

A LINGUAGEM BÉLICA DO FUTEBOL, SUAS MANIFESTAÇÕES E SUAS IMPLICAÇÕES DENTRO E FORA DOS CAMPOS DE FUTEBOL

Carlos Renato Mascoto Rocha
Mestrado/UFF
Orientador: Ricardo de Almeida

Introdução

De acordo com Lakoff e Johnson “os conceitos que governam nosso pensamento não são meras questões do intelecto, pois eles governam também nossa atividade cotidiana até nos detalhes mais triviais” (1980, p. 8). Isso significa que, por mais que não nos demos conta desse fato, a organização do nosso pensamento é basicamente estruturada por intermédio de metáforas.

Sendo assim, muitos estudiosos do assunto percebem a linguagem coloquial, aquela usada pelo homem no seu cotidiano, como sendo repleta de metáforas. Apropriamo-nos dessas metáforas de forma tão natural e automática que, na maioria das vezes, não nos damos conta, sequer, de sua existência (COHEN, 1979:05; LAKOFF & JOHNSON, 1999). Coracini (1991) declara que até a linguagem científica, que supomos ser literal, faz uso constante de metáforas. Como exemplo, a autora cita a biologia em que as células são classificadas como idosas, mães, filhas e companheiras (CORACINI, *ibid.*).

A observação de que a linguagem está impregnada de metáforas levou muitos estudiosos a desenvolverem uma nova concepção da mente. Dessa forma, a metáfora começou a ser vista como um elemento extremamente importante no processo de entendimento da própria compreensão humana, deixando de ser vista como um simples ornamento do discurso (LAKOFF & JOHNSON, 1980, LAKOFF & TURNER, 1999; ORTONY, 1993; KÖVECSES, 2002).

A Metáfora Conceptual

Na visão da linguística cognitiva, a metáfora é um fenômeno conceptual que se refere basicamente ao que acontece na mente. Lakoff propõe que a metáfora consiste em um mapeamento de domínios cruzados no sistema conceitual, em que se compreende ou se pensa uma coisa em termos de outra. (Lakoff, 1993 p.203). O conceito de metáfora conceptual foi mais tarde definido por Kövecses como a situação em que um domínio conceptual (A) pertence a um domínio conceitual (B) (Kövecses 2002 p. 4). Os dois domínios envolvidos na metáfora conceptual são chamados de domínio fonte e domínio alvo, respectivamente. Domínio fonte refere-se ao domínio conceitual usado para ajudar a compreender outro domínio conceitual. Domínio alvo refere-se ao domínio conceitual que tentamos compreender através do domínio fonte (Kövecses 2002 p.12). Em outras palavras, um conceito abstrato é utilizado como alvo, enquanto um conceito mais concreto é empregado como sua fonte. No caso do presente estudo, o domínio fonte é GUERRA e o domínio alvo trata-se do FUTEBOL.

Segundo Lakoff & Turner (1989), a metáfora seria uma figura de linguagem que compara seletivamente, destacando as qualidades de um termo (uma coisa) que são importantes para aquele que o (a) usa. Para eles, a metáfora seria um elo entre domínios semânticos diferentes fazendo, assim, com que novos caminhos para a compreensão do sujeito sejam apreendidos. Ela seria, portanto, uma maneira de expandir os significados de palavras para além do literal ao abstrato e, também, uma maneira de expressar o pensamento abstrato em termos simbólicos.

Como já mencionado, foi a partir do trabalho de Lakoff e Johnson que ocorreu o desenvolvimento da Teoria da Metáfora Conceptual (TMC), fazendo com que a metáfora passasse a ser vista como uma figura de pensamento, o qual, por sua vez, está sempre relacionado à linguagem humana

Na TMC, o termo metáfora conceptual, refere-se à compreensão de uma ideia ou domínio conceptual em termos de outro. Por exemplo, pode-se entender quantidade em termos de direcionamento através da metáfora linguística ou instanciação "a temperatura está subindo", pois esta seria licenciada pela metáfora conceptual MAIS É PRA CIMA. Um domínio conceptual pode ser entendido como qualquer organização coerente e estruturada da experiência humana. A regularidade com que diversas línguas utilizam-se das mesmas metáforas, que geralmente aparentam

ser baseadas na percepção corporal, levou à consideração da hipótese de que o mapeamento de domínios conceituais pode corresponder a mapeamentos neuronais no cérebro.

