

# **43º Encontro Anual da Associação Brasileira de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais**

## **SPG27 Sexualidade e gênero: disputas em torno de sujeitos, estado e direitos**

### **Título:**

**'Vai deixar, é?':**

**Masculinidade e as seduções da provocação e do desafio**

**Pedro de Barros Correia Amaral  
Mestrando no PPGS UFPE**

### **Introdução**

O presente trabalho abarca a investigação desenvolvida no âmbito do mestrado em sociologia sobre uma prática de senso comum, realizada com frequência e envolve, frequentemente, agressões verbais e físicas: a provocação. O trabalho está estruturado em 4 partes.

Após a discussão introdutória para contextualização, será apresentada uma problematização partindo de uma breve revisão bibliográfica sobre a prática em questão, principalmente na literatura anglo-saxônica sobre *teasing* e *provocation*, para delimitar traços comuns das práticas e dos cursos da interação. Esse quadro geral será discutidos sob a luz das proposições de Jack Katz (1988) sobre as seduções da violência "justamente inspirada", considerando como práticas interacionais e processos emocionais podem construir as bases de sentido para um "*righteous slaughter*". A partir disso, será articulada como a masculinidade pode aparecer no foreground da interação e na construção da ofensa, desonra e na violência justamente inspirada.

Em seguida, será discutido a orientação teórica e metodológica assumida. Considerando o foco na prática da provocação, uma prática de senso comum, foi escolhida uma abordagem etnometodológica articulada a uma prática etnográfica

de pesquisa. A abordagem foi selecionada pela adequação ao objetivo de observar exclusivamente a realização de práticas *in situ*. O desenho de pesquisa envolveu uma etnografia etnometodologicamente informada em 'peladas', sessões amadoras de futebol, em locais distintos da Zona Norte do Recife, realizadas entre maio e setembro do ano corrente.

Por fim, serão apresentados dois relatos de situações ocorridas no campo. Como ilustrações casos típicos, os cursos da interação, mecanismos e os sentidos colaborativamente realizados nos e através dos cursos são recursos ricos para a análise em andamento. A partir dos elementos centrais da etnometodologia, é possível analisar a construção local e colaborativa da ordem social através das atividades e dos sentidos que elas dão organizam. Algumas conclusões serão apresentadas, mas faz-se necessário ressaltar o caráter preliminar face à análise ainda em andamento.

Com cerca de 60 mil homicídios por ano, o Brasil enfrenta uma crise na segurança pública. Apesar da gravidade da violência no Brasil, observa-se uma 'normalidade' da mesma, como frequência regularmente observável. Em média, ocorreram 171 homicídios por dia em 2016, segundo Atlas da Violência 2018. Regular também são as configurações: homens são os principais envolvidos, seja como vítimas ou agressores. Apenas em 2016, 92.41% dos homicídios foram de homens, especialmente jovens, negros e pobres. Por outro lado, os homens são a maioria dos presos, dos autores de violência contra a mulher e contra a população LGBT.

Há uma conexão entre o comportamento dos homens e a exposição a situações de violência, a doenças, inclusive as sexualmente transmissíveis, a acidentes de trabalho e de trânsito, suicídio, mortes prematuras e à menor expectativa de vida. É lugar comum afirmar que os conjuntos de valores e ideais dominantes do que significa ser homem são realizados e perseguidos na prática vulnerabilizam os homens e as pessoas ao seu redor. Valores como virilidade, valentia, força etc., formariam modelos de conduta, pelos quais os homens estão matando e morrendo para provar que são homens. Da regularidade das situações de violência e dos envolvidos em sua produção, surge a pergunta sobre como é possível emergir, **regularmente**, a violência em certos tipos de situações.

O objetivo deste trabalho é investigar a provocação como prática comum e de senso comum, entre homens em contextos casuais e entre relações de amizade, parentesco e proximidade. Atenta-se, portanto, para as estruturas interacionais da provocação enquanto mecanismos de produção de violência e de oportunidades para o emprego da violência. Além disso, busca-se descrever e analisar métodos de membros para provocar e reagir às provocações, especialmente os enunciados produzidos e as expectativas contextuais contingentes. Por fim, é analisar nessas situações práticas as seduções para homens em provocar, desafiar e reagir.

