

O CONCEITO DE CONFIGURAÇÃO E PODER EM NORBERT ELIAS

Marina Vinha
Universidade Católica Dom Bosco - Mato Grosso do Sul
Universidade Estadual de Campinas

Resumo

O presente artigo sintetiza o capítulo escrito por Norbert Elias - *Competição Primária e Modelos de Jogo: formas didáticas de compreensão do poder* - publicadas em seu livro "Introdução à Sociologia". Foram priorizados conceitos e argumentos essenciais para serem aplicados na compreensão dos estudos sobre jogos tradicionais de Índios Brasileiros. Os conceitos de *competição primária* e dos *processos de interpenetração com normas*, alicerçam o suporte teórico para uma melhor compreensão dos jogos tradicionais e sua introdução dentro do esporte moderno, particularmente na sociedade Indígena Kadiwéu, localizada no Mato Grosso do Sul.

Palavras-chave: poder; sociologia; jogos tradicionais; esporte.

Introdução

O presente texto sintetiza o capítulo escrito por Norbert Elias - *Competição Primária e os Modelos de Jogo - formas didáticas de compreensão do poder* - publicadas em seu livro "Introdução à Sociologia"¹. Ao longo do estudo foi realizada uma reflexão dos conceitos e argumentos sobre *interdependência e poder*, que serão aplicados aos estudos de jogos tradicionais de Índios Brasileiros. Os conceitos dos processos sem e com normas, posteriormente, darão suporte teórico para uma melhor compreensão dos jogos tradicionais e sua inter-relação com o esporte moderno, com ênfase particular na sociedade Indígena Kadiwéu, localizada no Mato Grosso do Sul.

Para Elias (1980), as pessoas vivem em *relação de interdependência*, o que nos reporta à expressão relações humanas e, esta, de imediato, nos leva a evocar o círculo familiar, de amizade, do trabalho, do local onde se vive, incluindo a nós mesmos. Entretanto, observa o autor, com um nível de consciência mais desenvolvido pode-se perceber o envolvimento de milhares e milhões de pessoas relacionadas umas com as outras, dependentes entre si.

A dificuldade em se estar consciente desse fato, aponta Elias, se deve à *opacidade* das sociedades, cuja invisibilidade dificulta a compreensão de que constituímos uma rede de inter-relações. Essa rede é tão significativa que se torna impossível às pessoas individuais, que constituem a rede, compreenderem esse fato, como também compreenderem o fato de que essa trama de relações influencia seu desenvolvimento, independente das intenções dos indivíduos que a constituem. Para dar visibilidade às interdependências, o autor afirma ser necessário a aplicação de uma teoria.

Como um elemento integral de *todas* as relações humanas está o *poder*. Ele se faz presente e atua, não apenas nas relações com o Estado, mas em todas as inter-relações humanas. Sua ocorrência é cotidiana e as descrições dos Modelos de Jogo mostram sua abrangência e apontam a presença relacional do poder, usando o termo *força relativa* dos jogadores. Argumenta o autor que o poder sempre foi muito rejeitado no decorrer do desenvolvimento das sociedades humanas, por seu equilíbrio sempre desigual, causando dor e sofrimento para a maioria dos seres humanos. Portanto, enfatiza, reconhecer o poder limitando-o a determinado segmento ou como curinga na 'algibeira', consiste em resquício das idéias mágico-míticas.

Aumentando a complexidade da questão, o autor observa que o exame das questões relativas ao poder são cercadas de muita emoção, no que os Modelos Didáticos contribuiriam com a tarefa de *desbloquear o poder*, tornando-o mais acessível ao trabalho da Sociologia. Esse bloqueio se estabelece em alguns pontos: [i]o poder do 'outro' causa temor, pois poderia obrigar outras pessoas à prática de ações que não são aceitas; [ii]o poder é 'suspeito', pois muitas pessoas o usariam para proveito próprio; [iii] o poder 'parece imoral', pois todos poderiam tomar autonomamente decisões pelos outros. Enfim, medo e desconfiança se agregam com tal intensidade a esse conceito, que são transferidos, quando utilizados em teoria científica, alerta Elias.

Evolução Processual

Elias defende a idéia de uma sociologia evolutiva, sendo que, na elaboração dos Modelos Didáticos o autor usou o termo *decurso do jogo* para expressar essa evolução social, a qual "implica uma mudança parcialmente auto-regulada numa configuração de pessoas interdependentes, parcialmente auto-organizada e auto-reprodutora, tendendo todo o processo para uma direção" (p.161).

Compreender o conceito de evolução, considerando-o mais como funcional do que operacional, requer *mudanças* de estados de equilíbrio do poder, caracterizadas como *processos* que expressam mais adequadamente o grau de flexibilidade variável entre uma configuração social à outra. O poder, com sua origem de natureza polimorfa, apresenta dificuldades para ser trabalhado. Somente a aplicação de uma teoria torna possível substituir a visão de que a sociedade parece centrar-se apenas em um grupo, para admitir que determinado grupo, nosso próprio grupo ou cada um de nós, individualmente, *não somos* o ponto central da sociedade.

