

TEMPORALIDADES NO FUTEBOL DE LAZER: CONTRIBUIÇÕES DA FILOSOFIA DO ESPORTE

Recebido em: 31/08/2025

Aprovado em: 27/11/2025

Licença: 

Allan Victor Zampola Antonio
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Campinas – SP – Brasil
<https://orcid.org/0000-0001-9169-1238>

Marcus Campos
Universidade Estadual Paulista (UNESP)
Rio Claro – SP – Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-1110-9637>

Odilon José Roble
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Campinas – SP – Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-1579-0116>

RESUMO: Esta pesquisa¹ propõe uma intersecção entre a Filosofia do Esporte e os Estudos do Lazer, focando em como a prática do futebol transforma a percepção do tempo. O objetivo central é analisar de que forma a estrutura temporal do jogo, de caráter autotélico (com fim em si mesmo), ressignifica a experiência do tempo de lazer. Utilizando a metodologia heurístico-filosófica, o artigo articula a teoria do jogo de Bernard Suits com pesquisas etnográficas e fenomenológicas sobre o futebol popular. Os resultados, apoiados por evidências empíricas, mostram que o futebol no lazer cria uma "utopia temporal", suspendendo a lógica instrumental do cotidiano, considerando que essa prática não apenas ocupa o tempo livre, mas o converte em uma experiência de liberdade, sentido e plenitude.

PALAVRAS-CHAVE: Filosofia do esporte. Lazer. Temporalidade.

TEMPORALITIES IN RECREATIONAL FOOTBALL: CONTRIBUTIONS FROM THE PHILOSOPHY OF SPORT

ABSTRACT: This research proposes an intersection between the Philosophy of Sport and Leisure Studies, focusing on how the practice of football transforms the perception of time. The main objective is to analyze how the game's temporal structure, with its

¹ Essa pesquisa foi realizada com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

autotelic character (an end in itself), re-signifies the experience of leisure time. Using a heuristic-philosophical methodology, the study articulates Bernard Suits' theory of games with ethnographic and phenomenological research on popular football. The results, supported by empirical evidence, show that football in leisure creates a "temporal utopia" by suspending the instrumental logic of daily life. It is considered that this practice not only occupies free time but converts it into an experience of freedom, meaning, and fulfillment.

KEYWORDS: Philosophy of sport. Leisure. Temporality.

Introdução

Analisar o esporte no espaço-tempo do lazer requer, a princípio, compreender os objetos a serem analisados: esporte, tempo e lazer. O tempo é o conceito-ponte que permite articular as análises filosóficas do esporte e os estudos sociológicos do lazer. De um lado, o tempo do lazer é amplamente debatido em uma perspectiva fenomenológica, isto é, busca-se analisar o fenômeno a partir de uma perspectiva existencial. Por outro lado, o tempo de jogo analisado pela Filosofia do Esporte constitui uma perspectiva analítica, investigando os aspectos internos deste fenômeno. É a partir dessa dualidade de perspectivas em relação ao tempo que o presente trabalho, utilizando a definição de jogo desenvolvida por Suits (2017) como a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários como principal ferramenta analítica, busca compreender como a estrutura lógica do tempo de jogo no futebol pode se articular com as múltiplas concepções de tempo presentes nas experiências de lazer.

Para isso, será necessário explorar as concepções de tempo desenvolvidas na área do lazer, as perspectivas internas de tempo de jogo defendidas pela Filosofia do Esporte e investigar como o futebol, enquanto jogo praticado em momento de lazer é capaz de mobilizar múltiplas experiências temporais.

O tempo no lazer não é absoluto, nem universal. Pelo contrário, é moldado por contextos históricos, sociais e culturais. Dumazedier (1999) o entende como tempo

liberado das obrigações produtivas, enquanto Marcellino (1990) o descreve como tempo disponível para escolhas conscientes frente às demandas do cotidiano. Já Bramante (1998) fala em tempo conquistado, sublinhando a dimensão ativa e política na gestão da própria vida. Essas concepções revelam que o lazer pode significar desde uma pausa residual dentro da lógica do trabalho até um espaço-tempo autônomo, criativo e intencionalmente vivido. Assim, compreender o lazer exige também compreender como o tempo é percebido e experienciado por aqueles que dele participam.

Na Filosofia do Esporte, Suits (2017) apresenta o jogo como uma atividade autotélica, isto é, cujo sentido e finalidade estão no próprio ato de jogar. Essa prática é regida por regras constitutivas que determinam objetivos, limites e meios legítimos, criando um tempo interno distinto do tempo cronológico ou produtivo. No futebol, esse tempo se materializa no apito inicial, no desenrolar das jogadas e no término definido pela regra. Contudo, quando o futebol se insere no contexto do lazer, esse tempo interno ultrapassa a função de simples controle, transformando-se em experiência vivida, marcada pela suspensão de finalidades utilitárias e pela imersão completa no jogo.