### **Provocação e desafio**

Carvalho Franco (1997) indica, em “Homens Livres na Ordem Escravocrata”, situações dessa sorte. Lá, a violência integrava a vida cotidiana, emergindo de situações comuns. Muitas vezes, era um recurso para recuperar a honra ofendida. A violência não era apenas um recurso disponível, razoável, aceito e esperado, mas uma resposta necessária e imperativa às ofensas pessoais, ainda que percebida por terceiros como desproporcional em relação à própria situação de conflito da qual emergia. A autora argumenta que a honra era aquilo que havia de mais caro àqueles homens naquele contexto de profunda pobreza material e cultural. Recuperá-la era um imperativo moral. Em tal ímpeto, a violência era realizada reativamente.

Duas perspectivas podem ser extraídas sobre a regularidade da violência: a) a emergência de violência pode ser regular devido à 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 e interesses, expectativas, normas e valores ligadas ao que significa ‘ser homem’ estão profundamente conectadas a produção de violência na sociedade brasileira.

A autora aponta especificamente um tipo de situação cotidiana, corriqueira, onde a honra masculina poderia ser ofendida, um pré-requisito para a emergência da violência reativa e não premeditada entre homens vinculados por parentesco, amizade e proximidade: a provocação e o desafio. Estes, define a autora, são

técnicas de controle de comportamento e, possivelmente, a principal prática de divertimento entre homens livres naquele contexto de pobreza material e cultural.

Como citado, a revisão da literatura abordou principalmente a produção acerca dos termos '*tease*'/'*teasing*' e '*provocation*'. O primeiro descreve, principalmente, estudos focados na forma lúdica de brincadeiras, zoação afetiva, assumindo, contudo, a possibilidade de teasing antissocial, agressivo e emocionalmente danoso para os alvos. Essa última forma é equivalente ao que se denomina como bullying.

A provocação pode realizar uma forma lúdica de interação situada, podendo ser vista como um continuum entre formas mais afetuosas e mais agressivas. A construção das provocações e seus resultados (dano emocional ou fortalecimento de laços) estariam 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).

A literatura define *teasing* como a 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 à ambiguidade sobre seu caráter, sendo um problema prático para o provocador, que pode sinalizá-la variavelmente, e para os outros participantes que percebem, interpretam e avaliam a provocação. O sentido da provocação, por exemplo, sua seriedade ou ludicidade, é construído e disputada localmente e colaborativamente 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 não-seriedade, necessária para que b) a situação seja definida e realizada pelos participantes como uma brincadeira,

evitando a ofensa. A provocação 'de brincadeira', entendida como 'desrespeito permitido' pela literatura (Haugh, 2017), pode ter sua permissão revogada no curso da interação, a depender de variados fatores, produzindo, assim como a seriedade, uma ofensa, a resposta emocional que pode motivar subseqüentes agressões.

Existe o problema paralelo da intenção do provocador e a realidade da provocação. O que faz um provocador? Disfarça um ataque sério como brincadeira ou brinca com uma coisa séria? Atores competentes podem reivindicar que aquilo 'era só uma brincadeira' para definir retrospectivamente a situação através do uso de uma instância normativa como recurso que tenta anular as consequências reais da ação realizada (Haugh, 2016). Os outros participantes também podem disputar a definição da situação durante seu desenrolar, respondendo que 'isso não é brincadeira' e 'isso não tem graça', 'com isso não se brinca' etc.

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: fortalecimento de vínculos sociais; introdução de atores a expectativas normativas sobre o comportamento através da indicação de comportamento desviante; controle social pelo constrangimento e vergonha induzidos; gerenciamento de prestígio social; influência no grupo; e até ansiedade e depressão em indivíduos alvos de provocações persistentes e cumulativas, o bullying.

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 expectativas existentes para os contextos de homens entre seus pares. Carvalho Franco argumenta que a provocação pode ofender a integridade pessoal masculina, cuja reação violenta é considerada válida, legítima e necessária para restituição daquilo que foi

ofendido. O desrespeito é uma violação de normas e expectativas e, como violação, engaja emocionalmente os alvos.

O desrespeito pode ser uma ofensa grave para o alvo da provocação. Segundo Haugh (2017), a percepção e interpretação do teasing depende de vários fatores: características pessoais, experiências prévias, a percepção do alvo sobre as intenções do provocador; temas da provocação mais ou menos problemáticos, como gênero e raça, por exemplo, presença e reação do público à provocação. Soma-se a isso que os alvos tendem a perceber as provocações mais negativamente do que os provocadores.