O senso comum verbaliza esse processo comunicando uma idéia de transformação social relativamente impessoal e espontânea. Há

¹ Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Braga (Portugal): Pax, 1980.

200 ou 300 anos essa transformação não era compreendida desse modo - o verbo *evoluir* era usado apenas para exprimir certas *ações humanas*. O único vestígio que ficou daquele período foi o termo *revelar*, atualmente usado para as fotografias, assim como para expressar o *revelar* de um segredo. Portanto, nem o *conceito* de evolução, nem a *imagem mental* que hoje possuímos, eram acessíveis aos indivíduos de outras épocas. Foram necessárias muitas gerações de pensamento, com acréscimo contínuo e cumulativo da experiência social e um contínuo retorno dos conceitos, para que tivéssemos essa construção atual, afirma Elias.

No século XX, houve um grande avanço no sentido de reconhecer que a mudança, o mutável, tem uma ordem e uma estrutura imanentes. Ordem significa que a seqüência não é desordenada ou caótica, embora não signifique que seja harmoniosa. O problema essencial da sociologia evolutiva, que é efetivada por meio de retrospectivas, pode, muitas vezes, demonstrar com elevado grau de certeza de “que uma configuração teve de surgir de certa configuração anterior [...] mas não afirma que as configurações anteriores tivessem necessariamente que se transformar nas que lhe são subseqüentes” (Elias, p. 177).

Desse modo, para o autor, a idéia chave para o estudo das alterações configuracionais é de que “toda a configuração relativamente complexa, relativamente diferenciada e altamente integrada deve ser precedida e deve surgir de configurações relativamente menos complexas, menos diferenciadas e menos integradas” (p. 177).

Sem referência a um fluxo anterior seria impossível explicar e compreender as interdependências de poder, mas, atenção, observa Elias, cuidado com a afirmação cristalizada, ainda muito comum, de que uma configuração anterior produz, inevitavelmente, uma configuração mais complexa. Seja no estudo de processos Tribais ou de Estado, a transformação interna de cada dessas configurações estarão sempre em relação funcional com a evolução do equilíbrio do poder predominante na configuração mais ampla.

Modelos Didáticos para Compreender a Teia

a) *Competição primária: modelo sem regras*

Confirmada a abrangência do poder, ao elaborar os Modelos Didáticos, Elias acrescentou uma *exceção teórica*. Essa exceção foi denominada *Competição Primária*, que é um tipo de inter-relacionamento humano apresentado como um caso de fronteira, de transição. Ela representa uma *competição real e mortal* entre dois grupos e não é, de modo algum, jogo. A exceção está fora dos Modelos de Jogo, por se caracterizar como interesse de um dos lados, privar o outro não apenas de suas funções sociais, mas da própria vida. Já nos Modelos de Jogo o interesse é privar o outro das funções sociais.

Os antagonismos violentos da *Competição Primária: um modelo de competição sem regras*, mostram as interdependências mutáveis dos homens. Enfaticamente, Elias observa que, somente tendo consciência desse último recurso da relação entre os seres humanos, que é a *interdependência através de uma luta pela sobrevivência*, poderemos compreender como as pessoas foram e são capazes de resolver suas tensões e conflitos, sem precisar fazer uso da privação da vida.

O conceito de *função*, repetidamente utilizado pelo autor, deve ser entendido como um conceito de relação e o Modelo de Competição Primária faz lembrar que todas as relações entre os seres humanos e suas *interdependências funcionais* são estabelecidas processualmente. Nesse modelo de exceção, a interdependência funcional se dá por meio do antagonismo estabelecido internamente entre dois grupos, estando ambos *dependentes do que cada grupo pensa que o outro irá fazer depois*.

A função recíproca baseia-se na coerção mútua, devido à dinâmica de estar constantemente planejando ataques e em estado de alerta. *Ambos não se orientam por regras comuns*, mas, sim, se apóiam na idéia que cada um faz dos recursos de poder que o outro tem, relativamente aos seus, de: força, astúcia, armas e abastecimento, todos constantemente postos à prova. Embora sendo um processo sem normas, é um *processo de interpenetração com uma estrutura nítida*, podendo ser analisado e explicado. Hoje em dia, esse tipo de interdependência é característico das funções entre trabalhadores e empresários, mesmo entre marido e mulher, pais e filhos e, em períodos anteriores, foi característico de relações triangulares entre reis, nobres e cidadãos ou entre tribos.

b) *Processos de interpenetração com regras*

Esse artigo não focaliza a apresentação detalhada dos níveis de elevada complexidade das teias, descritas nos quatro Modelos de Processos de Interpenetração com Normas, a saber: 1) *jogo de muitas pessoas a um só nível*; 2) *jogo multipessoais a vários níveis*; 3) *jogo de dois níveis: tipo oligárquico* e 4) *jogo a dois níveis: tipo democrático crescentemente simplificado*.