Este estudo parte da hipótese de que as temporalidades do lazer e do jogo não apenas coexistem, mas se interpenetram na prática do futebol. Ao investigar esse ponto de intersecção, busca-se compreender como o tempo do jogo pode ser ressignificado pelas vivências do lazer e, ao mesmo tempo, como o lazer pode ser intensificado pela estrutura dramática e envolvente do jogo.

Tal como Suits (2017) desenvolve em sua obra, antes de discorrer sobre a tese substancial sobre temporalidade do futebol no lazer, propriamente dito, é necessário previamente compreender a questão definicional: o que consideramos por tempo? Portanto, para desenvolver essa reflexão, o artigo se organiza em três partes. A primeira

apresentará o tempo instrumental em que é desenvolvido com um fim externo, tal como o trabalho e o tempo estrutural, que irá definir o caráter tempo nas características do jogo. Já o segundo tópico irá aprofundar a questão do tempo, considerando a estrutura interna do jogo, porém, agora, desenvolvendo uma perspectiva existencial por parte dos jogadores, o que gera uma disrupção da percepção temporal. A terceira e última sessão se voltará para evidências empíricas que corroboram com a tese desenvolvida ao longo do texto.

Métodos

O presente trabalho adota uma abordagem metodológica que pode ser caracterizada como heurístico-filosófica, fundamentado na tradição epistemológica que reconhece que as heurísticas desempenham um papel fundamental na filosofia, gerando o que Williamson (2024) apontou como vereditos sobre contraexemplos propostos às teorias filosóficas e formas eficientes de responder comparações que, embora intrinsecamente imperfeitas, são altamente confiáveis. o que as torna particularmente adequadas para investigações que buscam articular domínios conceituais distintos.

No contexto filosófico, esta abordagem permite a exploração criativa de conexões conceituais entre diferentes tradições teóricas, utilizando o que Moustakas (1990) propõe como processo de descoberta autodirigida, característico da investigação heurística. Tal método é especialmente pertinente para este estudo, que busca estabelecer pontes interpretativas entre as temporalidades do jogo (perspectiva analítica) e as temporalidades do lazer (perspectiva fenomenológica), criando um espaço de diálogo interdisciplinar que não se limita à aplicação mecânica de teorias preexistentes,

mas constrói novos nexos por meio da exploração heurística de possibilidades conceituais.

Do Tempo Instrumental ao Tempo Estrutural

Refletir o lazer a partir da noção de tempo significa considerar um percurso que vai do seu uso como recurso instrumental - medido, controlado e subordinado a finalidades externas - até sua vivência como estrutura autônoma de experiência. Essa passagem revela que o tempo, no lazer, não é apenas um dado cronológico, mas um elemento constitutivo de sentido.

Das inúmeras possibilidades de compreender o lazer, o tempo pode ser destacado como “uma das primeiras categorias a serem consideradas para a apreensão do lazer” (Marcassa, 2003, p. 2). A dimensão do tempo no lazer se desenvolve de formas distintas. Dumazedier (1999, p. 132) nomeia como “tempo liberado do trabalho”, Marcellino (1990, p. 31) defende como “tempo disponível”, Bramante (1998, p. 9) denomina “tempo conquistado” e Dumazedier (1990) trata como momento de escolha fora das responsabilidades.

Essas diferentes classificações evidenciam que o tempo no lazer não é homogêneo, mas atravessado por dimensões sociais, políticas e subjetivas. Enquanto Dumazedier (1999) o entende como uma libertação do tempo necessário à produção econômica, Marcellino (1990) propõe que esse tempo disponível esteja relacionado à possibilidade concreta de escolha frente às demandas do cotidiano. Já Bramante (1998), ao falar em tempo conquistado, destaca uma dimensão ativa e política do sujeito em relação à gestão do seu próprio tempo, sublinhando que o lazer é fruto de disputas sociais por melhores condições de vida.

Essa multiplicidade de compreensões indica que o tempo do lazer pode ser tanto um intervalo residual quanto um espaço-tempo autônomo. dotando uma abordagem heurística, podemos agora introduzir um conceito de um domínio distinto, a filosofia analítica do esporte, para iluminar essa questão. A definição de jogo de Bernard Suits, embora não seja uma teoria do lazer, funciona como uma importante heurística para compreender a estrutura interna que qualifica esse tempo livre. Na perspectiva suitiana, essa disponibilidade de tempo (seja ela liberada, disponível ou conquistada) é a condição de possibilidade para o ato de 'jogar um jogo', pois a aceitação voluntária das regras e dos obstáculos desnecessários pressupõe um tempo apartado das necessidades instrumentais da vida ordinária.