Há também uma produção, mais comum na psicologia social e criminologia, que trata da provocação como uma tensão (strain) ou estressor que, sob certas circunstâncias e para algumas pessoas, é condutor ao engajamento violento (Agnew, 2013). Muito da literatura em gangues, juventudes, estilo de vida criminal, cultura da rua ou código da rua aponta que indivíduos “especialmente sensíveis à provocações” (idem, p.12) são mais engajados ou propensos a se engajar em resolução por vias violentas. Segundo Anderson (2002), provocações incluem insultos, desconsiderações e outras formas de agressões verbais, agressões físicas e até interferências na obtenção ou realização de alguma meta importante.

A provocação pode ser considerada um “estímulo aversivo” que, muitas vezes, motiva 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*. Esse ponto será retomado posteriormente. Agnew (2013) também ressalta o papel de identidades que enfatizam dureza, respeito e honra, emoções e excitação, e de crenças sobre violência ser “uma resposta desejável, justificável ou pelo menos desculpável para um conjunto de tensões” (p.12).

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 (p.121). Para esses autores, um indivíduo frente à avaliações negativas, como nas provocações, deve escolher entre aceitar ou rejeitar a avaliação, uma escolha que

ditará a resposta emocional. Rejeitar implica em perceber a avaliação como injusta e injustificada, o que induz a uma reação emocional de raiva dirigida à fonte da avaliação.

Para os autores, essa especificidade do alvo aponta para uma “função comunicativa da agressão” que pode ser entendida como “uma ação coerciva desenhada para influenciar o comportamento de outros” (idem, p.123), ao mesmo tempo em que pode restaurar a auto estima através de um sentimento de superioridade devido à dominação realizada na agressão. A dominação da fonte de ameaça pode anular a ameaça através da demonstração física da superioridade, provocando o sentimento de superioridade e poder (idem). Contudo, refutar ou contradizer uma ação de ‘fazer-inferior’ não requer, necessariamente, a realização situacional de uma superioridade, mas, pelo menos, de uma igualdade. Assim, provocações poderiam ser anuladas por uma retribuição que equipare o alvo inicial com o provocador. Como Baumeister e Boden (1998) argumentam, a estima pode ser pensada como um “recurso escasso” (p.123) e negociado como num jogo de soma-zero: para alguém ganhar, alguém tem que perder.

De maneira geral, as tensões podem influenciar as formas de lidar com as próprias tensões, as percepções sobre custos dessas formas e a disposição para lidar de determinada forma. As tensões seriam mais condutivas para a violência quando percebidas como injustas, de alta magnitude e quando estão associadas com fraco controle social ou pressão/incentivo para o engajamento criminal (Agnew, 2001). A injustiça é especialmente importante por estar fortemente relacionada à raiva que, por sua vez, aumenta a probabilidade de crime violento, 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 controle, assim como desejos por retribuição ou vingança.

A percepção de injustiça depende, contudo, do tratamento do sentido da situação pelos participantes. Agnew 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, há dano, mas a situação não é percebida como injusta, visto que é uma prática de senso comum coletivamente sustentada e difundida, uma coisa normal. As chances é que a noção de injustiça ou de que 'aquilo é errado' depende da violação de expectativas relevantes. Pode-se argumentar que a demanda por respeito, isso é, um tratamento respeitoso, constitui uma dessas expectativas, como Franco aponta (1997). Provocar, contudo, pode e frequentemente envolver algum desrespeito ou uma agressão simbólica. A literatura aponta e a experiência própria pode indicar que é necessário empregar métodos específicos para fomentar o sentido desejado, seja ofender ou 'só brincar'. Isso é, tornar reconhecível uma provocação como ofensiva ou como brincadeira.

Por outro lado, 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 auto controle. Longe de considerar os homens "sedados culturais" (Garfinkel, 2018) que apenas obedecem 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. 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 necessidade de reagir violentamente.

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 malfeito, capaz de seduzir o ator uma reação violenta, considerada desproporcional, desnecessária e estúpida, quando vista de fora ou posteriormente. Katz (1988) aponta que é no foreground da interação onde reside a solução para os problemas de explicações deterministas com ecológicas, de background e psicológicas do crime e da violência. Essas teorias falham em explicar o porquê da maioria das pessoas que se adequam às categorias causais não cometerem violências, o



motivo de muitos agressores não se adequarem às categorias causais e, por fim, o porquê de muitos agressores passarem longos períodos de tempo sem se engajarem em atos violentos.

