

## **A linguagem bélica do futebol: a metáfora conceptual futebol é guerra**

The Warlike Language of Football:  
The Conceptual Metaphor Football is War

**Carlos Renato Mascoto Rocha**

Universidade Federal Fluminense, Niterói/Brasil  
Doutorando em Estudos de Linguagem, UFF  
cr\_mascoto@id.uff.br

**RESUMO:** Neste trabalho, a linguagem do futebol é analisada através da metáfora. Esta, por sua vez, é abordada segundo a concepção cognitiva de Lakoff e Johnson (1980) para os quais ela exerceria, além da função estética, também uma função cognitiva. O trabalho busca analisar a representação do futebol como guerra no discurso jornalístico esportivo em uma pesquisa realizada, principalmente, no jornal *Lance!*, edição do Rio de Janeiro, e a influência que o linguajar bélico, trazido pela inserção da metáfora conceptual “futebol é guerra” na linguagem do futebol, exerce sobre o comportamento dos envolvidos com o evento esportivo dentro e fora dos campos, uma vez que os reflexos dessa influência já puderam ser observados no discurso, seja em marcas na linguagem de jogadores e outros protagonistas do futebol e até no comportamento da população e dos governantes de alguns países.

**PALAVRAS-CHAVE:** Metáfora conceptual; Futebol; Guerra; Esporte.

**ABSTRACT:** In this paper, the language of soccer is analyzed through metaphor. This, in turn, is approached according to the cognitive conception of Lakoff and Johnson (1980) for whom it would exercise, besides the aesthetic function, also a cognitive function. The paper aims to analyze the representation of soccer as a war in sports journalistic discourse in a research conducted, mainly, in the newspaper *Lance!* edition of Rio de Janeiro, and the influence that the warlike language, brought by the insertion of the conceptual metaphor “football is war” in “football” language exerts on the behavior of those involved with the sporting event of soccer in and out of the fields, since the reflections of this influence could already be observed in the speech, be it in marks in the language of players and other protagonists of soccer and even on the behavior of the population and rulers of some countries.

**KEYWORDS:** Conceptual Metaphor; Football; War; Sport.

## 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”.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup>

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.<sup>4</sup>

## 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.<sup>5</sup> 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).<sup>6</sup> Os dois domínios

<sup>1</sup> LAKOFF; JOHNSON. *Metaphors We Live By*, p. 4.

<sup>2</sup> COHEN. *Metaphor and the Cultivation of Intimacy*, p.5.

<sup>3</sup> CORACINI. *Um fazer persuasivo: o discurso subjetivo da ciência*, p. 140.

<sup>4</sup> LAKOFF; JOHNSON. *Metaphors We Live By*, p. 5.

<sup>5</sup> LAKOFF; JOHNSON. *The Contemporary Theory of Metaphor*, p. 203.

<sup>6</sup> KÖVECSES. *Metaphor: A Practical Introduction*, p. 4.

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.<sup>7</sup> 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”.

Podemos afirmar que 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.<sup>8</sup> Sendo assim, 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<sup>9</sup> 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 se utilizam das mesmas metáforas, as quais geralmente aparentam ser baseadas na percepção corporal, levou à consideração da hipótese de que o mapeamento de domínios conceptuais pode corresponder a mapeamentos neuronais no cérebro.

---

<sup>7</sup> KÖVECSES. *Metaphor: A Practical Introduction*, p. 12.

<sup>8</sup> LAKOFF; TURNER. *More Than Cool Reason*, p. 50.

<sup>9</sup> Cf. LAKOFF; JOHNSON. *Metaphors We Live By*, 1980.

Há um paralelo entre dois domínios conceituais em nossas mentes: o de guerra e o de futebol.<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> É dessa forma que os envolvidos em tal evento tendem a descrever as atividades relacionadas ao campo de futebol como a representação 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. 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.<sup>12</sup>

É possível observar que o futebol, na atualidade e já há bastante tempo, contém um grande 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).<sup>13</sup>

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

---

<sup>10</sup> DANKERT. *Sportsprache und Kommunikation*, p. 123.