No contexto do lazer, o tempo do futebol se expande: o jogador vivencia simultaneamente o mundo real e um tempo próprio, marcado pela suspensão das finalidades utilitárias. O jogo, ao se inserir no tempo conquistado, aproxima-se do tempo vivido, intensamente sentido e repleto de significado. Kretchmar et al. (2017, p. 65) reforça que o jogar é autotélico, ou seja, seu fim e significado residem no próprio ato de jogar, permitindo que a experiência temporal se torne centrada no presente e não em objetivos instrumentais futuros.

É justamente nessa complexidade que se insere o futebol enquanto prática de lazer: mais do que preencher um determinado tempo, ele o qualifica, reconfigura e intensifica a experiência de seus praticantes durante a temporalidade. Para compreender como isso ocorre, é necessário recorrer à Filosofia do Esporte, especialmente a análise de Bernard Suits² sobre jogar um jogo. Ao tratar o jogo como uma atividade com fim em si próprio, o jogo constitui uma temporalidade própria, distinta do tempo produtivo.

² Bernard Suits, a partir de sua Teoria do Jogo, se desenvolve como autor central para a Filosofia do Esporte.

Essa perspectiva permite refletir sobre como o tempo de jogo no futebol, quando vivido no contexto do lazer, não apenas ocupa o tempo livre, mas o ressignifica, constituindo uma experiência temporal singular, marcada pela suspensão das finalidades utilitárias e pela imersão no próprio ato de jogar. Essa vivência aponta para uma articulação entre o tempo do lazer e o tempo interno do jogo, revelando o futebol como forma expressiva de apropriação do tempo disponível.

Em uma definição simplificada sobre jogar um jogo, Suits trata essa ação como “uma tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” (Suits, 2017, p. 82). Essa percepção analítica sobre o jogo se desenvolve a partir de elementos internos da prática, como as regras constitutivas, os meios permitidos e proibidos para se alcançar um objetivo, os próprios objetivos e a aceitação voluntária desses elementos. Isto é, o tempo de um jogo de futebol é interno e delimitado, com início e fim bem definidos. É nesse sentido que o tempo de jogo perpassa por uma primeira configuração: o tempo estrutural que, no desenrolar da estrutura interna do jogar, tem como função delimitar o momento em que o jogo acontece. O futebol acontece nos limites dos apitos inicial e final ou, ainda, das convenções existentes em relação ao início e fim da prática. Entretanto, como será desenvolvido no tópico seguinte, dentro da temporalidade estrutural, o jogo possibilita uma perspectiva vivencial que, por vezes, é capaz de romper a lógica cronológica.

Virada temporal: da estrutura interna do jogo à experiência interna do sujeito

O conceito de lazer pode variar conforme a perspectiva adotada. Considerando, em suma, o lazer como realizado em “momento/tempo diferente do tempo dedicado ao trabalho e que está disponibilizado para uma atitude/atividade que se caracterize

enquanto lazer” (Oliveira, 2004, p. 23). Em qualquer das definições de tempo (tempo livre, tempo liberado, tempo conquistado, etc.), entretanto, existe um elemento que atravessa todas as experiências de lazer: o jogo. O jogo se apresenta como forma privilegiada de vivenciar o lazer, conferindo-lhe estrutura, sentido e intensidade. Assim, mesmo que as concepções de lazer insistam em critérios diferentes – utilidade, prazer ou liberdade – o jogo permanece como manifestação central, capaz de transformar o tempo em experiência vivida.

O jogo no contexto do lazer não se limita à competição ou à formalidade, apesar de estarem presentes. Ele é, antes de tudo, um espaço de experimentação e de criação de sentido. Ele introduz limites, desafios e objetivos próprios, que são internalizados pelos participantes e que diferenciam o tempo do jogo do tempo cotidiano. Kretchmar descreve essa atração afirmando que "os jogos nos fornecem testes. Testes, por sua vez, nos fornecem o drama da incerteza, a emoção da competição e a chance de resolver problemas" (Kretchmar, 2005, p. 131, tradução nossa). É essa busca por um desafio que transforma o tempo livre em uma experiência rica. Por meio dessa temporalidade específica, o lazer adquire consistência e profundidade, tornando-se mais do que mera pausa das obrigações ou intervalo de descanso: ele se torna momento de envolvimento pleno, em que os sujeitos experienciam liberdade, incerteza e interação social.