Segundo Katz, nós construímos as experiências como artefatos que moldam os atores. Ao construir os objetos sociais, tornamo-los apelativos para nós. Eles ganham qualidade emocional. Essa é a mágica da motivação: a consciência se move para e para longe dos objetos. O desafio, para o autor, é 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 atração para a violência, assim como para outras atitudes, requer uma perda de consciência reflexiva da subjetividade. Porém, isso é feito de maneira sutil, disfarçando suas contingências. Ao invés de perguntar o motivo de alguém ter feito algo, encontrando justificativas, postula Katz, quando se pergunta como foi feito, se encontra o desenvolvimento processual da experiência, cuja utilidade é enorme, visto 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, portanto, uma criatividade experiencial para submissão de si para 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, op. cit., p.9). Tais experiências envolvem emoções morais, pois as atrações que mais compelem são aquelas que ameaham 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.

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, mas é, para Katz, de uma "irracionalidade justamente inspirada" (1988, p.15). Ela emerge justamente quando algo essencial da vida individual e do grupo está sob ameaça. É essa forma sensual que define a experiência do

assassinato banal. A violência perpetrada 'reativamente' é uma forma de sacrifício: a vítima é marcada para reconsagrar o agressor, mas sua morte não é condição necessária, nem suficiente ao projeto em curso.

O projeto em questão, o 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 emocionalidade durante a implementação do projeto (honrar a ofensa sofrida através da marca no corpo do ofensor).

A percepção de um ataque tão crítico que ameaça a existência moral envolve uma crença na inabilidade ignorar um desafio tão fundamental. Ainda que físico, ele é sempre moral e quase sempre intencional. Há, aponta o autor, 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. Por outro lado, essa percepção de negação de valor moral fundamental, e portanto da própria sociedade, é mais frequente entre configurações casuais e entre parentes, amigos ou pessoas próximas. As humilhações nesses cenários são mais graves, pois são frequentemente 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 por outros, do valor moral ser determinado por outra pessoa, uma vulnerabilidade real e duradoura. A humilhação presume uma intenção consciente e explícita de degradação do alvo por um participante. A fúria vem da raiva e carrega a "ameaça do caos" (Katz, 1988, p.25). O reconhecimento da insuportabilidade da humilhação é marcado pela "triumfal" busca furiosa pela restauração do valor através da dominação da situação.

A fúria é um esforço contrário, oposto à humilhação. Apesar de cegar 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. É esse espírito que oferece uma forma de restaurar o valor negado

pela humilhação, preservando os elementos valorizados da identidade social. Ao destruir, a fúria marca uma criatividade mais eterna que a humilhação. Não é apenas a defesa de um valor moral pela violência, mas é o uso da violência a partir do artefato moral do espírito de justiça para escapar da humilhação. A violência é empregada na medida em que “transmite o sentido situacional de defesa de seus direitos” (Katz, 1988, p.31).

Katz aponta o ataque fatal é o último de uma série 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, no mínimo, moralmente. É um processo de degradação do ofensor para reconsagração do ofendido e da moralidade manchada. No entanto, o processo depende de uma série de elementos para se efetivar e, segundo o autor, se um deles falha, a tendência é que o processo de desmonte.

A pressão necessária para sustentar e desenvolver esse processo é interativa. A respeitabilidade, por exemplo, pode ser reconstruída por outros meios, como a intervenção pacificadora de um terceiro ou uma reação não inflamadora de um dos participantes. Pode ser interrompido pelo próprio ator, numa desistência frente a um futuro incerto e irreversível. Como Katz aponta, a sedução do assassinato justo é o desconhecido futuro aberto pela transformação transcendente de uma humilhação insuportável que nega a própria possibilidade de respeitabilidade futura. Assim, a incerteza que marca esse processo interacional é devido “ao fato fenomenológico de que sua sedução final é o desconhecido” (Katz, 1988, p.43).