Há um paralelo entre dois domínios conceituais em nossas mentes: o de guerra e o de futebol. Embora, naturalmente, esse paralelo tenha ramificações interessantes em muitas disciplinas e diferentes contextos culturais, seu efeito mais notável é provavelmente visto no campo de futebol, onde ambos, conceituação e expressão linguística costumam tomar um rumo militarista, bélico (Dankert, 1969: p.123, Seddon 2004: p.25). É dessa forma que os envolvidos em tal evento tendem a descrever as atividades relacionadas ao campo de futebol em termos de uma zona de guerra informal, provocada, sem dúvida, pela semelhança entre esses dois domínios conceituais, e realizada, normalmente, através da utilização de várias formas de linguagem simbólica e dramática, incluindo desde a clara expressão metafórica até meras alusões a sequências, estratégias e comportamento agressivo em geral. Chapanga, (2004) com base em Lakoff (1980), afirma que “o futebol, assim como a guerra, é um esporte competitivo, onde normalmente há um vencedor e um perdedor explícitos. Há também o pensamento estratégico, o trabalho em equipe, a preparação e o comportamento do espectador, além da glória e prazer da vitória e da vergonha e decepção da derrota”. (Chapanga, 2004, p. 62).

Berth (2011) afirma que tem sido demonstrado que o futebol, na atualidade e já há bastante tempo, contém um amplo espectro de expressões relativas ao domínio GUERRA em um sentido amplo. O pesquisador destaca também que, se em uma extremidade da escala, encontram-se mapeamentos metafóricos de conceitos clássicos de guerra, como capitão (substantivo agente), atacar (verbo de ação), tiro (substantivo de atividade) e defensivo (adjetivo); no outro extremo há expressões mais vagas ou gerais, relativas à extensão do mesmo domínio, sejam palavras de luta, violência ou competição, como vencedor (substantivo agente), bater (verbo de ação), falha (substantivo de atividade) e perigoso (adjetivo).

De acordo com Sun (2010), assim como muitos outros esportes e, particularmente, o futebol, a guerra é cruel, perigosa e cheia de estratégias. Sempre ocorrem lesões em uma guerra. O esporte é como uma guerra, uma vez que são necessárias estratégias e os participantes também podem se ferir. A única finalidade dos jogadores que se dedicam à atividade esportiva é ganhar o jogo. A meta de alcançar a

vitória em uma partida de futebol, por exemplo, é semelhante ao objetivo de ganhar uma guerra, uma vez que glórias serão alcançadas nos dois casos. Para vencer, nenhuma das duas equipes poupará esforços para competirem uns com os outros. Assim como a atividade esportiva em geral, o futebol pode ser entendido em termos de guerra, tais como ataque e defesa. Se um grupo deseja alcançar uma meta, ele constantemente vai atacar ou abater; enquanto o outro grupo deve defender se não quiser perder seu território. Portanto, o processo de alcançar a meta em um jogo esportivo não é complicado, uma vez que dois grupos vão atacar uns aos outros constantemente. Os jogadores são vistos como defensores que farão o seu melhor para proteger seu próprio território, assim como soldados a proteger seu país. O resultado de um jogo futebol pode ser compreendido através de duas expressões pertencentes ao domínio da guerra que são “vitória” ou “derrota”.

Ainda segundo Sun (2010), com a análise acima, o mapeamento de GUERRA no ESPORTE pode ser representado da seguinte forma:

Domínio fonte: GUERRA - domínio alvo: ESPORTE

(a) tropas em uma guerra. - grupos em um evento esportivo

(b) os soldados - jogadores

(c) as batalhas - jogos entre dois grupos

(d) os comandantes liderando as tropas - treinadores encarregados de dirigir o grupo

(e) a vitória em uma guerra. - o sucesso em uma partida esportiva

(f) a perda de uma guerra - A derrota em uma partida esportiva

(g) estratégias em uma guerra - táticas em um evento esportivo

Tais mapeamentos, assim como o tema principal acima, indicam que a metáfora estrutural ESPORTE É GUERRA não se realiza de forma aleatória; em vez disso ela se baseia em correlações sistemáticas dentro da experiência popular com o tema da guerra. (SUN, 2010) Assim como os soldados em uma guerra estão lutando pelos interesses de seus países, os jogadores participantes de um jogo de futebol, por exemplo, também estão lutando pela vitória na partida para ganhar glórias para seu país (ou clube). O papel dos jogadores em uma partida do esporte pode ser entendido através

do conceito de soldados em uma guerra. O processo de atividade no futebol também pode ser entendido de termos de guerra, tais como ataque e defesa.