Embora a análise de Suits trate inicialmente o jogo como um sistema logicamente fechado, a prática do futebol no lazer nos convida a um novo passo investigativo. Aqui, a nossa abordagem heurística nos permite explorar uma conexão que não é imediatamente óbvia: como essa estrutura formal e analítica dá origem a uma experiência temporal profundamente fenomenológica. O desafio conceitual é construir

uma ponte entre o 'tempo estrutural' do jogo e o 'tempo vivido' do jogador, um nexo que a investigação heurística está particularmente apta a construir

No tempo de jogo, o jogador adentra o que Johan Huizinga (2014) consagrou como o 'círculo mágico': um espaço-tempo apartado da vida ordinária, com regras e lógicas próprias. Essa contribuição é fundamental por destacar o caráter de exceção da dimensão cultural do jogo. Contudo, para os fins desta análise, a perspectiva estritamente lógica de Bernard Suits se mostra mais operante. Enquanto Huizinga foca na *atmosfera* que separa o jogo da vida, Suits se concentra na *estrutura formal* que o define: as regras constitutivas, os meios proibidos e o objetivo lusório. É essa estrutura lógica, e não apenas a aura do círculo mágico, que permite analisar a temporalidade do jogo de forma precisa. Assim, embora o jogador esteja fora do mundo real no sentido de Huizinga, ele está, mais fundamentalmente, operando dentro de um sistema lógico fechado, como propõe Suits, onde a experiência temporal é reconfigurada pela necessidade de superar obstáculos desnecessários. O tempo cronológico, referente à estrutura do jogo ainda existe, mas a experiência é dominada pelo tempo qualitativo do momento oportuno, da jogada decisiva.

Segundo Suits, o jogar é como a luz em contraste com a escuridão. Em outras palavras, não podemos entender um sem o outro, a luz depende do escuro para existir. O tempo que o jogar consome está em relação com o tempo normal que é usado com determinados propósitos (Kretchmar et al., 2017, p. 65, tradução nossa).

Assim, o tempo do futebol no lazer não é apenas o tempo do relógio ou das regras. É um tempo de liberdade vivida, de experiências partilhadas, de sentido fabricado coletivamente. Em diálogo com Suits, é possível dizer que o jogo, quando praticado em tempos de lazer, não apenas suspende o instrumental, mas também reescreve o tempo como forma de ser.

O autotelismo é uma das características de "jogar um jogo" que reforça essa proximidade entre as relações de tempo afirmada por Suits. Kretchmar et al. (2017, p. 65) reforça que “em contraste com a natureza do trabalho, o jogo é autotélico. Ou seja, o fim, a satisfação, o significado do jogo reside no próprio fazer”. Essa natureza autotélica redefine a experiência temporal, onde ao invés de buscar alcançar um objetivo futuro, o tempo torna-se o próprio elemento de experimentação e os jogadores imergem no desenrolar da atividade. Sendo assim, o fim em si próprio é uma consequência direta da estrutura lógica do jogo definida por Suits. Como os obstáculos são desnecessários e aceitos voluntariamente, a única recompensa intrínseca possível é a própria atividade de superá-los. O próprio jogar torna-se o fim, precisamente porque os meios foram desenhados para invalidar qualquer fim externo.

A temporalidade do jogo é, ainda, intrinsecamente dramática pela característica da incerteza. Se o resultado fosse predeterminado, a experiência perderia a tensão gerada pela imprevisibilidade. Os desafios do esporte e dos jogos são inventados (Kretchmar et al., 2017) e essa incerteza molda a experiência temporal do jogo como uma narrativa aberta. Cada momento contém a possibilidade de sucesso ou fracasso, tornando o presente extremamente carregado de significado.

Desse modo, ao integrar as perspectivas analítica e fenomenológica, compreende-se que o tempo do futebol no lazer ultrapassa dicotomias rígidas entre utilidade e gratuidade, entre produção e ócio, entre estrutura e vivência. O jogo não apenas se desenrola em um tempo próprio e autônomo, mas também participa da experiência do tempo vivido, em que os sujeitos experienciam liberdade, incerteza e sentido. O futebol, enquanto prática em contextos de lazer, torna-se, assim, um território privilegiado para a apropriação criativa do tempo, em que a experiência do jogar

transforma e ressignifica a própria vivência temporal dos praticantes. Trata-se de um tempo não apenas ocupado, mas plenamente vivido.

Em busca de um cenário de relação entre o ser e o jogo, Suits (2017, p. 239) defende a necessidade

de uma actividade onde o instrumental esteja inseparavelmente combinado com o intrinsecamente valioso, e que tal actividade não seja ela mesma um instrumento para qualquer fim ulterior. Os jogos satisfazem na perfeição este requisito. Pois nos jogos temos de ter obstáculos a cuja superação podemos aspirar somente para podermos ter a actividade no seu todo, nomeadamente, a actividade de jogar o jogo. Jogar jogos torna possível preservarmos em Utopia um grau suficiente de esforço para que a vida seja digna de ser vivida.

