

## A METÁFORA DO JOGO E O MIMETISMO SOCIAL: DELIMITAÇÕES E APROPRIAÇÕES NA PESQUISA E NA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DO ESPORTE

Wanderley Marchi Júnior<sup>1</sup>  
Universidade Federal do Paraná  
[marchijr@ufpr.br](mailto:marchijr@ufpr.br)

Ademir Gebara<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Campinas  
[gebara.ademir@gmail.com](mailto:gebara.ademir@gmail.com)

Envio original: 13-06-2020. Aceitar: 08-07-2020. Publicado: 27-11-2020.

---

### Resumo

Tem-se na atualidade um debate muito intenso e profícuo sobre o esporte na perspectiva das ciências humanas e sociais, entretanto, encontramos ainda limitações na concepção e entendimento da complexidade que caracteriza o esporte. Dessa forma, é necessário discutir as concepções e definições que podem contribuir para uma melhor compreensão e delimitação do esporte enquanto um objeto de estudo sociológico. Nossa proposta é oferecer alternativas para avançar nesse propósito apresentando argumentos que poderão dar maior relevância e consistência ao debate. Com base nesta premissa, o presente ensaio tem por objetivo iniciar uma discussão acerca das possibilidades de interpretação e correlação do esporte com o conceito de *mimesis* ou mimetismo social apresentado no conjunto da obra de Norbert Elias.

**Palavras-chave:** mimetismo social – esporte – sociologia – Norbert Elias.

---

### La metáfora del juego y el mimetismo social: delimitaciones y apropiaciones en la investigación y el análisis sociológica del deporte

### Resumen

Actualmente existe un debate muy intenso y fructífero sobre el deporte desde la perspectiva de las ciencias humanas y sociales, todavía encontramos limitaciones en la concepción y comprensión de la complejidad que caracteriza al deporte. Por lo tanto, es necesario discutir los conceptos y definiciones que pueden contribuir a una mejor comprensión y delimitación del deporte como objeto de estudio sociológico. Nuestra propuesta es ofrecer alternativas para avanzar en este propósito, presentando argumentos que puedan dar mayor relevancia y consistencia al debate. Basado en esta premissa, este ensayo tiene como objetivo

---

<sup>1</sup> Professor Titular da Universidade Federal do Paraná, Brasil (graduação e programas de mestrado e doutorado dos departamentos de Educação Física e Ciências Sociais – DEF/DECISO/UFPR), Coordenador de Centro de Pesquisas em Esporte, Lazer e Sociedade (CEPELS/UFPR) e Vice-presidente da *Asociación Latinoamericana de Estudios Socioculturales del Deporte* (ALESDE).

<sup>2</sup> Ph.D. pela London School of Economics and Political Science – LSE (Universidade de Londres), professor aposentado da UNICAMP, autor de **O Mercado de Trabalho Livre no Brasil**, Editora Brasiliense e **Conversas sobre Norbert Elias**: depoimentos para uma história do pensamento sociológico, Editora Biscalchim.

---

iniciar una discusión sobre las posibilidades de interpretación y correlación del deporte con el concepto de mimesis o mimetismo social presentado en el conjunto del trabajo de Norbert Elias.

**Palabras clave:** mimetismo social – deporte – sociología – Norbert Elias.

---

### **The metaphor of the game and social mimethism: delimitations and appropriations in research and sociological analysis of sport**

#### **Abstract**

There is currently a very intense and fruitful debate about sport from the perspective of the human and social sciences, however, we still find limitations in the conception and understanding of the complexity that characterizes sport. Thus, it is necessary to discuss the concepts and definitions that can contribute to a better understanding and delimitation of sport as an object of sociological study. Our proposal is to offer alternatives to advance this purpose, presenting arguments that may give greater relevance and consistency to the debate. Based on this premise, the present text aims to initiate a discussion about the possibilities of interpretation and correlation of sport with the concept of mimesis or social mimethism presented in the set of Norbert Elias' work.