Com base no mapeamento da metáfora estrutural acima (ESPORTE É GUERRA), um outro, mais especificamente direcionado ao futebol, ilustrando a metáfora conceptual gerada a partir dela (FUTEBOL É GUERRA), pode ser feito:

Domínio fonte: GUERRA – Domínio alvo: FUTEBOL

- (a) a batalha – o jogo de futebol
- (b) os soldados (combatentes) – os jogadores
- (c) países (Estados, nações) – clubes (times)
- (d) Generais (comandantes) – técnicos de futebol
- (e) artilheiros – atacantes goleadores
- (f) táticas de guerra – táticas de jogo
- (g) vítimas (mortos) – derrotados
- (h) Clubes (times) em desvantagem – feridos
- (i) Vencedores da guerra – ganhadores do jogo (partida)
- (j) arrasar o adversário – golear (vencer por uma diferença grande no placar)
- (l) fuzilar – chutar com violência (força) contra a meta (o gol) adversária
- (m) canhão – chute potente desferido contra o gol (meta) adversária
- (n) bala (balaço) – bola chutada em alta velocidade contra o gol adversário

Futebol, um Fenômeno Mundial da Atualidade

Um dos maiores fenômenos de popularidade mundial de toda a história, o futebol é praticado e assistido não apenas nos maiores países e cidades do mundo, mas também nos cantos mais longínquos e menos privilegiados do planeta.

Quando falamos de metáfora conceptual, não podemos deixar de abordar, também, um importante conceito a abrangê-la que é o dos modelos cognitivos idealizados (MCIs), já que aquela se trata de um tipo específico de MCI, pois faz uma projeção de um domínio fonte para um domínio alvo. Alguns aspectos relevantes de determinado domínio fonte, é importante ressaltar que apenas alguns como pode ser observado nos mapeamentos acima, são projetados em um domínio alvo específico, já que não há, na metáfora, a correspondência de todos os elementos, pois caso assim

fosse, ocorreria a sinonímia em seu lugar. Dessa forma, não é, obrigatoriamente, necessário que esses domínios estejam perfeitamente adaptados ao mundo, uma vez que têm sua origem na cognição e na realidade, e são, assim como ela, determinados por crenças, valores e necessidades. Modelos diferentes para a compreensão de uma situação podem ser idealizados, permitindo-se até que sejam, inclusive, contraditórios entre si. Faz-se necessário observar que o MCI, segundo Lakoff (1987), é uma estrutura diferente de frame, pois este se trata de um recorte de um MCI que, por sua vez, seria um conjunto complexo de frames distintos.

Nada melhor do que, para reforçar a forte presença dessa metáfora conceptual nos “domínios” do futebol, descrever como esse clima de disputa e essas metáforas, que remetem à guerra, os quais são absorvidos e difundidos através da imprensa e, também, por outras pessoas envolvidas direta ou indiretamente com o futebol, podem influir, e realmente já colaboraram para que uma guerra saísse do plano abstrato para o concreto.

Uma Guerra de Fato

Em um momento da história de nossa civilização, já ocorreu, de fato, uma guerra real entre países, que foi fortemente fomentada pelo futebol. O episódio ficou conhecido como “A Guerra do Futebol” e envolveu dois países da América Central: El Salvador e Honduras, em 1969”. Na verdade, ela também foi chamada de “A guerra das 100 horas”. Não se pode deixar de mencionar que havia uma série de outros fatores que, também, faziam parte da raiz do conflito: migração, comércio e disputas de terras na fronteira conspiravam para provocar agitação social entre os dois países, mas não foi antes da disputa de uma fase de melhor-de-três jogos das eliminatórias para a Copa do Mundo de 1970, realizados em 1969, que o conflito alcançou seu ponto máximo.