Dessa forma, o futebol praticado no lazer não apenas envolve regras e objetivos específicos, mas também produz um espaço-tempo em que o esforço se justifica pelo próprio ato de jogar. Considerando que o lazer “sempre aparece vinculado, de uma forma ou de outra, ao trabalho” (Silva; Farjalla, 2007, p. 15), trabalho esse que é desenvolvido para uma recompensa externa (financeira). O jogo subverte essa lógica se desenvolvendo com fim em si próprio. Kretchmar (2005) reforça essa subversão ao contrastar o jogo com o trabalho. Enquanto o trabalho frequentemente nos faz desejar “chegar logo ao fim”, no jogo a jornada é, em muitos aspectos, tão boa quanto o destino. É essa valorização do processo que alinha a prática do jogo à visão utópica de Suits, onde o esforço se torna intrinsecamente valioso. Nesse aspecto, Freire (2017) defende que no jogo, não há compromisso com o instrumental, afirmando que “o jogador, entregando-se ao jogo, escapa à realidade e aos seus compromissos imediatos, rompe com o tempo cronometrado e participa do eterno” (Freire, 2017, p. 45).

Cabe aqui, um apontamento necessário em relação aos diversos contextos em que os futebolis acontecem. Damo (2018, p. 4) defende o uso do termo no plural “porque os modos de existência desse jogo simples e cativante são de fato diversificadas”. Sem dúvidas que, considerada a diversidade de contextos em que o futebol acontece, em

muitos deles o valor externalista resultante do êxito esportivo pode ser elementar, inclusive no futebol do lazer. Entretanto, consideramos como forma de alcançar os objetivos desse artigo - de compreender como o tempo do jogo pode ser ressignificado pelas vivências do lazer e como o lazer pode ser intensificado pela estrutura dramática e envolvente do jogo - propomos analisar as relações entre jogador e jogo em uma temporalidade distanciada do tempo de jogo.

Nesse contexto, a superação dos desafios e obstáculos do jogo, sejam eles técnicos, táticos ou corporais, não visa uma finalidade externa, mas potencializa a experiência intrínseca do jogar. Isso porque “o objetivo do esporte é alcançar algo; completar uma tarefa que é dada por regras acordadas dentro de um cenário competitivo” (Martinková, 2021, p. 47). Tal perspectiva reforça a visão de suitiana de que os jogos oferecem um modelo de atividade em que o esforço e o prazer se entrelaçam, criando um cenário em que a vida cotidiana é momentaneamente transformada em uma utopia temporal, onde o tempo deixa de ser meramente cronológico e torna-se vívido, intenso e significativo pelos objetivos da prática

O tempo do jogo, ao ser apropriado pelos participantes, torna-se um tempo de experimentação e de construção de sentido, em que a incerteza, o desafio e a cooperação transformam cada instante em oportunidade de aprendizado, prazer e realização pessoal. A incerteza inerente ao jogo, a imprevisibilidade dos resultados e dos desafios, cria uma dimensão dramática do tempo, transformando cada instante em momento significativo.

Ao integrar as perspectivas do lazer e do jogo, compreende-se que o futebol se insere em um território privilegiado para a apropriação criativa do tempo: um espaço onde a experiência vivida transcende dicotomias entre utilidade e gratuidade, produção e ócio, estrutura e vivência. Mais do que uma simples suspensão da vida ordinária, o

jogo se revela como uma fonte de significado profundo. Considera-se, portanto, os jogos enquanto atividades humanas por excelência, pois neles "o instrumental está inseparavelmente combinado com o intrinsecamente valioso" (Suits, 2017, p. 239). Essa fusão ocorre porque, como argumenta Kretchmar (2005), a satisfação não deriva de uma utilidade externa, mas da própria experiência de superação dos obstáculos do jogo.

Dessa forma, a temporalidade do futebol no lazer se afasta da lógica da eficiência para aproximar da completude. O tempo deixa de ser um recurso a ser otimizado e torna-se momento para a busca por excelência em desafios voluntários. A incerteza do resultado, a necessidade de improvisação e a interação com os outros participantes criam uma experiência holística, que engaja o ser humano em sua totalidade. É nesse envolvimento integral que a estrutura do jogo, com suas regras e obstáculos, o próprio objetivo lusório que Suits (2017, p. 54) identifica como essencial para a existência de um jogo, se converte em liberdade, e a passagem do tempo cronológico se dissolve na intensidade do momento presente.