<sup>11</sup> SEDDON. *Football Talk*, p. 25

<sup>12</sup> CHAPANGA. *An Analysis of the War Metaphors Used in Spoken Commentaries of the 2004 Edition of the Premier Soccer League (PSL) Matches in Zimbabwe*, p. 62.

<sup>13</sup> Conf.: BERGH. *Football is War*.

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. O futebol e as atividades esportivas em geral podem ser entendidos em termos de guerra como, por exemplo, 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”.<sup>14</sup>

De acordo com a análise acima, o mapeamento de “guerra” no “esporte” pode ser representado da seguinte forma: Domínio fonte: “guerra” e 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.<sup>15</sup> Assim como os soldados em uma guerra estão lutando pelos

<sup>14</sup> SUN. *A Cognitive Study of War Metaphors in Five Main Areas of Everyday English: Politics, Business, Sport, Disease and Love*, p. 17.

<sup>15</sup> SUN. *A Cognitive Study of War Metaphors in Five Main Areas of Everyday English*, p. 18.

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” e 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);
- k. Fuzilar – chutar com violência (força) contra a meta (o gol) adversária;
- l. Canhão – chute potente desferido contra o gol (meta) adversária;
- m. Bala (balaço) – bola chutada em alta velocidade contra o gol adversário.

### **Futebol e metáfora**

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 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.<sup>16</sup>

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.

---

<sup>16</sup> LAKOFF. *Women, Fire and Dangerous Things*, p. 68.

Segundo Bandini e Dart em artigo publicado no jornal Britânico *The Guardian* em 2007, 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”,<sup>17</sup> admitiu o treinador da equipe Hondurenha, Mario Griffin, depois que seu time perdeu por 3 a 0. “Eles tinham em suas mentes apenas o objetivo de saírem vivos. Tivemos muita sorte de perder”.<sup>18</sup> 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*”,<sup>19</sup> 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*”. 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.

---

<sup>17</sup> Bandini; Dart. Has football ever started a war, p. 69, tradução minha.

<sup>18</sup> Bandini; Dart. Has football ever started a war, p. 69, tradução minha.

<sup>19</sup> Bandini; Dart. Has football ever started a war, p. 69, tradução minha.



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 onze 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.

#### **O FUTEBOL REPRESENTADO COMO GUERRA EM TEXTOS DA 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: “*Trinta e duas batalhas, nenhuma baixa. Dezesesseis países em luta ardente, durante vinte e um dias – ninguém morreu. Não há bandeiras de luto no mastro dos heróis do futebol*”.<sup>20</sup> Neste trecho, 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

---

<sup>20</sup> Conf.: NOGUEIRA. México 70.

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 a disputa em si já é uma vitória. A vitória do esporte em questão que, assim como a guerra, é capaz de gerar “heróis”.

“O artilheiro passou por cima da bola e o zagueiro *capitão* soltou um *canhão* para o fundo das redes”.<sup>21</sup> Nota-se 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-se 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*”.

Nos seguintes exemplos, “Dominou no peito *e fuzilou!* Atacante da Chape tem o goloço da rodada”.<sup>22</sup> “Cruzeiro faz nova *vítima*, goleia o Náutico e se aproxima ainda mais do título”<sup>23</sup> e “O *time de guerreiros* do Fluminense orgulhou o Brasil. Essa classificação é dedicada aos trogloditas do Argentinos Juniors”,<sup>24</sup> o MCI de guerra está muito claramente representado através dos termos *fuzilou*, *vítima*, *time de guerreiros*. Quando se diz que o atacante fuzilou, deseja-se representar o ímpeto com que ele desferiu o seu chute na bola contra o gol adversário. No segundo exemplo, 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, no terceiro exemplo, temos a clara personificação da guerra representada

<sup>21</sup> DIARIODEPERNAMBUCO (on-line). Náutico e Santa Cruz empatam em 2 x 2 e se complicam no Estadual.

