esforço dos membros da *Pelada 1* em sancionar e censurar agressões mais explícitas e exaltadas reforça essa leitura. Escolheu-se, portanto, informar sobre elementos mais gerais da investigação em curso.

O acesso foi facilitado, nas *Peladas 1 e 3*, pela participação nas partidas. Tendo em mente essa estratégia, desde o quarto trimestre de 2018 houve preparação física através de treinos de musculação e de resistência. A preparação permitiu participar efetivamente nas partidas e ser rapidamente integrado às dinâmicas. Durante as partidas jogadas, houve dedicação física intensa. Essa dedicação foi positivamente avaliada pelos membros das *peladas*. Na *Pelada 1*, inclusive, houve aceitação como um dos melhores devido à dedicação e capacidade física. Isso facilitou a integração como membro, inclusive, motivando o convite recebido para compor os membros mensalistas da *pelada*.

### **2.3.2. Registro e transcrição**

Para registrar o material, lançou-se mão de dois procedimentos: registro sonoro e escrito. O ideal e considerado ainda durante a fase de projeto, seria a realização de um registro audiovisual das interações. No entanto, um conjunto de condições dificultou essa estratégia. Primeiramente, o registro audiovisual possui custos altos materiais, incluindo câmera e dispositivos de captação de som, e humanos, como o treinamento e capacitação para uso do material ou contratação de mão de obra habilitada. Tais custos seriam inviáveis para minha condição financeira. Em segundo lugar, uma câmera e o equipamento de captação de som causariam, principalmente no começo, um estranhamento relevante que implicaria em possíveis alterações das práticas. Por fim, um material dessa sorte seria pouco flexível para acompanhar as interações nos espaços abertos em questão.

O registro sonoro se concretizou por um conjunto de condições. Essa opção possuía um custo ínfimo, maior flexibilidade, mobilidade e discrição, características decisivas para sua preferência no cenário desta pesquisa. Usando um fone de ouvido conectado ao celular, os custos foram irrisórios para gravar as conversas. O celular no bolso ou numa doleira era carregado junto ao corpo, tornando-se um elemento essencial para acompanhar as conversas e interações entre subgrupos espalhados no espaço das *peladas*, inclusive durante as partidas de futebol jogadas. O celular, sendo um elemento comum e quase onipresente na maioria das situações, raramente causou estranhamento entre os participantes. Os raros comentários sobre

o celular foram sobre a segurança ao portá-lo durante partidas, ocorridos já ao fim da coleta de dados.

A segunda estratégia de registro, complementar, consistiu em registrar, de maneira simultânea, algumas situações também no celular. Como apontado, portar e usar celular são práticas normalizadas em diversos contextos, incluindo nas *peladas* que participadas e observadas. Não houve estranhamento aos participantes devido ao uso do celular durante as *peladas*, desde que do lado de fora, obviamente. Não passaria despercebido, nem seria visto com bons olhos usá-lo se participando do jogo, pois prejudicaria a participação na partida. Dificilmente o uso do celular, seja no registro sonoro ou escrito, afetou as atividades em questão.

A presença rapidamente foi integrada e aceita, especialmente nas *peladas* 1 e 3, pois a participação se deu jogando, como qualquer outro peladeiro faria. O registro escrito pelo celular se deu, principalmente, na *Pelada 2*, visto que não houve participação jogando, e na *Pelada 1*, em menor grau. Na *Pelada 3*, contudo, acreditei que ficar no celular anotando poderia ser problemático, visto que o porte e uso de celular naquele espaço era mais raro, inclusive por conta de condições socioeconômicas, afinal, os homens mais jovens podem ter menor acesso a renda que permita possuir um celular.

Vale indicar que o registro permitiu a transcrição das situações em cenas montadas para analisar as provocações. Assim, as cenas consistem em transcrições das falas e dos atos dos participantes. As falas são indicadas pelo ‘-’ (travessão) ao começo da linha. Dentro das falas, há o uso de colchetes para indicar a sobreposição e interrupção de falas por participantes. Os colchetes são empregados em pares. O primeiro indica onde a fala foi interrompida ou sobreposta. O segundo aponta onde começa a fala que interrompe ou sobrepõe a fala anterior em curso.

### **2.3.3. Presença de pesquisador e seus efeitos**

Destarte, na *Pelada 1*, o reconhecimento de que se tratava de um pesquisador levou alguns membros a contarem coisas que acreditavam ser do interesse da pesquisa. Dois deles contaram sobre seus passados com jogadores profissionais em equipes do interior e da capital. Outros comentaram sobre as amizades e a igualdade entre os membros das *peladas*. Esses comentários ocorreram apenas na primeira *pelada*, ainda no fim de maio de 2019. Na segunda vez que frequentei a *Pelada 1*, um dos ex-jogadores perguntou como andava a pesquisa. O outro ex-jogador, após algumas ausências, reapareceu e mostrou algumas imagens em seu celular

sobre seu passado de jogador, incluindo uma foto de jornal onde aparecia treinando junto de um então famoso jogador de um dos clubes da cidade. Esses foram os únicos que se demonstraram interessados na pesquisa.

Na *Pelada 2*, as vagas para participação eram limitadas e havia pouco tempo reservado para essa *pelada* específica, havendo outros grupos sempre a postos para jogar as próximas *peladas*. Não jogar foi uma decisão baseada na avaliação subjetiva de que, se conseguisse jogar, poderiam haver críticas negativas sobre tal participação: um desconhecido e não associado estaria *roubando* ou ocupando indevidamente o lugar de algum membro pagante. Ao ficar de fora, na arquibancada, nunca houve solidão, pois além de membros da *pelada* esperando a próxima partida ou após terem saído da partida em curso ou da anterior, havia sempre grupos de homens e mulheres jovens, ouvindo música, fumando *baseados*, conversando e vendo o jogo, além dos próprios peladeiros.

Na *Pelada 3*, a realização da pesquisa foi negociada após uma frequência de algumas semanas na *pelada*. Essa frequência permitiu ganhar confiança e se tornar um rosto familiar para os membros, inclusive construindo alguns laços mais amistosos com alguns deles. Quando a proposta de pesquisa foi apresentada, garantiu-se que o foco seria na organização e nas *coisas feitas* na *pelada*, como brincadeiras e piadas.

Buscou-se negociar o acesso e o registro, priorizando-se o conforto e o consentimento dos participantes da *pelada*, bem como a preservação da possibilidade de realizar a pesquisa. Jogar ou não jogar foram estratégias para reduzir efeitos de estranhamento em relação à presença do pesquisador, contribuindo para uma melhor coleta de dados e para o próprio conforto dos participantes. As estratégias de coleta se basearam, assim, nas condições físicas, materiais e operacionais.

#### **2.3.4. Participação como método: filiação e afetação**

Nesta subseção será discutida a participação como método de pesquisa etnográfica, englobando, por um lado, a afetação pelas interações e a filiação necessária para fazer o sentido do trabalho etnográfico de ver e observar as atividades. Para isso, desenvolve-se as experiências e reflexões a partir da noção de *ser afetado* de Jeanne Favret-Saada (2005) e do debate etnometodológico sobre participação nas atividades cotidianas como condição para compreensão das mesmas (TEN HAVE, 2008), expressas pela noção de hibridismo de Garfinkel (2002).

Favret-Saada (2005) argumenta que *ser afetado* é uma “dimensão central do trabalho de campo” (SAADA, 2005, p.156), apesar de ser frequentemente negado ou ignorado enquanto lugar da experiência humana, sendo “urgente, reabilitar a velha ‘sensibilidade’” (SAADA, 2005, p.156), com a aplicação de um “dispositivo metodológico” que não é nem a observação participante, nem a empatia, mas sim a participação, que permite perceber a fundo certos fenômenos de uma realidade muito subjetiva.

A participação como “instrumento de conhecimento” (SAADA, 2005, p.157) permite compreender o que é demandado do participante de uma atividade, no caso de Favret-Saada a feitiçaria em Bocage, França, assim como compreender o objeto. Através de um registro preciso, é possível reviver os eventos e tentar compreendê-los, mesmo quando dotados de um caráter “quase inenarrável” e complexo, que desafiam a rememoração e afetam a quem pesquisa. Longe do exercício de empatia, que consiste em se colocar no lugar do outro para experienciar seus *sentimentos, percepções e pensamentos*, a participação passa por estar no “lugar do nativo, agitada pelas *sensações, percepções e pelos pensamentos* de quem ocupa um lugar no sistema da feitiçaria” (SAADA, 2005, p.159). Essa experimentação, argumenta Favret-Saada, é necessária

pela simples razão de que o que ali se passa é literalmente inimaginável, sobretudo para um etnógrafo, habituado a trabalhar com representações: quando se está em um tal lugar, é-se bombardeado por intensidades específicas (chamemo-las de afetos), que geralmente são significáveis. Esse lugar e as intensidades que lhe são ligadas têm então que ser experimentados: é a única maneira de aproximá-los. (Favret-Saada, 2005, p.159).

Ao invés de ser informado pelos afetos alheios através da empatia, o exercício de ocupar esse lugar de participação e disposição a ser afetado “mobiliza ou modifica meu próprio estoque de imagens, sem contudo instruir-me sobre aquele dos meus parceiros” (SAADA, 2005, p.159) e abre uma “comunicação específica com os nativos, involuntária e desprovida de intencionalidade, e que pode ser verbal ou não” (idem, p.159), uma comunicação quase “insuportável e incompreensível” que permite “uma variedade particular da experiência humana”, pois o sujeito se encontra afetado. Estando nesse lugar “entre pessoas igualmente afetadas”, acontecem coisas que o etnógrafo não pode assistir ou comunicar, pois descobre que, ao experimentar determinado lugar, “cada um apresenta uma espécie particular de objetividade: ali só pode acontecer uma certa ordem de eventos, não se pode ser afetado senão de um certo modo” (idem, p.160).

São as emocionalidades que viabilizam as dimensões mais especiais da etnografia na visão da autora, uma forma de fazer pesquisa “especialmente imprópria para fornecer informações sobre os aspectos não verbais e involuntários da experiência humana” (SAADA,

p.160). Favret-Saada concede um “estatuto epistemológico a essas situações de comunicação involuntária e não intencional” (2005, p.160) e através delas que escreve sua própria etnografia. Haveria uma espécie de cisma onde se viveria durante a participação no campo, constituído pelos dois movimentos de ser afetado/moldado pela experiência e pelo desejo de compreender essa experiência, registrá-la e torná-la objeto da ciência.

Durante os momentos de maior afetação, as “operações de conhecimento acham-se estendidas no tempo e separadas” (idem, p.161), pois é dificultosa a capacidade de narrar a experiência, necessária à compreensão da mesma, bem como à sua análise. Essa intensidade, própria aos materiais criados a partir da participação e de ser afetado, e sua análise, conduziria à quebra de certezas científicas. Apesar de ameaçar um projeto de conhecimento, a capacidade de descrever e compreender um tal dispositivo simbólico dependeria da aproximação feita a ele, mas não apenas pela observação e sim pela participação disposta a deixar-se ser afetado.

Na etnometodologia, é possível identificar algumas interfaces e possibilidades de aproximação com a proposição de Favret-Saada. O foco da etnometodologia não são as emocionalidades, mas o conhecimento de senso comum que possibilita a inteligibilidade das atividades cotidianas e da ordem social local. Assim, o problema da etnometodologia é tornar visível esse conhecimento de senso comum (TEN HAVE, 2004). Justamente o status de co-membro (*co-membership*) dos pesquisadores é tomado como base suficiente para a inteligibilidade de seus materiais de pesquisa e das elaborações feitas a partir desses materiais.

A etnometodologia propõe examinar a etnografia como mecanismo de produção de dados, como um esforço complementar parcialmente efetivo de mitigar as qualidades insatisfatórias das descrições etnográficas ordinárias, ao utilizar gravações mecânicas como dados essenciais. Frequentemente, isso envolveu também ganhar algum conhecimento de filiação para fazer sentido das gravações. Aqui está a noção de hibridismo: a dupla filiação com uma atividade sob investigação, variavelmente possível, e com a etnometodologia (TEN HAVE, 2004).

A proposta de misturar etnografia com gravações propõe “acessar o caráter encarnado e materialmente contextualizado da existência humana” (TEN HAVE, 2004, p.131), ver as próprias ações situadas e expressões indiciais, verbais ou não, integrando elementos marginalizados no fazer pesquisa tradicional. A relação da etnometodologia com a etnografia passa por uma desconfiança com as ambições descritivas da etnografia, enquanto se aproveita do uso do conhecimento de membro possibilitado pela etnografia, especialmente pela dimensão participativa nas atividades investigadas, como recurso para fazer sentido dos dados gravados. A etnometodologia pretende estudar a realização de ordens vividas concretas. Por isso,

“qualquer estudo de EM (etnometodologia) deve chegar a um acordo com os requerimentos de ganhar acesso às especificidades detalhadas ou atividades produtoras de ordens locais” (TEN HAVE, 2004, p.169).

Debater a participação no campo envolve, aqui, dois elementos, portanto: a filiação aos conhecimentos de senso comum de atividades cotidianas e a afetação. A experimentação e a participação nas atividades me afetaram consideravelmente e de diversas formas. Seja como alvo das provocações ou como praticante do esporte. Quanto mais me integrei na *pelada*, mais fui provocado. Foi comum ser provocado nas *peladas* 1 e 3, ainda que de formas distintas. Na *Pelada 3*, se deu na forma mais lúdica, *de brincadeira*. Na *Pelada 2*, sem ser participante, os membros não me incluíram nessa atividade/prática concomitante ao esporte.

Na *Pelada 1*, caso que será apresentado e analisado no decorrer do trabalho, protagonizei uma situação de provocação e desafio imersa e construída a partir de agressões mútuas. Naquele instante, não tive a capacidade de me abster e assumir uma neutralidade ou indiferença à situação. Ao contrário da postura de ‘indiferença etnometodológica’, isso é, de indiferença a questões e hipóteses sobre valores, crenças e motivações sobre as ações, típicas da sociologia tradicional, como observador e participante, não foi possível, em todos os momentos, assumir um distanciamento emocional com os acontecimentos que me interpelavam.

Em algumas poucas ocasiões, me peguei rindo das provocações ou até participando ativamente das mesmas. Por mais que eu evitasse não responder a reclamações e provocações, não posso negar que me afetavam, deixando-me, muitas vezes, ansioso e preocupado com a própria situação. Acredito que a ansiedade gerada pelas provocações esteve relacionada às experiências prévias de *bullying* sofridas durante adolescência, como apontam Kowalski et al (2003) ou Roth et al (2002). Mesmo não sendo a mesma pessoa que era nessa época de minha vida, o repertório de experiência atualizava as situações correntes. Por outro lado, e exatamente por não ser a mesma pessoa que eu era, pude lidar de outra forma com essas situações, encontrando soluções práticas e satisfatórias para meu bem-estar e para um bom desenvolvimento da pesquisa.

Sabendo não ser mais um alvo tão fácil para provocações, conhecia também os limites e as possibilidades das provocações que poderiam ser feitas comigo. Assim, eu me sentia mais seguro e confiante de reagir, ainda que escolhendo fazê-lo de maneira não conflituosa, uma decisão tomada anteriormente a ida ao campo. Por outro lado, as provocações, mesmo que lúdicas, foram por vezes por características que poderiam ser tidas como positivas: esforço na partida, características físicas etc. Outras vezes, com questões que me deixaram curioso ou até

preocupado, como ser relacionado a um membro chamado *Loucura* (pelo fato de sair correndo com a bola e jogar duro, igual a outro jogador que fazia o mesmo e era o dono do apelido). Algumas provocações apenas achei curiosas, como ser chamado de coroa e tendo uma idade muito maior sugerida.

A ansiedade sentida nessas situações ocorrera logo no começo de minha inserção, principalmente nas primeiras ocasiões das *peladas* 1 e 3. No começo, pela falta de conhecimento e familiaridade com a linguagem, filiação, em outros termos, não sabia muito bem o que estava acontecendo e sobre o que tratava as provocações. Essa ignorância sobre a situação gerava incerteza e deixava em aberto a possibilidade de uma dimensão mais negativa das provocações, evidenciando minha preocupação em ser aceito e bem-quisto naqueles espaços. A possibilidade que me preocupava era sobre a experiência, da qual me é familiar, de estar sendo alvo de uma piada, a qual não entendo, da qual não posso me defender devidamente, seja por não entender qual é a graça, por ser um esforço coletivo ou por minha reação ser negada e silenciada pelos participantes, ou seja, de assimetrias quase incontornáveis. Foi a experiência da humilhação sem possibilidade de defesa que me angustiou algumas vezes.

A estratégia que assumi para lidar com essas situações foi ir com calma e não pressupor o pior. Primeiro, tentei escutar e observar atentamente o que estava sendo feito e dito, sem, contudo, evidenciar minha preocupação e medos. Pelo contrário, na medida do possível, fui demonstrando amistosidade, rindo com os provocadores, participando das provocações. Na medida em que tratei o sentido das provocações como algo aceitável, cômico e não problemático, não apenas consegui reduzir minha ansiedade, como também contribuí nas próprias interações correntes *sem criar caso* ou *pegar ar* com as brincadeiras.

No caso da provocação séria, ocorrida na *Pelada* 1, a situação foi diferente. A troca de agressões e o desafio explícito, ocorridos dentro de uma partida e direcionado a mim, não geraram ansiedade. A agressão sofrida gerou uma busca por retribuição autêntica e irrefletida, resultando numa agressão realizada contra o agressor inicial. O desafio, acontecido após essa troca de agressões, possuiu um significado de competição e rivalidade sérias. Não respondido por conta da interrupção do jogo, não se pode negar que carregava e intencionava a possibilidade de intensificação da rivalidade e da disputa. Não responder imediatamente ao desafio, interrompido logo em seguida, foi fruto de uma desconfiança sobre a ação e de uma preocupação mais em preservar minha imagem e autoimagem naquele grupo e menos em proteger as condições de necessárias para pesquisa em andamento.

Por outro lado, a prática do futebol foi e tem sido extremamente prazerosa. Como homem adulto frequentador da escolinha de futebol de campo quando adolescente e apreciador

do futebol, a oportunidade de jogar foi muito interessante. Acredito que a falta de lazer somada à solidão do trabalho acadêmico contribuíram para a imersão na prática esportiva. Frequentemente *me matei em campo*, esforçando-me demasiadamente nas partidas, ainda que ciente das observações em curso. O esporte se reconstituiu como uma importante prática de lazer e sociabilidade na minha rotina. Apesar de não ter construído laços profundos com os membros, os encontros semanais se tornaram um espaço de diversão e relaxamento que contribuíram para meu bem-estar, me ajudando a lidar com o estresse da vida cotidiana.

### **2.3.5. Descrição das *peladas***

A seguir, serão descritas as três *peladas* nas quais foi realizado o exercício etnográfico dessa pesquisa. Serão apresentadas para cada *pelada* as características de sua realização (regras, espaços e outros aspectos materiais), de seus frequentadores (perfil dos membros e suas interações, especialmente as provocações realizadas dentro e fora de campo), da inserção no grupo e dos procedimentos de pesquisa adotados.

#### **2.3.5.1. *Pelada 1***

A *Pelada 1* ocorreu num campo de grama localizado em um equipamento público de saúde, todo sábado, a partir das 15h. Cada partida teve duração de 25 minutos, mas sempre houve atraso para a realização da primeira. Jogaram 9 pessoas em cada time, contando o goleiro. Houve contratação remunerada de juízes e goleiros para trabalhar na *pelada*. Um juiz por *pelada* e 3 a 4 goleiros, revezando junto aos times em que atuaram. Os times da primeira partida foram organizados pelos membros da direção presentes, buscando-se algum equilíbrio, a partir dos primeiros 16 jogadores a chegar. Depois desses dois primeiros times, a definição das próximas equipes foi feita apenas por ordem de chegada. Aplicam-se sempre critérios de assiduidade para as *peladas* e para o pagamento da mensalidade.

As partidas duravam até quando durava o sol ou até quando os peladeiros aguentavam jogar. Havia uma regra que impossibilitava um membro de jogar mais de 2 partidas seguidas, caso houvesse interessados do lado de fora. Caso um time ganhasse a segunda partida, ele sai. Anteriormente, o perdedor, nesse caso, ficava. Em meados de setembro, a regra foi alterada e o perdedor, assim como o ganhador em sua segunda partida seguida, precisavam sair.

A *Pelada 1* se compunha majoritariamente por homens acima de 40 anos, mas também por filhos, sobrinhos e genros desses homens. Os mais velhos tinham entre 60 e 70 anos de

idade, enquanto os mais novos por volta de 20 anos, com maioria se caracterizando como branca e de classe média. Vale ressaltar que foram os vínculos de proximidade e de parentesco que permitiram que os homens jovens participassem da *pelada*. Como é comum, *peladas* são fechadas para pessoas de fora, havendo a possibilidade de jogar como diarista, pagando um valor relativo àquela *pelada*, mas dependente de convite de algum mensalista ou sócio.

Quando me inseri nessa *pelada*, no fim de maio de 2019, os diaristas só entravam na fila para jogar após todos os mensalistas jogarem duas partidas. Próximo ao fim do período de pesquisa, por volta de setembro do mesmo ano, a regra foi alterada e os diaristas só jogavam se nenhum mensalista quisesse mais jogar. A mensalidade paga pelos sócios da *pelada* era de 50 reais e as vagas de sócios eram limitadas. Durante a pesquisa, por volta de julho, me convidaram para ser mensalista após o desligamento de algum antigo sócio.

Como dito, me inseri nessa *pelada* no fim de maio de 2019. Eu conhecia a *pelada* por ocorrer perto de onde moro e pelo fato de alguns dos membros conhecerem meu pai e um deles já tê-lo convidado para a *pelada*. Tentei fazer com que meu pai fizesse o contato com esse membro. Após algumas semanas, sem sucesso, decidi ir em um sábado à tarde para a *Pelada 1*. Me apresentei para *Klaus*, um homem velho e forte, como pesquisador interessado na *pelada*. Ele indicou que conversasse com *Vivant*, um dos organizadores da *pelada*. Expliquei de maneira geral para *Vivant* que queria realizar minha pesquisa na *Pelada 1* e recebi permissão. Ele me perguntou se eu queria jogar e disse que, se possível, seria ótimo e *melhor pra mim*.

A decisão de jogar acabou se mostrando importante para ser aceito e reduzir o estranhamento causado pela minha presença na *pelada*, podendo me enturmar e participar das conversas, presenciando assim as provocações. Eventualmente, os membros esqueceram que eu era pesquisador e me tratavam como qualquer outro peladeiro. Frequentando a *Pelada 1* desde o fim de maio, fui convidado a ser mensalista no fim de junho e aceitei, participando a partir do mês de julho como mensalista. O convite foi justificado por minha participação constante e regular nas *peladas*. A participação nas partidas de futebol foi prevista desde a construção do projeto de pesquisa, ainda no fim de 2018. Minha preparação física e o passado de treino em escolinha de futebol de campo quando adolescente viabilizaram uma participação com qualidade física e técnica.

Durante o mês de julho foi realizada uma reforma do campo, através do dinheiro arrecadado das mensalidades dos membros da *Pelada 1*, assim como de outras *peladas* que lá ocorrem. Além dessa *pelada*, há mais outros dois horários de *pelada* no mesmo campo, os quais eu não frequentei. Um problema entre as *peladas* nesse espaço é que a *Pelada 1* sempre investiu

mais na preparação e cuidado com o campo, enquanto as outras negligenciaram os investimentos necessários, sobrecarregando os membros da *Pelada 1*.

Devido à reforma do campo, a *Pelada 1* passou a ser realizada em um clube de uma categoria profissional na região central do Recife. Lá, há um Campo de Society, pequeno, onde jogamos em times de 7 pessoas, contando com o goleiro, enquanto que se jogava com 9 de cada lado no campo original. A reforma do campo consistiu em cuidar da grama, plantando nova grama em algumas áreas e adicionando adubo e outros materiais para a saúde das plantas. Devido ao período de chuva do mês de julho, houve risco de anulação desse trabalho de cuidado. A reforma ocorreu bem e, em agosto, retornamos ao campo original.

Ocasionalmente, ocorreram conflitos sobre a definição e a aplicação das regras da organização dos times e dos turnos, ou das regras internas ao futebol, aplicadas pelo juiz contratado. “Isso é injusto” ou “tá errado isso aí” e frases desse tipo foram comuns e recorrentes. Mudanças não avisadas nas regras muitas vezes provocaram situações definidas pelos prejudicados como injustas. Faltas não marcadas ou, segundo as vítimas ou os faltosos, marcadas erroneamente, geraram comentários e reclamações. Raramente, xingamentos ao juiz ou a algum colega ocorreram e, quando ocorreram, foram retificados pelo autor algum tempo depois.

Reclamações frequentemente ocorriam entre companheiros de time sobre erros ou sobre estratégias problemáticas e, não raramente, evoluíam para xingamentos e insultos explícitos. Frequentemente, ainda, não eram sequer respondidas. Vale apontar o caso de Metal e Cego, dois jovens por volta dos 20 anos, um pouco introvertidos ou socialmente inaptos e com uma aparência desleixada e/ou imatura, que eram frequentemente alvos de provocações por vários membros, muitas vezes ao mesmo tempo, uma situação similar à anteriormente descrita como *bullying*.

As mudanças nas regras ou mudanças de interpretação das regras também eram alvo de provocações, feitas para questionar, sarcasticamente, essas mudanças *oportunas* pelos organizadores. Depois de alguma discussão, quase sempre os membros se encontravam em concordância. *Tirar o time* (que significa compor as equipes), feito apenas para a primeira partida, quase sempre por *Matusalém*, também era alvo de comentários e reclamações. Isso ocorria, pois o time de *Matusalém* terminava frequentemente mais forte que o adversário. Assim, as chances de ganhar e continuar eram maiores para o time dele.

Os juízes aqui eram geralmente contratados e remunerados, excetuando-se o período de julho, quando a *pelada* passou a ser realizada em um clube no centro da cidade. A *Pelada 1* utilizou três cartões: o amarelo para advertência, o azul para expulsão temporária (2 minutos) e

o vermelho para expulsão permanente. Faltas duras eram comuns, mas não muito frequentes. Caso fosse considerada muito dura e intencional, mesmo sem a sanção com cartão, pedia-se cautela, cuidado e calma.

Os cartões eram raros. Algumas faltas mais duras levavam amarelo. Repeti-las ou reclamar com juiz poderia ter como consequência cartão azul ou vermelho. A maioria dos cartões vermelhos se deveu a ofensas verbais e reclamações mais insistentes. Sempre evitei contestar e comprar qualquer discussão com juízes. Eventualmente, foi instituída uma punição para xingamentos ao juiz, após a ocorrência de um caso desse tipo, envolvendo a expulsão estendida ao próximo encontro, além de multa no valor de uma diária (quinze reais).

### **2.3.5.2. Pelada 2**

A *Pelada 2* ocorreu semanalmente, durante a noite, às quintas-feiras, em um campo de areia de um equipamento público municipal relativamente recente. Os horários eram reservados e a *Pelada 2* tinha duas horas para suas partidas, sendo das 18h às 20h. Assim, ocorriam duas *peladas* de, no máximo, uma hora cada. Os homens que a compunham eram majoritariamente negros, de classe média e baixa, moradores dos morros próximos. A faixa de idade estava entre cinquenta e cinco e dezoito anos. Eu fui inserido por intermédio de um interlocutor que trabalhava nesse equipamento público. Esse interlocutor me apresentou à pessoa responsável pela organização das *peladas* nesse equipamento. Essa pessoa responsável será chamada aqui de *Simpatia*.