No espaço de jogo em que a linha central divide não apenas o campo, mas dois tempos, o cronológico e o da experiência, o futebol se desenvolve a cada ação dos jogadores uma filosofia do jogar em um ambiente que os apitos inicial e final marcam apenas a estrutura cronológica do tempo estrutural de jogo. Porém, são as ações realizadas pelos jogadores na execução de um corte, na coragem no pênalti e na espera do goleiro na última defesa que condensam o tempo experienciado. Onde o correr não é mera economia de movimento utilitário, mas uma decisão autotélica. Corre-se pelo prazer do deslocamento, pela busca de trazer o jogo para si, pelo risco da incerteza e pela possibilidade de reinventar o jogo momentaneamente. O contra-ataque oriundo de um erro, a desorganização da defesa, a troca de passes nas entrelinhas, todos os

elementos do jogo tecem uma narrativa em que o esforço se justifica em si próprio, isto é, é autotélico. Suits (2017) adverte que jogar um jogo é assumir um obstáculo e sua superação não instrumentaliza a vida mas a enriquece. No futebol de lazer, a rotina, o instrumental se suspende e o tempo se espessa, tornando cada tomada de decisão um ato utópico, onde a obrigatoriedade do mundo exterior se dissipa e os sujeitos, em um tempo conquistado, habitam a integridade do presente.

Evidências Empíricas da Experiência Temporal no Futebol de Lazer

As reflexões teóricas desenvolvidas neste trabalho encontram respaldo em um conjunto significativo de pesquisas empíricas que investigaram as práticas futebolísticas populares no Brasil e as experiências temporais no contexto esportivo. Estes estudos oferecem evidências que corroboram a hipótese central de que o futebol como prática de lazer constitui uma forma específica de apropriação temporal, caracterizada pela suspensão das lógicas instrumentais e pela emergência de temporalidades alternativas.

A etnografia pioneira de Villela (1997) sobre as peladas cariocas já documentava como essas práticas criam tempos próprios que se distinguem tanto do tempo cronológico quanto das temporalidades do trabalho. Através de observação participante prolongada, o autor demonstrou que os participantes das peladas desenvolvem uma percepção temporal específica, onde o tempo do jogo se torna autônomo em relação às pressões externas. Esta autonomização temporal parece corresponder ao que Suits (2017) denomina de autotelismo do jogo, evidenciando empiricamente como o futebol como lazer pode materializar a utopia temporal proposta pelo filósofo canadense.

O estudo etnográfico multilocalizado de Myskiw e Stigger (2014) sobre o futebol de várzea em Porto Alegre oferece evidências ainda mais detalhadas sobre as

temporalidades alternativas no futebol popular. Os autores documentaram como a organização varzeana opera segundo lógicas temporais distintas daquelas do futebol profissional, criando o que denominam de "tempo da várzea" - uma temporalidade que privilegia as relações sociais, a sociabilidade e o prazer do jogo sobre a eficiência e os resultados. Esta temporalidade específica manifesta-se na flexibilidade dos horários, na extensão dos jogos conforme o envolvimento dos participantes e na suspensão das pressões competitivas características do esporte institucionalizado. Na perspectiva suitiana, isso indica que o objetivo principal na várzea não é meramente vencer o jogo, mas manter o jogo acontecendo. O resultado torna-se secundário dentro do objetivo maior de sustentar a experiência lúdica, demonstrando como a 'utopia temporal' se manifesta não na busca pela vitória, mas na perpetuação do próprio ato de jogar.

A etnografia de Damo (2005) sobre a formação de jogadores no Brasil e na França revela como as práticas informais do futebol brasileiro - especialmente as peladas e o futebol de rua - constituem espaços-tempos de experimentação onde prevalece o que o autor denomina de "tempo da criatividade". Diferentemente do tempo disciplinado dos centros de treinamento, estas práticas populares permitem a emergência de temporalidades espontâneas, marcadas pela improvisação, pela expressividade corporal e pela liberdade de experimentação. Estas evidências empíricas sustentam a proposição teórica de que o futebol como lazer constitui um território privilegiado para a experiência do tempo vivido, em contraposição ao tempo medido e controlado.

A pesquisa fenomenológica de Elkington (2010) sobre as experiências de flow no contexto do lazer oferece insights cruciais sobre as dimensões temporais da experiência esportiva. Através de entrevistas em profundidade com praticantes de

diversas modalidades, o autor identificou três fases distintas na experiência temporal do flow: pré-flow, flow-em-ação e pós-flow. Esta estruturação temporal da experiência corrobora a análise teórica aqui desenvolvida sobre a passagem do tempo estrutural para o tempo vivido no contexto do jogo. Particularmente relevante é a constatação de que, durante a fase de flow-em-ação, os participantes relatam uma "suspensão da consciência temporal ordinária", experimentando o que o autor denomina de "presente expandido" - uma temporalidade qualitativa que transcende a medição cronológica. Quando o objetivo é intrínseco (o próprio ato de jogar) e os desafios estão perfeitamente equilibrados com as habilidades, não se tem razão para se projetar para o futuro (um fim externo) ou para o passado. O presente expandido do flow é a assinatura fenomenológica do autotelismo. A teoria de Suits nos dá a causa lógica (a estrutura do jogo) para o efeito experiencial do flow descrito por Elkington (2010).