<sup>22</sup> Conf.: SPORTV (on-line) Dominou no peito e fuzilou! Atacante da Chape tem o goloço da rodada.

<sup>23</sup> Conf.: ESPN (on-line). Cruzeiro faz nova vítima, goleia o Náutico e se aproxima ainda mais do título.

<sup>24</sup> Conf.: RÍMOLI. O time de guerreiros do Fluminense orgulhou o Brasil.

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 NICHOS METAFÓRICO**

De acordo com Vereza, 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 (on-line) 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.<sup>25</sup>

Pode-se observar que o trecho abaixo trata 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”.

“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)

<sup>25</sup> Conf.: VEREZA. *Anotações e seminários realizados durante o curso*.

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*.<sup>26</sup>

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 cadavers”, “herói”, “soldados condecorados ou não”, “vitoriosos”, “que

<sup>26</sup> PICHOCELLI. O time é de guerreiros. Mas quem é o inimigo?.

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”.

#### UM MODELO DE CATEGORIZAÇÃO PARA A METÁFORA CONCEPTUAL FUTEBOL É GUERRA

Para a categorização da metáfora conceptual em questão, adotamos a categorização proposta por Espíndola,<sup>27</sup> composta por quatro categorias, enriquecida por uma proposição sugerida por Mascoto Rocha contendo mais duas categorias.<sup>28</sup>

A categorização proposta por Espíndola consiste nas quatro categorias descritas a seguir:

1. Evento como um todo sendo denominado como guerra, luta, duelo, disputa;
2. Espaços próprios de guerra;
3. Ações específicas dos envolvidos em uma partida de futebol;<sup>29</sup>
4. Instrumentos utilizados em uma guerra.<sup>30</sup>

À proposta de Espíndola, foram adicionadas as duas categorias a seguir:

5. Agentes (atuantes) em uma guerra;
6. Conceitos estruturantes do domínio da “guerra”.

A seguir, alguns exemplos de cada uma das categorias extraídos do jornal *Lance!*, edição do Rio de Janeiro, durante o período de 1º a 16 de janeiro de 2017, ilustram o trabalho de categorização detalhado acima.

---

<sup>27</sup> ESPINDOLA. Futebol é guerra, p. 41.

<sup>28</sup> MASCOTO ROCHA. *A linguagem bélica do futebol, suas manifestações e suas implicações dentro e fora dos campos*, p. 73.

<sup>29</sup> Vale salientar que as expressões em questão são relacionadas tanto ao futebol quanto à guerra. Incluímos também os desdobramentos de tais ações.

<sup>30</sup> Consideramos também os termos derivados de tais instrumentos, como: desarmar (arma), lançamento (lança) etc.

Categoria 1: o evento como um todo sendo denominado como guerra, luta, duelo, disputa

- *Confronto* contra o Vila Nova, no dia 30, tem boas chances de ser realizado na colina.<sup>31</sup>
- *A missão é vencer a primeira sob o comando de Paulo Roberto Falcão após duas derrotas.*<sup>32</sup>

Categoria 2: espaços próprios de guerra (ou relacionados)

- Cruzeiro segue penando, tem as companhias de Santa Cruz, Curitiba e América na *zona da degola*.<sup>33</sup>
- Sem o artilheiro Bill, o Ceará vai com Rafael Costa no *comando de ataque* no Castelão.<sup>34</sup>
- [...] Quase não foi visto no *campo de ataque*.<sup>35</sup>

Categoria 3: ações específicas dos envolvidos em uma partida de futebol / uma guerra

- Com a Ponte *atacando* pelo seu setor, ficou mais ligado nas funções defensivas.<sup>36</sup>
- A Ponte, que já não *ameaçava*, sentiu o golpe.<sup>37</sup>
- Wellington entrou bem e *incendiou* o jogo pelo lado direito.<sup>38</sup>

Categoria 4: instrumentos utilizados em uma guerra.