No primeiro jogo, Honduras venceu por 1 a 0 em Tegucigalpa e a população foi à loucura. Lutas irromperam-se entre os respectivos torcedores e o estádio foi incendiado. Jornais de ambos os lados, antes do jogo, empreenderam uma campanha de ódio, calúnia e abuso, chamando uns aos outros de nazistas, anões, bêbados, sádicos, agressores e ladrões. Conseqüentemente, as coisas se deterioraram completamente a partir da segunda partida, em San Salvador quando os jogadores da equipe visitante, tiveram de suportar uma noite sem dormir antes do jogo, com ovos podres, ratos mortos e trapos fedorentos, todos sendo jogados pelas janelas quebradas de seu hotel.

Torcedores hondurenhos foram brutalizados no jogo, além de a bandeira e o hino nacional do país também terem sido ridicularizados. “Sob tais condições, os jogadores de nossa seleção não conseguiram, compreensivelmente, ter a mente voltada para o jogo”, admitiu o treinador da equipe Hondurenha, Mario Griffin, depois que seu time perdeu por 3-0. “Eles tinham em suas mentes apenas o objetivo de saírem vivos. Tivemos muita sorte de perder”. Depois do jogo, carros foram incendiados nas ruas, vitrines foram quebradas e os hospitais locais estabeleceram novos recordes de público. Contudo, “milagrosamente, a equipe hondurenha, ainda assim, conseguiu chegar ao outro lado da fronteira sem perder um único homem,” afirmavam os jornais locais na ocasião.

A tensão continuou a aumentar antes do terceiro jogo decisivo, no México, com a imprensa incentivando ainda mais o clima de guerra. Como cada país/seleção tinha vencido um jogo, não havia ilusões sobre o que iria acontecer quando eles se encontraram na Cidade do México para o confronto final. Rádio, televisão e jornais de ambos os lados “gritavam por sangue”. E em 27 de junho, o dia do último e decisivo jogo, Honduras rompeu relações diplomáticas com o país vizinho. El Salvador, ganhou por 3 a 2 após prorrogação, e garantiu seu lugar na Copa do Mundo de 1970 (em que perderiam todos os seus três jogos sem marcar um único gol). Em 14 de julho, El Salvador já havia invadido Honduras.

Quando a Organização dos Estados Americanos negociou um cessar-fogo em 20 de julho daquele ano, cerca de 1.000 a 2.000 pessoas já haviam morrido e mais de 100.000 tinham se tornado refugiados. As tropas de El Salvador foram retiradas em agosto daquele ano, mas apenas 11 anos depois um tratado de paz entre as nações foi assinado. A guerra civil em El Salvador se estendeu de 1980 até 1992, quando a Corte Internacional de Justiça concedeu grande parte do território originalmente disputado a Honduras.

Pode-se perceber, neste texto, que metáforas linguísticas de guerra se confundem com o relato literal dos acontecimentos reais. Os termos acima sublinhados, pode-se dizer, são todos pertencentes ao MCI e ao *frame* de guerra e confronto violento. Disso, é possível depreender que essas metáforas linguísticas licenciadas pela metáfora conceptual FUTEBOL É GUERRA, contribuíram, de certa forma, para essa materialização, ou seja, para a saída do plano abstrato para o concreto e para a

consequente eficácia dessa incitação, desse aticamento realizado pela imprensa dos dois lados, levando por fim à referida guerra entre os dois países.

FUTEBOL É GUERRA em Textos Jornalísticos em Geral e na Crônica Esportiva Brasileira

Alguns trechos de textos sobre futebol foram selecionados para ilustrar a grande ocorrência da metáfora conceptual FUTEBOL É GUERRA na mídia em geral e mais especificamente na crônica esportiva brasileira.

O primeiro deles é um trecho de um texto de Armando Nogueira intitulado “México 70” e que discorre sobre a vitória da seleção brasileira na Copa do Mundo de 1970.