O estudo de Hunter e Csikszentmihalyi (2000) sobre a fenomenologia do corpo-mente no esporte oferece evidências adicionais sobre as alterações na percepção temporal durante a prática esportiva. Os autores documentaram como atletas em estado de flow relatam experiências de "tempo suspenso", "eternidade do momento presente" e "dissolução da consciência temporal". Estas descrições fenomenológicas correspondem precisamente às características da utopia temporal proposta por Suits, evidenciando empiricamente como o esporte pode constituir um espaço-tempo alternativo às lógicas produtivistas da sociedade contemporânea.

Por fim, a pesquisa de Magalhães Pinto (2004) sobre os sentidos e significados do tempo de lazer entre jovens de Belo Horizonte revela como as práticas esportivas, especialmente o futebol, são percebidas pelos participantes como momentos de "tempo conquistado" - uma temporalidade apropriada criativamente pelos sujeitos em

contraposição ao tempo alienado do trabalho e dos estudos. Os relatos coletados pela autora demonstram que o futebol funciona como um "refúgio temporal" onde os jovens experimentam formas alternativas de relação com o tempo, caracterizadas pela intensidade, pela presença e pelo envolvimento pleno.

Estas evidências empíricas convergem para sustentar a proposta heurística deste trabalho: o futebol praticado como lazer pode constituir uma forma de utopia temporal, onde as lógicas instrumentais são suspensas em favor de temporalidades qualitativas, vividas e significativas. As pesquisas etnográficas e fenomenológicas analisadas oferecem um robusto corpus empírico que parece validar as reflexões filosóficas aqui desenvolvidas, demonstrando que a articulação entre a teoria dos jogos de Suits e os estudos do lazer não constitui apenas um exercício especulativo, mas encontra correspondência concreta nas práticas futebolísticas populares brasileiras.

Considerações Finais

O percurso deste trabalho partiu da constatação de que o ser humano contemporâneo vive imerso em um dilema temporal, onde "se vê dividido entre as obrigações impostas por suas atividades laborais e o desejo de libertar-se dessas tarefas" (Aquino; Martins 2007, p. 481) para, enfim, usufruir de um tempo para si. Essa tensão fundamental entre o tempo do trabalho e o tempo do lazer nos coloca diante de uma escolha que define nossa própria existência, tal como a versão fábula clássica que Bernard Suits, por meio de seu personagem Scepticus, resume com precisão: "embora passar o tempo todo a trabalhar sem brincar indubitavelmente faça de nós formigas entediadas, passar o tempo todo a brincar sem trabalhar faz de nós cigarras mortas" (Suits, 2017, p. 47). A contribuição central desta investigação foi mobilizar a filosofia

analítica de Bernard Suits, não como uma teoria do lazer, mas como uma ferramenta heurística para desvendar a estrutura temporal que o jogo impõe ao tempo livre.

A prática do futebol no contexto do lazer emerge, então, não como uma mera fuga dessa dualidade, mas como uma sofisticada forma de reconciliação. Ao entrar em campo, o jogador não apenas ocupa um "tempo liberado" ou "disponível", mas o transforma. A estrutura do jogo, com suas regras e objetivos, cria uma temporalidade única.

Demonstramos que a estrutura do jogo, definida como a “tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” (Suits, 2017, p. 82), é o mecanismo que transforma o tempo quantitativo do relógio no tempo qualitativo da experiência. A natureza autotélica do jogar, consequência direta dessa estrutura, converte o tempo disponível em tempo vivido. Como a análise das evidências empíricas construiu, fenômenos como o “tempo da criatividade” de Damo (2005) ou o presente expandido do flow Elkington (2010) são ocorrências fenomenológica da lógica interna do jogo. A teoria de Suits nos permitiu ver a causa estrutural por trás do efeito experiencial documentado em peladas, várzeas e práticas esportivas.

É aqui que a perspectiva analítica de Suits sobre o jogo se encontra com a experiência fenomenológica do lazer. O futebol praticado por prazer não é apenas uma atividade autotélica, mas também a materialização de uma pequena utopia temporal. Como a personagem suíça argumenta, a vida ideal em uma Utopia só encontraria sentido na atividade de jogar, pois esta é a única que combina o esforço com o intrinsecamente valioso sem servir a um fim externo. O jogo, portanto, "torna possível preservarmos em Utopia um grau suficiente de esforço para que a vida seja digna de ser vivida" (Suits, 2017, p. 239).