**Keywords:** Social mimethism - Sport - Sociology - Norbert Elias.

---

#### **Introdução**

Pensar pesquisa científica atualmente deixou de ser um procedimento místico, burocrático ou individualizado para tornar-se condição *sine qua non* no universo acadêmico. Particularmente na Educação Física, este requisito tem definido o desenvolvimento da área frente a inúmeras profissões e carreiras que possuem um *status* construído e estabelecido ao longo de várias décadas, talvez séculos, de história do conhecimento. Visivelmente percebe-se um movimento com o surgimento dos centros de estudos, de laboratórios de pesquisas básicas e aplicadas, e o crescente número de publicações nacionais e internacionais, além da constante e intensa procura pela qualificação do corpo docente das instituições de ensino superior no Brasil. Nesta linha de raciocínio, abrem-se novas frentes e perspectivas de pesquisa na Educação Física, especificamente no esporte, das quais destacamos a pesquisa sociológica.

Pensando nas dimensões e possibilidades da pesquisa sociológica, nos deparamos com inúmeras questões, tais como: como e por que fazer pesquisa sociológica? Quais são os objetos de estudos mais relevantes nesse campo de estudo e quais as principais referências teóricas pertinentes a serem incorporadas para o desenvolvimento desses estudos?

Essas e outras questões nos conduzem a uma fase preliminar de compreensão e delimitação do campo científico, entretanto, buscamos nesse ensaio, especificar uma temática presente nestas questões introdutórias, pois não bastaria afirmar que o esporte é um dos maiores fenômenos sociais dos últimos cem anos. Também não estaríamos avançando muito se tentássemos justificá-lo como um objeto de estudo relevante, cientificamente falando, e, portanto, passível de inserção no campo das ciências sociais e humanas.

Por isso mesmo acreditamos que diante das expectativas, além das diversas apropriações das obras de Norbert Elias e Pierre Bourdieu, teríamos espaço e possibilidade de identificar conceitos, definições e proposições que pudessem auxiliar a construir uma análise mais substanciada do fenômeno esportivo na sociedade contemporânea (Gebara, 2002; 1998). Dessa forma, iniciaremos essa discussão acerca das possibilidades abertas pela inserção do conceito de *mimesis* ou mimetismo social tal como proposto por Norbert Elias.

### **Pensando a metáfora do “jogo” e mimetismo social**

O marco inicial de nossas reflexões encontra-se em Norbert Elias e Eric Dunning (1992) e Norbert Elias (1980). Na primeira referência a questão mimética é apresentada como componente fundamental do jogo. Na segunda referência, a categoria jogo se apresenta como um modelo metodológico para compreender as relações sociais. Alain Garrigou e Bernard Lacroix (2001), focalizaram a mesma problemática na dimensão do “grande jogo da sociedade”, suscitando o conhecimento das características e correlações existentes na sociedade, constituindo então a “grande sociedade do jogo”.

Na sociologia configuracional de Norbert Elias, a sociedade é definida e estruturada num processo competitivo, ou seja, a categoria central para o entendimento da sociedade é o poder e a competição definida no conjunto das suas interdependências e interconexões. Nesse sentido, o jogo pode ser uma referência para a análise das relações sociais. Ao tornar-se uma entrada para pensar a sociologia configuracional, e as relações de interdependência, o jogo assume uma ambivalência entre ser um instrumento de análise, possibilitando uma noção mais realista da sociedade, e uma prática social amplamente difundida. Sobre esta observação, Garrigou e Lacroix (2001: 75-76) acrescentam:

O jogo é invocado para explicar a dimensão concorrencial das relações sociais. [...] Ele pode ser, assim, um instrumento analítico tomado da realidade social ou imaginado para as necessidades de análise. [...] O jogo ou a competição caracterizam as relações de interdependência que ligam os indivíduos e que constituem os grupos sociais, quaisquer que sejam sua dimensão e sua posição social.