O esquema de Katz oferece uma perspectiva para um tipo extremo de situação violenta emergente da provocação. No entanto, sendo uma prática de senso comum e regularmente encontrada, supõe-se que há uma ocorrência especialmente difundida entre homens. No entanto, sua ocorrência é muito mais frequentemente não-violenta ou menos violenta. Raramente a violência deve emergir e, quando emerge, raramente se torna fatal. A construção de uma fúria assassina, como analisada por Katz, envolve uma humilhação intensa, mas não aceita. O humilhado deve realizar uma criatividade experiencial para construir o sentido de fúria justamente inspirada. Além disso, ele deve conseguir concretizar

a agressão. Por fim, ser capaz de produzir morte através da agressão. 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.

Se homens matam mais e principalmente outros homens, como aponta Katz sobre os EUA e como o é no Brasil, há algo distintivo em suas identidades e práticas que os coloca nessa posição. Antes que argumentar por um determinismo de gênero numa propensão masculina pela violência, faz-se mais rico observar que há uma especificidade de gênero nos objetos sociais necessários para os projetos homicidas inspirados pelo espírito de justiça. São os objetos sociais de constituição do que é o “certo”, de até onde um pode aguentar a humilhação, da transição para a raiva e o estilo sacrificial que compele cada gênero.

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 corretas de ser homem. O conceito de masculinidade hegemônica (Connel & Messerschmidt, 2013) expressa justamente que haveriam modelos de ideais, fantasias e desejos masculinos no topo da hierarquia de gênero, modelos inalcançáveis, mas perseguidos e presentes “nas constituições práticas masculinidades como formas de viver as circunstâncias locais cotidianas” (p.253), construída oposicionalmente aos modelos de feminilidade. Esses valores e ideais podem ser investigados ou testados como expectativas contextuais e realizações dos atores nas interações. Como Garfinkel (2018) aponta, gênero não é algo fixo, mas uma realização situada e constante.

A realização de provocações e reação mais ou menos violenta podem constituir expectativas de como um homem deve se comportar e esforços práticos de ‘ser homem’ em determinados espaços. É de se esperar, argumento, que homens devam saber brincar, mas também saber a hora de reagir agressivamente. No entanto, há movimentos sutis que são difíceis de serem

reconhecidos como brincadeiras ou ofensas reais. São incongruências com as quais deve se lidar. Trabalho de reparo, relato e até o uso de força podem ser esforços para resolver os problemas práticos propostos. Ao mesmo tempo, as práticas indicam sentidos dessa realização de gênero, desde as piadas ou insultos que podem também ser interpretadas como censuras ou assédio de gênero, indicando a existência das expectativas contextuais sobre como um homem deve se comportar.

## **Metodologia**

O problema de pesquisa reside em investigar como ocorre uma provocação. Isso abarca o método prático empregado para provocar; os métodos de interpretação da provocação, seja como brincadeira ou ofensa, pelos participantes (público e alvo); os métodos de reação à provocação; as formas pelas quais a provocação é definida, atualizada e implicativamente sequencial para a situação; quais tipos de mecanismos interacionais são utilizados e como o são utilizados para iniciar, continuar e encerrar uma provocação de brincadeira ou uma provocação ofensiva; considerando ainda as experimentações sensuais, emocionais envolvidas nas situações de provocação desde prazer na brincadeira ou no desrespeito até a raiva e ira em ser ofendido.

Para investigar o sentido prático das provocações em grupos de homens, suas formas, conteúdos e dinâmicas de engajamento mais ou menos violento, é necessário que a investigação se baseie na observação direta e participante, considerada a diversidade de recursos e elementos interacionais empregados no curso das provocações, incluindo expressões faciais, formas de locução, de olhar, a presença e reação de público, a interpretação dos atores envolvidos, as reações e o encadeamento de provocações.

É necessário que a observação participante seja realizada 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 (Carvalho Franco, op. cit.), 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” (p.315).

O ambiente de competição do futebol não apenas é um espaço fértil para práticas lúdicas arraigadas da cultura masculina, como também as provocações podem ser expectativas contextuais desses espaços. As provocações podem encontrar aí, mais frequentemente, uma forma menos violenta. Não há imunidade à ocorrência de ofensa e 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 realizada de maneira rotineira em determinados contextos, e, sendo organizada, dotada de expectativas pelos membros, as provocações constituem parte do mundo do senso comum e são pouco investigadas como tal pela sociologia, principalmente na literatura de língua portuguesa. Provocar é uma algo frequentemente feito com palavras, mas não necessariamente apenas com palavras. Os enunciados e outras formas de comunicação não-verbal serão partes ou as próprias atividades, muitas vezes sem a explicitação de que aquilo que está sendo feito é uma provocação. Afinal, como exposto, a ambiguidade pode ser uma peça central na mecânica da provocação.