*Simpatia* era uma mulher por volta de 40 anos. Assim que fui apresentado a ela, ela pediu que contasse sobre a pesquisa. De imediato topou me ajudar e já repassou diversos horários de *peladas* e do campeonato dominical que aconteceria naquele equipamento. Ela era uma entusiasta do futebol e organizara sua própria equipe amadora, que foi campeã em um campeonato de várzea importante do circuito em Recife, em 2018. *Desenrolada* e facilitadora das *peladas*, ela foi uma figura com legitimidade para minha inserção na *Pelada 2*. Ela contatou e organizou para minha observação nessa *pelada*.

Diferentemente das *peladas* 1 e 3, eu decidi não me propor a jogar e ficar numa posição mais distanciada, ainda que os participantes soubessem quem eu era e o motivo de estar ali. Uma vez, perguntado sobre se queria jogar, eu recusei. Entendi que devido à relação desproporcional entre número de peladeiros interessados e as poucas vagas disponíveis nas partidas frente à escassez relativa de tempo seria melhor não jogar. Assim, minha presença

incomodaria menos. Jogando, estaria tirando a vaga de algum sócio da *pelada*, ainda que temporariamente, o que poderia gerar reclamações dos membros.

A *Pelada 2* foi frequentada durante um pouco mais de dois meses, entre o fim de julho e o fim de setembro. Antes, eu havia frequentado durante 1 mês o campeonato dominical para conhecer a área e interagir com Simpatia e meu interlocutor original. Os campeonatos reuniram diversos times das redondezas e foi aguerridamente disputado. Jogaram homens de várias idades, mas majoritariamente jovens. Enquanto isso, tentava definir uma *pelada* para acompanhar regularmente. Quando decidi sobre a *pelada* a ser acompanhada, deixei de ir aos domingos. No último domingo que frequentei, ocorreu a final do primeiro turno do campeonato. Havia mais de 200 pessoas, segundo minhas contas. Houve um café da manhã para os atletas e organizadores. Depois, um prêmio foi dado para as duas equipes finalistas desse turno. Foi nessa ocasião que eu descobri a proibição de bebida alcoólica durante o campeonato.

No fim de julho, defini, com a orientação de Simpatia, um par de *peladas* que poderia frequentar. Acabei frequentando apenas a *Pelada 2*, pois uma outra *pelada* que fui não ocorrera no horário determinado. A *Pelada 2* nunca *furou*. Pelo contrário, os participantes foram *fiéis*. Os peladeiros começavam a se concentrar por volta de uma hora antes do horário marcado e a ordem de chegada definia quem jogaria inicialmente. A tendência é que se sobre jogadores para a próxima. Jogaram 8 de cada lado, mas os goleiros são, normalmente, fixos e não são membros associados.

Frequentemente, um ou dois jogadores do time vencedor da primeira partida jogava a segunda, *completando*. Caso chegassem outros associados em dia, eles deveriam ceder o lugar na partida. A mensalidade é de cinco reais, mas muitos atrasavam meses, assim como ficavam meses sem jogar. Em caso de atraso, é possível que a participação seja embargada. Frequentemente, houve discussões sobre pagamentos com o organizador, *Espanhol*. O pessoal se reunia atrás de uma das barras de gol, onde há uma arquibancada de cimento. Lá, ficava a água para consumo dos jogadores, eram sorteados os times, recebidos os pagamentos, guardadas as coisas e, também, ficavam sentados os espectadores e jogadores no aguardo da próxima partida ou após ter jogado. De lá, acompanhei as *peladas* e as conversas entre os espectadores e jogadores.

Os membros que estavam de fora costumavam provocar os jogadores em campo sempre que possível, a partir de erros e atitudes nas partidas, características e fatos pessoais, desde aparência a histórias mais ou menos antigas. Raramente, os jogadores respondiam e, quando o faziam, eram com gestos simples. Fora do jogo, as provocações eram respondidas sempre, de diversas formas, desde negações e censuras a continuações.

Reclamações também eram muito comuns e eu as pude ouvir principalmente fora do campo, na arquibancada, após as partidas. Muitas vezes, fomentavam discussões mais quentes, mas outras vezes eram respondidas de maneira não-séria. *Piaba*, por exemplo, frequentemente respondia com alegações sobre ter mais de 50 anos e não poder correr tanto assim. O mesmo *Espanhol* sempre reclamava e provocava seus colegas peladeiros. Em uma das vezes que falei com ele, no intervalo das partidas, ele passou a me cutucar sempre que ia provocar alguém, sabendo, provavelmente, como eu informei para Simpatia, que meu objetivo era observar as brincadeiras e piadas.

Os juízes eram sempre membros da *pelada*. Reclamações com o juiz eram constantes, acusando-os principalmente de incompetência ou desconhecimento das regras e, mais raramente, de perseguição, arbitrariedade e parcialidade. Apesar de tais acusações, os juízes demoravam a punir esses membros. Havia uma tolerância com essas práticas, inclusive quando eram acompanhadas de xingamentos. No entanto, cartões por falta não eram raros. Em quase toda partida havia um vermelho. Alguns membros específicos eram frequentemente punidos com cartões amarelos e vermelhos por faltas cometidas, incluindo esbarrões, empurrões, puxões e até carrinhos e atos mais perigosos.

Em nenhum momento, apesar da minha percepção de tensão, houve concretização de agressões físicas fora do contexto do jogo. Apenas em uma situação supus que haveria violência física fora do contexto de jogo. Essa cena, dentre outras, consta nos casos analisados como exemplos de tipos de situações possíveis de provocação e produção de violência. Um goleiro, jovem, insultou o juiz, membro da *pelada*. Após o fim da partida, o insultado veio e passou um tempo reclamando de maneira muito exaltada. Acreditei que o jovem seria agredido.

### **2.3.5.3. Pelada 3**

A terceira *pelada* ocorreu em outro equipamento público da Zona Norte do Recife. Nesse equipamento público, há uma quadra com suporte para a prática de basquete e de futebol. Todas as noites das segundas, quartas e sextas-feiras eram horários acertados para o futebol. O basquete ocorria nas terças e quintas. Aberto a qualquer pessoa, não há reserva de horário, nem qualquer formalidade. O público que frequentava era mais jovem, entre 16 e 30 anos. Apesar de não haver uma restrição à participação feminina, nunca vi nenhuma mulher jogando. A maioria dos participantes eram negros e trajavam frequentemente roupas de clubes ou de torcidas e grupos organizados. A maioria se conhecia, não havendo novos jogadores com

frequência. Vários carregavam tatuagens em grandes partes do corpo, mesmo sendo novos. Se tratavam, geralmente, por apelidos.

Comecei a frequentar essa *pelada* em meados de junho. Decidi que apenas jogaria, no começo, para me enturmar. Essa decisão foi tomada a partir da ausência de algum intermediário ou vínculo que mediasse meu acesso para a *pelada*. Ainda, alguns membros frequentemente trajavam roupas de torcidas organizadas e outros grupos, além de realizar outras referências como cantar canções, contar histórias e marcar encontros relacionados a tais grupos. Por intuição, entendi que a realização da pesquisa poderia ser uma questão sensível para esse grupo. Durante as sessões que frequentei, cheguei a ouvir conversas sobre prisões, abordagens policiais, violência entre os pares e mortes de outras pessoas próximas.

Alguns dos participantes fumavam maconha sempre que compareciam à *pelada*. Uns 4 ou 5 se sentavam do lado de fora da quadra, do lado oposto da entrada e passavam um tempo significativo da *pelada* lá. Algumas vezes, sem jogar. De primeira, fiquei curioso sobre a prática, pois, pela minha experiência e conhecimento, com tamanha regularidade, seria impossível que o fato não caísse no radar de policiais. Inicialmente, acreditei que era questão de tempo até ocorrer uma abordagem policial. Durante o tempo que frequentei, isso não aconteceu.

No entanto, em meados de agosto e até setembro, os participantes pararam de frequentar o espaço. Não sei se foi desencontro, por não ter ido todos os dias da semana reservados para a *pelada* (segunda, quarta e sexta), ou se aqueles frequentadores pararam de ir. Suspeito, até hoje, que a interrupção esteja relacionada com alguma abordagem policial ou denúncia. Afinal, a quadra era localizada numa área frequentada desse equipamento público, bem próxima à pista de caminhada e corrida e de áreas com brinquedos (escorregos, balanços etc), além da vizinha quadra de tênis. Frequentemente, crianças com e sem os parentes iam para a quadra e ficavam pelos cantos brincando com bola ou observando as partidas. Algumas vezes, havia grupos de crianças treinando supervisionados por adultos. Dada essas companhias, não seria de se estranhar denúncias, abordagens e o afastamento do grupo de maneira tão abrupta.

Minha inserção se deu pedindo pra jogar. Perguntei se era aberta e se teria uma próxima. Me responderam que sim e que eu estava, agora, na fila. Lembro que quando joguei estava pesado por ter jantado muito. Meus chutes iam fracos e logo uma figura se destacou: o Mano. Mano parecia ser o mais velho dos que lá estavam, por volta dos 30-35 anos de idade. Ele tomou a iniciativa e caçoou de mim, acompanhado por Golias e outros. Ele me avisou: “pode chutar forte, visse?”. Em um outro chute, Golias repetiu a mesma coisa e companheiros do time, de maneira mais direta, reclamaram de meus chutes fracos.

Quando comecei ser alvo das piadas, fiquei ligeiramente nervoso. Estava próximo a eles e tive que traçar ali uma estratégia de como me comportar. Apesar de ter previsto que isso poderia acontecer, não refleti sobre como deveria reagir. Decidi que só responderia quando pudesse ser de forma a continuar ou entrar na brincadeira. Em algum momento, após me chamarem de coroa algumas vezes, me perguntaram se eu tinha 30 anos de idade. Respondi que tinha só 40. Acompanhei no riso e relaxei. Eventualmente, surgiram outras piadas comigo. Mano me chamou de *gostoso* e, depois, me apelidou de Leonardo Di Caprio ou apenas Di Caprio. A partir daí, ele próprio se tornou alvo das piadas de Golias e outros.

Essa situação, assim como outras que vivenciaria ao longo da pesquisa, requereram reflexões sobre a afetação por experiências da pesquisa de campo no pesquisador. Apesar da necessidade de adotar uma postura observadora, ainda que não necessariamente e aqui tampouco distanciada, ocorreu e há a possibilidade de ocorrer experiências que chocam com essa postura. Ser interpelado e abordado requer sair desse modo de pura observação. Da postura de curiosidade e observação, é necessário lidar com a interpelação em andamento. É difícil abandonar esse estado e entrar de cabeça na situação. Na minha percepção, contudo, ter essa reserva foi melhor para minha participação na interação.

Esse olhar observador e quase de fora me permitiu manejar minha participação com mais cuidado e mais sucesso. Ainda que surpreso e nervoso pelas interpelações, a existência de uma meta exterior à situação me ajudou a contornar e resolver o desafio proposto pelas provocações. Cortar a brincadeira, assim como assumir uma atitude de enfrentamento poderia prejudicar minha participação e futura requisição aos membros para realizar a pesquisa. *Sabendo brincar*, ao contrário de um novato em outra *pelada*, pude ser integrado e participar da *pelada*. Talvez seja a função pró-social, de criação e fortalecimento de vínculos, assim como de ritual de aceitação no grupo, das quais fala a literatura.

Creio que construí uma relação amistosa com Mano. Suas provocações posteriores me pareceram cada vez mais leves e menos danosas, seja tendo eu ou outros como alvo. Essa percepção cada vez mais contrastava com a noção e a sensação iniciais que experienciei. Me parecia um choque, quase como um *bullying* que conheci na adolescência. Quanto mais membro do grupo me tornava, mais as provocações pareciam normais. Essa dinâmica de normalização, isso é, de formação de expectativas contextuais sobre a prática a partir de sua ocorrência frequente, requer, obviamente, a participação. Sem essa noção de normalidade, choques e tensões podem emergir, assim como aconteceu e será descrito mais em frente, das situações, mesmo que de uma prática tida como brincadeira e normal por membros de um grupo. A integração parcial ou incompleta, ou sua ausência, constitui-se, portanto, como fonte

de incoerências que podem gerar conflitos. O desafio é entender como conflitos frutos de incoerências podem se tornar violentos.

As equipes eram organizadas por ordem de pedido para jogar. Cada grupo ou indivíduo ganhava a vez de acordo com a chegada. Não necessariamente todos os jogadores derrotados saíam. Era possível que um ou dois jogadores entrassem, aproveitando jogadores do time derrotado. Frequentemente, surgiam conflitos acerca de quem estava na vez, atrasando o começo da *pelada*. Conflitos também surgiam diante da aplicação e da definição de outras regras, como a duração das partidas, seja por tempo ou por quantidade de gols.

### 3. CAPÍTULO 1: PROVOCAÇÃO COMO PRÁTICA DE GÊNERO

Desde o início do curso de mestrado, no primeiro semestre de 2018, até os dias em que escrevi essa dissertação, um pequeno grupo de homens adultos, de idade entre 25 e 50 anos, se engajaram, diariamente, em provocações na portaria do edifício onde resido. Como moro no primeiro andar e com a ajuda não grata da acústica produzida pelos muros altos que envolvem o prédio onde moro, o som dessas provocações sempre entrou pela minha janela, me permitindo involuntariamente escutar tudo que é dito e feito nessas interações. Apenas homens, funcionários e moradores, são os participantes dessas interações. Não bastando a exclusividade masculina, os conteúdos e as formas das provocações eram típicos de algo nomeável como cultura masculina.

Todos os dias, eram feitas as *brincadeiras* quase iguais, com pequenas variações a partir de novidades ocasionais. As questões sexuais ocupavam o lugar comum, principalmente em torno de assuntos como homossexualidade e fidelidade conjugal. Eles sugeriam, afirmavam ou acusavam uns aos outros de serem homossexuais. Um deles até simulava, de maneira caricatural, sê-lo. Assim como questionavam a fidelidade das companheiras, esposas ou namoradas de seus pares. Essas provocações eram tipicamente respondidas com afirmações de negação das sugestões. Os *xingamentos* e acusações comuns eram: *viado, frango, bixa, bixona* etc; ou: corno, boi, touro, a *mulher dele tá com outro essa hora* etc. Esses homens também duvidavam da potência sexual uns dos outros e até da paternidade biológica dos filhos de seus alvos.

Essas provocações utilizavam como material para fazer esse trabalho interacional os conhecimentos e estruturas de senso comum sobre o que é e o que deve ser o *ser homem* e geralmente tinham como resposta um esforço de reafirmação desses caracteres. Essas provocações, vocalizadas em alto tom apesar da proximidade espacial dos participantes, eram respondidas também com simulações de agressões ou até leves agressões, como chutes e murros interrompidos próximos ao corpo e, principalmente, ao rosto do provocador.

Imitar homossexualidade, ou o que é entendido ali como homossexualidade, por um dos participantes, por exemplo, lança mão de *afetações*, como alterações da forma de falar, de caminhar e de se portar, formas essas que o autor, um membro competente, sabe como serão interpretadas pelos demais. Tal performance caricaturada era respondida com xingamentos dos outros presentes: *isso é um viado* e similares. Frequentemente, após realizar essa caricatura e a resposta pelos participantes, o *ator* fazia sua tréplica, com voz grossa e falando alto, atacando aqueles que os xingaram, empregando os mesmos ou similares xingamentos.

Para além dos temas, as provocações aparentavam ser concertadas numa disputa, quase como em um jogo de soma zero por autoafirmação e respeito. Esses homens se mediam ao afirmarem-se, enquanto negavam e questionavam seus *adversários* nos jogos de provocação. A hostilidade e a agressividade percebidas, reais ou simuladas, eram sempre presentes e os ataques miravam em caracteres centrais que definem o ser homem, como sexualidade e virilidade. Para *não deixar barato*, os membros se defendem, muitas vezes atacando de volta, ainda que tudo não passe de uma brincadeira. Apesar do caráter lúdico, não sério, esses homens dificilmente deixavam de se defender, defesa essa constituída frequentemente por contra-ataques que continuavam as brincadeiras.

Nesse contexto descrito, nunca ocorreu qualquer situação de agressão física, uma briga ou algo dessa sorte. De alguma forma, apesar das demonstrações de agressividade e hostilidade, os membros aqui conseguiam evitar o agravamento da situação e a possibilidade de emergência de agressões. Essas interações servem para apontar os elementos que estruturam essa dissertação. Assim, o primeiro capítulo gira em torno do gênero, como realização e elemento relevante que estrutura as interações investigadas, mas também a produção de violência. Nos capítulos seguintes, busco investigar micromecanismos interacionais envolvidos no gerenciamento dessas práticas, dos conflitos que pode gerar e da possibilidade de emergência da violência.

### **3.1. Fazendo gênero nas e pelas provocações**

Franco (1997) aponta como o processo de autoafirmação competitivo é uma dinâmica realizada frequentemente por homens, de maneiras variavelmente lúdicas ou sérias, amistosas ou hostis. A provocação e o desafio são mecanismos que fazem parte dessas dinâmicas, iniciando-as ou instigando-as. Os homens fazem gênero nessas interações, se afirmando como homens, demandando respeito, demonstrando sua coragem, virilidade etc, de acordo com a situação, envolvendo, frequentemente, a negação desses caracteres aos alvos das provocações que, interpelados, buscam se defender e se afirmar localmente.

Anderson (1999) argumenta como o código da rua encontrado por ele nas periferias norte-americanas, que demonstra enormes semelhanças para o código do sertão dos homens livres da ordem escravocrata de Franco, é um sistema de relatabilidade que organiza as interações formais e informais, especialmente a violência interpessoal, baseando-se no “respeito, reputação e retaliação” (JONES, 2008, p.92). No “coração do código”, argumenta Jones (idem), “está uma batalha por respeito e masculinidade” (JONES, 2008, p.91).

Patricia Hill Collins (2004) aponta como aceitar esse código significa aceitar uma masculinidade hegemônica baseada na articulação entre força e dominação. No entanto, nem todos os homens possuiriam os mesmos recursos, como os econômicos, para realizar a dominação, restando lançar mão da força física. Mesmo para os homens que possuam outros recursos, argumenta-se aqui, estes não estariam sempre facilmente disponíveis em todas as situações distribuídas no tempo e no espaço, podendo haver situações críticas em que mesmo os homens brancos, ricos e prestigiados lancem mão de agressão para conseguir se afirmar nas interações face a face. Essa perspectiva se alinha com Messerschmidt (2007), que aponta como o crime e a violência podem ser formas de fazer gênero para muitos homens.

Gênero assume uma centralidade para essa discussão, inclusive quando é um elemento estruturante do próprio fenômeno investigado. Para trabalhar esta questão, parte-se da discussão acerca do esquema teórico de *Doing Gender*, de West e Zimmerman (1987), cuja abordagem etnometodológica focaliza o gênero como uma realização, uma propriedade da conduta situada a ser realizada, concebendo-o como “uma característica emergente das situações sociais: tanto como um resultado de, quanto como uma base lógica para variados arranjos sociais e como um meio de legitimar uma das mais fundamentais divisões da sociedade” (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 126).

Gênero, aqui, seria a atividade de gerenciamento da conduta situada de acordo com as concepções normativas de atitudes e atividades adequadas para determinada categoria de sexo. O fazer gênero emerge da filiação à categoria de sexo, mas também apoia as reivindicações desta filiação. A colocação em uma das categorias de sexo, baseada na dualidade socialmente definida de masculino e feminino, isso é, sexo, é estabelecida e sustentada na vida cotidiana pelas demonstrações identificatórias que indicam o pertencimento à categoria (WEST & ZIMMERMAN, 1987).

As sociedades ocidentais estabelecem as categorias de homem e mulher como categorias naturais e indubitáveis de ser, cada uma com propensões psicológicas e comportamentais próprias previsíveis a partir das funções reprodutivas que desempenham. Gênero “é constituído na interação” (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p.129) e é “uma atividade contínua enraizada na interação cotidiana” (idem, p.130). Além de ser realizado pela interação, gênero também a estrutura (GARFINKEL, 2018). Para as *pessoas normalmente sexuadas* adultas, gênero é uma atividade rotineira e bem resolvida. Essas pessoas adultas normalmente sexuadas já passam a tomar os métodos de conduta normalmente sexuada como dados e, de certa forma, *automática*, no sentido de ser visto, mas não notado. A realização de gênero é tornada “invisível” pela cultura (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 131).

Gênero envolve uma produção de comportamentos que sejam vistos como comportamentos normativamente de gênero, mas que ultrapassam um mero manual de conduta.

Para fazer gênero com sucesso,

marcar ou exibir gênero deve ser refinadamente adequada às situações e modificado ou transformado como a ocasião demanda. Fazer gênero consiste no gerenciamento de tais ocasiões para que, independente dos particulares, o resultado seja visto e visível no contexto como apropriado ao gênero ou, caso seja o caso, inapropriado ao gênero, isso é, relatável. (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 135).

Os relatos descritivos das atividades são feitos pelos participantes da interação para outros participantes da interação, sendo reais e consequenciais, tornando a atividade ou a circunstância objeto do relato e colocando-as dentro de um enquadramento social. As próprias descrições são relatáveis e os participantes da interação se orientam para o fato de que suas atividades podem ser objeto de relatos. Ações são, por isso, desenhadas tendo em mente sua relatabilidade, o que inclui a própria possibilidade de, dada a adesão da atividade aos padrões culturais aceitos, a atividade não merecer ser objeto de comentários e atenção.

As ações são desenhadas de acordo com as circunstâncias para permitir que os outros possam, metodicamente relatando as circunstâncias, ver a ação como ela é (HERITAGE, 1984). As circunstâncias estruturam a relatabilidade das atividades e a categoria de sexo do ator é uma circunstância “omnirelevant” (GARFINKEL, 1967, p. 118) para as atividades, o que Garfinkel descreve como a “importância do status sexual nos afazeres da vida cotidiana como um fundamento invariável, mas não notado, na trama de relevâncias que constituem as cenas reais em mutação da vida cotidiana” (GARFINKEL, 2018, p. 194).

Sendo sempre ou quase sempre relevante, um membro realizando qualquer atividade pode ser tomado como relatável pela sua performance da atividade enquanto homem ou mulher, quando “sua incumbência em uma ou outra categoria de sexo pode ser usada para legitimar ou descreditar suas outras atividades” (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 136). Qualquer atividade pode ser avaliada frente a uma *natureza* masculina ou feminina. Fazer gênero não é necessariamente a adequação “às concepções normativas de masculinidade e feminilidade, mas é se engajar no comportamento sob risco de avaliação de gênero” (idem, p. 136).

A realização de gênero é feita por indivíduos, mas é uma realização fundamentalmente interacional e institucional, “pois a relatabilidade é uma característica de relações sociais e seu idioma é derivado da arena institucional na qual essas relações são legitimadas” (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p.137). Fazer gênero, para West e Zimmerman, é criar diferenças não naturais, essenciais ou biológicas entre homens e mulheres. Essas diferenças construídas servem ao propósito de reforçar a essencialidade do gênero. Ocasões sociais padronizadas

podem oferecer oportunidades para reforçar as diferenças *essenciais e naturais* entre homens e mulheres, diferenças essas que podem ser, na verdade, socialmente produzidas.

Esportes organizados, como aponta Goffman (1977), oferecem um enquadramento institucionalizado para expressão da macheza, virilidade. Nessas ocasiões, as qualidades tomadas como próprias das masculinidades, como força, competitividade e resistência, são celebradas pelos que as demonstram e aqueles que aplaudem os primeiros. Qualquer situação de interação permite a realização dessas *naturezas sexuais essenciais* que são, na verdade, aí produzidas. Ao invés de tomar o que fazem os homens ou mulheres como algo que homens ou mulheres fazem, essas realizações são tomadas como aquilo que constitui o ser homem ou o ser mulher. Tal trabalho é que contribui para constituir as essências naturais de homens ou mulheres como homens ou mulheres nos contextos interacionais. Tais essências ou naturezas são coisas feitas por homens ou mulheres que passam a ser tomadas, pelo fato de serem feitas por homens ou mulheres, como sendo suas naturezas.

As ocasiões são organizadas para demonstrar e celebrar rotineiramente comportamentos convencionalmente ligados a uma ou outra categoria de sexo. Em tais ocasiões, todos e todas sabem seus lugares no esquema interacional das coisas. Se um indivíduo identificado como membro de uma categoria de sexo se engaja em comportamento usualmente associado a outra categoria, essa rotinização é desafiada. (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p.139)

As ocasiões de contradição entre atividades associadas a uma categoria de sexo, mas realizadas por membros de outra categoria de sexo, revelam a persistência de gênero e de sua relatabilidade. Realizando tais atividades conflitantes com a categoria de sexo associada à atividade, o membro da outra categoria de sexo será pressionado e cobrado para fazer seu gênero e provar que é essencialmente da categoria de sexo a qual pertence. Fica em jogo a capacidade de gerenciar tais essências naturais na interação e a realização do gênero pelo indivíduo. “Sendo gênero sempre relevante, toda ocasião, conflitante ou não, oferece recursos para fazer gênero” (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 140)

Categorias de sexo e gênero são propriedades gerenciadas da conduta, planejadas ao se ter em mente que outras pessoas irão cobrar isso e responder a isso especificamente. O gênero não é, para esses autores, o que a pessoa é, mas o que ela faz recorrentemente nas interações sociais cotidianas. Adotados como ideais e identidades reais e importantes aos membros, gênero ganha o status de fato objetivo, tornado característica real, natural e normal das pessoas, providenciando uma base lógica tácita para diferir os tratamentos e destinos de homens e mulheres dentro da ordem social. Sendo

categoria de sexo um critério fundamental para diferenciação, fazer gênero é inevitável. É inevitável devido às consequências sociais do pertencimento à categoria de sexo: a alocação de poder e recursos não apenas nos domínios domésticos, econômicos e políticos, mas também na larga arena de relações interpessoais. Em

virtualmente qualquer situação, a categoria de sexo de uma pessoa pode ser relevante e sua performance como incumbente à tal categoria (i.e., gênero) pode ser sujeito à avaliação. Manter tal difusa e fiel atribuição de status vitalício requer legitimação. (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 145-6)

Fazer gênero torna relatáveis os arranjos sociais baseados na categoria de sexo como naturais, normais e legítimas as formas de vida social organizada. As diferenças de gênero criadas são apresentadas como disposições fundamentais e duradouras. A dimensão institucional pode responder às diferenças reforçando ou questionando essas diferenças *naturais*. Mas fazer gênero apropriadamente é sustentar, reproduzir e legitimar os arranjos institucionais baseados na categoria de sexo. Não o fazer adequadamente coloca os indivíduos em posição de prestar contas sobre sua conduta individual.

A relação entre gênero e categoria de sexo vincula o nível institucional ao nível interacional, uma dupla que legitima arranjos sociais baseados nas categorias de sexo e reproduz assimetrias na interação. Fazer gênero provê o apoio interacional da estrutura social ao mesmo tempo que é um mecanismo embutido de controle social. O questionamento de distinções entre homens e mulheres deve ser acompanhado, portanto, das validações interacionais dessas distinções que conferem a essas distinções suas realidade e naturalidade.

Gender is a powerful ideological device, which produces, reproduces, and legitimates the choices and limits that are predicated on sex category. An understanding of how gender is produced in social situations will afford clarification of the interactional scaffolding of social structure and the social control processes that sustain it.<sup>3</sup> (WEST & ZIMMERMAN, 1987, p. 147)

West e Zimmerman focalizaram as diferenças de gênero na interação. Neste estudo, a questão envolve o engajamento masculino em determinadas práticas que os diferencia das mulheres. A provocação, o desafio e o processo de autoafirmação são compreendidos como dinâmicas que homens realizam frequentemente e da qual pode emergir violência física. A questão é como o provocar, o desafiar e o reagir agressivamente fazem gênero. É importante retomar a discussão que abre essa seção. Dada uma noção de conduta masculina baseada em respeito, reputação e retaliação (Jones, 2009), a provocação e o desafio, como desrespeitos permitidos ou não, são condutas que podem realizar dominação nas interações, assim como a dominação física pode fazê-lo.