- Feito é inesperado até para o mais otimista dos corintianos, mas o trunfo da equipe é ter uma *artilharia* pulverizada entre muitos atletas do elenco.<sup>39</sup>
- O zagueiro Rafael Vaz dá carrinho para fazer o *desarme*.<sup>40</sup>
- Assim, Cueva ajeitou para Mena cruzar e Chavez soltar um *tiro* em cabeçada para marcar.<sup>41</sup>

---

<sup>31</sup> *Lance!*, 03 ago. 2016, p. 10, Vasco x Vila Nova.

<sup>32</sup> *Lance!*, 04 ago. 2016, p. 16.

<sup>33</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 3.

<sup>34</sup> *Lance!*, 03 ago. 2016, p. 5.

<sup>35</sup> *Lance!*, 03 ago. 2016, p. 9, atuações, Vasco: Henrique, p. 9.

<sup>36</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 5, atuações, Fluminense: William Matheus.

<sup>37</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 5.

<sup>38</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 5.

<sup>39</sup> *Lance!*, 02 ago. 2016, p. 14.

<sup>40</sup> *Lance!*, 04 ago. 2016, p. 6, seção Fotos quentes, legendas.

<sup>41</sup> *Lance!*, 05 ago. 2016, p. 11.

## Categoria 5: agentes (atuantes) em uma guerra

- Garçon Gustavo Scarpa serve o *artilheiro* Cícero.<sup>42</sup>
- Agora o rubro negro pega o Santos [...], *rival* direto na luta pelo título.<sup>43</sup>
- Sem Pato e também sem *reforços*, o timão se reinventou com quem tinha, alterou sua disposição tática e chegou até a ponta após três vitórias seguidas como visitante no BR 16.<sup>44</sup>

## Categoria 6: Conceitos estruturantes do domínio “guerra”

- Com a Ponte atacando pelo seu setor, ficou mais ligado nas *funções defensivas*.<sup>45</sup>
- A Ponte, que já não ameaçava, sentiu o *golpe*.<sup>46</sup>
- Romero errou o *domínio*.<sup>47</sup>

**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

<sup>42</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 4, Fluminense x Ponte Preta.

<sup>43</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 8.

<sup>44</sup> *Lance!*, 02 ago. 2016, p. 7, Corinthians.

<sup>45</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 5, atuações, Fluminense: William Matheus.

<sup>46</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 5.

<sup>47</sup> *Lance!*, 1º ago. 2016, p. 7.

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 à 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**. Trad. Eudoro de Souza. Porto Alegre: Editora Globo, 1996.
- BANDINI, Nicky; DART, James. Has football ever started a war? **The Guardian** (on-line), 21 fev. 2007, Londres. Disponível em: <https://bit.ly/37GT971>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- BERGH, Gunnar. (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, UFJF, Juiz de Fora, v. 2, 2011, p. 83-93, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/2USc61E>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- CARVALHO, Sérgio. **A guerra nas palavras**: uma análise crítica da metáfora conceptual na retórica do presidente G. W. Bush Jr. e de seus colaboradores. (Tese). Faculdade de Letras da UFF, Niterói, 2006.
- CARVALHO, Sérgio. **A metáfora conceitual**: uma visão cognitivista. Disponível em: <https://bit.ly/3hxOEjM>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- CHAPANGA, Evans. An Analysis of the War Metaphors Used in Spoken Commentaries of the 2004 Edition of the Premier Soccer League (PSL) Matches in Zimbabwe. University of Zimbabwe. Zambesia, v. 1, nº 31, p. 62-71, 2004. Disponível em: <http://www.ir.uz.ac.zw/handle/10646/512>. Acesso em: 23 ago. 2015.
- COHEN, Ted. Metaphor and the Cultivation of Intimacy. In: SACKS, Sheldon. **On Metaphor**. Chicago: The University of Chicago, 1979, p. 3-12.



CORACINI, Maria José. **Um fazer persuasivo**: o discurso subjetivo da ciência. São Paulo: Educ; Campinas: Pontes, 1991.

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

ESPÍNDOLA, Luciene. Futebol é guerra: a metáfora conceptual do futebol. **Revista de Letras**, UFPB, João Pessoa, v. 1, n. 32, p. 37-43, jan.-jun., 2013.

ESPN (site). Cruzeiro faz nova vítima, goleia o Náutico e se aproxima ainda mais do título. Disponível em: <https://bit.ly/37JewEP>. Acesso em: 16 jun. 2020.

FERREIRA, Luciane Corrêa. A conceitualização da violência no futebol. **Antares** (UFMG), v. 4, n. 7, p. 166-177, jan.-jul., 2012.

GRUPO PRAGGLEJAZ. PIM: Um método para identificar palavras usadas metaforicamente no discurso. Trad. HUBERT, Dalby. In: **Cadernos de Tradução** – Linguística Cognitiva. Siqueira Maity. (org.), UFRGS. n. 25, p.177-120, jul.-dez., 2009.

KÖVECSES, Zoltán. **Metaphor: A Practical Introduction**. Nova York, Oxford University Press, 2002.

LAKOFF, George. **Women, Fire and Dangerous Things**: What Categories Reveal About the Mind. Chicago; Londres: The University of Chicago Press, 1987.

LAKOFF, George. The Contemporary Theory of Metaphor. In: ORTONY. **Metaphor and Thought**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 202-251.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

LAKOFF, George; TURNER, Mark. **More Than Cool Reason**: A Field Guide to Poetic Metaphor. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

MASCOTO ROCHA, Carlos Renato. **A linguagem bélica do futebol, suas manifestações e suas implicações dentro e fora dos campos**. (Mestrado em Estudos de Linguagem). Faculdade de Letras da UFF, Niterói, 2017.

NÁUTICO e Santa Cruz empatam em 2 x 2 e se complicam no Estadual, **Diário de Pernambuco** (on-line), Esportes, 1.º ago. 2009. Disponível em: <http://www.old.diariodepernambuco.com.br/esportes/nota.asp?materia=20090201180748>. Acesso em 30 ago. 2015.

NOGUEIRA, Armando. México 70. **Projeto Releituras** (Blog). Disponível em: <https://bit.ly/30O1DYI>. Acesso em: 16 jun. 2020.

ORTONY, Andrew. **Metaphor and Thought**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

PICHONELLI, Matheus. O time é de guerreiros. Mas quem é o inimigo? **Carta Capital** (revista digital). Disponível em: <https://bit.ly/37DKClx>. Acesso em: 16 jun. 2020.

RÍMOLI, Cosme. O time de guerreiros do Fluminense orgulhou o Brasil. **R7**. Disponível em: <https://bit.ly/3hDKEhR>. Acesso em: 16 jun. 2020.

SEDDON, Peter. **Football Talk**. Londres: Robson Books, 2004.

SPORTV (site). Dominou no peito e fuzilou! Atacante da Chape tem o golaço da rodada. Disponível em: <https://glo.bo/2YN8xdY>. Acesso em: 16 jun. 2020.

SUN, Ling. **A Cognitive Study of War Metaphors in Five Main Areas of Everyday English: Politics, Business, Sport, Disease and Love**. (Doctoral dissertation). School of Teacher Education, Kristianstad University, Kristianstad, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3eaZUQR>. Acesso em: 16 jun. 2020.

TOOTS. The Soccer Wars: Honduras and El Salvador, 1969. **Soccer Blog**. 10 abr. 2006. Disponível em: <https://bit.ly/2UMTsbI>. Acesso em: 16 jun. 2020.

VEREZA, Solange. **Anotações e seminários realizados durante o curso: metáfora e metonímia na interface entre cognição e discurso** (Mestrado). Niterói, UFF, 2015.

\* \* \*

**Recebido para publicação em: 30 out. 2019.**  
**Aprovado em: 14 maio 2020.**