Com orientação etnometodológica, a coleta de dados deste trabalho consiste em observação participante em jogos amadores de futebol entre homens, as peladas, e, dependendo da autorização dos participantes, em gravação sonora e/ou audiovisual. A coleta simultânea via notas escritas e faladas visa um registro mais fiel e detalhado para preservar a ordem interacional observada, incluindo as falas e os elementos não-falados. O foco etnometodológico é, portanto, no processo de realização pelos membros das atividades, onde existe a possibilidade de atualização e manipulação das regras

pelos membros, tornando-as observáveis e descritíveis. Através da observação das práticas, é possível entender as regras e os métodos empregados pelos membros nas situações de provocação.

A observação participante abarca 3 peladas diferentes durante 6 meses. As peladas observadas ocorrem em quadras públicas e privadas em diferentes bairros do Recife. A amostra de peladas foi definida para abarcar uma variação de classe e raça dos participantes. A partir da participação nos jogos, busca-se estabelecer vínculos de confiança com os participantes das peladas. A participação nas partidas é reduzida gradualmente, possibilitando maior atenção à observação. Seguindo princípios éticos para a pesquisa, será requisitada permissão dos participantes a permissão para a realização da pesquisa, preservando sempre o anonimato.

Os dados serão analisados à luz dos princípios etnometodológicos. Através dos princípios de indicialidade, reflexividade, reconhecibilidade (Garfinkel, 2018), é possível compreender como os membros tomam as provocações e suas reações como 'documentos de' padrões subjacentes e 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 compreender as especificidades contextuais de termos aparentemente genéricos. Para compreender como os elementos morais e normativos são criativamente realizados e manejados, é necessário descrever os significados contextuais nas situações concretas a partir da identificação de quem fala, quando, como e com quem.

A provocação é uma prática realizada através da comunicação verbal e não-verbal. O foco da investigação recairá sobre a dimensão conversacional das interações rotineiras e, portanto, a orientação metodológica será adequada a esse caráter. 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 significa os meios de descrição das atividades como inteligíveis e racionalmente avaliáveis para outras pessoas. Os relatos

apresentam as situações como passíveis de descrição, inteligibilidade e análise, características essas realizadas nas atividades. Os relatos são realizações nas situações e são necessários para 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 a estrutura aberta e flexível dos elementos normativos (a cláusula etecetera de Garfinkel), não há nem limite de máximas, nem limitação a um escopo de situações, cabendo aos membros conectar seus repertórios sobre os elementos normativos às situações presentes (Wieder, 1974). Há um trabalho criativo de conectar os acontecimentos ao entendimento do que 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 justificação moral, assim como de descrição ou definição retrospectiva de uma forma organizada de vida. Enunciá-lo torna as atividades observáveis como moralmente, repetitivamente e constrangidamente organizadas (idem), ocultando os interesses dos atores em manipular as atividades.

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

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. Assim, uma reflexividade opera no desenho e reconhecimento da comunicação de acordo com a interação vigente.

Uma etnografia etnometodologicamente informada deve dar conta, portanto, 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 contém orientações embutidas e manejam expectativas contextuais.

## **Relato**

Durante pouco mais de um mês, a pelada 1 passou a ocorrer 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. Em 20/07, eu estava jogando uma partida quando uma dinâmica agressiva emergiu. No outro time jogava Neymar, um dos melhores jogadores do grupo, numa posição ofensiva. No meu time, 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:

-Foi nada!

A raiva se intensificou com uma percepção de injustiça pela agressão não reconhecida, muito menos devidamente resolvida pela marcação de falta. Na primeira pelada que joguei com esse grupo, fiz uma falta igual, derrubando o Carcará. A falta foi marcada, fui repreendido e pedi desculpas para ele. Na hora que derrubei, percebi que havia exagerado na força. A injustiça de uma agressão, errada, desnecessária e injustificada, cuja falta não foi marcada contrastou pra mim essa experiência em que cometi a falta igual.

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 a bola e empurrando ele, derrubando-o no chão. A falta foi marcada pelo juiz e Matusalém, zagueiro adversário, me pediu calma.

-Pedro! Calma aí, rapaz.

Imediatamente, respondi:

-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 e olhou pra mim e, com o braço esquerdo pra baixo ao lado do tronco, ele fez um sinal com os dedos se esticando e voltando em direção à palma da mão. Um sinal de 'vem', 'vem pra cima' ou 'vem pegar' a bola. Não reagi ao sinal, permaneci parado observando. Na hora, fiquei desconfiado do 'convite'. Como membro, percebi o desafio, mas entendi também que era uma armadilha.

Para perceber a armadilha precisei utilizar o conhecimento de senso comum sobre os marcadores não irem pra cima do adversário com a bola, mas esperarem o momento certo para dar o bote e 'desarmá-lo'. Ir pra cima facilita para um adversário driblar o marcador. Ser driblado por dar o bote muito cedo, por 'ir de vez', aconteceu comigo algumas vezes nas primeiras peladas que participei nesse grupo, assim como fui repreendido por isso e orientado ou ordenado a não fazer. O tempo que permaneci parado observando Neymar durou alguns segundos até que o juiz apitou e interrompeu a partida por algum motivo externo.

## **Análise**

Não tenho como dizer o que motivou a jogada agressiva de Rodrigo. A minha falta, contudo, ganha sentido dentro e a partir da sequência da interação

durante o do jogo: foi uma resposta à altura, uma retribuição para igualar a situação. Posteriormente, enquanto registrava minhas notas de campo me perguntei 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 ocorre dentro desse contexto de jogo, de algum insucesso e de derrota para Neymar e sua equipe. Neymar é um dos craques da pelada, mas não estava conseguindo bons resultados na 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’, o ocorrido não atendeu as condições para ser considerado 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 prática que foi reconhecida como falta, inclusive por mim, não foi reconhecida naquele momento. Houve uma frustração com uma expectativa contextual. A agressão sofrida e não relatada como falta, como esperado por mim, por sua vez, fomenta um tratamento do sentido da interação como uma agressão injusta e não sancionada, a condição para a busca por retribuição e reestabelecimento de uma reciprocidade na interação. O relato da agressão como ‘nada’, uma realização na situação, foi incongruente com minha percepção da situação. O reparo dessa incongruência é a própria agressão que realizei: se não foi nada, o que faria em seguida, também o seria. Tornei, para Neymar, observável e relatável que sua falta não foi ‘nada’.

Uma falta marcada é um relato próprio daquela atividade organizado, um relato institucional. Marcar falta é descrever uma prática realizada como errada, uma prática que contraria as regras vigentes dentro do grupo. Essas regras servem de referência de sentido para relatar a prática da agressão como uma falta, tornando a agressão observável e racionalmente avaliável. A agressão que cometi é descrita, logo, inteligível, e avaliada como errada, contra as regras. Na medida em que é relatado, o relato estrutura a própria interação, 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 expõe, de maneira implícita, que não houve calma na minha ação. Se tivesse havido calma, não teria ocorrido aquela falta e, caso haja calma no curso da interação, não ocorreriam faltas seguintes, alterando o sentido do curso prévio da interação e do futuro, ao indicar a necessidade de calma. Ao mesmo tempo, Matusalém torna observável que é necessário calma para a interação que envolvia eu e Neymar, reconhecendo que minha agressão fora uma resposta à agressão anterior sofrida.

A minha resposta constitui um relato que torna observável e racional minha agressão: a falta ocorreu porque Neymar deixou o cotovelo alto. Deixar o cotovelo alto é um 'jogo perigoso', isso porque o cotovelo pode atingir o rosto e machucar gravemente o adversário. Assim, fiz referência a uma defesa contra uma agressão ou a uma reciprocidade de agressões como justificativa da minha ação. A agressão retribuída realiza reflexivamente a reconstrução de uma situação de reciprocidade, recuperando um equilíbrio, uma justiça que fora feita.

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

O desafio que Neymar realiza ao fim do caso descrito acima pressupôs, com razão e com sucesso, vale ressaltar, que eu fosse capaz de reconhecer a mensagem. No entanto, o convite não foi exitoso, pois eu não fui pra cima. Talvez nem precisasse ser exitoso, visto que o recebimento e compreensão da mensagem provocativa já produz o sentido necessário para alimentar a disputa. 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, é modificada no processo

interacional. As agressões foram constituídas como uma linguagem válida para a interação.