Para fazê-lo, é necessário avaliar ou descrever outros, o que é feito, muito frequentemente, de maneira negativa, dentro das concepções normativas existentes localmente. Membros podem ser convocados a prestar contas sobre essas práticas, mas, argumenta-se aqui,

---

<sup>3</sup> Dada a dificuldade de traduzir alguns termos e noções, destaco que algumas citações não foram traduzidas ou ainda que os termos originais foram apresentados junto à tradução. Em alguns casos foi difícil traduzir sem implicar em alguma perda de sentido, escolhendo assim citar o original em inglês. Quando julguei possível traduzir com qualidade, o fiz. Em alguns casos, explicito os sentidos que o termo ou texto original possuíam que podem ser enfraquecidos na tradução que realizei.

essas próprias práticas podem ser formas de demandar prestação de contas sobre comportamentos específicos. É necessário compreender como esses relatos feitos nas e pelas provocações e desafios são retrospectivamente e prospectivamente implicativos e consequenciais para as interações em curso. A relatabilidade é, então, central para fazer gênero:

Individuals are held accountable for their gendered performances in light of the gender order that patterns social life unequally on the basis of gender. Yet, as Connell (2009, p. 105) explains, “the conduct produced in the light of this accountability is not a product of gender; it is gender itself”. (MILLER, 2014, p.21)

Na medida em que os provocadores questionam o pertencimento dos seus pares à categoria de sexo ou a adequação de suas condutas à tal categoria, os alvos são instados a prestar contas, mas não necessariamente o fazem. Afinal, como será discutido no capítulo seguinte, provocações podem ser feitas como brincadeiras, quando o aparente trabalho feito não é *real*, não significando aquilo que aparenta ser. Quando tomadas a sério, as provocações podem estar des-reconhecendo o gênero (CONNEL, 2009), negando atributos potencialmente valorizados para os alvos. Na medida em que os membros buscam reafirmar ou reconquistar esses atributos realizáveis e realizados nas interações, eles estão fazendo gênero, isso é, como aponta Connell (*idem*), a conduta produzida sob a luz da relatabilidade da categoria de sexo presumida. A seguir, serão apresentadas e analisadas três cenas buscando avaliar como as provocações e suas reações fazem gênero.

### 3.1.1. Cena 1 – *Quem é mais macho?*

A cena a seguir ocorreu na *Pelada 3*. Jogam 8 contra 8, com um goleiro em cada time. O campo é de areia, com uma pequena área encharcada perto do meio de campo, além de alguns buracos e desníveis. Não há árbitro contratado e a função é desempenhada pelos participantes de fora da partida. Acontecem duas partidas com quase uma hora de duração cada, dentro do horário de reserva do campo para o grupo. De um lado do campo, há uma área de descida em morro, com mato, plantas e árvores. De outro, há uma piscina, parte do equipamento público do qual o campo também faz parte. Atrás de uma das áreas de gol, há também uma descida do morro, mas habitada, com casas e ladeiras. Atrás do outro gol, há uma arquibancada onde ficam os outros participantes da *pelada* e os espectadores, o que inclui a mim. Ao redor do campo e da arquibancada, assim como entre os terrenos vizinhos, há um caminho de barro batido onde caminham transeuntes e praticantes de caminhada, sendo também onde ficam as pessoas que assistem coladas nas grades.

A cena envolve *Bidão* e *Bigode*. *Bidão* é um homem com idade entre 30 e 40 anos, cerca de 1,70 de altura, pele parda, com uma barriga grande, trajando calção, camisa e tênis.

*Bigode* é um homem negro, com cerca de 1,80 metros de altura e mais de 40 anos. É um homem forte e largo, mas também acima do peso, usando uma regata e calção. Os dois estão na arquibancada assistindo a primeira partida que ocorreria da *Pelada 3* e esperam para a próxima que ocorrerá. *Bidão* havia chegado há poucos minutos e cumprimentado alguns presentes, entre eles *Bigode*. *Bidão* estava sentado na arquibancada colocando seu calçado para jogar. *Bigode* estava em pé, se aquecendo e alongando para jogar em seguida. *Bigode* fala algo inaudível para *Bidão*, sobre a barriga do mesmo, a partir do que *Bidão* responde:

*Bidão* – o cara diz com a barriga maior que a minha, aí.

*Bigode* – *oa Bidão* tá (inaudível)...

*Bidão* – *Mermão*, eu to com uma barriga dessa mas quero ver você lá no campo, *né* aqui não.

*Bigode* – *Ahhhh*

*Bidão* – Arruinar aí é bom *demai*, vai lá fazer gol feito eu faço

W – *Oia, oia* que dupra (inaudível) {rindo}, aí ele calou logo

*Outro 1* – O que?

*Bidão* – ele disse tá com a barriga maior que a minha. Eu disse bora jogar ali no campo, po, pra ver quem é melhor que eu e tu, quem é melhor eu ou tu. ai ele {suspendendo a fala por 2 segundos e levantando as mãos com as palmas para baixo} *se calou-se*

*Bigode* fica de frente para *Bidão*, que estava sentado no degrau superior da arquibancada, e arrasta a sola do pé direito, calçado com tênis, no braço esquerdo de *Bidão*, que repousava sobre sua perna esquerda. Logo em seguida, ele fala:

*Bigode* – a minha *rola* tá dura

*Bidão* – né tu não, po, é o cara ai, fica ai pegando ar com o cara ai

*Bidão, Bigode* e outros riem

*Bigode*, rindo – *to* dizendo o cara, diz a ele a minha *rola* tá dura e a dele tá mole

*Bidão* – agora

*Bigode* – a minha tá dura, sempre dura

*Bidão* e *Bigode* não continuam o assunto, se calam e passam a apenas observar a partida. Outras conversas simultâneas continuam. Eventualmente, outras conversas são iniciadas e eles participam. A discussão não é retomada mais.

### 3.1.1.1. Análise da Cena 1

Ocorreu aqui uma troca de provocações que tomaram como objeto o corpo dos envolvidos. A partir de uma provocação não registrada, os envolvidos passam a se afirmar através do ataque ao outro. Essa competição começa pela auto afirmação da competência dentro do futebol em contraste com a forma ‘barriguda’ do corpo. *Bidão* replicou o comentário de *Bigode* sobre sua barriga argumentando que, apesar da barriga avantajada, queria ver a diferença dentro de campo. *Bigode* respondeu com uma expressão de compreensão, após a qual *Bidão* continuou, criticando a prática de caminhar e correr ao redor do campo (*arrudiar aqui é fácil dimai*), que poderia reduzir a barriga, desafiando seu adversário a fazê-lo dentro de campo o que ele alegadamente faz.

Após essa fala, dois espectadores tomam o turno e continuam a conversa. O primeiro, rindo, aponta *a dupla* e o silenciamento ou a derrota do provocador original. O segundo pede que contem o que ocorrera. *Bidão*, vitorioso como sugerido pelo primeiro espectador a participar, toma o turno e relata as falas recém ocorridas, adicionando, na própria fala, a referência ao silêncio de *Bigode* frente ao desafio. A partir desse relato, *Bigode* tomou o turno seguinte. Primeiro, realizando uma agressão mais simbólica que física, isso é, passando a sola suja de seu sapato no braço de *Bidão*. Em seguida, falando que seu órgão genital está ereto. É necessário atentar como a resposta ao desafio à capacidade esportiva é a afirmação da capacidade sexual do desafiado.

*Bidão* deflete dizendo que estava falando de outra pessoa e que *Bigode*, conseqüentemente, havia se irritado (*pego ar*) sem motivo, já que ele não seria o alvo do desafio. Os presentes riram, incluindo *Bidão* e *Bigode*. Em seguida, *Bigode*, ainda rindo, continuou a deflexão, relatando que estava falando desse outro homem e pedindo para dizer a esse homem a mensagem elaborada anteriormente. *Bidão* confirma que ‘agora’ lidou adequadamente com a questão. *Bigode* continua a elaboração da sua resposta, afirmando que é sempre sexualmente capaz.

A primeira provocação, um comentário sobre a forma e o estado do corpo do alvo, foi replicada com um desafio esportivo. Uma descrição dessa troca é feita, irritando o provocador que agrediu simbolicamente seu adversário e se defendeu, afirmando sua capacidade sexual.

Nesse momento, o adversário relatou essa irritação e deflete o conflito, atribuindo a uma outra pessoa a autoria do relato que irritara seu par. Essa ruptura é enquadrada ludicamente pelos participantes, que riam. Rindo, o provocador que se irritara continua a interação, reelaborando sua fala anterior como uma mensagem para a alegada outra pessoa que havia falado o que lhe irritara.

A resposta ao desafio e à capacidade de performar uma tarefa dentro da atividade esportiva é respondida com a afirmação da capacidade sexual. A autoafirmação transita entre dois campos aparentemente dissociados, mas nem tanto: a capacidade física, seja na forma do corpo ou no sucesso esportivo (este último, no entanto, inclui também capacidades intelectuais de prever e antecipar ações reações dos adversários dentro das possibilidades do jogo), também se aplica à potência sexual. As provocações e a autoafirmação envolveriam condutas apropriadas ao *ser homem*, isso é, dentro de suas capacidades físicas.

As ações de autoafirmação visam a proteger o status de filiação ao gênero masculino, prestando contas para o grupo sobre condutas reais ou sugeridas, apropriadas ao gênero, isso é, as capacidades física, esportiva e sexual. O encadeamento da forma corporal e da capacidade esportiva com a potência sexual revela a centralidade dessas condutas como forma de fazer gênero. Provocar e desafiar fazem gênero na medida em que esses homens se afirmam e se medem mútua e competitivamente. O reconhecimento do fazer ser homem de um depende, aqui, de des-reconhecer o outro na e pela provocação e desafio, realizando assim a dominação do adversário, inclusive pelo uso da força e de agressões, simbólicas e/ou físicas.

As provocações podem se realizar pelo uso de relatos e descrições de atividades e pelas características dos participantes da interação. Em alguma medida, a interação é construída colaborativamente, por parte dos diferentes participantes, através de relatos e descrições contrários e conflitantes. Em uma dimensão, isso aponta para o problema do próximo capítulo, isso é, a construção local de um enquadramento lúdico ou sério. Na cena a seguir, observa-se como diferentes membros buscam se defender da provocação, mesmo sabendo de seu caráter de brincadeira, não real, prestando contas de suas condutas de maneira mais ou menos séria.

### 3.1.2. Cena 2 – *Quem ainda é macho?*

Esta cena ocorre na mesma *pelada* da cena anterior, a *pelada* 3. A cena envolve *Lulu*, *Magrin* e *Subchefe*. *Lulu* é um homem negro, com mais de 1,80 metros de altura e idade entre 30 e 40 anos, cabelos raspados, trajando calção, chuteira e camisa. É um homem largo, porém acima do peso. *Magrin* é um homem negro, com cerca de 1,80 metros de altura, mais de 40

anos de idade, uma barriga avantajada. Traja um calção, chuteiras e camisa. *Subchefe*, personagem que aparece em outra cena, é um homem forte, com cerca de 1,80 metros de altura, entre 30 e 40 anos de idade, de pele parda. A cena ocorre em dois momentos. Durante a segunda partida, alguns participantes que jogaram a primeira estavam de fora, na arquibancada, conversando sobre a partida corrente e a anterior. Um dos presentes fala que um dos jogadores em campo não corre. *Magrin* fala:

*Magrin* – vê esses outros aí, o coroa aí, pode ver que ele corre não *porra*, corre? aí o baixinho aí pega a bola e só quer dar a bola a ele, só porque tá jogando a aposta aí, tão apostando no final de ano a caixa de cerveja pra quem faz mais gol, aí só quer dar a bola a ele

Alguns comentários são feitos, inaudíveis para transcrição, e *Magrin* continua:

*Magrin* – aí os dois, os dois aí, vê os dois lá parado aí, *oa* os dois lá parado, todos os dois aí parado olhando, aí fica com a *porra* pra dar a bola a ele, aí é foda, né não? Num ajuda *porra*, quer só a bola no pé.

*Outro 1* - *ae Lulu*, isso aí (inaudível)

*Magrin* - *Porra Lulu*, tas num preparo da *porra*. (pausa de 3s) Tá apostando ele e *Lulu* po, quem faz mais gol. Aí só quer dar a bola ele. Aí vê o cara passou do lado dele, tu viu?

*Outro 2* - quem?

*Magrin* - é, esse coroa aí e *neguinho* aí, *romário* aí.

*Outro 2*- Ah, *Binho*?

Após algumas falas inaudíveis sobre o mesmo assunto, *Magrin* fala.

*Magrin* – Ei, agora vê se volta

*Lulu*- e fica pra lá e pra cá *mosquitinho*

*Magrin* faz um movimento com a mão direita fechada junto ao peito indo para frente e para trás rápido:

*Magrin* – o coração fica bum bum bum bum

*Lulu* – isso é falta de sexo, visse? Isso é falta de sexo [ ], o médico disse

*Magrin* – falta de sexo é o *carai*, ééé {rindo} *gordura* pura

*Lulu* – tem que gastar a *bixinha*, tem que gastar a *bixinha*. Fica guardando a *bixinha*, mai vê *mermo*, tem que gastar, po

Risos dos espectadores. *Espanhol* ri muito durante alguns segundos. *Magrin* também ri. Após algumas falas e outras risadas, *Magrin* diz:

*Magrin* – Eu jogo só na quinta e passo o resto da semana deitado.

(Risos)

*Magrin* – A minha mulher diz miseravi, a sopa nem demora (inaudível) pra carai {rindo}

A fala de *Magrin* não é respondida. A conversa continua, falando sobre outras *peladas* que os presentes participam e querem voltar a participar. Depois disso, outros assuntos surgem. Após o fim da segunda partida, mais de uma hora depois, *Subchefe* responde a um comentário sobre uma jogada em que ele havia se desequilibrado, respondendo ter sentido uma dor no joelho. Ele estava sentado dois degraus da arquibancada após *Lulu*, também sentado. *Subchefe* desamarrava sua chuteira e tirava os meiões. *Lulu* estava com os braços apoiados na perna e o corpo pendendo para frente, em cima das pernas e dos braços. Outros presentes se concentravam na mesma área e conversavam. *Subchefe* diz:

*Subchefe*- a mesma dor de semana passada

*Lulu* - Kleber disse que foi outra coisa, que tinha um imã ali e pesou

*Subchefe* - foi não carai, é de rosca. Mas foi o joelho, mesma dor de semana passada

Fu - isso é falta de sexo

*Subchefe* - pior que não é viu.

*Subchefe*, que estava sentado de costas para *Lulu*, se levanta, vira para *Lulu*, sobe um degrau, estufa os peitos, coloca as mãos abertas sobre os mesmos e, sorridente, diz:

*Subchefe* - pior que não é não {ri}..

*Lulu* - é falta de sexo

Balançando a cabeça lateralmente, em negação, *Subchefe* diz:

*Subchefe* - pior que é não, posso nem colocar a culpa nisso. Se você tivesse no meu lugar você ia ver

*Subchefe* inclina levemente a cabeça para a direita, fecha os olhos e a boca, ainda sorrindo, e balança a cabeça de cima para baixo, em afirmação.

### 3.1.2.1. Análise da Cena 2

Uma mesma provocação é feita com mais de um participante em momentos diferentes, respondidas diferentemente em conteúdo e forma. Inicialmente, pegando o mote do membro que reclama de uma dinâmica do time que compunha, *Lulu* devolve a reclamação sugerindo que o reclamante não corre, tarefa importante para o esporte em questão. Questionado, *Magrin* relata que não corre, pois o coração fica muito acelerado. Ele torna *observável e relatável para todos os fins práticos* a sua falha, isso é, a não realização da tarefa esperada naquela circunstância, justificando-a por uma questão de saúde física.

*Lulu* provoca, em seguida, dizendo que esse problema é causado pela falta de sexo. Para dar um tom de veracidade à brincadeira, ele completa que isso foi dito *pelo médico*. Em resposta, *Magrin* afirma que não é falta de sexo, mas sim que o problema é, realmente, resultado de *gordura pura* acumulada, prestando conta da sua conduta. Para se livrar da provocação, negar a sugestão feita na provocação e, portanto, se afirmar enquanto homem sexualmente ativo, *Magrin* ri, mas também oferece uma justificativa séria para o problema de saúde relatado. Por mais que fosse sabido pelos membros que nenhum médico havia dito aquilo, o alvo faz o trabalho de fornecer uma explicação seria para a brincadeira. Após isso, *Magrin* continua relatando os problemas resultantes da prática esportiva, sendo respondido com os risos dos presentes.

Em um momento posterior, *Lulu* realiza outra provocação com o mesmo chavão (*isso é falta de sexo*). Tomando o relato de outro jogador sobre uma alegada dor de joelho que causara um erro durante a partida, ele provoca esse jogador sugerindo que um imã tinha feito ele se desequilibrar, sugerindo a posse de chifres por parte do alvo. Este, por sua vez, responde que os chifres seriam *de rosca* e, portanto, não sofreriam com o imã sugerido. *Subchefe*, o agora alvo, continua relatando ser a mesma dor sentida na *pelada* anterior, fazendo referência a uma informação conhecida em comum pelo grupo.

O provocador repete a provocação e o alvo nega novamente a *hipótese*. Em seguida, ele realiza uma performance mais dedicada para negar a sugestão feita na provocação e se afirmar enquanto um homem que não enfrenta escassez de sexo. A estratégia do alvo passa por afirmar que seria melhor que fosse isso, hierarquizando a causa relatada por ele, a dor no joelho, como pior que falta de sexo. Após outra repetição pelo provocador, o alvo continua e elabora em cima da causalidade em questão, afirmando que seria melhor se ele pudesse responsabilizar

a falta de sexo pela falha na performance esportiva, adicionando que se o provocador estivesse em seu lugar, ele poderia aferir a veracidade de sua afirmação.

Mesmo rindo da brincadeira, esse segundo alvo da provocação realiza o trabalho de negar a veracidade da mesma e se dedica a não apenas negá-la, mas também a se afirmar, orgulhosamente, como um homem que está usufruindo de uma abundância da prática sexual. A demonstração de algo que possa ser chamado de orgulho, passando pelas poses e ações corporais no fim da cena, é reflexiva, encarnada, tentando fazer com que os presentes tomem seu relato como real para os fins práticos de negar a provocação e se afirmar dentro do grupo como homem sexualmente (muito) ativo. Em resposta às provocações, há um trabalho de ambos os alvos em negar uma sugestão que os avalia negativamente, isso é, como homens sexualmente (quase) inativos. O trabalho dos dois em negar a veracidade de algo que eles mesmos tratam como brincadeira, aponta a concepção normativa em jogo e importante para obter respeito no grupo.

Nas duas cenas analisadas, provocações, ainda que não-sérias, foram respondidas pelo trabalho de negação ou mitigação do desrespeito relativamente permitido nas situações. Descrições comumente entendidas como inverídicas e de propósito jocoso feitas nas e pelas provocações são práticas de gênero em seu conteúdo, como visto nos temas e objetos, e na forma, competitiva e variavelmente agressiva. As provocações podem tomar características das condutas ou dos recipientes como apropriados ao gênero, isso é, relatáveis ao gênero (WEST & ZIMMERMAN, 1987).

Por outro lado, a própria realização das provocações e respostas às mesmas são condutas que podem ser tomadas com relatáveis em termos de gênero. Não responder ou acatar pode ser tomado como uma atitude de um *homem frouxo* que deixa os outros o humilharem, por exemplo. Os membros competentes, cientes dos riscos desse tipo de avaliação negativa, podem se prevenir e agir para evitar certos tipos de relatos que produzam danos à sua imagem no grupo. Outra possibilidade é o uso de gênero na provocação para validar agressões físicas, tomadas como apropriada ao gênero masculino, como ocorre na cena seguinte.

### **3.1.3. Cena 3 – *Futebol de macho***

Durante pouco mais de um mês, a *Pelada 1* passou a ocorrer em um clube de um grupo profissional, onde havia um campo de Society. Jogavam 6 na linha em cada time, além de 1 goleiro de cada lado. Esta cena envolve quatro personagens. A primeira, sou eu, o pesquisador, homem, branco, 27 anos, magro, 1,81 metros de altura, cabelo curto. A segunda é *Neymar*,

personagem que também figura em outra cena analisada aqui na dissertação, é um homem, negro, com quase 30, 1,70 metros de altura, cabelos curtos e espetados para cima. *Neymar* tem uma filha criança e é genro de outro peladeiro. A terceira é o *Donzelo*, homem, branco, com 22 anos de idade, cerca de 1,70 de altura, levemente corcunda, magro, pálido, com muitas marcas de espinha no rosto. *Donzelo* é frequentemente caçoado pelos homens mais velhos por ser um viciado em vídeo games, parecer um *punheteiro* compulsivo e ser desajeitado. O quarto é *Matusalém*, um homem branco com quase 70 anos de idade e 1,70 de altura, cabeça quase totalmente calva e uma barriga avantajada para a frente, com três filhos já adultos.

A cena ocorre durante uma partida, na qual eu e *Matusalém* jogamos no mesmo time. Na equipe adversária, estão *Donzelo* e *Neymar*. Num ataque contra meu time, *Donzelo* ia receber a bola sozinho de frente para meu gol, pelo lado direito do mesmo. Eu corri e dividi a bola, empurrando *Donzelo* com o ombro, impedindo que ele pegasse a bola. Nesse momento, *Neymar* pede falta minha em *Donzelo*, pedido repetido por *Donzelo* logo em seguida. Em resposta, *Matusalém* fala:

*Matusalém* - foi nada, isso é futebol de macho

O juiz não marcou falta e sequer respondeu ao pedido. O jogo seguiu, então, normalmente, com um contra-ataque de minha equipe. *Donzelo* em momento algum buscou qualquer retribuição contra mim, apesar de inúmeras oportunidades fornecidas pela dinâmica do jogo.

### 3.1.3.1. Análise da Cena 3

*Donzelo* poderia tomar a dividida dura da bola que realizei como uma agressão e reagir, possuindo oportunidades para isso. Apesar de não ser o foco, é importante entender como atores podem *aceitar* agressões simbólicas ou físicas, inclusive aquelas realizadas como parte das provocações. *Donzelo* é um jovem homem objeto de piadas e reclamações recorrentes dos outros e até de seu pai. No mesmo dia da cena, após a *pelada*, brincaram sobre o quanto o *menininho come*, já que *tá em fase de crescimento*. Ele ria e continuava as piadas. A piada não era ofensiva, podendo até ser considerada elogiosa, pois comer muito pode ser entendido quase como uma virtude entre os homens, o que contribui para a continuação da provocação pelo próprio alvo.

Nesta cena, contudo, seria difícil tomar a agressão realizada da mesma forma. A aceitação ocorre diferentemente. Inicialmente não é aceita, quando o alvo clama por falta, seguindo seu companheiro de time. A resposta elaborada pelo adversário mais velho fornece outra definição da jogada, o que tornaria a jogada como *normal* usando o conhecimento de senso comum sobre ser homem como recurso para tal fim. A agressão é aceita, não sendo respondida nos mesmos termos. A agressão foi aceita como parte do jogo e, como definido pelo relato de *Matusalém*, de um jogo de homens *machos*.

A possibilidade de agressão faz parte do futebol e pode ser punida com a marcação de falta, advertência do agressor e até sua expulsão da partida em curso. Na *pelada* em questão, a expulsão pode ser temporária (2 minutos) ou permanente. Nem toda agressão é necessariamente uma falta. Existem regras que definem quando uma agressão se constitui em falta, que consistem em instruções inerentemente incompletas e que dependem de um trabalho interacional dos envolvidos em encaixar a ocorrência real na categoria que as regras descrevem e definem. Aplicar a regra, o código, não apenas define a situação, tornando-a observável e relatável como caso real da regra, mas definem o curso da situação, na medida em que sua definição implica em um curso sequencial a ser seguido. Marcar a falta, implica numa interrupção da partida e sua retomada a partir da devolução da bola para o time que sofreu a falta, além da possibilidade de punição, que pode incluir a expulsão do agressor e na consequente desvantagem para seu time.

Pedir uma falta numa determinada situação atende a um interesse constitutivo do esporte competitivo em questão, isso é, vencer. Ao '*perder a bola*, pedir falta é um recurso dos membros para obterem vantagens, independente da facticidade da falta. Afinal, o trabalho interpretativo-documentário de tomar uma aparência como evidência de um padrão subjacente pode ser manipulado de acordo com interesses dos membros. O trabalho realizado por *Neymar* e *Donzelo* na cena passa por tomar uma dividida como evidência de agressão injusta ou errada e que, portanto, deve ser punida com a marcação da falta. O objetivo deste trabalho não é a prática futebolística, mas esse breve comentário é necessário para analisar a provocação que se segue.

*Matusalém*, do time adversário dos dois requisitantes, e meu companheiro de time, também compartilha do mesmo interesse que eles. No entanto, entende-se que os dois times não podem sair igualmente vitoriosos da partida. Logo, a vitória de um ocorre em detrimento de seu adversário. A provocação em questão deve ser entendida como esforço para negar a proposta de definição da situação realizada por *Neymar* e *Donzelo*. *Matusalém* visa a definir a jogada como outra coisa que não uma falta. Se a falta é uma ruptura na ordem normal e esperada

do futebol e, por isso, deve ser definida como falta, acarretando na atualização do curso da interação, o esforço de *Matusalém* é de negar esse caráter disruptivo da ação sob análise, isso é, afirmar seu aspecto de normalidade dentro da situação.

*Matusalém* afirma que não houve falta, que não houve *nada* que mereça ser definido como falta na situação, mas que aquilo, na verdade, é *apenas e nada mais* que um jogo normal entre homens. Logo, de maneira tácita, entende-se que pedir falta na jogada ocorrida não é coisa de homem. Continuar clamando por falta poderia então ser tomado como evidência de que os requisitantes não são homens ou não são homens o bastante para jogar futebol como homens.

*Matusalém* usa o recurso de *futebol duro como coisa de homem* para influenciar na definição da situação a seu favor. O que ele evidencia são a existência e o uso de uma moralidade de agressividade normal entre homens. Ele consegue normalizar a agressão ocorrida empregando uma *regra* que não é do jogo. Usar tais códigos seria apontar que aquela agressão não consta como falta em termos próprios do futebol, sejam lá quais forem. *Matusalém* emprega uma outra lógica, exógena às regras formais do jogo, para indicar que *nada fora do normal ocorrerá*. De um ponto de vista, ele teve sucesso, visto que não foi marcada a falta. O êxito de *Matusalém* também pode ser reconhecido pelo fato da interrupção dos pedidos por falta, ainda que ambos esses fatos não tenham sido necessariamente causados por seu relato na situação.

Como aponta Garfinkel (2018), relatar é tornar observável e relatável como racional, normal para todos os fins práticos. No caso, *Matusalém* o faz para uma agressão realizada dentro do futebol. Ele provoca a vítima para fazê-la se identificar como macho e aceitar a agressão sofrida ou se arriscar a ser avaliado como um homem menos ou até não *macho*, pois reclama (ou *chora*) por qualquer besteira, isso é, uma entrada dura, agressiva.