Dessa forma, o futebol no lazer transcende a simples ocupação do tempo. Ele se torna um laboratório existencial onde o jogador, voluntariamente, aceita "superar obstáculos desnecessários" para experimentar uma forma de vida com propósito e significado intrínsecos. Cada partida é uma breve Utopia, um momento em que o caos da vida cotidiana é substituído pela ordem do jogo, e o tempo deixa de ser um recurso a ser gerenciado para se tornar o próprio campo da liberdade e da realização. O futebol, assim, não é apenas o que fazemos em nosso tempo livre, é uma pista de como poderíamos viver se fôssemos verdadeiramente livres. As implicações desta análise se estendem para além da filosofia do esporte, sugerindo que a busca por uma vida mais significativa na sociedade contemporânea pode se beneficiar de uma maior valorização das estruturas autotéticas em outras esferas da vida. Investigar como outras manifestações do jogar, para além do esporte, podem reconfigurar nossa experiência temporal permanece um campo fértil para futuras pesquisas.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Cássio Adriano Braz; MARTINS, José Clerton de Oliveira. Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, Fortaleza, v. 7, n. 2, p. 479-500, 2007.

BRAMANTE, Antônio Carlos. Lazer: concepções e significados. **Revista Licere do Centro de Estudos de Lazer e Recreação**, Belo Horizonte, UFMG, v. 1, n. 1, 1998.

DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão**: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. Tese (Doutorado em Antropologia Social) — Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

DAMO, Arlei. Futebóis: apresentação. **FuLiA/UFMG**, v. 3, n. 3, p. 3-9, 2018.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva; SESC, 1999.

ELKINGTON, Sam. Articulating a systematic phenomenology of flow: an experience-process perspective. **Leisure/Loisir**, v. 34, n. 3, p. 327–360, 2010.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas-SP: Autores Associados, 2017. Coleção Educação Física e Esportes - livro eletrônico.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

HUNTER, Jeremy; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The phenomenology of body-mind: the contrasting cases of flow in sports and contemplation. **Anthropology of Consciousness**, v. 11, n. 3-4, p. 5–24, 2000.

KRETCHMAR, Robert Scott. **Practical philosophy of sport and physical activity**. 2. ed. Champaign, IL: Human Kinetics, 2005.

KRETCHMAR, Robert Scott; DYRESON, Mark; LLEWELLYN, Matthew; GLEAVES, John. **History and philosophy of sport and physical activity**. Champaign, IL: Human Kinetics, 2017.

MAGALHÃES PINTO, Luciana Maria Silva de. **Sentidos e significados de tempo de lazer na atualidade: estudo com jovens belo-horizontinos**. Dissertação (Mestrado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

MARCASSA, Luciana. A invenção do lazer-educação, cultura e tempo livre na cidade de São Paulo (1888-1935). **LICERE — Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 6, n. 1, 2003.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Papirus Editora, 1990.

MARTINKOVÁ, Irena. Desinstrumentalizando o esporte, a pessoa e o movimento. In: REPPOLD FILHO, Alberto Reinaldo; MONTEIRO, Alberto de Oliveira; GARCIA, Rui Manuel Proença (org.). **Filosofia do esporte: desafios contemporâneos**. Porto Alegre: Marcavisual; ESEFID/UFRGS, 2021.

MOUSTAKAS, Clark. **Heuristic research: design, methodology, and applications**. Newbury Park: Sage Publications, 1990.

MYSKIW, Mauro; STIGGER, Marco Paulo. O futebol "de várzea" é "uma várzea"? Etnografia da organização no circuito municipal de Porto Alegre. **Movimento**, v. 20, n. 2, p. 445–469, 2014.

OLIVEIRA, Cristina Borges. Sobre lazer, tempo e trabalho na sociedade de consumo. **Conexões**, v. 2, n. 1, p. 20–34, 2004.

SILVA, Vinicius Fernandes Gomes da; FARJALLA, Renato. A perspectiva filosófica do conceito de lazer no âmbito da educação física. **LICERE — Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 10, n. 3, 2007.

SUITS, Bernard. **A cigarra filosófica: a vida é um jogo?**. Porto: Gradiva, 2017.

VILLELA, Jorge Luiz Mattar. Por uma etnografia da pelada: descrição de um caso. **Pesquisa de Campo**, Rio de Janeiro, n. 5, p. 69–93, 1997.

WILLIAMSON, Timothy. Heuristics in philosophy. **Asian Journal of Philosophy**, v. 3, n. 39, 2024. DOI: 10.1007/s44204-024-00174-7.

Endereço dos Autores:

Allan Victor Zampola Antonio
Endereço eletrônico: allanzampola99@gmail.com

Marcus Campos
Endereço Eletrônico: marcus.campos@unesp.br

Odilon José Roble
Endereço eletrônico: roble@unicamp.br