DOI: 10.20396/revpibic2720192853

JOGO BONITO OU FEIO: O QUE É E COMO PODEMOS QUANTIFICAR?.

Letícia P. Montoya*, Julia B. Augusto, Luciano A. Mercadante.

Resumo

O objetivo desse estudo foi analisar quais indicadores quantitativos de uma partida de futebol podem estar relacionados às classificações de jogos feios e bonitos. Utilizamos o método misto do tipo sequencial exploratório, caracterizado por uma primeira etapa quantitativa seguida por uma etapa qualitativa. Na etapa quantitativa levantamos os indicadores de desempenho de todas as partidas da Copa do Mundo 2018 disponíveis no website oficial da FIFA e selecionamos quatro jogos com características distintas. Na etapa qualitativa, os jogos selecionados foram assistidos e classificados entre jogo bonito ou feio por dez voluntários do estudo a partir de um questionário aberto. Verificamos que jogo bonito está associado ao número de finalizações ao gol, a competitividade durante a partida, ao número de passes certos e à quantidade de gols no jogo.

Palavras-chave:

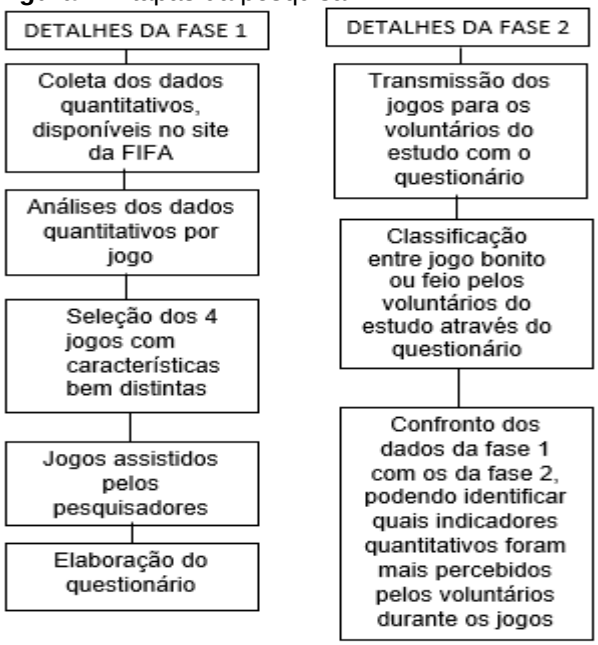
Futebol, Estética e Indicadores de Desempenho.

Introdução

Durante a Copa do Mundo de futebol é comum que os torcedores se reúnam para assistir juntos às partidas das seleções nacionais, e **QUESTÕES RELACIONADAS ÀS PROPRIEDADES E JULGAMENTOS ESTÉTICOS** dos jogos sejam evocadas (BORGE; SMITH; BRUUN VAAGE, 2015). Os conceitos de **BONITO E FEIO** são frequentemente utilizados nessas classificações, além de ser encontrado com frequência o uso dessas expressões ao fazer referências às partidas de futebol na literatura (CONN, 2010; DUBAL, 2010; HALLINAN; HUGHSON, 2009). E apesar da grande popularidade das expressões, as definições ainda são desconhecidas de modo a apresentar um potencial para serem exploradas cientificamente. Dessa forma, o presente estudo pretende investigar quais indicadores quantitativos de uma partida de futebol são relacionados às classificações de jogo bonito ou feio.

Métodos

Figura 1. Etapas da pesquisa



Resultados

Tabela 1. Resultados dos questionários

JOGO 1 SÉRVIA 1 X 2 SUIÇA **Variável de interesse:** COMPETITIVIDADE	JOGO 2 COREIA 2 X 0 ALEMANHA **Variável de interesse:** POSSE E FINALIZAÇÕES	JOGO 3 BÉLGICA 5 X 2 TUNÍSIA **Variável de interesse:** GRANDE NÚMEROS DE GOLS	JOGO 4 IRÃ 0 X 1 ESPANHA **Variável de interesse:** MUITAS FINALIZAÇÕES
Participante 1: "Jogo bonito; Quantidade de chances claras de gols; Número de gols em uma partida; Decisão do resultado da partida acontecer nos últimos minutos."	Participante 1: "Jogo feio; Poucas chances reais de gols; Apenas um dos times se propõe a manter a posse de bola."	Participante 2: "Jogo bonito; Jogo com elevado números de gols; Jogo entrelinhas realizado pela Bélgica."	Participante 3: "Jogo feio; Muitos chutões/ataques desperdiçados; Domínio da Espanha sem resultados em gols e efetividade de chutões."
Participante 2: "Jogo bonito; Jogo ofensivo rápido e busca de profundidade; Finalizações de média distância; Agressividade na marcação (pressão ao portador da bola)."	Participante 4: "Jogo feio; A dificuldade de criar chances claras de gol; A equipe coreana prendendo muito a bola no campo ofensivo, sofrendo muitos desarmes."	Participante 8: "Jogo bonito; A grande quantidade de gols feito durante a partida que não é muito comum de acontecer."	Participante 7: "Jogo feio; Por não ter acontecido muitas jogadas criadas/chances de gols claras por parte de ambos os times, embora a Espanha tenha dominado o jogo, não conseguiu finalizar de maneira efetiva"
Participante 4: "Jogo bonito; A quebra da primeira linha de marcação com passes entre os marcadores posicionados no centro do campo; A virada com gol no final; O belo gol suíço.	Participante 5: "Jogo feio; Pouquíssimas chances de gols; Muitos erros de passe." Participante 6: "Jogo feio; Pouquíssimos ataques que apresenta-se perigo ao goleiro."	Participante 9: "Jogo bonito; Muitas chances de gol; Gols bonitos, trabalhado com assistências bonitas; Quantidade de gols; Assistências inteligentes."	Participante 9: "Não houve muitas assistências, pouca competitividade, poucas chances reais de gol."

Conclusões

De modo geral, concluímos que os indicadores de desempenho presentes nas quatro partidas analisadas permitiram caracterizar a estética do jogo. Verificamos que jogo bonito está associado ao número de finalizações ao gol, criando chances claras de gols, a competitividade durante a partida, número de passes certos e de gols no jogo. Já o jogo caracterizado como feio está principalmente relacionado à falta de finalizações ao gol, deixando de criar chances claras de gols, com ataques desperdiçados, assim como a falta de competitividade e o grande número de passes errados.

Agradecimentos

Agradecimento ao meu orientador Luciano Allegretti Mercadante, a minha co-orientadora Júlia Barreira Augusto e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e tecnológico – CNPq.

BORGE, S.; SMITH, M.; BRUUN VAAGE, M. The Aesthetics of Football. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 9, n. 2, p. 93–96, 2015.

CONN, D. **The Beautiful Game? : Searching for the Soul of Football**. [s.l: s.n.].

DUBAL, S. The neoliberalization of football: Rethinking neoliberalism through the commercialization of the beautiful game. **International Review for the Sociology of Sport**, v. 45, n. 2, p. 123–146, 1 jun. 2010.

HALLINAN, C.; HUGHSON, J. The beautiful game in Howard's 'Brutopia': football, ethnicity and citizenship in Australia. **Soccer & Society**, v. 10, n. 1, p. 1–8, 3 jan. 2009.

(cc) BY-NC-ND