### **3.2. Agressão, respeito e ser homem**

Nas cenas apresentadas e analisadas, foi possível observar o uso recursivo do gênero nas situações, seja nas provocações e/ou nas respostas. Fazer gênero é entendido aqui como algo universalmente feito e “onirelevante” nas interações. Isso não significa que os participantes tentem sempre exibir ou aderir às expectativas contextuais do que e como cada gênero deve fazer, mas sim que essa filiação é sempre presente, mesmo que quase totalmente rotinizada. Em certas situações, esse aspecto rotinizado do fazer gênero pode ser problematizado e relatado pelos membros. As provocações, como demonstrado aqui, são circunstâncias para fazer tais relatos de maneira variavelmente lúdica. Membros podem usar de gênero para provocar uns aos outros, assim como para responderem às provocações. As avaliações ou afirmações de gênero

realizadas nas cenas compõem frequentes temas das provocações, mas fazer gênero nestas não se resume apenas aos temas, mas também à própria lógica de autoafirmação e competição observada.

West e Zimmerman (1978) primeiro analisaram essa realização interacional do gênero estudando, por exemplo, as interrupções nas conversações entre homens e mulheres: eles interrompem mais as mulheres do que outros homens. Os autores contribuíram para mudanças nos estudos de gênero e sexualidade, ao direcionar a atenção para a “realização interacional das diferenças de gênero” (JURIK & SIEMSEM, 2009, p. 72). Posteriormente, West e Fenstermaker (1995) avançaram na compreensão da diferença como “uma realização interacional contínua” (WEST E FENSTERMAKER, 1995, p. 8). A realização de gênero não se esgotaria nas diferenças realizadas na interação entre pessoas filiadas às categorias de sexo distintas. De fato, para que seja possível existir padrões de diferença entre gêneros, é necessária a realização de algumas semelhanças nas condutas de um gênero. A diferença em níveis de agressividade entre homens e mulheres requer entender como homens produzem ou estão em condições e posições de produzir mais agressões, o que passa pelos filiados à categoria de sexo *homem* podendo ser instados a prestar conta sobre suas condutas ou realizando-as tendo em mente essa relatabilidade ao gênero.

O principal pressuposto desta pesquisa, construído a partir de experiências pessoais do autor e da literatura já trabalhada, é que os homens frequentemente provocam uns aos outros. Este pressuposto informa um segundo, construído a partir das mesmas bases, que é, respectivamente, sobre as relações entre provocações e a produção de violência física entre homens em situações cotidianas. De maneira resumida, presumiu-se de início que a violência letal, muito frequente nas grandes cidades brasileiras, possui um caráter de normalidade na vida cotidiana a partir de sua realização em situações mais ou menos cotidianas, mas não apenas. Entendendo que nem todas as situações de violência física terminam em morte, arguiu-se que devem haver mecanismos interacionais amplamente difundidos capazes de fazer emergir nas situações reais ocasiões para uso da força física. Esses mecanismos seriam mais comuns aos homens, vide a predominância masculina na autoria da violência letal contra homens e mulheres.

A provocação e o desafio, mais semelhantes que diferentes, segundo a literatura e casos reais, podem ser um dos mecanismos que atendam aos requisitos de ampla difusão para uma produção normal e regular da violência. Nesta pesquisa, foi fácil observar a realização dessas práticas. Em todos os campos de pesquisa, as *peladas*, e em cada ocasião de sua ocorrência, foram realizados de maneira frequente e rotinizada. E, de acordo com o pressuposto,

muito mais raramente produziu conflitos e, com menor frequência ainda, houve emergência de agressões sérias, físicas ou verbais.

Jack Katz (1988) aponta que homens matam mais e principalmente homens, mas argumenta que a raridade de sua ocorrência, pensando o conjunto potencial de oportunidades para sua realização (isso é, as interações nas quais participam), enfraquece uma consideração da propensão ou tendência masculina à violência. Seria necessário, para este autor, não determinar a violência pelo gênero, mas compreender as especificidades de gênero desses empreendimentos. Homens aprendem mais, comparativamente às mulheres, a lidar com a violência e empregá-la, quando, por exemplo, se medem em termos de *virilidade*, culminando em lutas com outros homens “em bares e nas ruas” (KATZ, 1988, p.49), apontando, assim, que uma das especificidades de gênero na produção de violência seriam as oportunidades que surgem das próprias práticas dos homens.

Nas situações observadas aqui, a busca por respeito e afirmação de si foram respostas às dinâmicas hostis que surgiam e eram expectativas de conduta dos homens, como observado nas cenas já apresentadas e também nas que compõem os próximos capítulos. Os códigos dos homens, isso é, as concepções normativas de senso comum sobre as condutas do gênero masculino, ainda que dinâmicas e em transformação entre os grupos ao longo do tempo e espaço, atendem à orientação de Jimerson e Oware (2006) para as etnografias etnometodológicas: elas são consequência e causa das condutas, simultaneamente. Por mais que possam ser empregadas, nas situações, como recursos para perseguir interesses variados, tendo efeito consequencial para o curso das interações, elas também orientam as condutas, na medida em que os homens buscam se defender e oferecer relatos sérios para descrições comumente entendidas como falsas, brincadeiras.

No capítulo seguinte, busca-se identificar alguns dos mecanismos interacionais na construção das provocações como lúdicas ou sérias, dado que a percepção de ofensa, de desrespeito e de violação depende, em parte, do sucesso do enquadramento lúdico. A provocação direta e relativamente agressiva, por mais *normal* que possa ser entre os homens, requer, para ser uma brincadeira, a permissão do desrespeito, uma realização situacional colaborativamente alcançada.

#### 4. CAPÍTULO 2: BRINCADEIRA OU COISA SÉRIA

Este capítulo trata do trabalho, por vezes ambíguo, de fazer provocações e desafios. Como discutido, Franco aponta que provocações mesmo em tom de brincadeira levavam, frequentemente, a desfechos violentos e até fatais. A constituição da provocação como brincadeira ou coisa séria, e até como ofensiva, depende do tratamento de sentido ao longo da própria interação. A construção colaborativa do sentido lúdico das provocações, contudo, pode reduzir a chance de produção do sentimento de ofensa, humilhação etc, sentimentos importantes para a raiva que motiva a violência reativa. A literatura revisada aponta que a definição de uma provocação como séria ou como brincadeira depende de várias questões, como a relação entre os envolvidos – provocador e provocado –, presença de público, percepção de intenção, entre outras coisas.

A configuração do sentido de *brincadeira* para os participantes, incluindo o alvo, numa provocação e desafio é uma das possibilidades que tornam improvável a emergência de violência, na medida em que evita a produção de ofensa e humilhação. A pergunta a ser respondida aqui é: como os membros realizam uma provocação *de brincadeira*, não ou pouco ofensiva? Como é possível *fazer brincadeira* ou *fazer ofensa*?

##### 4.1. Fazendo *brincadeira*

A provocação como brincadeira pode ser entendida como o *desrespeito permitido*, descrito por Radcliffe-Brown sobre as relações jocosas. Essa permissão não é simplesmente dada a priori, mas uma realização interativa nas situações. Os membros competentes sabem como provocar de maneiras variavelmente hostis e/ou lúdicas. Isso significa que, reflexivamente, desenham suas ações de acordo com as expectativas e esquemas de interpretação dos participantes. Em alguns casos, pessoas com proximidade, engajadas recorrentemente nessas interações, sabem identificar que *aquilo que está sendo feito é brincadeira*, quando essas práticas compõem expectativas contextuais dos ambientes onde as interações ocorrem.

Em outros casos, a provocação pode ser realizada entre pessoas menos próximas ou até desconhecidas entre si e operando até como forma de aproximação e estabelecimento de vínculos, como aponta a literatura. Ainda assim, os alvos podem ser capazes de reconhecer a partir das pistas e deixas interacionais o que está sendo feito e, a partir disso, agir permitindo, continuando ou fazendo parar as provocações. Mesmo reconhecendo que está sendo feita ali

uma provocação de caráter mais lúdico que sério, um alvo pode não querer tomar parte nessa prática. Nas cenas que serão analisadas a seguir, busca-se avaliar como os participantes provocam e respondem às provocações de caráter mais lúdico ou, até, disputam o enquadramento da interação em curso.

#### 4.1.1. Cena 4 – *Tiração de mil graus*

Jogam 8 contra 8, com um goleiro em cada time. O campo é de areia e tem uma pequena área encharcada perto do meio de campo, além de alguns buracos e desníveis. Os goleiros não são sócios das *peladas*, mas convidados a participar, sem remuneração. Por isso, geralmente são homens jovens ou adolescentes. Não há árbitro contratado e a função é desempenhada pelos participantes de fora da partida em curso. Acontecem duas partidas com quase uma hora de duração cada, dentro do horário reservado para o grupo. De um lado do campo, há uma área de descida morro com mato, plantas e árvores. Do outro, há uma piscina, parte do equipamento público do qual o campo também faz parte. Por trás de uma das áreas de gol, há também uma descida do morro, mas habitada, com casas e ladeiras. Por trás do outro gol, há uma arquibancada onde ficam os outros participantes da *pelada* e espectadores, incluindo a mim. Ao redor do campo e da arquibancada e entre os terrenos vizinhos há um caminho de barro batido onde há transeuntes e praticantes de caminhada, assim como onde ficam as pessoas que assistem coladas nas grades.

A cena envolve várias pessoas, mas principalmente *Espanhol*, o organizador da *pelada*, e *Galo*, alvo dos comentários de *Espanhol*. *Espanhol* é um homem com 54 anos, segundo ele mesmo, tem mais de 1,75 metros de altura, pele parda, cabelo baixo, é largo, mas possui uma barriga avantajada. Está de calção de futebol e sem camisa. Tinha jogado a primeira partida. *Galo* é um homem de pele parda, com cerca de 40 anos de idade e 1,70 metros de altura. Traja uma camisa preta de manga longa esportiva e uma calça de tectel preta. É forte e atlético. A cena ocorre após a primeira partida jogada na *Pelada 3* naquele dia. O time de *Espanhol* ganhara de goleada do time de *Galo*. *Espanhol* fala, na presença de *Galo*, sobre a partida. Há cerca de 6 homens presentes na mesma área da arquibancada, participando da conversa, pois a maioria dos peladeiros estão jogando a segunda partida.

*Espanhol* está em pé, de costas para o campo, e fala se virando para alguns peladeiros à sua esquerda, sentados na arquibancada. Gesticula com as mãos e o corpo simulando uma finta. *Galo* estava à direita, afastado dos ouvintes aos quais *Espanhol* se direcionava.

*Espanhol* – *Galo* levou um chocolate da gente. Vem cá, *Guinho*, levou um chocolate da gente, meu *véi*. Doidinho ele, sete ou foi oito. Ei, ei, *Grande*, levou um chocolate *Galo* hoje, levou uns sete ou foi oito. E o drible que eu dei nele? Quando eu olhei, ele tava no chão. Foi ou não foi? (inaudível) puxei pra cá, ele caiu ó, parecia uma banana podre, quando eu olhei quem era, era ele.

P1 – Ei, ei, *Guinho*, ele tá acostumado a levar de sete.

*Espanhol* – Tá lembrado aquela jogada que ele caiu de frente, de lado. Ei, ele chega veio, ameacei, puxei, quando eu vi ele tava no chão, (inaudível).

*Galo*, que olhava para o outro lado, se vira em direção a um dos participantes e pergunta:

*Galo* – ele tá falando de quem?

*Outro* – De tu.

*Espanhol* – de tu.

*Galo* estende o dedo indicador em direção a seu peito, arregala os olhos e continua:

*Galo* – de mim, é?

*Espanhol* – sim, é, é.

*Galo* – esse drible é comigo é?

*Espanhol* – é, é, quem caiu ali? quem caiu ali?

*Galo* franze a testa e balança a cabeça de cima para baixo, afirmativamente.

*Galo* – é, é, é, foi verdade.

(risos)

*Espanhol* – é mentira é?

*Galo* – foi verdade.

*Espanhol* simula a finta e aponta para o chão, dizendo:

*Espanhol* – oxe, eu puxei, quando eu olhei ele tava no chão, no chão, estirado no chão.

*Outro* – porra, ó praí jota, mermão.

*Espanhol* – meti sete nele, sete.

*Galo* – porra, eu num tô lembrado não, mas foi.

*Espanhol* se vira para *Galo*, inclina-se em sua direção, abaixando seu tronco e grita:

*Espanhol* – SETE, *Galo*!

(risos)

*Espanhol* – Tá lembrado não? Eu tô. Sei que quando eu olhei, quem tava no chão era tu, estirado lá no chão, lá. Quando eu domino a bola, ele vai pra tomar, né. Aí eu puxei, ele pro chão lá.

A história foi repetida por *Espanhol* quase uma hora depois, após o fim da segunda partida, para outros ouvintes que antes estavam jogando. Todos os peladeiros que estavam antes e os que estavam jogando se concentravam na arquibancada, conversando sobre acontecimentos das partidas. Não foi possível transcrever, pois diversas conversas ocorriam simultaneamente, incluindo discussões calorosas e em alto volume sobre jogadas e decisões do árbitro. Em resposta, *Galo* se defende dizendo que “a bola bateu na canela” e, por isso, foi derrubado.

#### 4.1.1.1. Análise da Cena 4

A cena ocorre dentro de um cenário de conversação continuada, onde tópicos surgem e acabam sem a necessidade de encerrar e começar a conversa. A interação começa com o trabalho de chamar a atenção de outros membros para relatar um ocorrido e através da própria *resenha* da partida. A *resenha* é a atividade de relatar os acontecimentos da partida ocorrida após seu fim, atividade conhecida no meio futebolístico, profissional e amador. O provocador se dirige a terceiros, o *Guinho* e o *Grande*, relatando o *chocolate* sofrido por *Galo*, do time adversário. *Chocolate* é um termo empregado para descrever um resultado de larga diferença numa disputa, no caso aqui, de futebol. Resultados assim são improváveis e marcam uma ruptura com a normalidade do futebol.

*Espanhol* narra, então, o drible que deu no alvo, isso é, a ação de se desvencilhar de um adversário que o marca e que tenta tomar a bola, a fim de evitar que possa avançar e criar uma chance de gol, através do emprego de movimentos corporais que, muitas vezes, confundem e enganam o marcador. O drible em questão é marcado por um acontecimento fora do comum, inesperado em alguma medida: a queda do marcador. O chocolate e a queda são rupturas com a ordem local e são usadas como fonte do *fazer graça*, de provocar de forma lúdica.

Um outro participante participa da provocação, de forma irônica. A ironia é feita ao afirmar que o alvo está acostumado a *levar de 7*, a tomar um chocolate. O resultado absurdo, incomum, seria algo que o alvo estaria acostumado a passar, indicando que perderia sempre e dessa forma. Está implícito nessa fala que tal resultado não seria absurdo para o alvo. Pior ainda,

seria normal. *Espanhol* segue e narra novamente o drible sofrido pelo alvo das provocações. Apenas aí o provocado responde, perguntando de quem se estava falando. Ele finalmente toma um turno e tenta defletir a provocação, mesmo tendo sido citado por nome como vítima do drible que o deixara caído.

A sequência da conversa passa pela confirmação dos outros sobre o alvo ter sido o driblado na situação relatada e pela continuação de dúvida explícita ou implícita ironicamente em suas falas. Mesmo sabendo que ele seria o driblado, pois havia sido dito imediatamente antes, ele repete perguntas sobre quem foi driblado: *ele tá falando de quem?*, *de mim é?* e *esse drible é comigo é?*. Essa estratégia é irônica, visto que seu nome foi citado antes e confirmada a cada uma das perguntas feitas por ele. Após a tripla negação irônica, *Espanhol* confirma e replica com uma pergunta para o alvo. A ironia presente aqui e ali é realizada através do questionamento ou da negação de algo de conhecimento comum.

*Espanhol* – é, é, quem caiu ali? quem caiu ali?

*Galo* – é, é, é, foi verdade

A resposta de *Galo* segue a estratégia de negação, mas agora ironicamente confirmando a veracidade do drible que resultou em sua queda e, assim, negando-a. Essa ironia é o que faz irromper os risos de vários dos presentes, mas não do driblado. O sentido de negação que a ironia de *Galo* sugere passa a ser questionado em seguida, quando *Espanhol* pergunta se, sobre o drible, *é mentira, é?*. *Galo* segue ironicamente dizendo que *foi verdade*. *Espanhol* então narra novamente o drible e o fato mais absurdo, a queda, repetida três vezes no mesmo turno: *quando eu olhei, ele tava no chão, no chão, estirado no chão*. O provocador enfatiza a queda, repetindo o fato (*no chão, no chão*) e elaborando-o mais (*estirado no chão*).

Após essa enunciação, um terceiro, *Jota*, insta *Galo* a *olhar* o que está sendo relatado por *Espanhol* com uma conotação de algo errado com o uso de termos como *porra* e *mermão*. *Espanhol* aproveita a deixa e repete o placar da partida, também absurdo: *eu meti sete nele, sete*. Assim, o turno é tomado novamente por *Galo* para replicar, no qual ele segue a mesma estratégia de negação pela confirmação num contexto de não lembrar do ocorrido. *Espanhol* responde a essa negativa repetindo o placar, gritando ‘na cara’ daquele que nega a veracidade do relato, ação a qual a audiência ri. *Espanhol* reassume o turno e continua atacando a estratégia de *esquecimento* do alvo da provocação e relata novamente o drible.

Após isso, a conversa muda de assunto e a provocação cessa. *Espanhol* retoma em outro momento o relato do drible e do *chocolate* para outras audiências, após o fim da segunda

partida, onde todos os participantes se encontram na arquibancada, participando da *resenha*. Nesse segundo momento de relato, *Galo* muda de estratégia e tenta justificar o ocorrido, apontando que teria caído por motivos outros que não o drible. Aqui, ele reconhece a facticidade do drible, mesmo a tendo negado durante a situação da provocação original.

*Espanhol* inicia a brincadeira sem falar diretamente ao alvo da provocação. Ele cita seu nome e relata ocorridos da partida, mas falando com outro participante. Nesse sentido, ele conta com a *ajuda* de outros participantes para continuar a provocação. Quando o alvo finalmente participa da conversa e pergunta de quem estavam falando, o mesmo participante aponta-o como alvo da provocação. Essa participação indica um segundo elemento importante: a participação da *audiência*. Antes que mera receptora passiva, o trabalho da audiência nessa cena passa por reações passivas (risos) até continuações e novas elaborações da questão.

Essa participação da audiência é um elemento necessário para a própria continuação da provocação e para o insucesso da ação de *Galo* de ignorá-la. O alvo inicialmente ignora a fala, o que poderia levar a seu fim. Outros participantes da conversa continuam e reelaboram a questão. O alvo participa, disputando a facticidade do relato do provocador pelo uso da ironia. O sentido de *estar dizendo outra coisa do que falando* é observável pelos participantes através do *absurdo* de não lembrar de um acontecimento que acabou de ocorrer, seja a enunciação de seu nome como alvo no relato segundos atrás, seja o drible na partida que o deixara no chão.

O alvo disputa a veracidade, continuando, assim, a provocação naquele momento. Posteriormente, quando o drible é relatado novamente por *Espanhol*, *Galo* reconhece sua veracidade, mas busca justificar a queda por um fator outro que o drible. Assume, aqui, uma outra atitude: aceita o fato, mas responde à provocação minimizando o *absurdo* da queda. Essa segunda reação do provocado atualiza o sentido da interação, indicando quem não falava a verdade antes e estabelecendo a facticidade da queda, mas relatando uma outra causalidade. O alvo cede e aceita a veracidade da queda, mas o faz defletindo a causa (o drible não causou a queda, mas sim o impacto da bola), mitigando a gravidade do fato. O relato de *Espanhol* busca tornar visível essas rupturas. Se inicialmente a facticidade é disputada pelo alvo, depois ele busca reduzir a anormalidade da queda sobre a qual se realiza a provocação.

É importante a lógica de tomada de turnos na cena: i) quando provocado, o alvo pode responder e tomar o turno seguinte, mas não fazê-lo seria uma estratégia possível para não continuar a atividade; ii) a audiência pode participar, continuando ou não a provocação; iii) a falta de resposta pelo alvo pode facilitar a produção da facticidade de um relato; iv) é possível ao alvo assumir turnos e continuar ou não a provocação. A provocação nessa cena se baseia em descrever uma ruptura (a queda pelo drible) da ordem natural normal da atividade que ocorria

anteriormente, a partida de futebol. Essa noção de uma ruptura da normalidade como elemento para fazer o humor e a graça das provocações é observável nas cenas seguintes. Na próxima cena, há outra estratégia de engajamento nas provocações por parte do alvo, onde a permissão para o desrespeito lúdico é dada por omissão de resposta.

#### 4.1.2. Cena 5 – *Tirando uma onda gravíssima*

A cena envolve várias pessoas, mas, principalmente, *Espanhol*, o organizador da *pelada*, e *Jonas*, alvo dos comentários de todos. *Espanhol* havia jogado a primeira partida. O outro envolvido é *Jonas*, homem, branco, com uns 1,80 metros de altura. É ou está magro, como nos informa o diálogo na cena. Ele está jogando quando começa a cena. Não é possível ouvir bem os primeiros comentários, mas tratam da performance de *Jonas* em campo, reclamam que ele não se movimenta. Estão quase todos sentados nos degraus da arquibancada, exceto *Espanhol* que permanece a maioria do tempo em pé. A conversa continua com *Outro 1*, apontando para o estado da *pelada*:

*Outro 1* – Meu irmão *vei*, tá *morgada* a *pelada*. Cadê o (inaudível) [ ] lá e cá e (inaudível)

*Espanhol* – {falando alto para *Jonas* em campo}[ ] Ei, *Jonas*.

*Espanhol* – É o tempo que é demais. Tá quase uma hora a *pelada*, cada (inaudível) Ei, oia, a diferença de uma *pelada* de uma hora, uma *pelada* de 35, 30. Porque o cara sabe que é 30 minutos, ai o cara, oia, vai correr mais {bate com as costas da mão direita na palma da mão esquerda}. E uma hora, o cara {com as duas palmas das mãos, na largura dos ombros, na diagonal apontadas para frente e para baixo, fazendo movimentos curtos para frente e para trás} (2s) *dosa* mais, *tendesse?* Corre logo os 20, 30, depois *dosa*, [ ] é uma hora de *pelada* po.

*Galo* – [ ] Porra, *Espanhol*, na moral, *Espanhol*. Depois que tu viesse de caruaru tu tás tirando onda, porra. Tu tás filosofaaando.

(risos, incluindo *Espanhol*)

*Outro 1* – Oa, ei *Espanhol*, não é isso não, *Jonas* tá parado porra.

*Outro 2*, gritando para *Jonas* que está jogando - *Jonas!!!* [ ] *Jonas!!!* [2s] Ei, sem futuro!

*Outro 1* – [ ] O pá aí, *Inho* quer correr, quer jogar. O que fode a *pelada* é isso, ó.

*Galo* – O que fode é isso mesmo.

Abrindo os braços com as palmas pra cima, *Espanhol* replica:

*Espanhol* – Sim, mas você quer que faça o que? Diga, dê uma opinião. O cara paga, ele ganhou, então se ele ganhou, fazer o quê? Vou obrigar o cara a sair?

*Galo* – É, aí tá certo.

*Espanhol* – Porra, não posso obrigar. Agora peço a Deus pra dar uma contusão gravíssima nele!

(risos)

*Espanhol* – Contusão gravíssima pra ele se fuder. [ ] é, é, tem que ser assim.

*Outro 1* – [ ] porra, carai.

*Espanhol* – Eu digo, pra ele passar 3 meses, 4 meses, ui, nunca mais eu jogo.

(risos continuam)

*Galo* – Calma *Espanhol*.

*Espanhol* – É, é, jogou assim porra.

*Galo* – Calma *Espanhol*.

(risos continuam)

*Espanhol* – Eu só tenho condição de jogar um dia. Vou jogar mais? Porque? pra fazer raiva? pra ter (inaudível), pra forçar um músculo. Isso aí é quem vai jogar é alguém, outros e outros aí, tem cara que num guenta jogar dois tempos.

*Outro 1* - E olhe lá...

(falas inaudíveis)

*Espanhol* – Oia, começou a *pelada* era cinco e vinte e cinco, porra.

(vários falam inaudível)

*Espanhol* – Oa mermão, (inaudível)

*Outro 2* – Ei, ei, ei nojento, ei, tu vai entrar no lugar de Diego, *Jonas* fui eu que pedi a *Jonas*, só porque é *Jonas* não

*Outro 1* – (inaudível) Tá aguentando nada ele. E olhe que ele porque perdeu quatro quilos comendo batata, saco de batata

(risos)

*Outro 1* – Só come batata agora, suco de batata, picolé de batata. Aí ele tá achando que tá. *Jonas* tá correndo nada, num adiantou de nada

*Galo* – A mulé dele tá arretada com ele, disse só *cozinho batata* [ ] de novo meu amor.

*Outro 1* – {acompanhando *Galo*} só *cozinho batata*

(risos)

*Outro 3* – Ele começa a botar na quarta. Ele bota na quarta e na quinta, batata doce e ovo.

(risos)

*Galo* – Por isso que ele tá comprando os ovo tudinho daquelas kombi.

Depois de 5 minutos, *Jonas* saiu, sendo substituído por *Outro 2*, que estava fora, reclamando com ele. Enquanto conversam sobre substituições e pedidos para entrar no jogo, *Espanhol* retoma:

*Espanhol* – O miserávi tava andando, veio sair agora. Andando, mermão!

(risos)

(falas inaudíveis)

*Espanhol* – Meu deus do céu!

Após poucos segundos, *Jonas* sai de campo e começa a subir a arquibancada. Logo, se aproximando de *Espanhol* e dos outros que estão de fora. Há uma conversa paralela de outros envolvidos sobre alguns jogadores em campo e de fora, da qual *Espanhol* não toma parte. *Espanhol*, olhando pros lados (quando fala *disseram*), fala, olhando e se virando para *Jonas* quando este se aproxima, e os outros se calam:

*Espanhol* – Oia, disseram aqui ó, disseram aqui, ó: num tem como tirar *Jonas* não, que ele ganhou, então deixa ele jogar, agora disseram aqui, disseram, tenho fé em deus de dar uma contusão gravíssima pra ele passar 6 meses sem poder jogar, disseram aqui ó, eu não sei quem foi que disse.

(risos)

*Jonas* – Foi tu não?

*Espanhol* – Nãão, eu não. Oxen, tu é doido é? Gravíssima, pra passar uns 6 meses.

*Jonas* sorri sem mostrar os dentes e se senta para tirar seu material de jogo.

(várias falas inaudíveis)

*Galo* – (inaudível), *Jonas*...

*Jonas* – Oi?

*Galo* – Toma uma bolinha de sal aí!

(risos continuam)

Depois disso, os presentes passam a falar sobre outras coisas e não se fala mais sobre *Jonas* e seu desempenho.

#### 4.1.2.1. Análise da Cena 5

As provocações ocorrem depois de reclamações sobre o desempenho do alvo na partida em curso. A provocação de *Espanhol* foi formulada inicialmente sem a presença de seu alvo. Aqui, novamente, há uma ruptura que alimenta as reclamações, piadas e provocações: a atitude *errada* de não correr, mas só andar, de *Jonas*. Na mesma conversa, estão presentes reclamações sérias, piadas e respostas sérias ao *problema*. O comentário de *Espanhol*, que origina a provocação sobre torcer por uma lesão gravíssima, começa como uma resposta séria, uma prestação de contas, a uma demanda por alguma solução ao problema da performance errada de *Jonas*. À resposta séria, *Espanhol* adiciona a piada, depois reelaborada como provocação. É interessante notar como a explicação séria de *Espanhol* para o problema da *pelada morgada* é alvo de um comentário jocoso, descrito ali como *filosofar*.