(1) “Trinta e duas batalhas, nenhuma baixa. Dezesseis países em luta ardente, durante vinte e um dias – ninguém morreu. Não há bandeiras de luto no mastro dos heróis futebol.” (México 70, Armando Nogueira)

No trecho em questão, pode ser observada a representação da partida de futebol como uma batalha em que cada jogador representa um soldado lutando para defender a honra do seu país. O destaque para não ter havido ‘nenhuma baixa’ ilustra o fato de a seleção brasileira não ter perdido nenhum jogo. Tal metáfora significa não ter sofrido nenhuma derrota, assim como também significa a instanciação ‘ninguém morreu’. Os países em luta ardente são as seleções em disputa ferrenha pela Copa do Mundo. Todas almejam esse objetivo maior do futebol que é a conquista do título mundial de seleções. O fato de não haver bandeiras de luto no mastro dos heróis do futebol é destacado pelo escritor no intuito de observar que apesar de o evento ser representado como uma guerra e haver ‘dezesseis países em luta ardente’, ninguém sai perdendo visto que que a disputa em si já é uma vitória. A vitória do esporte em questão que, assim como a guerra, é capaz de gerar “heróis”.

(2) “O ‘artilheiro’ passou por cima da bola e o zagueiro ‘capitão’ soltou um ‘canhão’ para o fundo das redes. (Diário de Pernambuco online, 01/02/2009)”

Pode-se notar nesse segundo excerto que o termo artilheiro substitui “atacante” que, por sua vez, já remete ao linguajar relacionado à guerra. Quando se fala em zagueiro ‘capitão’, logo se faz possível lembrar de um capitão como comandante em uma batalha de guerra. Por fim, para representar a força, ou seja, o vigor, a violência com que o referido capitão ou comandante desferiu um ‘canhão’ (mais um termo relacionado à guerra) ou, em outras palavras, o seu ‘chute’ em direção ao lado adversário. Este, por sua vez é representado no texto pela expressão ‘à meta adversária’, que, por sua vez, é representada metonimicamente no texto pela palavra ‘redes’ na expressão ‘para o fundo das redes adversárias’”.

(3) “Dominou no peito ‘e fuzilou’! Atacante da Chape tem o golaço da rodada” (SporTV, 30/09/2014).

(4) Cruzeiro faz nova vítima, goleia o Náutico e se aproxima ainda mais do título. ESPN futebol, 06/10/2013).

(5) “O time de guerreiros do Fluminense orgulhou o Brasil. Essa classificação é dedicada aos trogloditas do Argentinos Juniors. (Cosme Rímoli, R7, 21/04/2011)

Nos exemplos acima (3,4 e 5), o MCI de guerra está muito claramente representado através dos termos ‘fuzilou’, ‘vítima’, ‘time de guerreiros’. Quando se diz que o atacante fuzilou (3), deseja-se representar o ímpeto com que ele desferiu o seu chute na bola contra o gol adversário. No segundo exemplo (4), outro termo referente ao modelo cognitivo idealizado de guerra é empregado. A palavra vítima, usada para fazer referência à equipe perdedora remete aos mortos em uma guerra, às baixas sofridas pelo país ou nação derrotada. Por fim, em (5) temos a clara personificação da guerra representada pela expressão ‘time de guerreiros’ a qual representa claramente os jogadores como ‘soldados’ combatendo em uma guerra, ou seja, uma equipe de ‘guerreiros’.

Metáfora Situada e Nicho Metafórico

De acordo com Vereza (2015) um texto inteiro pode ser formado como desdobramento de uma metáfora situada, a qual, por sua vez, organiza o encaminhamento do texto. Tal metáfora organiza o nicho metafórico que se trata de um texto elaborado a partir de uma ou mais delas. Ainda segundo a pesquisadora, a

metáfora situada é sempre instável (online) e deliberada. e a metáfora conceptual que dá origem a ela precisa ser abrangente para criar a possibilidade do surgimento de outras, ou seja, de suas instanciações.

Pode-se observar que o trecho abaixo trata-se de um nicho metafórico organizado a partir da metáfora situada TIME/CLUBE/SELEÇÃO DE FUTEBOL É PAÍS/NAÇÃO/PÁTRIA que, por sua vez, é licenciada pela metáfora conceptual abordada neste trabalho FUTEBOL É GUERRA.