Essas experiências didáticas foram elaboradas com o fim de destacar e dar visibilidade ao caráter processual das relações entre pessoas interdependentes. Simultaneamente, mostram como a teia de relações humanas muda, quando muda o poder e, ainda, instigam a imaginação dos pesquisadores buscando ultrapassar as dificuldades de falta de flexibilidade dos materiais verbais e instrumentais, para entender as tarefas com que se defronta a Sociologia. A seguir, apresentamos alguns aspectos das observações de Elias sobre os Modelos de Jogo, selecionados com a finalidade contribuir para reorientar os problemas sociológicos.

- Fica mais acessível compreender a vida social, principalmente o problema do poder. Devido à sua extrema complexidade, esse problema, muitas vezes, é tomado como uma forma única. Por exemplo, tomar o poder militar ou o poder econômico, como sendo a *origem* do poder. Entretanto, as complexidades da vida social têm como origem a *natureza polimorfa* do poder e aí estaria a raiz das dificuldades em abordá-lo. Devido à essa natureza, lembra Elias, os modelos didáticos objetivam desbloquear o poder e não resolvê-lo;
- por sua característica estrutural, o poder não é *bom* nem *mau*. Todos dependem de todos, mas, à medida em que dependemos mais dos outros do que eles de nós, aqueles têm poder sobre nós. Nesse caso, o poder pode ser configurado pela utilização da força bruta, pela necessidade de sermos amados, de dinheiro, de cura, de estatuto, dentre muitas outras formas;
- o uso do conceito de *relação* como algo estático, podem ser corrigidos com a ajuda dos Modelos. Esse hábito, construído com teorias sociológicas anteriores, escondem que as relações, como os jogos humanos, são *processos*. A Exceção e os Modelos ilustram as relações de equilíbrio de poder, desde as formas mais simples às mais complexas e as conseqüências destas relações;
- há uma preponderância a pensar que deve haver *alguém* que detém o poder. Esse alguém pode ser uma identidade *sobre-humana*, a

natureza ou a *sociedade*. Esse pensamento atribui a esse alguém a responsabilidade pela coerção que afeta a todos, indistintamente. Pelo fato de não estarmos aptos a distinguir as coerções que as interdependências pessoais exercem sobre todos e sobre elas mesmas, causando a opacidade das sociedades, vigoram as idéias de que alguém detém poder;

- ao considerar que as relações intencionais têm conseqüências não intencionais, há que observar que essas relações escondem uma conseqüência fundamental para a teoria e prática sociológica: que existem interdependências humanas *não intencionais* na base de todas as *interações intencionais*. Da interdependência das ações de muitas pessoas podem emergir conseqüências sociais que nenhum jogador individual planejou ou pensou antecipadamente. A compreensão ou o controle desse processo pode vir, quanto mais as pessoas se afastarem de sua própria teia e entrarem mais nas estruturas que transformam a dinâmica do jogo.

Considerações Finais

Para elaborar os Modelos Didáticos, Elias metaforizou pessoas em sociedade. O exercício de compreensão das complexidades emanantes das inter-relações humanas requer esforço mental da parte do pesquisador, simultâneo à aplicação de uma teoria. Elias alerta para o modo de ver as relações humanas: se forem vistas de forma essencialmente estática, as análises estarão aquém de uma teoria da ação; se forem vistas como processo, no qual o equilíbrio de poder estabelece diferentes configurações, torna-se mais fácil compreender a opacidade da teia que envolve a todos.

Não obstante esses processos se mostrem aparentemente cegos, as formas atuais de interdependência exercem um tipo de coerção que tem favorecido o desenvolvimento das potencialidades humanas. O potencial humano, afirma Elias, não teria se desenvolvido, ao nível de seres que somos hoje, sem as coerções que as interdependências nos impuseram e nos impõem constantemente.

Abstract

This paper synthesizes Nbert Elias's article on *Primary Competition and Game Models – didactics configurations to power comprehension* published in his book "What is Sociology". Priority was given to concepts that can be applied to the study of traditional games of Brazilian Indians. These concepts are primary competition and process with norm. This study provides theoretical support to better understand the traditional games and its introduction into modern sport, with particular emphasis to the Kadiwéu Indigenous society situated in Mato Grosso do Sul.

Key words: power, sociology, traditional games, sport

Bibliografia

ELIAS, N. *Introdução à Sociologia*. Braga (Portugal): Pax, 1980.

GEBARA. *A Educação e Lazer na Teoria do Processo Civilizador*. In: Disciplina FF069/2000: Representação Social, Transformações Biológicas e Motricidade Humana (datilografado 1998 e anotações pessoais).