Quando *Jonas* sai da partida e se junta ao grupo na arquibancada, *Espanhol* redesenha a piada como provocação, agora com a presença do alvo na conversa. A provocação é realizada como a comunicação de uma informação ao mesmo, pedindo para ele *olhar (oia)* o que foi dito e feito anteriormente. Assim, *Espanhol* realiza, numa mesma fala, a informação das críticas ao desempenho de *Jonas* na partida, mas provoca-o. O provocador faz uso de uma suposta posição de comunicador das falas alheias para realizar esses trabalhos.

As risadas em resposta à *torcida por uma lesão gravíssima* de *Espanhol* são inseridas dentro do contexto da expressa incapacidade de solucionar o problema da performance errada de *Jonas*. Quando comunicado esse desejo por uma lesão ao próprio objeto, os presentes que riem estão cientes da autoria, agora disfarçada, do desejo manifestado. A forma indireta (*disseram aí*) da comunicação do *desejo pela lesão* contrasta com o conhecimento dos participantes da conversa que sabem quem foi que disse.

O humor desse comentário vem do inesperado que é torcer e expressar publicamente que se torce por uma lesão gravíssima para que um jogador com performance inferior à esperada não participe mais da atividade esportiva em questão, somado à forma impessoal da enunciação. O riso é a reação adequada para uma provocação humorística, não séria, nem grave. *Jonas*, o alvo, pergunta se quem disse que torce por sua lesão foi o próprio *Espanhol*. Este, por sua vez, responde com uma surpresa simulada da acusação e jogando dúvida sobre a acusação, quando pergunta se *tu é doido, é?*. Está implícito nessa fala de *Espanhol* que *Jonas* estaria doido de

pensar que *Espanhol* faria aquilo, exatamente aquilo que *Espanhol* de fato fez. Em seguida, ele repete a descrição da lesão esperada (*gravíssima, pra passar uns 6 meses*). O alvo sorri e não responde.

Algumas falas se seguem e uma outra provocação toma lugar. *Galo* chama *Jonas* e, quando confirmado que possui sua atenção, pede para ele tomar uma *bolinha de sal*, o que poderia animá-lo e melhorar sua performance esportiva. Risos se repetem aqui e conferem o aspecto humorístico à provocação. *Jonas* tampouco responde e rapidamente a conversação muda de rumo e não se fala mais da performance de *Jonas*. Vale notar que *Jonas* é capaz de reconhecer o que está sendo feito com a fala sobre desejar sua lesão gravíssima como algo outro que o desejo, especificamente, como uma brincadeira (GARFINKEL & SACKS, 2012).

A estratégia do alvo nessa cena é de não responder às provocações, nem negando, nem confirmando, mas deixando-as seguir seu curso sem sua participação. A única contribuição é perguntar quem disse aquilo que é falado na provocação, cuja resposta o próprio alvo sorri discretamente. Realizar essa pergunta é uma continuação tímida da provocação que em seu enunciado já convidava a tal questionamento. Risos ocorrem e atualizam o sentido da interação como de humor. Nem a reclamação sobre seu desempenho, nem as provocações sobre o mesmo *fato* são contestadas ou respondidas pelo alvo. O curso das provocações logo encontra seu fim sem a participação e a reelaboração dos provocadores, de terceiros ou do alvo, que aceita a reclamação e as provocações.

#### **4.2. Fazendo coisa séria**

As cenas anteriores apresentaram provocações as quais seus alvos reagiram diferentemente, ainda que permitindo que o desrespeito lúdico fosse realizado e continuado. São formas diferentes, mas que tampouco continuaram a brincadeira, por quaisquer que tenham sido os motivos. Na Cena 4, o alvo disputa a facticidade daquilo que é o objeto da provocação, enquanto que na Cena 5, o alvo responde brevemente e depois para de fazê-lo, reagindo apenas com um sorriso para então seguir com seus afazeres enquanto é interpelado por outras falas.

Provocadores podem ser convidados a prestar contas do que estão fazendo, seja por seus alvos ou por algum espectador. Apreciações negativas da provocação são possíveis mesmo quando tais ações são desenhadas com deixas que as tornem reconhecíveis e que apontem seu caráter lúdico. A reflexividade que organiza a produção das ações como inteligíveis não garante, contudo, que as ações vão ser interpretadas pelos presentes da maneira como seu autor pensou. Em outros casos, o desenho da ação pode ser intencionalmente sério ou ao menos

ambíguo, dificultando o reconhecimento da prática com base apenas em suas deixas. Nesse segundo cenário, conhecimentos de interações prévias e intimidade entre os participantes podem ser centrais para saber o que o outro está fazendo ali.

Nas cenas seguintes, que ocorrem na *Pelada 2*, observa-se como uma intimidade ou sua ausência pode interferir no enquadramento dessas interações. Na Cena 6, por exemplo, um novato da *pelada* vira alvo de repetidas provocações lúdicas dos espectadores. Já na Cena 7, esse conhecimento mútuo auxilia no reconhecimento da provocação como brincadeira. É necessário atentar também para como o uso da concepção normativa *brincadeira* pode ser empregada e disputada entre os membros, podendo ser tornada em ‘coisa séria’. Afinal, até brincadeiras inocentes podem ter efeitos sérios.

#### 4.2.1. Cena 6 – *Tem que saber com quem brincar*

O público é de jovens homens adultos e adolescentes. Há alguns meninos mais novos, que sequer jogam. Ao fundo, um celular toca raps e bregafunks. A quadra de futebol fica próxima a uma quadra de tênis, onde jogam dois homens brancos, entre 30 e 40 anos de idade. Numa ponta, passa uma pista de caminhada e corrida. Na outra, há um parquinho infantil vazio. Entre as quadras, uma parte dos frequentadores da *pelada* fuma *baseados*. Jogam times de cinco, sendo um goleiro. A partida de futebol transcorre com poucos comentários dos jogadores e dos espectadores, poucas reclamações, pedidos ou outras falas.

Três pessoas de fora (dois adolescentes e um homem adulto) chegam na quadra, pedindo para jogar. Não conhecem ninguém da *pelada*. O adulto tinha por volta de 1,80, magro, *pero no mucho*, e bem branco, com cabelo crespo. Ele começou a ser chamado de *Casa Branca*, *Raio X*, *Dominó* e outras expressões que faziam referência ao seu tom de pele. Especialmente três pessoas o chamavam assim: *Zacarias*, um homem adulto com uns 30 anos que trabalha de zelador em um condomínio na Zona Norte, gordo, cabelo espetado e pele parda, bermuda tectel e camisa polo; o *Menino*, um adolescente negro pequeno e magro, com uns 15 anos, com um short e sem camisa; e *Robinho*, um dos peladeiros mais habilidosos, com mais ou menos 1,70 metros de altura, 18 anos, magro, camisa de time de futebol europeu, com *pratas* (correntes, pulseiras, relógio) pelo corpo, um dos melhores jogadores da *pelada*. As piadas feitas e apelidos criados por *Zacarias* e pelo *Menino* começaram a ser usados em falas de *Robinho* e outros durante as partidas, como:

Espectador – Toca pra Casa Branca!

Adversário, alertando seu time – Raio X! Olha Raio X aí!

Em algum momento, ele para de jogar durante uma partida e começa a reclamar dos apelidos criados e das piadas feitas. Demora um pouco até todos perceberem e a partida ser paralisada, o que ocorre após um gol do time adversário, no qual *Raio X* poderia ter defendido o time. Alguns adversários do outro time falam:

*Outro 1* – para aí, para aí, deixa a bola.

*Outro 2* – deixa a bola aí.

*Zacarias* – o moleque pegou ar.

*Zacarias*, então, tenta explicar que todos ouvem brincadeira. Seguindo o que *Zacarias* falou, um dos jogadores aponta pra mim e fala:

*Robinho* – e esse aqui truta? leva com navio e tudo. Leva com navio e tudo.

(risos)

*Robinho* – e aquele ali?

(inaudível)

*Coutinho* fala mais baixo e junto a *Raio X*:

*Coutinho* – é só brincadeira, parceiro. todo mundo aqui é de boa, po.

*Raio X* – to ligado, mas tem que brincar com quem brinca.

*Zacarias*, apontando pra mim – esse aqui saiu de um filme pra cá ó.

Eu – fazendo nada né vei, vou jogar uma peladinha, porra.

*Outro 3* – vou fazer um passeio com *Leonardo Di Caprio*...

(risos)

*Coutinho*, falando ao *branquelo* – tá vendo, irmão.

*Zacarias* e outros começam a fazer piada com outros participantes da *pelada* que estavam afastados, enquanto a partida não é retomada. Um pouco depois, mais afastados do resto dos membros, *Coutinho* fala a *Raio X*:

*Coutinho* – é só brincadeira, po, tu vai ver, se tu ficar vindo direto.

#### 4.2.1.1. Análise da Cena 6

As provocações ocorreram ao longo das partidas em curso. Isso foi possível, pois os espectadores se reuniam ao redor do campo de futsal, cujo tamanho permite estar próximo aos jogadores. Os jogadores conseguiram ouvir as provocações, as reclamações e os comentários

sobre as jogadas e as performances. Isso significa que enquanto os jogadores estavam realizando o trabalho de jogar futebol, os espectadores ficavam provocando-os, geralmente de maneira coletiva, cuja resposta não é fácil ou possível até, dada a concentração necessária à atividade que estão realizando. Na situação aqui, um novato, recém-chegado, foi apelidado de diversos nomes que fazem referência ao seu tom de pele, branca, apelidos que passam a ser usados também por jogadores da partida. Foram feitos também comentários sobre seu tom de pele.

Tudo isso não foi respondido, mas definitivamente percebido, interpretado e avaliado pelo alvo. Ele então *pegou ar*, isso é, manifestou sua irritação e contrariedade com as provocações realizadas, cessando sua participação na atividade em curso. Passa, então, a ocorrer dois esforços contrastantes. Por um lado, o alvo tenta combater as provocações, querendo seu fim, afirmando que se deve *brincar com quem brinca*. Por outro lado, diversos membros tentam afirmar a ludicidade das provocações realizadas, minimizando a ofensividade à pessoa das provocações, ao afirmar que *é só brincadeira* e que se faz *com todo mundo*.

Essa disputa pela definição da situação com efeitos implicativos para a própria interação é um trabalho coletivamente realizado e concertado. A atividade *principal*, isso é, a partida de futebol, foi interrompida para lidar com o conflito, quando dois membros pediram a sua interrupção, seguida pela explicação de um dos provocadores da interrupção: *o moleque pegou ar*. Diversos membros tentam mediar e mitigar o conflito. Isso é feito através das falas de dois provocadores que visam a relatar e a demonstrar as provocações como algo feito com todos os membros. Essa universalidade da provocação entre todos os participantes seria uma *regra do jogo* que constitui os métodos dos membros para interpretar a aparência real das provocações como evidência de uma não-pessoalidade do feito.

Do outro lado, a mediação passa por um esforço de um dos jogadores para demonstrar a não-seriedade e ludicidade das provocações, de maneira complementar as explicações e as demonstrações da não-pessoalidade e não-seriedade das provocações. Esse jogador indica que aquilo *é só uma brincadeira* e que por ser só uma brincadeira não deveria ser levada a sério, como o alvo estava fazendo ao *pegar ar*. Essa seria outra regra da brincadeira, cuja ocorrência é normal e não deve ser interpretada como algo além do que *apenas uma brincadeira*. Caso interpretasse como *apenas uma brincadeira*, o alvo logo deixaria de *pegar ar*, não se sentiria ofendido e a situação voltaria ao normal. O jogador adiciona que *o pessoal aqui é de boa*, no sentido de indicar que não haveria intenção má ou maldade nas provocações, seriam apenas aquilo mesmo: uma brincadeira.

A esse relato, o alvo devolve argumentando que a brincadeira deve ser feita com quem participa da brincadeira. Ele lança mão de uma outra definição, visando relatar, isso é, tornar observável e racional para todos os fins, a própria irritação e a ofensa com as provocações, pois, não havendo ele participado em momento algum nas brincadeiras, não deveria estar, assim, habilitado a ser alvo das mesmas. Se, por um lado, a brincadeira possui uma ocorrência *normal* e, portanto, moral que deveria anular as ofensas, por outro, pode ser usado como recurso na interação, em que sua realização deveria ser restrita àqueles que nela tomam parte, em um sentido de reciprocidade da interação. Tal qual no futebol, só seria possível jogar com quem está jogando.

Durante a conversa, eu fui alvo de um conjunto de provocações que sugeriram uma semelhança minha com o ator *Leonardo Di Caprio*. Aqui, conhecendo a dinâmica, me encontrei numa preocupação com o agravamento do conflito e tentei *dar corda* às brincadeiras, de maneira leve e participando da própria zoação que me tinha como alvo. Essa interação foi observada pelos membros, incluindo o alvo anterior das provocações. Outro membro continuou a provocação comigo e vários riram em seguida. A partir dessa demonstração de ludicidade e não-seriedade, o jogador que tentava mediar o conflito toma essa interação como demonstração do que já havia sido dito: é só brincadeira.

Enquanto as provocações seguiram sendo realizadas com outros presentes, o *branquelo* se afastou, caminhando pela quadra. O jogador-mediador continuou próximo a ele, conversando, e continuou tentando fazê-lo ver a situação como uma brincadeira. Ele argumentou que o *branquelo* conseguiria ver que são apenas brincadeiras, caso ele continuasse a frequentar a *pelada*, pois veria a realização das provocações com outras pessoas e em seu curso normal, sem as ofensas surgidas naquela ocasião. A tomada de turnos assume uma dinâmica importante aqui. Enquanto jogava, o alvo das provocações não possuía a disponibilidade de responder adequadamente. Isso pode ser importante para a produção de ofensa, visto que não há reciprocidade. Uma troca mútua de provocações pode facilitar tanto a manutenção da ludicidade, quando os participantes conseguem manter essa aparência, ou a emergência de seriedade e ofensa, caso haja uma apreciação negativa da provocação ou do provocador.

Diferentemente da primeira cena analisada, aqui quando o alvo toma o turno ele passa a realizar através de seus relatos sua irritação e a tomada de ofensa com as provocações. No entanto, não há uma resposta, lúdica ou séria, direcionada aos autores das provocações, como ocorreu, de maneira não-séria, nas duas cenas anteriores, por parte do alvo. Este manifestou seu desagrado com a provocação em si, cuja definição, caso aceita, poderia ser o fim das

provocações com ele. A reação dos outros membros é de relatar as provocações como não-sérias de demonstrá-las como tal, visando a definir e a garantir uma implicatividade sequencial que reduziria os efeitos da seriedade e da ofensa. Não há, assim, uma reciprocidade de provocações entre os participantes, mas sim uma negação da permissão para provocar. Uma reciprocidade deve ser atentada por seu potencial de ultrapassar o lúdico ou intensificar o ofensivo e, assim, fazer emergir agressões.

Na próxima cena, a sétima, uma provocação desenhada de maneira ambígua é reconhecida por conta do conhecimento e da intimidade mútuos entre os participantes. Os envolvidos, então, continuam e trocam provocações lúdicas. A oitava cena, por sua vez, apresenta uma semelhança com a anterior na forma de provocar, mas é enquadrada de maneira séria, inclusive pelos espectadores, dos quais um chega a elaborar um relato de seu caráter problemático. Coincidentemente elas ocorreram no mesmo dia, mas em partidas diferentes. Ambas as cenas 7 e 8 tomaram lugar na mesma *pelada* da cena anterior, a *Pelada 2*. Apesar de mais curtas, suas diferenças e semelhanças permitem discorrer sobre algumas dimensões procedurais da prática da provocação, incluindo o *fazer brincadeira* e *fazer coisa séria*, conectando-as à produção de conflitos e até à emergência de violência física, tratadas no terceiro e último capítulo.

#### **4.2.2. Cena 7 – *Desrespeito permitido***

A cena envolve dois jogadores. Um atacante com pouco mais de 18 anos, magro, com cerca de 1,70 de altura, de pele parda. O outro jogador era o goleiro do time adversário, sendo um pouco mais velho e mais alto que o atacante, no time *de camisa*, tem a pele parda e é mudo. Em um lançamento com muita força em direção ao lado esquerdo da área do goleiro, muito difícil de pegar, o atacante corre, desmarcado, desde o lado esquerdo do meio de campo, para alcançar a bola. Apesar da disparada, ele apenas a alcança após sua saída pela linha de fundo. O goleiro, que acompanhara a bola de perto, não interfere e fica apenas observando o esforço do atacante.

Enquanto o atacante caminhava para fora da área do goleiro e em direção ao seu campo de defesa, de costas para o goleiro, este, por sua vez, estando bem próximo ao atacante, passa a encará-lo com uma expressão particular que parecia de irritação e desafio: olhos apertados, queixo levantado, uma sobrancelha arqueada, peito inflado, ombros para trás, corpo parado e a bola nas mãos. O atacante estava de costas e, inicialmente, não vira a ação. Após dois passos,

com o canto da visão, repara na postura do goleiro. O goleiro sustenta a *encarada* no atacante que se vira, olha e encara de volta o goleiro.

O atacante, estando há pouco mais de 1 metro de distância do goleiro, levanta os braços e faz um repentino movimento exagerado de cotoveladas para os lados, sem se aproximar do goleiro, não oferecendo risco real. De súbito, com a bola em mãos, o goleiro se movimenta para jogar a bola no atacante, jogando o braço direito com a bola para trás, pegando impulso, e depois lançando-o em direção ao atacante, mas não larga a bola, mantendo-a presa na mão. O atacante não se move para se defender do arremesso simulado. Ambos sorriem após a simulação, continuando o jogo em seguida, com o goleiro lançando a bola para um companheiro de time.

#### 4.2.2.1. Análise da Cena 7

Encarar outra pessoa pode ter sentidos diferentes, entre culturas diferentes ou dentro de uma cultura, variando de acordo com o contexto de sua realização. Nessa cena, encarar é tomado como uma provocação, um desafio. Não por acaso, pessoas usam da frase *vai encarar?* para motivar ou desmotivar adversários, seja em disputas de jogo ou até em brigas. No entanto, o alvo da encarada possuía algum conhecimento que o permitiu reconhecer a intenção do goleiro, isso é, a de fazer uma brincadeira. Sem rir de imediato, o provocado respondeu à provocação *atacando* de volta seu provocador, mas o fez de maneira tal que ficou mais evidente o caráter não sério das provocações.

Ao realizar cotoveladas exageradas, enquanto permanecia numa posição onde o goleiro estava longe do raio de alcance de seus membros, o contra-atacante não oferecia qualquer risco, evidenciando o caráter de simulação das provocações que realizaram. O goleiro fez sua tréplica, com a simulação de arremesso da bola contra o atacante. Por fim, riem ambos da brincadeira que realizaram e dão continuidade à partida. Essa situação descrita durou pouco mais que alguns segundos, contudo, o atacante rapidamente reconheceu e respondeu no mesmo tom. Ambos realizaram uma troca de provocações lúdicas de maneira concertada e com sucesso, de acordo com a intenção jocosa do goleiro, indicando os conhecimentos de senso comum que estruturaram a interação ali. Diferente das outras estratégias apresentadas nas cenas anteriores, a continuação constituiu a situação quase como um jogo ou uma dança rotinizada de provocações jocosas. Na próxima cena, contudo, a encarada é executada e percebida diferentemente. Como isso foi possível?

### 4.2.3. Cena 8 – *Tiração sem noção*

A cena envolve dois jogadores, de dois times opostos. De um lado, *Coutinho*, um homem jovem com pouco mais de 18 anos, magro, esguio e atlético, com quase 1,80 metros de altura, de pele parda, cabelo bem baixo, no time dos *sem-camisa*, trajava uma bermuda de tectel e jogava descalço. *Coutinho* jogava bem, era muito esforçado, conseguia driblar. Seu adversário, Guilherme, um pouco mais velho, no time *de camisa*, trajava uma camisa preta e uma calça jeans, pois havia vindo direto de seu trabalho. Mais baixo que *Coutinho*, entre 1,70 e 1,60 metros de altura, Guilherme tinha a pele mais clara, cabelo curto, era um pouco curvado, magro e não tinha porte atlético. Guilherme era bem mediano jogando, não driblava muito, costumava se atrapalhar com as próprias pernas e a bola.

A cena ocorreu durante uma partida. Em uma tentativa de ataque, pela lateral direita do campo do time de *Coutinho*, Guilherme, para defender, chuta com muita força a bola para fora e emite um urro ('Uhhhhhh') e sai andando de costas. *Coutinho* era quem estava com a bola. Havia passado por um marcador, quando foi interrompido por Guilherme. A bola, devido à força de Guilherme, foi pra longe. Pela lógica, o lateral era do time de *Coutinho*. Este, contudo, se posta no local onde a bola foi chutada para fora por Guilherme e passa a encarar seu adversário com as mãos segurando a cintura, com peito inflado e queixo levantado. Guilherme, que saíra andando e arfando, vira e vê *Coutinho* encarando-o e não responde da mesma forma. Os dois ficam alguns segundos na mesma posição: *Coutinho* encara Guilherme que, por sua vez, circula o olhar entre *Coutinho*, outros jogadores, o campo e a bola, com a mão direita na cintura e a esquerda solta ao lado do corpo, ombro direito mais baixo que o esquerdo, língua para fora, respiração audível. Após uns 5 ou 6 segundos, Guilherme vai até a bola, que havia ido para a linha de fundo de sua área, e a devolve para *Coutinho*. Recebendo a bola, *Coutinho* cobra o lateral e o jogo continua.

Entre os espectadores, um homem jovem, negro, com *camisa de galera* e bermuda tectel fala baixo, apenas para os espectadores mais próximos:

Espectador – *oxe, o cara fica encarando assim, vai acabar levando um murro.*

Diferente da encarada simulada, não houve sorriso, nem riso entre os dois envolvidos ou entre espectadores. Se encarar era um desafio ou uma provocação, Guilherme não quis pagar pra ver, decidindo realizar aquilo que a provocação o instava a fazer.

#### 4.2.3.1. Análise da cena 8

Nessa cena, a encarada foi realizada como uma provocação ou desafio sério em resposta a uma atitude problemática do alvo, isso é, chutar a bola para longe, sem necessidade ou sentido, dado à jogada em curso. Inclusive, vale notar que uma regra comum em *peladas* é que quem chuta a bola para longe, deve buscá-la, regra essa que vi ser enunciada, como casos de “contar o código” (WIEDER, 1982), a partir do que ações não apenas descrevem a situação, mas também são consequenciais para a própria situação, no caso, determinando que o responsável pelo isolamento da bola deva resolver o problema. Aqui, parece que a encarada teve o papel de lembrar a responsabilidade do provocado de buscar a bola. Dado o curso da interação, a provocação teve êxito em causar o comportamento esperado. De certa forma, o provocado foi dominado pelo provocador neste pedaço da interação. Isso foi possível também graças à regra tácita descrita acima. A capitulação do provocado foi possível por algum grau de adesão ou concordância à regra em questão. Assim, como Jimerson e Oware (2006) apontam, o código é tanto causa como efeito da prática.

O comentário feito pelo espectador aponta o aspecto problemático da encarada, como provocação séria. Em outro contexto, poderia facilmente descambar para uma agressão física. Não sendo feita de maneira lúdica ou jocosa, a encarada foi séria e reconhecida como tal, tanto pelo alvo, quanto pelos espectadores, diferentemente do que ocorrera na cena anterior. O conflito sobre a responsabilidade da recuperação da bola, sobre o qual tratava a provocação aqui, foi resolvido com o alvo assumindo e executando essa tarefa. Ou seja, o alvo reagiu de uma forma para resolver o conflito, sem reagir agressivamente à provocação feita.

#### 4.3. *Tem que saber brincar: respeito, brincadeiras e ofensas*

As cenas descritas e analisadas apresentam situações de provocações com cursos diferentes. Como uma atividade de senso comum, provocar é algo alcançado e realizado a partir do emprego dos métodos dos membros e do conhecimento de senso comum, que fazem sentido localmente. Para fazer uma provocação engraçada, é necessário que os membros presentes sejam capazes de reconhecer aquilo que está sendo feito como sendo engraçado. O humor se baseia em pequenas rupturas, contradições e absurdos ocorridos ou imaginados de uma ordem normal de alguma atividade rotineira da vida cotidiana.

Fazer humor demanda que os membros conheçam aquilo que é normal, *natural* da ordem social, e, portanto, moral (GARFINKEL, 2018), para que sejam criadas conexões

inusitadas a partir disso. Na terceira cena deste capítulo, sexta da dissertação, o humor é realizado a partir de algo inusitado para o grupo ali presente: um jovem homem muito branco. Na primeira cena desse capítulo, de número 4, e a queda de um defensor que resultou de um drible sofrido e a derrota do mesmo por um *chocolate*, uma vitória com placar de larga vantagem. Na segunda cena do capítulo, é a expressão de um suposto desejo por *lesão gravíssima*, apenas para manter um jogador cansado fora da *pelada* por um longo período, ou seja, um problema gravíssimo para resolver um outro problema bem menor.

Essas rupturas possuem diferenças em seus objetos. As rupturas da primeira cena passaram por algo feito, ocorrido. Na segunda cena, a ruptura usada para fazer humor foi feita na própria fala. Na terceira cena, a ruptura em questão é um caractere corporal nato, o tom de pele. O humor nessas cenas é evidenciado nas risadas dos espectadores dessas provocações ali presentes. Ao mesmo tempo em que são uma reação adequada ao humor, eles são sequencialmente implicativos para a interação, quando reconhecem e legitimam o que foi dito e feito como engraçado. Com exceção da provocação que me tinha como alvo e da sétima cena, aquela da encarada e de brigas simuladas, em todas as cenas os alvos das provocações não riram das mesmas. O mais próximo foi o sorriso discreto de *Jonas*, na quinta cena, após a negativa de seu provocador sobre a autoria da esperança por sua lesão gravíssima.

Provocadores, provocados e espectadores experienciam diferentemente as provocações, mesmo as jocosas. Se as emoções são contingentes das experiências, serão distintas as emoções geradas de acordo com a posição dos participantes dessas interações. Assim, é mais difícil que um espectador se sinta ofendido por uma provocação dirigida a outra pessoa e, igualmente, de maneira inversa, o alvo da provocação não se divirta tanto quanto um observador entretido, mas inatingido. O provocador possui uma posição privilegiada e lidera a interação, possibilitando que uns se entretenham e se divirtam às custas de outros. É uma posição de poder, ainda que contestável. O alvo, por sua vez, está vulnerável, mas pode tentar disputar essa posição.

Na quarta cena, a primeira deste capítulo, o alvo contesta a facticidade do evento usado para provocar, tentando deslegitimar a provocação, sugerindo ironicamente que o inesperado relatado nem sequer ocorreu de fato. Na sexta cena, o alvo contesta a própria legitimidade de fazer a brincadeira com ele, pois *se deveria brincar apenas com quem participa da brincadeira*. A concepção da provocação como um *desrespeito permitido* parte da tomada das relações sociais como dadas. Essas permissões para desrespeitar, no entanto, são realizadas nas situações e não estão simplesmente postas.

Na sexta cena, vemos um indivíduo de fora do grupo existente sendo integrado por um mecanismo interacional supostamente aplicável a todos do grupo: a provocação. Há uma dinâmica de tentativa e erro ou sucesso na realização dessa permissão. Quando fui provocado pela primeira vez por alguns desses mesmos provocadores, eu concedi, de maneira implícita, a permissão para me provocar, ao continuar e responder de maneira lúdica as provocações, de maneira parecida como o fiz na própria cena descrita e analisada. Ao provocar ou responder com o mesmo *tom* as provocações lúdicas, o membro faz a *permissão* para as provocações. Num contexto de provocação com aqueles que estão realizando a atividade de jogar futebol, tal resposta é mais difícil devido ao foco necessário para realizar essa atividade. Por isso, o silêncio também pode ser interpretado como permissão para a continuação das provocações, quando quem cala, consente.