A categoria “jogo” também foi apropriada e desenvolvida pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu quando ele lapidava, ou melhor, procurava subsidiar o entendimento das noções de *habitus* e campo. Neste sentido, Bourdieu recorreu várias vezes em sua obra à essa metáfora, e como destaque trazemos o seguinte excerto:

A imagem do jogo certamente é a menos ruim para evocar as coisas sociais. [...] Pode-se falar de jogo para dizer que um conjunto de pessoas participa de uma atividade regrada, uma atividade que, sem ser necessariamente produto da obediência à regra, *obedece a certas regularidades*. O jogo é o lugar de uma necessidade imanente, que é ao mesmo tempo uma lógica imanente. Nele não se faz qualquer coisa impunemente. E o sentido do jogo, que contribui para essa necessidade e essa lógica, é uma forma de conhecimento dessa necessidade e dessa lógica. Quem quiser ganhar nesse jogo, apropria-se do que está em jogo, apanhar a bola, ou seja, por exemplo um bom partido e as vantagens a ele associadas, deve ter o sentido do jogo. [...] Para construir um modelo do jogo que não seja nem o simples registro das normas explícitas, nem o enunciado das regularidades, mas que integre umas e outras, é preciso refletir sobre os *modos de existência diferentes* dos princípios de regulação e regularidade das práticas: há, naturalmente, o *habitus*, essa disposição regrada para gerar condutas regradas e regulares, à margem de qualquer referência a regras; e, nas sociedades onde o trabalho de *codificação* não é muito avançado, o *habitus* é o princípio da maior parte das práticas (Bourdieu, 1990: 83-84).

Recuperando outros autores que trabalharam o conceito de jogo, e não a metáfora ou a categoria analítica, encontramos no clássico *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1939), alguns apontamentos interessantes para corroborar com a nossa linha de raciocínio. Para Huizinga (1995: 13):

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Ainda encontramos na obra de Huizinga (1995: 16) determinantes com respeito às funções do jogo, e basicamente elas se resumem em duas, a saber: a) no jogo, luta-se por

alguma coisa; b) no jogo, temos que representar alguma coisa. Por questões óbvias, para o momento vamos nos furtar de um aprofundamento nessas funções, apenas destacamos que ao pensarmos preliminarmente nas manifestações do esporte moderno, ou se preferirem, em adição o contemporâneo, invariavelmente, encontraremos simulacros que atenderam e atenderão a essas funções. Nesse contexto é possível pensarmos no esporte como uma expressão sociocultural que incorpora e correlaciona-se com as características estruturais da sociedade (moderna, contemporânea ou pós-moderna). Decorrem dessa constatação algumas indagações sobre o imbricamento entre jogo e sociedade.

Quando Norbert Elias (2001; 1994) estudou a sociedade de corte, ele a definiu como um “grande jogo”, como uma descrição realista e analítica das relações sociais existentes naquela configuração. Para Elias o jogo reportava o desenvolvimento de um código de condutas e sentimentos detectado nas e pelas relações sociais. Para Garrigou e Lacroix (2001: 67), *“o jogo não é uma entrada como outra qualquer na sociologia de Norbert Elias. É sua marca específica, uma espécie de esquema paradigmático pelo qual a sociologia se ilumina”*.

Em Elias (1980), encontramos a hipótese de que a sociedade é uma estrutura de competição passível de ser estudada a partir do jogo situado e definido no conceito de configuração, de sistemas de interdependência social, de reequilíbrios de potencial de poder e num processo civilizatório. Na análise eliasiana sobre a sociedade e sobre o esporte, o jogo competitivo entre, e no interior das configurações, é inerente às interdependências pertinentes para todas configurações.

Para confirmar essa argumentação basta nos determos com um pouco mais de atenção, cuidado e profundidade analítica para compreendermos a essência e a coerência interpretativa presente no modelo dos jogos competitivos proposto por Norbert Elias no livro *Introdução à Sociologia*. Nele o autor afirma:

Os modelos de jogo ajudam a mostrar como os problemas sociológicos se tornam mais claros e como é mais fácil lidar com eles se os reorganizarmos em termos de equilíbrio, mais que em termos reificantes. Conceitos de equilíbrio são muito mais adequados ao que pode ser realmente observado quando se investigam as relações funcionais que os seres humanos interdependentes mantêm uns com os outros, do que os conceitos modelados em objectos imóveis (Elias, 1980: 81).