(6) “O Time é de Guerreiros, mas quem é o inimigo?”

Da projeção de uma ideia de que a seleção não é a manifestação, mas a própria identidade de ‘nação’. Antes e depois dos jogos, a confirmação de que o ‘nacionalismo’ é de fato o último reduto dos idiotas parece claro quando nós (este escriba, inclusive) reproduzimos um discurso segundo o qual “aqui é Brasil, somos os donos dessa Copa e ninguém vai vir aqui ‘pisar em cima da nossa bandeira sem passar em cima dos nossos cadáveres’.”

Por isso vemos jogadores como David Luiz, ótimo zagueiro da seleção, correr para a torcida com os olhos cheios de lágrimas e o antebraço quase esfolado de tanto bater com a palma da mão para mostrar que ali corria sangue. Porque nada menos do que a salvaguarda dessa ideia esperamos dos ‘guerreiros’, digo, jogadores da seleção.

Sobrou para os chilenos, adversários dignos e vizinhos respeitáveis que durante 120 minutos foram nomeados ‘inimigos maior da pátria’ e sofreram a descortesia de ouvir as vaias dos anfitriões durante a execução de seu hino. Naquele momento estava claro que o Brasil havia levado a sério demais a ideia de que nós (nós: eu, você, a seleção, o vizinho, o dono da padaria e até o dono do jornal que você detesta) somos um time de ‘guerreiros’, que não desiste nunca, que não se dobra jamais e blábláblá. Por isso foi insuportável assistir à partida. Porque vimos no ‘campo’ (de batalha) ‘soldados’, e não jogadores de futebol, os artistas capazes de arrancar a graça em um jogo calculado por meio do drible, do improvisado, da surpresa, da leveza e da amplitude. É quando o futebol deixa de ser uma concessão pra sorrir para se tornar uma ‘batalha’, triste como a mais ordinária das rotinas, em que só vence quem ‘mata’ mais e ‘morre’ menos.

Ao fim do jogo, ainda confuso entre alívio, alegria e certa tristeza, assisti à exaustão a entrevista do goleiro Júlio César, ‘herói’ da partida com dois pênaltis

defendidos. Fosse uma ‘guerra’, seria ‘laureado’ com ‘medalhas de honra’, ‘palmas’ e ‘aplausos’, sem perceber que na próxima sexta-feira será empurrado novamente para o ‘front’, de novo na ‘linha de frente’, e que ‘condecoração’ alguma o salvará da ‘saraivada de tiros’ em caso de fracasso. Por isso, ao ouvi-lo falar de ‘orgulho’, ‘honra’ e ‘reconquista’, senti apenas pena. Pena pelos quatro anos em que viveu como um ‘apátrida’ por ter falhado nos gols contra a Holanda, na já distante Copa de 2010. Aquelas lágrimas não pareciam ser de alegria, como afirmou, mas de um ódio por tudo o que ouviu e pensou em ouvir em caso de novo fracasso: de todos os que colocariam às suas costas o projeto do que poderíamos ter sido e não fomos. Senti pena como sinto pena dos ‘soldados’, ‘condecorados’ ou não, ‘vitoriosos’ ou não, ‘que colocam a valentia’ em teste e ‘perdem sua vida por uma causa: a ‘honra’, o ‘orgulho’, a ‘bandeira’, a ‘glória’, a ‘nação’. É em nome desses termos, tão abstratos como o vento, que os homens ‘vão à luta’ não para espalhar a liberdade, como prometeram a eles, mas para ‘morrer’. (CARTA CAPITAL, Matheus Pichochelli, 29/06/2014)