Como no caso do *branquelo* da Cena 6, negar essa permissão requer um trabalho de expressar a negação. Esse trabalho, contudo, é realizado sob a influência de emoções experienciadas ali, de ofensa e irritação, resumidas na interação pelos provocadores pela expressão *pegou ar*. Nas outras cenas, os provocados não contestam e, portanto, permitem a provocação. Nelas, o grupo é o mesmo ao longo de muito tempo, não havendo novatos, mas sim pessoas que já se conhecem há algum tempo, sendo vizinhos, parentes e/ou amigos. Dada a frequência regular das interações em um grupo estável, essas permissões já devem ter sido *negociadas*, negadas ou concedidas, em situações reais. Logo, pode-se entender que se *brinca com quem brinca*, mesmo sendo *apenas brincadeira*.

Essa negação da permissão para provocar pode ser uma ruptura no próprio curso normal. Como argumentam os participantes, é normal (e moral) *brincar* com todo mundo, sem exceção, mas também sem perseguição ou maldade contra ninguém em particular. Por isso, há um trabalho de reparo da interação por vários participantes da *pelada*, jogadores da partida ou aqueles que esperam sua vez, que expõe a própria existência de expectativas contextuais sobre a ocorrência normal das provocações ali realizadas. A preocupação que surge entre os participantes é tal que a partida em curso é interrompida até a minimização do conflito, feita através de enunciações do código moral da brincadeira.

A disputa entre o correto a se fazer naquele caso de correção emprega relatos das situações, que não apenas definem o que ocorreu, mas definem o que deve ocorrer, isso é, são retrospectivamente e prospectivamente implicativas para a situação. Esses relatos, que tornam observáveis e justificáveis para todos os fins práticos as atividades que descrevem, também são as atividades em questão. O trabalho de justificar ou negar a justificativa emprega sempre o

costume, o normal, o natural, como *recurso* do certo a ser feito, aqui, ser *apenas uma brincadeira* ou *brincar apenas com quem brinca*.

Em algumas cenas, os provocados devolvem as provocações e criam uma interação recíproca, mas dificilmente estabelecem alguma disputa que possa ser tomada como uma rivalidade séria para além da brincadeira ou jogo lúdico da provocação. Essa possibilidade é importante para a emergência da violência física *reativa* nas situações de provocação. Ainda que a brincadeira, enquanto concepção normativa, sirva e possa ser empregada para minimizar os conflitos frutos das provocações, em que homens devem *aguentar brincadeira*, não garante a isenção de efeitos emocionais nos envolvidos.

*Provocar, aguentar e participar* das provocações podem ser formas de fazer gênero, isso é, condutas apropriadas aos filiados à categoria de sexo *homem*. No entanto, existem limites para isso, tanto morais quanto emocionais. Homens sabem também que não devem *levar desaforo para casa*, mas tomar satisfação com seus adversários, se impondo e se fazendo respeitar, até pela força, caso necessário. O próximo capítulo discorrerá sobre os conflitos surgidos ou agravados pelas provocações, incluindo aqueles com presença de agressões físicas.



### 5.1. Fazendo *desrespeito*

O desrespeito é um dos elementos que contribui na produção de conflito e agressões. Diversas práticas, como visto, podem ser interpretadas como desrespeitosas. A provocação lúdica, *de brincadeira*, muitas vezes, lida com a realização desses desrespeitos, mas de uma forma que seja reconhecível, em algum momento da interação, como brincadeira. Logo, como não real. Por outro lado, a provocação *séria* deve ser desenhada para carregar caracteres que a torne reconhecível como sendo uma não-brincadeira, sendo, assim, real. Fazer desrespeito *sério* é uma agressão simbólica à pessoa alvo.

Uma agressão entendida como real, mesmo que não física, pode incitar reações variavelmente agressivas, mas não necessariamente o fazem nos mesmos termos. Pode ser que a ofensa seja respondida de forma mais ou menos agressiva ou sequer seja respondida. No entanto, é fácil perceber o apelo moral que carrega um ataque dessa sorte: é uma ruptura com a própria possibilidade de valor próprio. A questão é: como é possível que pessoas reajam violentamente ou não a uma situação de desrespeito?

Como argumentado a partir do presenciado na pesquisa de campo, apesar de uma alta frequência de violência física numa metrópole brasileira, como há no Recife, práticas que podem atuar como mecanismos de produção de violência, tal como a provocação, o fazem apenas numa fração das vezes que são realizadas. Isso se dá na medida em que a produção da violência reativa depende da construção de uma sequência de eventos da interação, o que permite manter a *pressão*, ou a intensidade, necessária em termos de emoções e moralidades que constroem o estado de espírito para esse empreendimento (KATZ, 1988).

A pressão depende dos participantes mais ou menos envolvidos nas humilhações e agressões ocorridas ou propostas. Conjurar o estado de espírito de vingança justa requer, por exemplo, que esforços mediadores não existam ou não tenham sucesso, ou também requer que o alvo do desrespeito e da humilhação acredite na urgência da vingança ou da retribuição, assim como na eficácia do próprio desrespeito e humilhação. Assim, devem existir micromecanismos interacionais possíveis de *dar corda* ou apaziguar o interesse na retribuição das agressões percebidas, assim como na própria definição interacional do que é ou deve ser essa retribuição.

Na cena a seguir, será analisada uma cena em que o respeito é uma questão no *foreground* da experiência dos participantes a partir de uma provocação, cujo curso foi uma situação onde a agressão pareceu iminente. Sua análise permite compreender alguns desses elementos citados acima, bem como seu emprego em situações reais.

### 5.1.1. Cena 9 – *Uma questão de respeito*

Jogam 8 contra 8, com um goleiro em cada time. O campo é de areia e tem uma pequena área encharcada perto do meio de campo, além de alguns buracos e desníveis. Os goleiros não são sócios das *peladas*, mas convidados a participar, sem remuneração, até onde se sabe. Por isso, geralmente são homens jovens ou adolescentes. Não há árbitro contratado e a função é desempenhada pelos participantes de fora da partida. Acontecem duas partidas com quase uma hora de duração cada, dentro do horário de reserva do campo para o grupo. De um lado do campo, há uma área de descida de morro com mato, plantas e árvores. Do outro, há uma piscina, parte do equipamento público do qual o campo também faz parte. Atrás de uma das áreas de gol, há também uma descida de morro, mas habitada, com casas e ladeiras. Atrás da outra área de gol, há uma arquibancada onde ficam os outros participantes da *pelada* e espectadores, incluindo a mim.

Essa cena gira em torno de dois membros. O goleiro, um adolescente com 15 anos, com menos de 1,70 de altura, magro e esguio, equipado com o equipamento de goleiro: luvas, meiões, camisas de manga longa e calça de goleiro, caneleira. Sendo goleiro, não é sócio da *pelada*. Ele agarra no gol, onde atrás está a arquibancada. O segundo membro envolvido é o juiz da partida, *Subchefe*, um membro pagante da *pelada* e que ajuda em sua organização. É um homem grande, alto e largo, com cerca de 1,80 ou mais, corpulento, entre 30 e 40 anos de idade. *Espanhol*, o organizador da *pelada*, é convocado por *Subchefe* durante a discussão para participar da situação.

O *goleiro*, em um momento, clama por uma falta, teria sido empurrado por um atacante do time adversário. O juiz não marcou falta. No bate-rebate da bola, o time dele, de amarelo, levou gol. O *goleiro* passa a reclamar com o juiz, que está longe, até que grita:

*Goleiro* – *Tu é um palhaço, rapaz! Tu é um palhaço!*

Depois de alguns segundos:

*Goleiro* – (...) tá com o atacante na frente dele, na tua frente aqui ele me empurrou aqui, ele mesmo me empurrou (...)

Em resposta, *Subchefe* pega o cartão amarelo e aponta para o goleiro.

*Subchefe* – E tu vai reclamar ainda?

Jogador – e vai adiantar o que reclamar agora? Pare de reclamar, pare de reclamar!

*Subchefe* vira de costas e sai. Os jogadores se posicionam para recomeçar o jogo após o gol. O jogo corre durante mais 30 minutos até acabar, sem nenhuma continuidade dos xingamentos. Após o jogo, o *goleiro* se senta, ao meu lado, na arquibancada para tirar a chuteira e outros equipamentos. *Subchefe* ouve algumas reclamações sobre faltas e cartões de um dos jogadores. Após isso, ele se aproxima do *goleiro*, ficando em pé exatamente na frente do goleiro. *Subchefe*, estando em pé no mesmo degrau onde estão os pés do *goleiro*, que está sentado no degrau superior, ficando num nível mais alto que o *goleiro* e falando ao mesmo:

*Subchefe* – Ei, ei, ei, vou te dizer uma coisa: *tem que respeitar!* É todo mundo aqui, ó, você aqui é o mais novo da *pelada*, você tem que aprender a respeitar. Tem que respeitar, entendeu? Porque se eu tivesse com cocó é diferente. Você tem que respeitar todo mundo aqui.

Enquanto *Subchefe* fala, o *goleiro* tenta rebater falando da falta não marcada que ele alegava ter sofrido, dando início a um *bate boca*. Os dois falavam alto, rostos próximos e avermelhados. Em diversos momentos, pensei que o *Subchefe* agrediria o jovem goleiro. *Subchefe*, por diversas vezes durante a conversação, colocou o dedo na cara do goleiro. O goleiro, sentado, não se levantou, permanecendo sentado ao longo da discussão. *Subchefe* estava em pé na frente do goleiro, olhava de cima pra baixo e projetava seu corpo sobre o goleiro. Por vezes, colocava as duas mãos enlaçadas atrás da cintura, enquanto ouvia ou falava com o goleiro. *Subchefe* também gesticulava, apontando para o chão e para o campo, fazendo gestos referentes ao grupo etc.

*Subchefe* – Vou explicar a você. Veja, aqui só tem homem, então aprenda a jogar essa *pelada*.

*Goleiro* – Você também aprenda a apitar. Se não souber apitar, não apite, porra...

*Subchefe* – Se não souber jogar aqui, não venha mais não.

*Goleiro* – Se não souber apitar, não apite. Você tá botando o dedo na minha cara.

*Subchefe* – Tá ouvindo, *Espanhol?* Ou você aprende a respeitar a rapaziada ou ele não vem mais pra *pelada*.

*Espanhol* – Ô, menino, ô, menino. Ôôôôô, [...]

*Goleiro* – [...]Se ele não sabe apitar a *pelada*, pra que vai apitar[...]

*Espanhol* – [...]Tu não tem nada a ver com a *pelada*, pegasse teu gol, deixa a *pelada* rolar.

*Goleiro* - A partir do momento que eu tou no gol, eu vou falar. A partir do momento que eu tou no gol, eu vou falar.

*Espanhol* – Siiiiim, mas tem a maneira de falar.

*Subchefe* – Ele não joga mais na *pelada*, porque ele não sabe respeitar ninguém aqui.

*Goleiro* – E tu sabe apitar?

*Espanhol* – Sim e que que tem? Ninguém sabe apitar aqui não, porra. Ninguém sabe apitar não.

*Subchefe* – Eu não tou falando de apito não, eu tou falando de respeito. Respeito.

*Goleiro* – E porque tu apita?

*Subchefe* – Ninguém aqui é juiz não.

*Goleiro* – Sim e porque não apita, porra?

*Subchefe* – Eu tou dizendo que é uma questão de respeito.

*Espanhol* – Senão eu não vou ter ninguém pra apitar não, porra.

*Subchefe* – É uma questão de respeito. É você saber respeitar todo mundo.

*Goleiro* – Mano, eu falei com você que foi falta dele ali e você falou o que?

*Subchefe* – Eu digo a você, você esculhambou.

*Goleiro* – Eu não lhe esculhambei não. Eu não lhe esculhambei não, então deixe de mentir[...]

*Subchefe* – [...] então aprenda. Aprenda, (inaudível) [...]

*Goleiro* – [...]deixe de mentir. eu não lhe esculhambei não. Se fosse pra lhe esculhambar, eu esculhambava.

*Outro 1* – Ei *Espanhol*, o pirraia não tem condição de agarrar não, po. É muito esquentado. É muito esquentado.

*Subchefe* – É uma questão de respeito. É respeito.

*Espanhol* – Você tem algum problema é?

*Goleiro* – Não, *Espanhol*, não é isso não. Porque quando é falta contra ele, ele quer. Quando é falta pra ele, ele quer, mas (inaudível).

(Várias pessoas falando ao mesmo tempo, inaudível, sobre outros assuntos)

Após 2 minutos, retoma-se o assunto, quando vários participantes falam ao mesmo tempo.

*Espanhol* – Ele começa a reclamar, amarelo. Se ele continuar, vermelho, bota ele pra fora.

Peladeiro 2 – Ele esculhambou não, esculhambou não.

Goleiro – Se não tiver bocão com o juiz, vira palhaçada! Oxe[...]

*Espanhol* – [...] Meu amigo, meu amigo, o único goleiro que fala aqui gritando é tu.

Goleiro – Claro, enquanto eu ver que (inaudível) [...]

*Espanhol* – O pirraia soltinho[...]

*Goleiro* – [...] não porra, se tá errado eu vou falar, *Espanhol*. Se tá errado, eu vou falar. Se apitou o jogo e tiver errado, eu vou falar, oxente.

Virando-se para mim, *Goleiro*: – Aí o juiz entra pra palhaçar, o cara me puxa dentro da área e ele ri pra mim e não dá falta.

*Espanhol*, falando para *Subchefe* e outros peladeiros: – Ele reclamou, amarelo. Na próxima, vermelho, rua, xau, aí um dia ele aprende.

*Goleiro*, falando para *Subchefe*: – (inaudível) tu quer toda falta, tu.

*Subchefe* – Aqui ninguém é jogador, ninguém é juiz, ninguém aqui é nada[...]

*Goleiro* – [...]Sim, pô, eu num tou reclamando disso não, tou reclamando da falta (inaudível)[...]

*Subchefe* – Eu só digo uma coisa aqui: tem que saber respeitar.

*Espanhol* – Tu visse 'Lulu' apitando? Meu vei, que desgraceira. Se tu vê *Lulu* apitando...

Após as intervenções de *Espanhol* e de outros peladeiros, *Subchefe* se afasta e para de falar com o goleiro. O goleiro, ao lado do menino da pipoca e perto de mim, passou falar sobre suas interações com *Subchefe*, seja aquela que motivou da discussão, seja uma anterior. A discussão continua entre *Espanhol*, *Subchefe* e outros peladeiros.

*Goleiro*, virando-se novamente para mim: – Pronto, se tu tá apitando, eu sou o goleiro, eu vou na bola, eu encaixo a bola, o outro vem e me puxa. Eaí? Tu com o apito na boca, tu olha pra mim e não dá falta. Oxe...

*Goleiro*, continuando falando pra mim: – Ele não tem argumento, ele num tem argumento, aí ele vem dizer que eu esculhambei ele, num tem argumento pra conversar, aí vem dizer que eu esculhambei ele. Ele pensa que eu esqueci que teve um dia aqui, ó, que eu deixei a bola sair aqui, a bola do lado de fora, ele deu uma mãozada que arrancou o brinco da orelha.

Ele pensa que eu tou esquecido, ele. Aí desde esse dia que eu disse que ia pegar ele, ai toda vez, quando tá ou jogando ou apitando contra mim, ele apela. Ele deu uma mãozada aqui, se tu visse, foi tanto sangue, tanto sangue, que eu disse eu vou pegar você, tô esquecido não, viu? Ele pensa que quem apanha se esquece. Tiver uma oportunidade de entrar contra ele aí, ó, uma balinha pra eu fuder ele, disse a ele. (7s) É porque ele é um cara assim, porra. Quando ele tá jogando, se tiver um juiz que não sabe apitar bem, se um cara tocar nele, ele quer falta. Agora se, quando ele tá apitando, ele não dá a falta, ele coloca o apito na boca e num dá falta. O cara for reclamar ele dá amarelo pro cara. Se num sabe apitar, também não vai apitar, po. (6s) Aí depois tenho a *pelada* aqui na segunda, tenho na terça, tenho na quarta, tenho na quinta de manhã, tenho no domingo. Num tem só essa *pelada* aqui não.

A discussão ainda ocorre entre os peladeiros, com *Espanhol* reafirmando a orientação de expulsar quem reclama.

Dois minutos depois, o goleiro continua: – Não é de agora não, po, que ele tá assim comigo, não, po, né de agora não, po. Desde o, quase, desde fevereiro que ele é assim comigo. Desde o dia que aconteceu o negócio, que ele deu a mãozada aqui na minha orelha. Né assim não, po, oxe.

Depois disso, o goleiro não falou mais sobre o assunto, falando novamente comigo algumas vezes sobre a partida em curso.

#### **5.1.1.1. Análise da Cena 9**

A longa cena acima envolve três momentos distintos da interação. Primeiro, quando surgiu o conflito, durante a *pelada*. Segundo, seu desenvolvimento após o fim da partida. Terceiro, seu fim, quando as partes cessaram sua interação e passaram a realizar outras atividades. O conflito surge a partir de uma jogada de futebol, mas só se desenvolve após o fim da partida, quando os membros possuem maior liberdade/disponibilidade para tal.

O goleiro xinga *Subchefe* chamando-o, algumas vezes, de palhaço devido a uma falta não marcada, sofrida por ele, que resultou em um gol sofrido logo após. O goleiro pede falta, mas não é atendido e passa, então, a atacar *Subchefe* com o xingamento. Em resposta, *Subchefe* o pune com o cartão amarelo. O goleiro continua reclamando, relatando o acontecimento: a falta foi feita na frente do *Subchefe* e ele não marcou. Com a punição do cartão amarelo,

*Subchefe* pergunta se o goleiro vai continuar reclamando, dada a possibilidade do próximo cartão ser, necessariamente, vermelho, uma punição mais grave e irremediável. Vale salientar que a expulsão de um goleiro é um grande transtorno para seu time, cuja posição deve ser assumida por algum outro jogador. Essa solução, contudo, é insatisfatória, pois a posição é a mais especializada, sendo a única que pode usar as mãos para manusear a bola.

*Subchefe*, na prática, ameaça o vermelho em caso de continuação da reclamação por falta. Sabendo dessa possibilidade, um colega de time do goleiro repreende-o, perguntando qual a vantagem de reclamar naquele momento, *agora*, isso é, depois do fato, o gol, já ter ocorrido. A pergunta por uma vantagem é contrastada com a punição realizada por *Subchefe* imediatamente antes. O colega continuou, ordenando que o goleiro cessasse as reclamações, explicitando, tacitamente, que ele evitaria ser punido com um cartão vermelho. A ameaça foi tão efetiva que o goleiro cessou as reclamações, retornando para a sua posição no gol fazendo retornar, assim, o jogo pelo resto dos jogadores e por *Subchefe*. A punição somada à ameaça de punição mais grave funcionou em fazer cessar a reclamação.

O conflito se desenvolve após o fim da partida. *Subchefe* se aproxima do goleiro, tomando a iniciativa e o turno inicial da conversa que seguiria. Neste turno, ele fala sobre a necessidade e a obrigação de se respeitar as pessoas e, implícito, o próprio *Subchefe*. O *Subchefe* faz referência à coletividade que deve ser respeitada, mas o desrespeito realizado pelo goleiro em questão foi para com o *Subchefe*, especificamente. A coletividade e sua regra de respeito é um recurso empregado pelo *Subchefe* para demandar respeito do jovem goleiro. Tão importante é a mensagem que o próprio enunciador começa seu turno anunciando que falará uma coisa, apontando a importância do que será dito e visando dirigir a atenção ao que viria.

Terminado o turno, a conversação é marcada por mútuas interrupções pelo goleiro e pelo *Subchefe*, com réplicas a partir das falas anteriores. Nessa troca, o clima *esquenta*, com visível hostilidade e animosidade dos dois, nos rostos cada vez mais avermelhados, nas falas enunciadas em maior volume e nos gestos intrusivos, especialmente pelo *Subchefe*, que diversas vezes põe *o dedo na cara* do goleiro.

O *Subchefe* retoma o turno e começa avisando que vai explicar ao goleiro que ele deve aprender a jogar a *pelada*, pois ali *só tem homem*. O *Subchefe* está falando de *aprender a jogar* ao se *respeitar* os participantes. O jogar com respeito foi apresentado pelo *Subchefe* como uma regra para o tratamento com os outros homens. Ao enunciar a *regra*, ele clama por sua aplicação/obediência pelo goleiro, assim como apresenta a situação como caso de desrespeito, ofensa à regra, o que possui consequências.

O goleiro não disputa a definição da situação como desrespeito. Ele deflete a discussão para a habilidade ou a capacidade do *Subchefe* de ocupar essa função, igualando o desrespeito e a inaptidão do *Subchefe*. O *Subchefe* repete a ordem para o goleiro só jogar se aprender como fazer isso, respondido com a mesma réplica. O goleiro ainda denuncia uma ofensa: o dedo na cara. O *Subchefe*, então, chama um terceiro para intervir a seu favor na discussão, o organizador da *pelada*, autoridade máxima daquele grupo. Perguntando se o organizador está ouvindo, ele repete o aviso ao goleiro: ou *aprende a respeitar a rapaziada* (no caso, o próprio *Subchefe*), ou não participa mais da atividade.

*Espanhol*, o organizador, assume uma posição de mediador entre os dois, ainda que apoiando o *Subchefe*, na medida em que deslegitima as falas do goleiro, mas sem apoiar a decisão do *Subchefe* na ocasião. *Espanhol* faz isso apontando o pertencimento do goleiro ao grupo como justificativa para que o mesmo não disputasse ou discutisse com os outros participantes. A função dele seria só agarrar e deixar a atividade acontecer. Essa justificativa é contestada pelo goleiro, que aponta sua participação na atividade na posição de goleiro como autorização para *falar* do que ocorre ali, inclusive para reclamar do desempenho de *Subchefe* como juiz, como é o caso.

O organizador faz sua tréplica apontando os problemas na forma como o goleiro fala: ele poderia até falar, mas existe uma forma de fazer isso. O goleiro não teria feito da forma correta, estando gritando e xingando para reclamar a definição de uma falta. Pouco após, essa questão foi apontada no diálogo, quando foi relatado que ele seria o único que grita, além de *muito esquentadinho*. São esses os elementos usados por *Subchefe* para definir as ações do goleiro como sendo falta de *respeito* e *esculhambação*.

Após essa fala do organizador, *Subchefe* ordena/demanda que o goleiro não jogue mais na *pelada*, pois ele não saberia *respeitar ninguém* ali, no caso, o *Subchefe*. O goleiro não nega isso, pelo contrário, dá a entender que não respeitou o *Subchefe*, quando perguntando se o *Subchefe* saberia apitar, numa tentativa de equalizar as duas coisas. O organizador o responde, repetindo a pergunta feita anteriormente por *Subchefe*, a partir do que se aponta que *ninguém é juiz*, isso é, são todos amadores que realizam a função necessária para o seguimento da atividade. *Subchefe* argumenta definindo a questão discutida na situação como de *respeito* e não de *apito*.

É observável que o conflito, nesse momento, gira em torno do referencial que define o problema: o certo e o errado. Após algumas trocas de turno nesse esforço, o goleiro elabora uma pergunta ao *Subchefe* sobre o *problema do apito*, relatando a situação que teria ocorrido e perguntando o que o *Subchefe* havia respondido naquele momento. *Subchefe* recebe o turno,

mas não responde à pergunta, afirmando que o goleiro o havia *esculhambado*. Com essa fala, a disputa passa a ser sobre a facticidade da esculhambação relatada pelo *Subchefe* e contestada pelo goleiro.

Enquanto o goleiro acusa *Subchefe* de mentir sobre a alegada *esculhambação*, quando pede que ele *pare de mentir*, *Subchefe* repete a ordem: *aprenda a respeitar*. Nesse trecho, ambos interrompem um ao outro. O goleiro afirma, como evidência de que não esculhambou *Subchefe*, o fato de que *se fosse pra lhe esculhambar, eu esculhambava*, isso é, que se tivesse feito isso o assumiria, mas que, nesse caso, o errado seria mentir afirmar que fez o que não fez. Um outro membro do grupo intervém e aponta que a participação do goleiro não é mais possível, pois ele é *muito esquentado*. Nos dois turnos seguintes, o *Subchefe* repete que a questão seria de respeito, enquanto que o organizador pergunta se o goleiro possui um problema para fazer o que fez e falar que falou. O goleiro passa a se justificar, tentando tomar algumas aparências de ocorrências como evidências de um padrão subjacente (GARFINKEL, 2018) de arbitrariedades do juiz da ocasião.

O diálogo segue inaudível na gravação, com outras conversas simultâneas entre subgrupos e mudança de assunto por alguns participantes. Após dois minutos, o organizador enunciou as instruções para a situação ocorrida anteriormente: a punição com cartão amarelo e vermelho do jogador que reclama, caso haja continuação. Um dos participantes da conversa e membro do grupo da *pelada* contesta o relato de *Subchefe*, afirmando que o goleiro não o havia *esculhambado*. O goleiro, em alto tom, justifica sua reclamação com o *Subchefe* durante a partida, apontando que sem *bocão* a partida vira desordem, bagunça: *uma palhaçada*. A expressão *bocão* significa contestar verbalmente algo que está sendo feito e/ou dito. Como o termo dá a entender, envolve falar alto contra o autor do ato contestado, podendo ser entendido parcialmente como uma tentativa de *vencer no grito*.

*Espanhol* o interrompe e relata a especificidade que está causando o conflito: o fato de o goleiro falar gritando. O goleiro aceita o relato e elabora a justificativa de gritar, quando vê algo errado sendo feito. *Espanhol* interrompe o goleiro para realizar um enunciado, mas acaba tendo sua própria fala interrompida pelo goleiro. Esse repete o relato e sua ação de falar sobre o acontecimento por ele tido como *errado* como sendo uma atitude correta. Essa justificativa é repetida três vezes na fala deste turno pelo goleiro.

Nesse momento, o goleiro se vira pra mim e relata o ocorrido anterior, assim como a causa de sua reclamação. Enquanto isso, *Espanhol* fala para os peladeiros a seu redor, especialmente para o *Subchefe*, repetindo a instrução já dada para casos de reclamação. A punição é apresentada como forma de fazer o reclamante aprender a aceitar a situação como foi

definida por *Subchefe*. O goleiro torna a falar para o *Subchefe*, denunciando novamente sua alegada arbitrariedade na ação. *Subchefe* toma o turno seguinte e fala novamente sobre o amadorismo de todos os participantes, fala interrompida pelo goleiro que argumentou sobre não ser esse o problema, mas sim a falta que ele pedira e não fora marcada. O goleiro foi, por sua vez, interrompido pelo *Subchefe*, que repetiu qual seria o problema em sua perspectiva: o fato de o goleiro não *saber respeitar*. *Espanhol* toma o turno seguinte, relatando o desempenho de outro membro na posição de juiz como uma *desgraceira*.

Em seguida a essa fala, os participantes, incluindo *Subchefe* e o organizador da *pelada*, se afastam de onde estava o goleiro. Enquanto continuam discutindo, o goleiro se virou pra mim e relata, primeiro, a situação ocorrida, perguntando-me o que deveria fazer um juiz naquela situação descrita, sem, contudo, esperar a resposta. Após alguns segundos, ele passa a relatar uma agressão sofrida por ele e realizada por *Subchefe* em outra partida daquela *pelada*, meses antes.

O que se observa nessa cena é a emergência de um conflito, mas que não concretiza a violência física, apesar das minhas avaliações como espectador da interação. É possível rastrear as causas apontadas pelas partes como a questão ou o problema que gera o conflito observado. Pelo lado do goleiro, a *debochada* não marcação da falta pelo *Subchefe* teria produzido uma *palhaçada*, injustiça, a qual ele tentou resolver com o *bocão*, isso é, uma reclamação gritada para garantir seus direitos, o que incluiria um ataque ao produtor da desordem, o *Subchefe*. Como o diálogo final indica, esse ato é interpretado à luz de uma situação anterior, que forma o contexto da situação corrente: a agressão perpetrada pelo rival.

A provocação aqui é o xingamento de *palhaço*, feito pelo goleiro junto à reclamação pela falta não marcada. *Subchefe*, por sua vez, tenta enquadrar e definir esse *bocão* como sendo uma *falta de respeito* e uma *esculhambação* não apenas contra ele, mas contra a coletividade dos membros do grupo. A ruptura da ordem aqui estaria na forma de tratar um participante, realizada na frente do grupo da *pelada*. Ao longo da conversação que toma lugar após o fim da partida onde a reclamação hostil é realizada, as duas partes disputaram a definição do problema.

Observa-se os dois protagonistas da interação reagindo às ações um do outro. O goleiro toma como injusta/errada a situação dentro do jogo e ataca o responsável pela injustiça/erro. Esse ataque é tomado pelo provocado também como injusto e errado. No entanto, o *Subchefe* não simplesmente o ataca de volta, mas passa a cobrar o *respeito* nas interações futuras, sem desrespeitar de volta seu ofensor. Nesse esforço, há um elemento dessa cobrança-acusação que é tomado como invasão-ataque: o dedo na cara, denunciado pelo goleiro. Na conversa, o goleiro

continua falando alto (ou *gritando*) em resposta às falas do *Subchefe*. Em diversos momentos, ambos se interrompem mutuamente e disputam a definição do problema por trás do conflito.

O goleiro não repete o xingamento elaborado durante a partida, mas tenta defletir as críticas apontando outro problema, sem tomar parte na questão proposta pelo *Subchefe*. A intervenção do organizador e do primeiro peladeiro legitima a posição do *Subchefe*, criticando o goleiro por sua atitude. Com esse apoio, o *Subchefe* aproveita para ordenar, mesmo sem ter a autoridade para tal, uma punição mais severa ao goleiro: sua expulsão da *pelada*. O organizador, como a autoridade que define e decide, apontou como se resolveriam as reclamações desrespeitosas, como a realizada pelo goleiro, indicando que assim ele irá aprender a fazer aquilo que demanda o *Subchefe*: *respeitar*.

Outro peladeiro chega a interferir e a apontar que não houve esculhambação por parte do goleiro e, logo, apenas uma legítima reclamação sobre uma questão de jogo. Não teria ocorrido a ruptura do tratamento respeitoso relatada pelo *Subchefe*. Anteriormente, o goleiro tacitamente reconhece que não sabe respeitar, quando responde essa acusação com uma pergunta que afirma implicitamente a incapacidade daquele que assumira a posição de juiz na partida. Quando *Subchefe* afirma a prática do goleiro como esculhambação, este passa a negar a veracidade da fala.

Observa-se que não há a realização de trabalhos de agressões simbólicas ou físicas à pessoa durante a discussão na arquibancada, excetuando-se o modo gritado de falar do goleiro e a prática de *colocar o dedo na cara* por parte do *Subchefe*. Há uma disputa sobre quem estaria errado ou sobre o que haveria ocorrido de errado durante a *pelada*. Ainda, uma justificativa pelo goleiro pela reclamação feita, a qual teria sido tomada como hostil e desrespeitosa. Este, por sua vez, usou um ocorrido anterior e um padrão que se forma a partir desse caso para tomar algumas aparências da não marcação da falta como evidência de uma perseguição por parte do *Subchefe* contra ele.

A disputa pela definição da situação é central, visto que essa organizaria como os eventos seriam interpretados retrospectivamente e prospectivamente, assim como as consequências tidas para o curso da interação. Se tomada como verdadeira a perseguição do *Subchefe* contra o goleiro, definir-se o *bocão* como sendo um tipo de desrespeito permitiria punir o goleiro com a expulsão da *pelada*, atendendo a um interesse de prejudicá-lo, o que também permitiria ver a falta não marcada como uma atitude persecutória. Ao tentar definir um acontecimento como errado, ambos, *Subchefe* e o goleiro, buscavam uma reparação ou restauração da ordem local afetada. *Subchefe*, por exemplo, demandava que fosse tratado com respeito. O goleiro visava ao reconhecimento do erro do árbitro, mesmo após o fim da partida.

*Subchefe* não buscou a retribuição da ofensa como forma de restauração da integridade e da respeitabilidade. É difícil apontar causas na situação para a não-persecução dessa estratégia, mas a diferença de idade pode ser elencada como elemento estruturador dessa interação, assim como o status da não filiação do goleiro ao grupo. Agredir um adolescente por um xingamento durante uma partida de futebol poderia soar desproporcional, afinal essa diferença etária implicaria em uma inferioridade por parte do adolescente em relação ao homem adulto, além de ser um crime com custos consideráveis ao *Subchefe*. Por outro lado, a mediação realizada pelos participantes legitimou suas demandas, podendo, assim, ter acalmado seus ânimos.

O goleiro, por sua vez, não abaixou facilmente o tom de voz, tomado como hostil e desrespeitoso pelos presentes, incluindo a autoridade do grupo. No entanto, ele passa a ter suas tentativas de definir a situação negadas e deslegitimadas e, posteriormente, deixa de ser ouvido pelos participantes da interação, restando relatar a situação para um espectador desconhecido, coincidentemente, o pesquisador. As tentativas de se impor funcionaram em certa medida, visto que motivou toda a discussão que ocorre após o fim da partida, mas falhou na própria conversa que engendrou.

O conflito surgido a partir da provocação séria junto ao xingamento feito pelo goleiro para o *Subchefe* estaria articulado a um problema do jogo, a partir do que ocorreu uma iminência de agressão, percebida pelo pesquisador a partir da própria forma que os envolvidos discutiam e davam continuidade ao conflito. Duas estratégias foram empregadas por diferentes participantes com efeitos consequenciais para o apaziguamento dos ânimos. Por um lado, o autor do xingamento tentou enfraquecer a reivindicação do *Subchefe* sobre a realização do desrespeito, questionando a facticidade do evento e apoiado por um espectador. Por outro lado, a liderança do grupo reconheceu e legitimou as reivindicações do ofendido, criticando o comportamento do ofensor, oferecendo uma saída para o impasse, isso é, a punição em jogo e, em aberto, o banimento do goleiro daquela *pelada*.

## **5.2. Fazendo agressão**

Durante toda a pesquisa de campo realizada para esta dissertação, não se observou a emergência de um conflito violento aberto fora ou além do jogo de futebol. Tampouco xingamentos mútuos e sérios se sustentaram por algum período nas situações presenciadas. Como aponta Katz (1988), nessas configurações de violência reativa há, geralmente, uma troca de ataques que permitiria o aumento dos ânimos até uma produção de violência física com

variáveis intensidades. Uma tal mutualidade ou reciprocidade parece ser importante para fazer emergir a violência física como prática normal, relatável. Nas situações presenciadas, uma tal reciprocidade raramente foi observada, seja em agressões simbólicas ou físicas. Dentre a prática esportiva, agressões podem tanto serem realizadas quanto serem objetos de punição a partir das regras do jogo. Assim, em uma jogada, uma entrada *dura* pode ser tomada como agressão pessoal e/ou injusta e até engrenar uma retribuição. É isso que se observa na cena analisada a seguir.

A especificidade desta cena é que o pesquisador, enquanto participante, é um dos protagonistas da situação. Aqui, o método de pesquisa deixou de ser uma observação para se tornar efetivamente a participação, como discutido na seção metodológica. Esta cena, vale salientar, não configurou objetivamente qualquer experimento de ruptura garfinkiano (GARFINKEL, 2018), mas uma situação que se desenvolveu a partir das contingências e novidades não planejadas por mim, quando foram adotadas a hostilidade e a agressividade *reativas*, conforme argumentado por Franco (1997) ou Katz (1988), tomando, assim, decisões *no calor do momento*, isso é, sob efeito da *raiva justamente inspirada*, apontada por Katz como sendo a força emocional por trás dos projetos de reparação violenta da ofensa.

### 5.2.1. Cena 10 – *Sem levar desaforo pra casa*

Durante pouco mais de um mês, a *Pelada 1* passou a ocorrer em um clube de uma categoria profissional, onde havia um campo de Society. Jogavam 6 na linha em cada time, além de 1 goleiro de cada lado. A cena envolve a emergência de uma dinâmica agressiva, ocorrida durante uma partida de futebol da qual eu participava. A cena envolve, principalmente, três participantes. Do time adversário, *Neymar*, um dos melhores jogadores e atacantes do grupo. *Neymar*, personagem que também figura em outras cenas analisadas aqui na dissertação, é um homem negro, com quase 30 anos, 1,70 metros de altura, cabelos espetados curtos. *Neymar* tem uma filha criança e é genro de outro peladeiro. Outro personagem sou eu, o pesquisador, homem, branco, 27 anos, magro, 1,81 metros de altura, cabelo curto. O terceiro envolvido é *Matusalém*, um homem branco com cerca de 70 anos de idade e 1,70 de altura, raros cabelos e uma barriga avantajada para a frente, com três filhos já adultos.

No meu time, eu atuava como volante, uma posição defensiva. Durante a partida, havia roubado a bola umas três vezes de *Neymar* durante seus ataques. Em determinado momento, uma bola foi tocada pra mim por um companheiro de time. Eu recebi a bola na altura do meio campo, do lado esquerdo, próximo a lateral. Eu estava de costas para a barra do time adversário.

Enquanto recebia, *Neymar* chegou por trás de mim para disputar a bola, mas chegou me empurrando e me derrubou no chão, sem tocar na bola. Eu levantei já irado, pedindo falta, que foi negada pelo juiz que do outro lado do campo gritou:

*Juiz* – Foi nada!

A raiva se intensificou com aquela percepção de injustiça pela agressão não reconhecida e não *corrigida* pela marcação de falta. Na primeira *pelada* que joguei com esse grupo, fiz uma entrada igual, derrubando um outro jogador, sendo a falta marcada. Na hora que o derrubei, percebi que havia exagerado na força e me desculpei. A injustiça de uma agressão, errada, desnecessária e injustificada, sem o respectivo reconhecimento local, contrastou, na própria situação da falta sofrida, com essa primeira falta que cometi na *Pelada 1*.

Em uma jogada seguinte, *Neymar* recebia uma bola na defesa dele, do mesmo lado esquerdo do campo, de costas para minha barra. Corri e fiz uma jogada similar à dele. Enquanto ele matava a bola, cheguei junto chutando da bola, empurrando-o e derrubando-o no chão. A falta foi marcada pelo juiz e *Matusalém*, zagueiro no time adversário, me pediu calma.

*Matusalém* – Pedro, calma aí, rapaz.

Imediatamente, respondi:

*Pedro* – Ele deixou o cotovelo alto, pô!

Não fui retrucado. Pouco depois, *Neymar* recebeu uma bola no meio campo, de frente para mim numa distância de uns 4 metros. Ele pisou na bola com o pé direito, olhou para mim e, com o braço esquerdo pra baixo ao lado do tronco, fez um sinal com os dedos se esticando e voltando em direção à palma da mão, isso é, um sinal que chama, que desafia, dizendo: *vem, vem pra cima* ou *vem pegar* a bola. Não reagindo ao sinal, permaneci parado, observando, desconfiado pelo convite. Como membro, percebi o desafio, percebendo também que se tratava de uma armadilha. Como qualquer marcador sabe, ou deveria saber, não se deve ir pra cima do adversário com a bola imediatamente, mas esperar o momento certo para *dar o bote*, ou seja, roubar a bola. Ir pra cima *de vez* facilitaria tomar um drible do adversário, o que aconteceu nas primeiras *peladas* que participei nesse grupo, inclusive sendo alertado e repreendido pelos meus companheiros. O tempo que permaneci parado observando *Neymar* durou alguns segundos até que o juiz apitou e interrompeu a partida por algum motivo externo.

### 5.2.1.1. Análise da Cena 10

Não tenho como dizer o que motivou a jogada agressiva de *Neymar*. A minha falta, contudo, ganha sentido dentro e a partir da sequência da interação durante o jogo: foi uma resposta à altura, uma retribuição para igualar a situação. Posteriormente, enquanto registrava minhas notas de campo, perguntei-me o que havia acontecido durante a partida entre mim e *Neymar*, previamente à primeira agressão. Lembrei que havia desarmado ele algumas vezes. O time dele, inclusive, estava perdendo (e perdeu aquela partida). A realização das agressões ocorreu dentro desse contexto de jogo, de algum insucesso e de derrota para *Neymar* e sua equipe. *Neymar* era um dos craques da *pelada*, mas não estava conseguindo bons resultados naquela partida. A frustração pode esquentar quando contribui no tratamento do sentido da interação por *Neymar*, assim como ocorreu comigo, quando o pedido de falta por uma agressão sofrida não foi atendido.

Ao dizer que *foi nada*, o juiz indica que *não ocorreu nada que possa ser considerado falta*, que o ocorrido não atenderia às condições para ser considerado como falta, isso é, uma ação que contrarie as regras do jogo. O estranhamento que senti foi fruto de uma incongruência entre situações passadas e a situação então corrente. Uma mesma prática que foi reconhecida como falta, inclusive por mim, não foi reconhecida naquele momento. Há uma frustração com uma expectativa contextual. A reflexividade sobre perder ou estar perdendo produziu um sentido de mudança da situação. A agressão sofrida e não relatada, como seria o esperado por mim, por sua vez, produziu uma reflexão sobre a injustiça, criando as condições para uma busca pela retribuição e pelo reestabelecimento de uma reciprocidade na interação. O relato da agressão como sendo *nada*, uma realização na situação, incitou a reflexão sobre uma injustiça e a necessidade de retribuir, objetivo realizado em seguida.

Uma falta marcada foi uma definição própria daquela atividade organizada, um relato institucional. Marcar falta seria descrever uma ação realizada como errada, uma prática que contraria as regras vigentes dentro da atividade. Essas regras serveriam de referência de sentido para relatar a prática da agressão como uma falta, tornando a agressão observável e racionalmente avaliável de maneira compartilhada entre os membros. A agressão que cometi é descrita, logo, inteligível, e avaliada como errada, contra as regras. Na medida em que foi relatada, o relato estruturou a própria interação, assim como apontado por Wieder (1974), configurando o sentido da agressão cometida como uma falta e a sequência seguinte da interação: o time adversário deve cobrar a falta para continuar o jogo.

A fala de *Matusalém* também é um relato da interação. Ao pedir calma, ele descreve, de maneira implícita, que não houve calma na minha ação. O sentido é recuperado através da indicialidade no contexto: se houvesse calma, não haveria aquela falta e, caso houvesse calma no curso da interação, não haveriam faltas seguintes, alterando o sentido do curso prévio da interação e do futuro, ao indicar a necessidade de calma.

A minha resposta constituiu um relato que tornou minha agressão observável e relatável como racional e normal para todos os fins práticos (GARFINKEL, 2018), justificando-a: a falta ocorreu porque *Neymar* deixou o cotovelo alto. Deixar o cotovelo alto significa um *jogo perigoso*, isso porque o cotovelo pode atingir o rosto e machucar gravemente o adversário. Assim, fez-se referência a uma defesa contra uma agressão ou a uma reciprocidade de agressões como justificativa da minha ação. A agressão retribuída realizou reflexivamente a reconstrução de uma situação de reciprocidade, recuperando o equilíbrio e, assim, uma justiça que fora feita.

Como argumentado anteriormente, *fazer agressão* seria uma forma de ser homem, isso é, pode ser uma atitude tomada como apropriada ao gênero (WEST & ZIMMERMAN, 1987) em determinadas situações e relatável como tal. O *fazer justiça com as próprias mãos* parece ser o caso nessa cena, onde eu, pesquisador, não aceitei a agressão sofrida, percebida como injusta e inapropriada à situação. No entanto, ao retribuí-la, fui demandado a prestar contas pelo excesso de agressividade, implicitamente na falta de calma indicada por *Matusalém*. A agressão foi justificada em termos de auto defesa e não em termos de vingança ou retribuição da agressão anterior. Ou seja, há circunstâncias em que a agressão seria mais ou menos justificável.

O caráter apropriado ou razoável da agressão foi realizado colaborativamente de acordo com os interesses dos membros. Por um lado, os participantes da *pelada* possuem o interesse na continuidade da *pelada*, o que envolveria o controle dos conflitos interpessoais, mitigando seu potencial violento. Por outro lado, meu interesse ali era de retribuir, sem, contudo, sofrer determinadas sanções, como, no extremo, o banimento da *pelada*. O tratamento das definições gira em torno da razoabilidade da agressão realizada, tendo em mente o caráter multiconsequencial (WIEDER, 1974) dessa definição para a situação.

Como argumenta Rawls (2018), Garfinkel (2018) aponta que o problema sociológico da ordem, inaugurado por Hobbes, isso é, de como uma sociedade controla o conflito, pressupõe uma ordem anterior, da comunicação, à ordem social da inteligibilidade mútua. A competição e o conflito requerem o reconhecimento mútuo de objetos sociais, como as identidades, os interesses e as ações. Para competir, seria necessário ver o outro como objeto social e ver o que o outro vê.

A desafio que *Neymar* realiza ao fim do relato acima pressupôs, com razão e com sucesso, vale ressaltar, que eu fosse capaz de reconhecer a mensagem. No entanto, o convite não foi exitoso, mas talvez nem precisasse ser: a mensagem provocativa já havia sido recebida. Através das interações descritas, uma conflitualidade emergiu dentro do jogo. Uma nova competição surgiu dentro de um enquadramento já competitivo. Essa ordem interacional baseada na competição operou através de um conflito agressivo. A reciprocidade, a condição de confiança necessária à inteligibilidade mútua e colaboração na organização das atividades foram modificadas no processo interacional. As agressões foram constituídas como uma linguagem válida para a interação.

Após a ruptura de expectativas contextuais, aquela expectativa de sancionar agressões que se enquadrem como faltas, ganharam um sentido de injustiça. A reflexividade *trata* o sentido, organizando as ações posteriores. A busca por retribuição e sua realização instaura e restaura a reciprocidade na interação, agora, em termos de agressões físicas e de competição entre os dois participantes. As agressões constituiriam um procedimento ou método para lidar com a situação e realizar as atividades, ainda que sua realização seja disruptiva das expectativas e resulte numa reorganização da interação através da reflexividade dos participantes sobre o sentido das próprias agressões. A realização de um desafio após as agressões tornaria mais saliente o sentido de uma nova ordem competitiva. Assim, uma mensagem clara e reconhecível atualizaria o conflito existente e condiciona os próximos movimentos.

O pedido de calma por *Matusalém* foi retrucado pelo meu relato de jogo perigoso (*cotovelo alto*). Assim, foi questionada a ausência de calma na jogada e a necessidade de calma para as próximas jogadas. A mediação falhou e o jogo conflituoso continuou através da ação de *Neymar* ao desafiar seu adversário. Se a partida não tivesse sido interrompida nesse momento, qualquer ação minha após o desafio seria enquadrada dentro desse sentido de desafio, provocação. É possível afirmar que há um equilíbrio na interação: os participantes colaborativamente constroem a interação, ainda que violenta, construindo, assim, um sentido compartilhado através de fatores como mutualidade e reciprocidade.

No entanto, por questões óbvias, um equilíbrio numa ordem tal qual essa é instável, visto que as agressões estão sendo também percebidas por outros participantes que podem e devem (o juiz, por exemplo) a qualquer momento intervir para evitar o agravamento das agressões. A instabilidade dessa ordem social também advém da própria possibilidade de intensificação da violência, retornando ao problema da ordem social hobbesiano. É difícil imaginar que um conflito violento se mantenha sempre num nível de agressões relativamente

leves como as ocorridas. Eventualmente, assumiria uma dinâmica de bola de neve, agravando-se crescentemente.

**P-DESARME (3x)\***

**N-AGRESSÃO**

**P-AGRESSÃO**

**J-FALTA**

**M-REPREENSÃO**

**P-JUSTIFICAÇÃO**

**N-DESAFIO/PROVOCAÇÃO**

**INTERRUPÇÃO**

A sequência da interação já indica esse processo de agravamento. De simples interações *normais* de jogo – os desarmes –, uma primeira agressão se constituiu, sendo retribuída e, assim, sendo o desafio *oficializado*. A forma de retrospectiva realizada se deu a partir de uma intervenção por um terceiro, porém sem sucesso. O fim do jogo, contudo, conseguiu finalizar o processo, cessando o conflito, finalizando seu contexto de realização e atualizando, assim, o próprio sentido dos movimentos anteriores. Como argumenta Garfinkel, o sentido não é dado a priori, mas tratado durante e através da interação. Os participantes organizam suas atividades a partir e através desses sentidos, atualizando-os a partir de novas ações que reenquadram os movimentos já feitos e os futuros passos. A reflexividade é um elemento central nesse processo, bem como na percepção da violência. A questão da reciprocidade, como condição da própria inteligibilidade, pode ser uma chave para a compreensão da emergência de violência em interações.

Nesse sentido, é necessário aprofundar a análise no entendimento de como as identidades estariam imbricadas no desenho, na interpretação e na reação às agressões mais ou menos costumeiras. A violência, muito menos que um elemento inaceitável ou de grave ruptura, parece operar quase como uma linguagem natural, mutuamente inteligível entre os homens, inclusive entre aqueles que não estiveram diretamente envolvidos nas agressões. Facilmente apreendidas, as agressões se estabelecem como uma comunicação e, conseqüentemente, como algo recíproco. Essa ordem é, contudo, instável, pois sua realização pode, no limite, debilitar e anular a contraparte da interação.

### 5.3. Fazendo e desfazendo conflito

Provocações permitem fazer um conjunto de atividades, incluindo a censura de comportamentos, a mitigação de tensões, o fortalecimento de vínculos etc. Os enunciados empregados nas provocações e em suas respostas forneceriam elementos para entender os sentidos colaborativamente realizados das interações e como estariam sendo realizados, apesar da ambiguidade entre seriedade e brincadeira, frequentemente presente nas provocações.

Os achados apontam para tipos de enunciados que desempenham papéis dentro das situações de provocação. Um dos principais trabalhos observados é o de inflamar ou o de esfriar a situação por parte de terceiros. Frases e expressões como *vai deixar, é?* e *eu não deixava, hein* reforçam a necessidade de uma *resposta à altura* às provocações. Afinal, homem que é homem *não deixa barato, não ouve calado, nem leva desaforo pra casa*.

Apesar de não serem os provocadores originais e em oposição agonística, os *espectadores* podem também provocar e esquentar os ânimos dos participantes principais. Em direção contrária, enunciados sobre *deixar disso, deixar pra lá, parar com besteira, levar na boa* ou *na amizade* e *ir com calma* buscam esfriar a situação e alguma possibilidade de emergência de conflito físico ao se tratar o sentido da interação. O apelo e a realização de um espírito amistoso ainda requerem mais investigação, visto seu potencial de disromper sequências que produzam violência física. Por outro lado, como no caso discutido, uma noção de injustiça parece ser importante para a emergência de conflito físico, assim como a produção de um sentido de rivalidade pode ser a base de reciprocidade para uma troca de agressões.

Assim como a troca de *brincadeiras*, a agressão reativa que emerge das próprias situações demanda uma aparência de reciprocidade. Uma ofensa, física ou simbólica, pode ser retribuída, mas não necessariamente nos mesmos termos. Rompantes de violência considerados inesperados, ainda que inspirados por uma enraivecida perspectiva de fazer justiça, são mais difíceis de ocorrer do que uma intensificação gradual das hostilidades através da troca de ataques e da participação de terceiros. Katz (1988) aponta para essa processualidade do projeto dos homicídios justamente inspirados, onde os atores devem dar conta das contingências do próprio curso da interação, avançando, mantendo ou retrocedendo nas bases desse empreendimento.

Nesse sentido, foi possível observar a provocação tanto como gatilho de conflitos quanto como intensificador dos mesmos. Na primeira cena desse capítulo, o xingamento ao juiz gerou um conflito aberto, ainda que sem a produção de violência. Aqui, a provocação como *fazer desrespeito* teve um caráter sério, não-lúdico, logo, sem a possibilidade de permissão à

*brincadeira*, como é o caso nas cenas analisadas em capítulos anteriores. Por isso, se tornou uma real *questão de respeito* para a interação. Para o sujeito, sua respeitabilidade estava em jogo após o xingamento e foi necessário fazer justiça ao restaurar uma forma do *certo* naquela situação.

No entanto, foram encontrados mecanismos de mediação que apaziguaram o conflito: outras pessoas presentes justificam e legitimam as reclamações em um tom outro que o agressivo. Eles ajudam o ofendido a fazer a justiça que ele clama. O ofensor, por outro lado, nega que havia ofendido sua contraparte, com o que um espectador concorda, tentando anular a razão das demandas por respeito, além de tentar defletir as acusações para outro problema anterior.

Na segunda cena desse capítulo, a décima da dissertação, um dos jogadores pede calma quando da agressão-réplica dentro do jogo. Pede-se calma para alguém que, aparentemente, age sem calma, quando agride outro jogador, ainda que essa agressão possa ser configurada como parte do jogo de futebol em curso. O mediador tenta deslegitimar a ação realizada, apontando a falta de razoabilidade da mesma. Na mesma cena, em momento posterior, a provocação é feita a fim de continuar e de instigar o conflito existente, apesar da interrupção da partida que modifica o curso da interação.

Como aponta Katz, não basta haver as atrações morais e sensuais em empreender um projeto de violência justificada, mas é necessário que o curso da interação e suas contingências sustentem aquela perspectiva emocional e razoável dentro do ponto de vista daquele que empreende o projeto. Mediações pacificadoras, justificações e deflexões dos alvos da possível agressão e acontecimentos que interrompam o curso da interação podem modificar o enquadramento e disromper a lógica de hostilidade em desenvolvimento. Para alcançar isso, os membros devem lançar mão de métodos que façam sentido nas situações para os membros, incluindo dentro do projeto de violência justificada que emergiu ou está visivelmente para emergir. Isso se traduz em conhecer, como membro, as próprias compulsões que alimentam o projeto de violência justificada em questão.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como apontado anteriormente, esta dissertação toma o problema da provocação e do desafio na produção de violência reativa em situações cotidianas, posto em Franco (1997). Ao invés de tentar responder o *porquê* dessa produção, o foco aqui se deu no âmbito do *como* isso pode vir a ser produzido, isso é, na dimensão processual das interações a partir do que podem ser produzidos conflitos e agressões. Através de uma etnografia etnometodologicamente informada, foram investigados contextos casuais e rotineiros de interação entre homens – partidas de futebol amador: as *peladas*.

A provocação e o desafio se apresentaram como práticas rotineiras nos contextos investigados, podendo-se supor que tais práticas ocorram rotineiramente em diversos outros grupos semelhantes. As provocações, pelas suas formas e seus conteúdos, são práticas generificadas. Os conteúdos frequentemente tratam de concepções normativas do que é *ser homem*, isso é, os comportamentos apropriados ao gênero e, portanto, relatáveis. Esses comportamentos envolvem temas como, por exemplo, orientação, relação e capacidade sexual, assim como força e capacidades físicas. Mesmo quando realizadas em um tom reconhecivelmente de brincadeira, não se configurando, logo, como acusações reais, os homens se defenderiam de maneira séria ou jocosa das provocações jocosas.