Na delimitação de um modelo de análise da sociedade a partir do jogo competitivo, e com regras, o autor destaca como se constituem as teias de interdependências em determinadas configurações sociais. Destas teias, conceito que Elias entende como mais

adequado para definir e explicitar a sociedade, transparecem as relações de poder que se estabelecem entre os indivíduos e as estruturas sociais. O conceito de poder é um elemento fundamental na análise das configurações, tendo em vista os posicionamentos sociais estabelecidos a partir do potencial adquirido e conquistado pelos participantes da teia, dito de outra forma, o curso e o desenvolvimento das inter-relações sociais é definido pelo potencial de poder de cada participante (como indivíduos e como configurações) e pela forma que cada um deles faz uso desse potencial. Nesta esteira, destacam-se as forças compulsivas as quais se movem na busca de interesses e objetivos dentro das configurações.

Especificamente sobre o modelo de análise do jogo de Elias, Garrigou e Lacroix (2001) acrescentam o seguinte argumento:

Se a redução e a simplificação permitem analisar relações sociais amplas e complexas a partir de modelos de jogo, existe apenas uma **diferença de escala e não de natureza das relações sociais**. [...] O jogo serve, portanto, para pensar relacionalmente os grupos sociais, os quais não são adições de agentes, mas são compreendidos como conjuntos de relações de interdependência (Garrigou; Lacroix, 2001: 76-77. Grifo nosso).

Ao estudarmos as dimensões propostas por Elias (2001; 1998; 1994; 1992; 1980) para entender os mecanismos de funcionamento da sociedade percebemos que a mesma, diante do seu processo civilizacional, apresenta particularidades históricas, as quais permitem uma definição metodológica de análise a partir do sentido da concorrência, do estabelecimento de interdependências e das relações sociais de poder. Esta consideração é o princípio explicativo da postura teórica que pretendemos defender.

Quando pensamos em metáforas do jogo, ou melhor, elementos analíticos do esporte e da sociedade, pensávamos em identificar elementos discursivos comuns os quais permitiriam a construção de uma linha analítica que percebesse articulações entre o jogo, o esporte e a sociedade. E esse processo, em nossa análise, se efetivou por conta da *mimesis*, ou se preferirem, do mimetismo social. Ao assimilarmos o efeito mimético – mesmo que sumariamente definido como o conjunto de representações sociais estabelecidas no micro em relação ao macrosocial –, a competitividade presente no jogo e no esporte pode perfeitamente nos ajudar a estudar e a compreender os mecanismos geradores de comportamentos, *habitus* e poder existentes na sociedade, e vice-versa.

Nesse sentido buscamos em Dunning (1999) um conjunto de referências para dar sustentação e melhor compreensão desse conceito. Para ele, o lazer amplamente entendido possui três elementos básicos: a sociabilidade, a motilidade e a imaginação/emergência das emoções, podendo algumas atividades de lazer não contemplar alguma delas. Por exemplo, num jogo de cartas, a motilidade, que tem como um dos seus componentes a mobilidade, não é plenamente presente.

O que interessa para esse ensaio é que a *mimesis*, na concepção de Eric Dunning, é um componente da motilidade, a qual envolve movimentos espontâneos, movimentos intencionais e movimentos fisiológicos. Em suas palavras:

By 'motility', we meant movement and were referring to such leisure activities as dance and a crucial dimension of sports. [...] We used the term 'mimetic' in order to underscore the idea that a number of leisure activities with otherwise appear to have little in common seem to share specific characteristics. [...] Elias and I used the term 'mimetic' to express this special relationship between the non-mimetic business of life and this specific class of leisure activities. We did not mean by it 'imitative' in a literal sense (Dunning, 1999: 26-27).

Elias e Dunning – observando que todas referências do segundo enfatiza a produção conjunta – afirmam que a emergência de sensações através de atividades sociáveis e miméticas provocam diferentes emoções, por exemplo, medo, elação, ansiedade, deleite, prazer, entre outras. Não é demais lembrar que o mimético não é somente um processo de imitação ou espelhamento da realidade, mas também portador de um sentido figuracional, ou seja, apresenta contextos miméticos revestidos de diferentes colorações emocionais.

We further suggested that emotional arousal plays a central part in sport and leisure because it performs a de-routinizing function. Routines embody a high degree of security and we hypothesized that, without people exposing themselves to a degree of insecurity, to some more or less playful risk, the encrustation of routines could not be lessened (Dunning, 1999: 27-28).