Após a ruptura de expectativas contextuais, a expectativa de sancionar agressões que se enquadrem como faltas, ganha 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 competitiva entre os dois participantes. As agressões constituem 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 torna mais saliente o sentido de uma nova ordem competitiva. É uma mensagem clara e reconhecível que atualiza o conflito existente e condiciona próximos movimentos. Ele reconhece que há uma reciprocidade ao reconhecer e continuar a rivalidade.

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 falha e o jogo conflituosos continua 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 e provocação e o atualizaria. É possível afirmar que há um equilíbrio na interação: os participantes colaborativamente constroem a interação, agressiva, *pero no mucho*, e um sentido compartilhado, através de uma 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 (Matusalém) e devem (o juiz, por exemplo) a qualquer momento intervir e evitar o agravamento das agressões. A instabilidade dessa rivalidade 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, se agravando crescentemente.

P-DESARME (3x)\*

N-AGRESSÃO

P-AGRESSÃO

J-FALTA

M-REPREENSÃO

P-JUSTIFICAÇÃO

N-DESAFIO

INTERRUPÇÃO

A sequência da interação já indica esse processo de agravamento. De simples interações 'normais' de jogo, os desarmes, uma primeira agressão se constitui, é retribuída e, por fim, o desafio é 'oficializado'. A forma de retrocesso realizada é uma intervenção por um terceiro, porém sem sucesso. O fim do jogo, contudo, consegue finalizar o processo, cessando o conflito, pois traz fim a seu contexto de realização, 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 e 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. Essa noção se articula com as observações de Katz (1988) e Baumeister & Boden (1998) sobre a dimensão comunicativa e simbolicamente criativa da violência.

Nesse sentido, é necessário aprofundar a análise no entendimento de como as identidades estão imbricadas no desenho, na interpretação e na reação às agressões mais ou menos costumeiras. A violência, menos que um elemento inaceitável, 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 violências estabelecem uma comunicação e, conseqüentemente, uma reciprocidade, quando entendemos a necessidade de reciprocidade para a confiança, uma

condição para a comunicação (Garfinkel, 2018). Os dois envolvidos esperavam que o outro fosse capaz de reconhecer a mensagem expressada pela agressão. No entanto, é uma ordem instável, pois sua realização é predatória, visto que, no limite, pode debilitar e anular totalmente o receptor. Ou, preferivelmente, sofrer intervenções de terceiros que suspendam a disputa.

### **Conclusões preliminares**

Segundo a literatura, há um conjunto de atividades que podem ser realizadas através das provocações, incluindo censura de comportamentos, mitigação de tensões, fortalecimento de vínculo etc. Os sentidos dos enunciados empregados nas provocações e em suas respostas nos fornecem elementos para entender os sentidos colaborativamente realizados das interações e como estão sendo realizados, apesar da ambiguidade entre seriedade e brincadeira inerente às provocações.

Os achados preliminares apontam para tipos de frases que desempenham papéis dentro das situações de provocação. Um dos principais trabalhos observados é o de inflamar ou 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' e 'levar na boa' ou 'na amizade' e 'ir com calma' buscam esfriar a situação e a possibilidade de emergência de conflito físico ao tratar o sentido da interação. O apelo e a realização de um espírito amistoso ainda requerem mais investigação, visto seu potencial de disruptivo de sequências que produzem violência física. Por outro lado, como no caso discutido, uma noção de injustiça parece ser importante para emergência de conflito físico, assim como a produção de um sentido de rivalidade pode ser a base de reciprocidade para uma disputa relativamente violenta.

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 provocação. A provocação envolve produzir no outro um conjunto de respostas emocionais. É influenciar, exercer poder e 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.

### **Bibliografia completa**

AGNEW, Robert. 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.

AGNEW, Robert. 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.

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

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.

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

CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W.; FERNANDES, Felipe Bruno Martins. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos feministas**, p. 241-282, 2013.

GARFINKEL, Harold. **Estudos de etnometodologia**. Editora Vozes Limitada, 2018.



HAUGH, Michael. Teasing. **Handbook of language and humor**, p. 204-218, 2017.

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

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

RAWLS, Annie W. Introdução. In: GARFINKEL, Harold. **Estudos de Etnometodologia**. Editora Vozes Limitada, 2018.

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.

WIEDER, D. Telling the Code, (In) R. Turner (ed.), *Ethnomethodology*. 1974.