É possível observar que no texto acima diversas instanciações da metáfora conceptual FUTEBOL É GUERRA, são organizadas através da metáfora situada TIME/CLUBE/SELEÇÃO DE FUTEBOL É PAÍS/NAÇÃO/PÁTRIA. Na metáfora situada presente no texto, um time, clube ou seleção de futebol é entendida(o) através do conceito de um país, uma nação ou uma pátria. Na representação em questão, quando se está disputando uma partida de futebol, não se está apenas disputando um jogo de forma amigável, porém muito mais do que isso, estão em jogo valores pessoais e nacionais que vão muito além do esporte. Tais ocorrências são evidenciadas pelas várias metáforas linguísticas presentes no texto, tais como ‘mata mais quem morre menos’, ‘inimigo maior’, ‘pisar em cima da nossa bandeira sem passar em cima dos nossos cadáveres’, ‘herói’, ‘soldados condecorados ou não’, ‘vitoriosos’, ‘que colocam a valentia em teste’, ‘perdem sua vida por uma causa’ ‘honra’, ‘orgulho’, ‘bandeira’, ‘glória’, ‘nação’ e apátrida entre outros. Tais instanciações mostram perfeitamente a organização do texto em um nicho metafórico surgido a partir da metáfora situada citada acima que por sua vez está inserida na metáfora conceptual FUTEBOL É GUERRA.

Considerações Finais

Como foi destacado ao longo desta pesquisa, o MCI de guerra se mostra bastante fértil e um dos mais evocados quando se trata de “empréstimos” ao linguajar futebolístico. Dele, vários termos são constantemente tomados emprestados e utilizados quando se fala de futebol. Termos já citados acima, como confronto, batalha, embate, bomba, artilheiro, canhão, massacrar, fuzilar, petardo, tiro, defesa, ataque e uma série de outros, fazem parte do MCI de Guerra. Seja em narrações de jogos, reportagens televisivas ou crônicas esportivas, diversas palavras relacionadas à guerra são frequente e exaustivamente adaptadas para serem introduzidas no jargão do futebol. Desse emprego, surgiram várias metáforas ou marcas linguísticas que evidenciam a existência da metáfora conceptual abordada nesta pesquisa e que as licencia: FUTEBOL É GUERRA.

Ao longo deste trabalho, procurou-se demonstrar e evidenciar as várias instanciações dessa metáfora tão essencial ao jargão do futebol. Durante a pesquisa, foi possível perceber que, na atualidade, tornou-se praticamente impossível falar ou escrever sobre futebol com naturalidade sem, ao menos em algum momento, utilizar-se de termos que remetam à metáfora cognitiva em questão. Tal metáfora mostra-se tão difundida que, ao se falar sobre o evento futebolístico nas mais diversas situações, quase sempre se é surpreendido utilizando termos pertencentes ao MCI de guerra, os quais, portanto, levam a criação de instanciações da metáfora conceptual analisada. Sendo assim, termos como os mencionados acima são muito difíceis de serem evitados, seja quando se está escrevendo um texto sobre futebol ou mesmo quando se está travando uma conversa informal sobre tal tema no cotidiano. Tais evidências apenas confirmam e reforçam a produtividade plena da metáfora conceptual FUTEBOL É GUERRA que, por sua vez, deriva de outra ainda mais abrangente: JOGO É GUERRA.

Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução: SOUZA, E. de: Editora Globo, Porto Alegre, 1996.

BERGH, G. (Mid-Sweden University), *Football is War: A case study of minute-by-minute football commentary*. Veredas on-line, – Metáforas na Linguagem e no Pensamento. Temática – 2/2011, P. 83-93 – PPG Linguística/UFJF – Juiz de Fora,

2011. Disponível em: < <http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2011/05/artigo-72.pdf>>: Acesso em 26 de agosto de 2015.

BANDINI, P. DART, J. *Has football ever started a war?* The Guardian online. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/football/2007/feb/21/theknowledge.sport>>: Acesso em: 23 de julho. 2015.

CARVALHO, S. N de. *A “guerra” nas palavras: uma análise crítica da metáfora conceptual na retórica do presidente G.W. Bush Jr. e de seus colaboradores.* UFF, Tese de doutorado, 2006.

CARVALHO, S. N. de. *A metáfora conceitual: uma visão cognitivista.* Disponível em :<http://www.filologia.org.br/viicnlf/anais/caderno12-04.html>: Acesso em: 23 de julho de 2015.

CHAPANGA, E. “*An Analysis of the War Metaphors Used in Spoken Commentaries of the 2004 Edition of the Premier Soccer League (PSL) Matches in Zimbabwe.*” Zambezia 31.1 (2004): 62-71. University of Zimbabwe Publications, 2004. Disponível em: <http://www.ir.uz.ac.zw/handle/10646/512>: Acesso em 23 de agosto de 2015.