É fundamental destacarmos que tomamos como referência o jogo, o esporte e a sociedade tal como se apresentam na atualidade. No caso do jogo e, especificamente do esporte, estamos nos referindo às suas características no que tange os processos de profissionalização, mercantilização e espetacularização<sup>3</sup>. Falar sobre as manifestações do

---

<sup>3</sup> Sobre uma leitura e interpretação do conceito de esporte na contemporaneidade, consultar Marchi Jr. (2015; 2004).

esporte nesse cenário pressupõe, invariavelmente, falar de práticas e consumos, ofertas e demandas, amadores e profissionais, torcedores e espectadores, espetáculos e simulacros, falar em apropriações e representações sociais, falar em emoções, tensões e mimetismo social, falar em bens culturais e poder simbólico, falar, em última instância, de um conjunto de leis que regem uma determinada configuração ou campo nos quais se estabelecem interdependências e inter-relações na disputa de um maior capital econômico, social ou cultural, de uma posição de distinção, ou ainda, de um maior potencial de poder.

### **Considerações finais**

As configurações e interdependências que se constroem na história do esporte desde finais do Século XIX, colocam tanto o afloramento de emoções como o seu controle, como objeto central para a compreensão do esporte moderno. Estes conceitos propostos por Elias<sup>4</sup>, apontam a presença da tensão e catarse na constituição de emoções controladas ligadas ao desenvolvimento do esporte. Estes componentes miméticos, com sentido mais amplo do que a imitação de gestos, atitudes e comportamentos, permitem ao esporte moderno múltiplas possibilidades na constituição de comportamentos solidários e educativos. Não se trata de negar a irrupção de momentos e circunstâncias de violência e da manifestação de decepções, mas trata-se de dimensionar o fenômeno em sua longa duração, e este é um processo não linear que apresenta tensões, frustrações e contradições.

Alguns aspectos apresentados por Johan Goudsblom nos chamam a atenção quando a proposta é o direcionamento teórico-metodológico para uma área do conhecimento. Goudsblom (2001) afirma que os conceitos elaborados a partir do estudo do processo civilizacional e da Sociologia Configuracional de Norbert Elias são perfeitamente aplicáveis em vários campos do conhecimento, porém, com relativos cuidados. No entendimento do sociólogo, os conceitos devem ser utilizados cautelosamente.

---

<sup>4</sup> “O desporto, tal como outras actividades de lazer, no seu quadro específico pode evocar através dos seus desígnios, um tipo especial de tensão, um excitação agradável e, assim, autorizar os sentimentos a fluírem mais livremente. Pode contribuir para perder, talvez para libertar, tensões provenientes do *stress*. O quadro do desporto, como o de muitas outras actividades de lazer, destina-se a movimentar, a estimular as emoções, a evocar tensões sobre a forma de uma excitação controlada e bem equilibrada, sem riscos e tensões habitualmente relacionadas com o excitação de outras situações da vida, uma excitação mimética que pode ser apreciada e que pode ter um efeito libertador, catártico, mesmo se a ressonância emocional ligada ao desígnio imaginário contiver, como habitualmente acontece, elementos de ansiedade, medo – ou desespero.” (Elias, 1992: 79).



Para Goudsblom, no estudo das interdependências e das configurações sociais as relações não se dão em normas comuns, nada é auto-evidente ou auto-explicativo, pelo contrário, criam-se laços ou teias sociais, nem sempre explícitas, que devem ser consideradas no seu tempo e espaço histórico. É a necessária relação entre o sociogênico e o figuracional na qual devemos evitar a monocausalidade no entendimento de como as pessoas agem, pensam e sentem. Nesta perspectiva, orienta-se a aproximação do sociólogo e do historiador com o intuito de agregar o maior número de informações e fontes do cotidiano. É a formulação das questões de campo, ou, como chamou Goudsblom (2001), o espectro das questões sociológicas, tal qual o fazem os historiadores ao valorizar suas fontes.