Isso aponta que, mesmo quando permitidos os desrespeitos feitos nas e pelas provocações, há interesse dos participantes em prestar contas sobre suas condutas. Tomadas como ameaças ao ego (BAUMEISTER & BODEN, 1995) e à autoimagem perante o grupo (FRANCO, 1997), os alvos, por vezes, lançaram mão de justificativas menos negativas do que as sugeridas nas provocações, reduzindo o dano à imagem de si. Outra estratégia, menos frequente, foi a ausência de respostas às provocações, uma forma de evitar o engajamento na interação e até de fazer cessar a provocação. No entanto, pode-se ter como curso a intensificação das provocações, quando o alvo, sem se defender, é perseguido pela provocação continuada.

As estratégias de provocar e de responder às provocações são mecanismos interacionais disponíveis para os membros, que podem produzir, intensificar ou mitigar conflitos com maior ou menor êxito. A escolha de determinada estratégia para perseguir um determinado curso da situação depende dos interesses dos participantes, como, no caso, das brincadeiras lúdicas respondidas com justificativas sérias. Assim, ainda que enunciadas em tom jocoso, há um interesse central que move esse esforço observado: o respeito.

## 6.1. Buscando respeito

O esforço central dessa pesquisa se deu no âmbito das dinâmicas interacionais da provocação, do desafio e de suas reações mais ou menos hostis e agressivas. Abordando-as dentro de uma perspectiva etnometodológica, não foram focalizados seus motivos, valores ou crenças, mas sim as próprias interações, investigadas pela observação e participação direta. Neste esforço final, propõe-se discutir algumas dimensões dos interesses em jogo nas interações que foram investigadas. A noção de interesse parece útil para discutir como os participantes perseguem certos cursos de ação e o fazem de maneira inteligível e reconhecível para os outros envolvidos, noção essa não de todo estranha à abordagem teórico-metodológica aqui empregada.<sup>5</sup>

Bourgois (2003) aponta como o respeito é uma demanda e um interesse das pessoas. Ele implica em uma busca por “dignidade e realização”, busca essa estruturada pelo contexto cultural e pelas hierarquias sociais, como “parentesco, idade e gênero” (BOURGOIS, 2003, p.324). Essa busca por “respeito cultural”, como no caso dos porto-riquenhos marginalizados em Nova Iorque investigado por Bourgois, estaria vinculada exclusivamente a uma “identidade de cultura das ruas” (idem, p. 326) materialmente baseada na economia informal e até na ilegal.

A respeitabilidade em Katz (1988) pode ser entendida como uma moralidade do lido nas interações como formas normais, logo corretas, de interagir, nas quais se realizam tratamentos simbolicamente não agressivos ou ofensivos para com os participantes. Bourgois (2003) toma a noção de respeito cultural e aponta para o papel das diferenças na realização do respeito nas interações reais e concretas. Fazer gênero (WEST & ZIMMERMAN, 1987), assim como fazer diferença (WEST & FENSTERMAKER, 1995), pode significar fazer respeito ou desrespeito, apesar das distintas definições compartilhadas pelos grupos. Esses elementos seriam realizados nas e pelas interações, inclusive quando o respeito é evocado justamente pela sua violação séria ou lúdica. Se o desrespeito é “uma ameaça ao ego” (BAUMEISTER & BODEN, 2002, p.118), o respeito é uma apreciação positiva ou, ao menos, não ameaçadora do ego. No entanto, ações e gestos são variavelmente avaliados de acordo com os conhecimentos compartilhados. No contexto investigado por Bourgois (2003), a participação, como vendedor, no mercado de drogas ilícitas poderia garantir a respeitabilidade por parte de outros homens e das mulheres.

---

<sup>5</sup> Em diversos trechos, Garfinkel, nos “Estudos de Etnometodologia (2018), emprega a noção de interesses para discutir as políticas e práticas da etnometodologia, noção essa que pode ser rastreada ao longo dessa escola. Analisar essa noção foge do escopo desta pesquisa, mas acredito é um esforço válido para a teoria sociológica, dados as aproximações que permite com outras tradições da disciplina.

Assim, as formas respeitadas normais e, logo, corretas e justas de se tratar os homens por parte de homens, diferem daquelas que devem ser realizadas pelas mulheres para com os homens e vice-versa. Essas formas constituiriam expectativas contextuais dos membros nas situações reais. Sua não-realização é uma ruptura da ordem normal e pode ser seguida por demandas de restauração e reparo, nem que seja a demonstração de que tudo aquilo não passou de uma brincadeira. Ao mesmo tempo, é um interesse dos participantes que a ordem interacional ocorra de forma normal, inclusive o interesse em sua restauração quando ocorrem rupturas.

A própria lógica do respeito e do desrespeito, assim como suas conexões com o ser homem, são cruciais para compreender as dinâmicas da provocação. Constituem-se rivalidades e competições em torno do respeito. Desrespeitar alguém frente a um público é uma forma de conquistar respeito de uma maneira potencialmente predatória, como no jogo de soma-zero, quando alguns desses ataques possuem consequências reais e irrevogáveis, extrapolando a brincadeira. No entanto, no nível da razão prática, existem satisfações sensuais na realização da provocação. A provocação envolve produzir no outro um conjunto de respostas emocionais, tais como influenciar, exercer e demonstrar poder e capacidade, angariar status, estima, respeitabilidade. De maneira competitiva, as provocações envolvem um jogo com possíveis ganhadores. Vencer, demonstrar superioridade, dominar, assim como refutar as ofensas, se defender e prevenir a humilhação são algumas das seduções da provocação e de responder adequadamente às mesmas.

O *modus operandi* hostil e agressivo desses jogadores em busca de respeito demonstra, talvez, as especificidades que permitem com que homens produzam, comparativamente, (muito) mais violência que as mulheres. As práticas normais e comuns aos grupos de homens aqui investigados criam oportunidades para a produção da humilhação e da raiva justamente inspirada, emoções essas que motivam a busca por justiça, segundo Katz (1988). Gênero ajudaria a definir o que é e como é possível o desrespeito e a humilhação para homens ou para mulheres, enquanto práticas generificadas, como a provocação, poderiam tornar mais frequentes sua ocorrência entre os homens, “fazendo a diferença” observável entre homens e mulheres na produção conflitos e de violência física.

As dificuldades em acessar e em conquistar o respeito, que um recurso ou demanda variavelmente alcançável e variavelmente valorizada, respectivamente, poderiam criar as condições para as estratégias violentas e agressivas para sua conquista. É isso que Bufkin (1999) aponta sobre os crimes de ódio, que se constituem como recurso para conquistar estima, respeito e reconhecimento entre os pares e para consigo, de acordo com as moralidades compartilhadas. Por outro lado, as desigualdades e opressões sofridas por populações marginalizadas nem

sempre produzem uma hostilidade para com a *sociedade mainstream*, mas sim um redirecionamento da “brutalidade contra si mesmos e sua comunidade imediata, em vez de contra seus opressores estruturais” (BOURGOIS, 2003, p. 326). Assim como no caso de gênero, a marginalização sofrida por determinadas populações pode contribuir para investigar como essas populações estariam mais envolvidas em situações de violência interpessoal, ou seja, como a diferença estruturaria as interações para a produção de violência.

As concepções normativas informadas por gênero e outras hierarquias, como o código da rua (WIEDER, 1982), tendem a atuar como causas e consequências de comportamentos (JIMERSON & OWARE, 2006), por exemplo, das respostas variavelmente agressivas ao desrespeito e à humilhação. Homens frequentemente sabem que, em certos contextos, não devem *abaixar a cabeça e levar desaforo para casa*, sob risco de humilhação e dano à imagem dentro do grupo, uma vez que poderia posteriormente vir a ser visto como fraco, medroso etc. Muitas vezes, nas próprias situações, espectadores podem até instar os alvos a tomar uma atitude, perguntando se vão *deixar* aquilo ser feito com eles, coisa que homens não deveriam fazer.

Por outro lado, tais códigos de conduta também podem ser empregados para justificar os comportamentos a posteriori, contando-os como caso do código (WIEDER, 1974), persuadindo os presentes a aceitarem a definição da situação, cujos efeitos consequenciais para a interação podem chegar a uma normalização das agressões morais e físicas executadas. Por exemplo, o uso de uma noção de defesa contra algo passado ou presente pode ser uma forma de justificar e normalizar agressões, como na última cena apresentada aqui.

Em resumo, agressões simbólicas e físicas podem ser *convidadas* por presentes ou justificadas pelo autor a partir do uso dos códigos de conduta disponíveis e do conhecimento comum aos participantes, antes ou depois de sua realização, de acordo com os interesses e formas de agir legitimados contextualmente. Por outro lado, as interações são estruturadas por hierarquias de diferenças que criam condições e, possivelmente, dificuldades para alcançar, demonstrar e até disputar o respeito. A hierarquia abordada aqui como central para a produção de violência interpessoal foi o gênero, mas aprofundar essa investigação envolve, necessariamente, dar conta de raça, classe, idade, entre outras possibilidades.

## **6.2. Brincadeira arriscada**

As práticas aqui investigadas brincam ou jogam, quando lúdicas, com aquilo que é muito caro aos homens. Simulam ou dissimulam desrespeitos e ofensas reais, mecanismos

muito importantes de produção de agressão e violência (ANDERSON & BUSHMAN, 2002). As provocações e desafios podem ser feitos como agressões simbólicas, como insultos. Sendo assim, brincar com o respeito pode ser um negócio arriscado, a menos que, no *background* e no *foreground*, existam elementos que permitam o reconhecimento e o enquadramento da prática como sendo lúdica. No *background*, por exemplo, o conhecimento mútuo entre os participantes permite ouvir a provocação como uma brincadeira e não como um insulto (LAMPERT & ERVIN-TRIPP, 2006). No *foreground* da experiência, as deixas e pistas interacionais que podem compor as provocações facilitam esse reconhecimento.

Na maioria dos casos, como argumenta Gastaldo (2008), os participantes conseguem fazer com que a brincadeira seja reconhecida e enquadrada como tal, sem necessidade de prestar contas e justificar o *é* que *realmente* está sendo feito ali. Contudo, nem todos os membros são sempre competentes o bastante para *fazer brincadeira* com sucesso, isso *é*, reconhecida e enquadrada como tal na interação. Tampouco, estão sempre os participantes *realmente* apenas brincando, afinal qualquer brincadeira pode ter *um fundo de verdade*. Isso implica que, apesar da intenção do provocador, alvos e espectadores podem tomar a provocação não como brincadeira, mas como desrespeito real, sério.

A brincadeira de provocar e desafiar pode ser, então, compreendida como uma maneira de simular a dominação da imagem de outra pessoa, empregando, muito frequentemente, ataques a essa imagem, isso *é*, atribuindo àquela imagem que se tenta dominar características que são consideradas negativas ou inapropriadas, dadas as concepções normativas e as expectativas contextuais existentes no grupo e de conhecimento comum. O gênero, elemento sempre relevante para as interações e, ainda, estruturador das mesmas, oferece uma base relevante para a análise dessas práticas, assim como um recurso prático para os metodólogos desse jogo, que são os provocadores.

As agressões simbólicas simuladas são ainda as agressões. *É* possível, portanto, que o jogo deixe de ser apenas um jogo e se torne uma disputa real, quando a *piada* ultrapassa os limites aceitáveis do humor e da brincadeira para um determinado alvo das provocações. Como citado anteriormente, essa ultrapassagem pode ser estimulada por outros presentes, aqueles que *jogam lenha na fogueira*, mas dificilmente um provocado reage de maneira mais hostil e agressiva, *pegando ar*, sem que tenha sido afetado pelas agressões simbólicas ou físicas simuladas nas brincadeiras.

A disputa, com recorrência de descrições que definem a situação e, portanto, possuem efeitos consequenciais para a mesma interação (WIEDER, 1974), aponta para a necessidade da inteligibilidade e do consenso sobre o sentido dos fatos e eventos para que o conflito seja

permitido. Se aquilo que justifica o conflito sequer existiu, o conflito deve cessar. Por isso, os membros competentes tentam defender seu ponto vista como ofendidos, buscando influenciar a interação para que seja reconhecida ali a facticidade da ofensa e do desrespeito. Por outro lado, aqueles interessados no fim do conflito empregam o recurso de contestar essa facticidade ou, ainda, de questionar a razoabilidade da hostilidade e da agressividade como resposta aceitável, adequada ou proporcional à ofensa realizada.

Uma das principais conclusões, é, portanto, a centralidade da produção dos fatos sociais e da facticidade (Garfinkel, 2018; Rawls, 2002) para a possibilidade de emergência de conflitos e de “violências reativas”, como aponta Franco (1997) e Katz (1988). Reconhecer que a ofensa existiu permite a produção das emoções que alimentam essa violência. A inteligibilidade da ofensa pode também justificar o caminho da retribuição agressiva à fonte do dano produzido.

### **6.3. Respeito como categoria moral e analítica**

Aquele que *toma satisfação* tem interesse em restaurar, mitigar ou vingar o dano das agressões morais realizadas. O respeito parece ser uma categoria relevante para pensar a ‘violência reativa’, aquela não planejada e que surge das próprias situações ou situações imediatas de sua ocorrência. No entanto, o respeito precisa de maior tratamento analítico enquanto categoria e elemento da interação. Na literatura investigada para esse trabalho, apesar da centralidade da categoria, o respeito é empregado sem maiores investimentos e elaborações teóricas, usado como no senso comum, sem, contudo, destrinchar ou detalhar o que vem a ser chamado ou nomeado como *respeito*.

Além de um esforço para investigar e mapear os micromecanismos interacionais que influenciam os percursos mais ou menos violentamente reativos, a principal questão aberta nessa dissertação visou: i) ao entendimento e ao desenvolvimento do respeito enquanto categoria analítica, bem como enquanto elemento ou até condição para uma determinada forma de interação; ii) a entender sua dimensão procedural torna possível atender ou não a essa condição; e a entender quais as consequências ou efeitos dessas realizações tanto para as interações em curso quanto para as relações interpessoais. Entender o respeito e seus apelos pode contribuir para jogar luz sobre algumas dimensões de violência (simbólica e física), como, por exemplo, a predominância dos homens nesse fenômeno, como autores ou vítimas.

O respeito implicaria, aqui, em estima por parte dos outros e de si, mas, sobretudo, implicaria em poder. Afinal, humilhar e desrespeitar são, como aponta Katz (1988), capazes de

determinar o valor moral alheio. A centralidade do respeito como categoria moral, bem como comum a diversos grupos de diferentes contextos, é demonstrada pelas próprias reações extremas que engrenam em alguns humilhados e desrespeitados, os quais, não oferecendo a outra face, oferecem, sim, a força como instrumento para cumprir o dever de fazer a justiça com as próprias mãos. Enriquecer essa categoria analítica pode enriquecer a explicação de alguns fenômenos e talvez até possíveis intervenções nos mesmos, assim como Bourgois (2003) argumenta, pois aponta para as bases morais da vida cotidiana e das práticas sociais.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Elijah. **Code of the street: Decency, violence, and the moral life of the inner city**. WW Norton & Company, 2000.

ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. Human aggression. **Annual review of psychology**, v. 53, n. 1, p. 27-51, 2002.

AGNEW, Robert. The origins of delinquent events: An examination of offender accounts. **Journal of Research in Crime and Delinquency**, v. 27, n. 3, p. 267-294, 1990.

\_\_\_\_\_. Building on the foundation of general strain theory: Specifying the types of strain most likely to lead to crime and delinquency. **Journal of research in crime and delinquency**, v. 38, n. 4, p. 319-361, 2001.

\_\_\_\_\_. General strain theory: Current status and directions for further research. **Taking stock: The status of criminological theory**, v. 15, p. 101-123, 2006.

\_\_\_\_\_. When criminal coping is likely: An extension of general strain theory. **Deviant Behavior**, v. 34, n. 8, p. 653-670, 2013.

ALBERTS, Jess K. et al. That's Not Funny: Understanding Recipients' Responses to Teasing. **Western Journal of Communication**, v. 60, n. 4, p. 337-57, 1996.

BAUMEISTER, Roy F.; BODEN, Joseph M. Aggression and the self: High self-esteem, low self-control, and ego threat. In: Human aggression. Academic Press, 1998. p. 111-137.

BARKER, Gary. **Dying to be men: youth, masculinity and social exclusion**. Routledge, 2005.

BETCHER, R W. Intimate play and marital adaptation. **Psychiatry**, v. 44, n. 1, p. 13-33, 1981.

BOLLMER, Julie M. et al. Taking offense: Effects of personality and teasing history on behavioral and emotional reactions to teasing. **Journal of Personality**, v. 71, n. 4, p. 557-603, 2003.

BOULTON, Michael; HAWKER, David. Verbal bullying: The myth of "sticks and stones.". **Bullying: Home, school, and community**, p. 53-63, 1997.

BOURGOIS, Philippe et al. **In search of respect: Selling crack in El Barrio**. Cambridge University Press, 2003.

BOXER, Diana; CORTÉS-CONDE, Florencia. From bonding to biting: Conversational joking and identity display. **Journal of pragmatics**, v. 27, n. 3, p. 275-294, 1997.

BUFKIN, Jana L. Bias crime as gendered behavior. **Social Justice**, v. 26, n. 1 (75), p. 155-176, 1999.

CERQUEIRA, Daniel et al. **Atlas da violência 2019**. Ipea, 2019.

COLLINS, Patricia Hill. **Black sexual politics: African Americans, gender, and the new racism**. Routledge, 2004.

DICIOCCIO, Rachel L. The interactionist model of teasing communication. In: **Arguments, aggression, and conflict**. Routledge, 2010. p. 362-378.

DREW, Paul. Po-faced receipts of teases. **Linguistics**, v. 25, n. 1, p. 219-253, 1987.

EISENBERG, Anne. Teasing: verbal play in two. **Language socialization across cultures**, n. 3, p. 182, 1986.

FRANCO, Maria Sylvia de Carvalho. **Homens livres na ordem escravocrata**. Unesp, 1997.

FRANZÉN, Anna Gradin; ARONSSON, Karin. Teasing, laughing and disciplinary humor: Staff–youth interaction in detention home treatment. **Discourse Studies**, v. 15, n. 2, p. 167-183, 2013.

FAVRET-SAADA, J. Ser afetado”, de Jeanne Favret-Saada. **Cadernos de campo**, n. 13, p. 155-161, 2005.

GASTALDO, Édison. As Relações Jocosas Futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil. **Mana**, v. 16, n. 2, p. 311-325, 2010.

GARFINKEL, Harold. **Studies in ethnomethodology**. Englewood cliffs. Y.: Prentice-Hall, 1967.

\_\_\_\_\_. **Ethnomethodology's program: Working out Durkheim's aphorism.** Rowman & Littlefield Publishers, 2002.

\_\_\_\_\_. **Estudos de etnometodologia.** Editora Vozes Limitada, 2018.

GARFINKEL, Harold; SACKS, Harvey. Sobre estruturas formais de ações práticas. **Veredas-Revista de Estudos Linguísticos**, p. 224-257, 2012.

GOFFMAN, Erving. The arrangement between the sexes. **Theory and society**, v. 4, n. 3, p. 301-331, 1977.

GOODWIN, Marjorie Harness. **He-said-she-said:** Talk as social organization among black children. Indiana University Press, 1990.

HACK, Teresa Elizabeth. "Just kidding." The consequences of "friendly" intergroup teases from acquaintances and close others. 2008. Tese de Doutorado. Purdue University.

HAUGH, Michael. Jocular mockery, (dis) affiliation, and face. **Journal of Pragmatics**, v. 42, n. 8, p. 2106-2119, 2010.

\_\_\_\_\_. "Just kidding": Teasing and claims to non-serious intent. **Journal of Pragmatics**, v. 95, p. 120-136, 2016.

\_\_\_\_\_. Teasing. **Handbook of language and humor**, p. 204-218, 2017.

HAUGH, Michael; BOUSFIELD, Derek. Mock impoliteness, jocular mockery and jocular abuse in Australian and British English. **Journal of Pragmatics**, v. 44, n. 9, p. 1099-1114, 2012.

HERITAGE, John. **Garfinkel and ethnomethodology.** Polity Press, 1984.

JIMERSON, Jason B.; OWARE, Matthew K. Telling the code of the street: An ethnomethodological ethnography. **Journal of Contemporary Ethnography**, v. 35, n. 1, p. 24-50, 2006.

JONES, Nikki. "I was Aggressive for the Streets, Pretty for the Pictures" Gender, Difference, and the Inner-City Girl. **Gender & Society**, v. 23, n. 1, p. 89-93, 2009.

JURIK, Nancy C.; SIEMSEN, Cynthia. "Doing Gender" as Canon or Agenda: A Symposium on West and Zimmerman. **Gender & Society**, v. 23, n. 1, p. 72-75, 2009.

KATZ, Jack. **Seductions of crime: Moral and sensual attractions in doing evil**. 1988.

KELTNER, Dacher et al. Teasing in hierarchical and intimate relations. **Journal of personality and social psychology**, v. 75, n. 5, p. 1231, 1998.

KOWALSKI, R. M. Teasing and bullying. In B. H. Spitzberg & W. R. Cupach (Ed.), **The dark side of interpersonal communication** (2nd ed., pp. 169-197). Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1997.

\_\_\_\_\_. "I was only kidding!": Victims' and perpetrators' perceptions of teasing. **Personality and Social Psychology Bulletin**, v. 26, n. 2, p. 231-241, 2000.

\_\_\_\_\_. **Complaining, teasing, and other annoying behaviors**. Yale University Press, 2003.

KRUGER, Justin; GORDON, Cameron L.; KUBAN, Jeff. Intentions in teasing: When "just kidding" just isn't good enough. **Journal of personality and social psychology**, v. 90, n. 3, p. 412, 2006.

LAMPERT, Martin D.; ERVIN-TRIPP, Susan M. Risky laughter: Teasing and self-directed joking among male and female friends. **Journal of Pragmatics**, v. 38, n. 1, p. 51-72, 2006.

MEHAN, Hugh; WOOD, Houston. **The reality of ethnomethodology**. John Wiley & Sons Inc, 1975.

MESSERSCHMIDT, James W. Masculinities, Crime and. **The Blackwell Encyclopedia of Sociology**, 2007.

MILLER, Jody. Doing crime as doing gender? Masculinities, femininities, and crime. **The Oxford handbook of gender, sex, and crime**, p. 19-39, 2014.

MILLER, Peggy. Teasing as language socialization and verbal play in a white working-class community. **Language socialization across cultures**, v. 3, p. 199, 1986.

MILLS, Carol B.; BABROW, Austin S. Teasing as a means of social influence. **Southern Journal of Communication**, v. 68, n. 4, p. 273-286, 2003.

MILLS, Carol Bishop; CARWILE, Amy Muckleroy. The good, the bad, and the borderline: Separating teasing from bullying. **Communication Education**, v. 58, n. 2, p. 276-301, 2009.

MOORE, Monica M. Courtship signaling and adolescents: "Girls just wanna have fun"? **Journal of Sex Research**, v. 32, n. 4, p. 319-328, 1995.

MORGAN, Marcyliena et al. Conversational signifying: Grammar and indirectness among African American women. **Grammar and Interaction**, 1996.

NISBET, R. E.; COHEN, Dov. **Culture of honor: The psychology of violence in the South**. Westview Press, 1996.

NORRICK, Neal R. Repetition in canned jokes and spontaneous conversational joking. **Humor: International Journal of Humor Research**, 1993.

OLWEUS, D. Victimization by peers: Antecedents and long term outcomes. In K. H. Rubin & J. B. Asendorpf (Eds.), **Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood**, pp. 315-342. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1993.

PASCOE, Cheri Joe. Notes on a sociology of bullying: Young men's homophobia as gender socialization. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, p. 87-104, 2013.

PAWLUK, Cheryl J. Social construction of teasing. **Journal for the Theory of Social Behaviour**, 1989.

RADCLIFFE-BROWN, Alfred R. On joking relationships. **Africa**, v. 13, n. 3, p. 195-210, 1940.

RANDALL, P. **Adult bullying: Perpetrators and victims**. London: Routledge, 1997.

RAWLS, Anne Warfield. Editor's Introduction. In: GARFINKEL, Harold. **Ethnomethodology's Program**. Working Out Durkheim's Aphorism. Rowman & Littlefield Publishers, 2002.

\_\_\_\_\_. Introdução. In: GARFINKEL, Harold. **Estudos de Etnometodologia**. Editora Vozes Limitada, 2018.

ROTH, Deborah A.; COLES, Meredith E.; HEIMBERG, Richard G. The relationship between memories for childhood teasing and anxiety and depression in adulthood. **Journal of Anxiety Disorders**, v. 16, n. 2, p. 149-164, 2002.

SACKS, Harvey; SCHEGLOFF, Emanuel A.; JEFFERSON, Gail. 1) Sistemática elementar para a organização da tomada de turnos para a conversa. **Revista Veredas**, v. 7, n. 1 e 2, 2003.

SACKS, Harvey. Sobre as preferências por concordância e contiguidade em sequências na conversa. **Interseções: Revista de Estudos Interdisciplinares**, v. 13, n. 1, 2011.

SCHIEFFELIN, Bambi B. 8. Teasing and shaming in Kaluli. **Language socialization across cultures**, n. 3, p. 165, 1986.

SCHEGLOFF, Emanuel A.; JEFFERSON, Gail; SACKS, Harvey. The preference for self-correction in the organization of repair in conversation. **Language**, v. 53, n. 2, p. 361-382, 1977.

SCHEGLOFF, Emanuel A. Analyzing single episodes of interaction: An exercise in conversation analysis. **Social psychology quarterly**, p. 101-114, 1987.

SHAPIRO, Jeremy P.; BAUMEISTER, Roy F.; KESSLER, Jane W. A three-component model of children's teasing: Aggression, humor, and ambiguity. **Journal of Social and Clinical Psychology**, v. 10, n. 4, p. 459-472, 1991.

SINKEVICIUTE, Valeria. Decoding encoded (im)politeness. **Developments in linguistic humour theory**, v. 1, p. 263, 2013.

\_\_\_\_\_. "When a joke's a joke and when it's too much": Mateship as a key to interpreting jocular FTAs in Australian English. **Journal of Pragmatics**, v. 60, p. 121-139, 2014.

TEN HAVE, Paul. **Understanding qualitative research and ethnomethodology**. Sage, 2004.

THOLANDER, Michael. Cross-gender teasing as a socializing practice. **Discourse processes**, v. 34, n. 3, p. 311-338, 2002.

TURNER, Roy. **Ethnomethodology**; selected readings. Penguin Books, 1974.

WATERS, Hugh Richard et al. The costs of interpersonal violence—an international review. **Health policy**, v. 73, n. 3, p. 303-315, 2005.

WEST, Candace; ZIMMERMAN, Don H. Doing gender. **Gender & society**, v. 1, n. 2, p. 125-151, 1987.

\_\_\_\_\_. Small insults: A study of interruptions in cross-sex conversations between unacquainted persons. In: **American Sociological Association's Annual Meetings**, 1978.

\_\_\_\_\_. Accounting for doing gender. **Gender & society**, v. 23, n. 1, p. 112-122, 2009.

\_\_\_\_\_. Accounting for doing gender. **Gender & society**, v. 23, n. 1, p. 112-122, 2009.

WEST, Candace; FENSTERMAKER, Sarah. Power, inequality, and the accomplishment of gender: An ethnomethodological view. **Theory on gender/feminism on theory**, p. 151-74, 1993.

\_\_\_\_\_. Doing difference. **Gender & society**, v. 9, n. 1, p. 8-37, 1995.

WIEDER, D. Telling the Code,(In) R. Turner (ed.), **Ethnomethodology**. Harmondworth, Middlesex. England: Penguin Books, 1974.

WRONG, Dennis. **Problem of order**. Simon and Schuster, 1994.