COHEN, Ted. “*Metaphor and the cultivation of intimacy*”. In: S.Sacks (ed.) *On Metaphor.* The University of Chicago, Chicago, 1979.

CORACINI, M. J. *Um fazer persuasivo: o discurso subjetivo da ciência.* São Paulo: Educ.: Campinas: Pontes, 1991

DANKERT, H. *Sportsprache und Kommunikation. Untersuchungen zur Struktur der Fussballsprache und zum Stil der Sportberichterstattung.* Tübingen: Verein für Volksleben. 1969.

DIÁRIO DE PERNABUCO.COM.BR. *Náutico e Santa Cruz empatam em 2x2 e se complicam no Estadual,* Diário de Pernambuco online, 1º de fevereiro de 2009. Disponível em:<<http://www.old.diariodepernabuco.com.br/esportes/nota.asp?materia=20090201180748>>. Acesso em 30 de agosto de 2015.

FERREIRA, L.C. *A conceitualização da violência no Futebol.* Antares (UFMG), Vol.4, nº7, Jan./Jul. 2012.

KÖVECSES, Z. *Metaphor: A Practical Introduction.* Oxford University Press, Nova Iorque, 2002.

LAKOFF, G. *Women, fire and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago and London. The University of Chicago Press, Chicago, 1987.

LAKOFF, G. & JOHNSON, M. *Metaphors We Live By*, The University Chicago Press, Chicago, 1980.

LAKOFF, G. & TURNER, M. *More than cool reason: a field guide to poetic metaphor*. USA, The University of Chicago Press, Chicago, 1989.

_____. *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York, Basic Books, Nova Iorque, 1999.

LIMA, P.L. Costa. *Desejar é ter fome: novas ideias sobre antigas metáforas conceituais*. Campinas. UNICAMP, Tese de doutorado, 1999.

NOGUEIRA, A. *México 70*. Releituras. Disponível em: http://www.releituras.com/anogueira_mexico70.asp. Acesso em: 30 de agosto de 2015.

ORTONY, A. *Metaphor and thought*., Cambridge U. Press, Cambridge, 1993

PICHONELLI, M. *O time é de guerreiros. Mas quem é o inimigo?* Carta Capital, Revista digital. Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/sociedade/o-time-e-de-guerreiros-mas-quem-e-o-inimigo-7553.html>. Acesso em 30 de agosto de 2015.

RÍMOLI, C. *O time de guerreiros do Fluminense orgulhou o Brasil*. R7. Disponível em: < <http://esportes.r7.com/blogs/cosme-rimoli/o-time-de-guerreiros-do-fluminense-orgulhou-o-brasil-essa-classificacao-e-dedicada-aos-trogloditas-do-argentino-juniors-e-a-muricy-ramalho-21042011/>>. Acesso em 30 de agosto de 2015.

SEDDON, P. *Football Talk*. Robson Books, London, 2004.

SPORTV>COM. *Dominou no peito e fuzilou! Atacante da Chape tem o golaço da rodada*. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/programas/e-gol/noticia/2014/09/dominou-no-peito-e-fuzilou-atacante-da-chape-tem-o-golaco-da-rodada.html>>. Acesso em: 30 de agosto de 2014.

SPORTV FUTEBOL, *Cruzeiro faz nova vítima, goleia o Náutico e se aproxima ainda mais do título*. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/360659_cruzeiro-faz-nova-vitima-goleia-o-nautico-e-se-aproxima-ainda-mais-do-titulo. Acesso em 30 de agosto de 2015.

SUN, L. *A Cognitive Study of War Metaphors in Five Main Areas of Everyday English: Politics, Business, Sport, Disease and Love*. Kristianstad University, 2010.

TOOTS. *The Soccer Wars: Honduras and El Salvador, 1969*. Disponível em: <<http://www.soccerblog.com/2006/04/the-soccer-wars-honduras-and-e.htm>>. Acesso em 23 de julho. 2015.

VEREZA, S. *Anotações e seminários realizados durante o curso: Metáfora e Metonímia na Interface entre Cognição e Discurso (Mestrado)*. Niterói, UFF. 1º semestre, 2015.