Goudsblom sistematizou os estágios do pensamento sociológico levando em consideração que mudanças no contexto social são mudanças refletidas na construção ou transformação do *habitus* social, nas manifestações de comportamento social e no equilíbrio de poder. Dito de outra forma, para entendermos ou estudarmos as mudanças em um determinado contexto social, devemos levar em consideração três frentes de análise, quais sejam, o *habitus*, o comportamento e o poder (Goudsblom, 1992).

Um interessante aspecto do esporte moderno é sua relação complexa com o tempo no esporte espetacularizado, onde convivem múltiplas dimensões de tempo, ou seja, há o tempo do atleta, cronométrico, performático e competitivo; ao seu lado o tempo do torcedor, ansioso e instantâneo, porém centrado na observação do espetáculo, mas não em sua prática efetiva, sem falar ainda no tempo da televisão, com reprises, comentários e articulações entre o tempo dos torcedores e dos atletas (Gebara, 1994). Há também o macrotempo pautado pelas competições, às quais este jogo se submete compondo um calendário politicamente articulado por federações, ligas e clubes, todos interdependentes. Estas diferentes construções temporais imbricadas, são também significativamente diferentes em sua dimensão simbólica. Tempo e símbolo, dimensões culturalmente construídas, para Elias, constituem ao lado das outras dimensões físicas (comprimento, largura e altura), um universo de cinco dimensões.

Para finalizar, gostaríamos de deixar claro que os argumentos aqui apresentados foram indicativos para um aprofundamento maior nos tópicos e teorias abordadas. Portanto, está aberta a palavra e o convite para debater esse exercício interpretativo e correlacional de teorias e conceitos. No nosso ponto de vista, esse trabalho de análise e de correlação é um profícuo exercício na busca de releituras e melhores interpretações teórico-

sociológicas. Cabe a nós desenvolvermos o que o sociólogo norte-americano Charles Wright Mills (1975) chamou de “imaginação sociológica” para podermos compreendê-las e desenvolvê-las com os devidos critérios, consistência e rigorosidade.

## Referências

- BOURDIEU, P. (1990). **Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense.
- DUNNING, E. (1999). **Sports Matters: sociological studies of sport, violence and civilization**. London: Routledge.
- ELIAS, N. (1980). **Introdução à Sociologia**. São Paulo: Martins Fontes.
- ELIAS, N. (1992). **A busca da excitação**. Lisboa: Difel.
- ELIAS, N. (1994). **O Processo Civilizador: uma história dos costumes**. Rio de Janeiro: Zahar, vol. 1.
- ELIAS, N. (1998). **Sobre o Tempo**. Rio de Janeiro: Zahar.
- ELIAS, N. (2001). **A Sociedade de Corte**. Rio de Janeiro: Zahar.
- GARRIGOU, A.; LACROIX, B. (2001). **Norbert Elias: a política e a história**. São Paulo: Perspectiva.
- GEBARA, A. (1994). O Tempo na construção do objeto de estudo da História do esporte, do lazer e da Educação Física. **Anais do II Encontro de História do Esporte, Lazer e Educação Física**, Ponta Grossa, p. 175-189.
- GEBARA, A. (1998). Norbert Elias & Bourdieu: novas abordagens, novos temas. **Anais do VI Encontro de História do Esporte, Lazer e Educação Física**, Rio de Janeiro, p. 75-81.
- GEBARA, A. (2002). História do esporte: novas abordagens. In: PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. (orgs.). (2002). **Esporte: História e Sociedade**. Campinas: Autores Associados, p. 5-30.
- GOUDSBLOM, J. (1992). The Civilizing Process and the Domestication of Fire. **Journal of History**, vol. 3, nº 1.
- GOUDSBLOM, J. (2001). **Conferência**. VI SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR: história, educação e cultura. Assis: Unesp – SP, 12 nov.
- HUIZINGA, J. (1995). **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva.
- MARCHI JR., W. (2004). **“Sacando” o Voleibol**. São Paulo: Hucitec, Ijuí: Unijuí.

MARCHI JR., W. (2015). O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico. **The Journal of the American Socio-cultural Studies of Sport**, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 46-67.

MILLS, C. W. (1975). **A Imaginação Sociológica**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar.