



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
MEMÓRIA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE  
JORNALISMO**

**NELSON DE OLIVEIRA NETO**

**MAPA DOS GOLS:  
MAPEANDO HISTÓRIAS E IMAGENS DO FUTEBOL  
AMADOR SOTEROPOLITANO**

Salvador  
2011

**NELSON DE OLIVEIRA NETO**

**Mapa dos gols:  
Mapeando histórias e imagens do futebol amador soteropolitano**

Memória do Trabalho de Conclusão de Curso de  
Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da  
Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da  
Bahia.

Orientador: Prof. Dr. André Lemos

Salvador  
2011

## **AGRADECIMENTOS**

Sem algumas pessoas, este trabalho nunca seria possível. Agradeço, em primeiro lugar, a meus amigos e familiares, que me apoiaram em discussões que aprofundaram meu gosto pelo jornalismo e pela teoria aliada à prática; àqueles que me apoiaram na escolha do jornalismo como caminho a seguir e a usar a fotografia como hobby. Como em agradecimento típico de álbum de banda de rock, vocês sabem quem são! Agradeço também a todos aqueles que dividiram comigo conhecimento e aprendizado seja no âmbito do Programa de Educação Tutorial em Comunicação da Ufba (Petcom/Ufba) seja no núcleo do Grupo de Pesquisa em Cibercidades. Agradeço também a Renato Oselame, que me ajudou a criar a identidade visual do site, aos professores Graciela Natansohn e José Roberto Severino pelas dicas e ao professor André Lemos, pela criteriosa orientação.

"O futebol é a coisa mais importante dentre as menos importantes".

Arrigo Sacchi, ex-técnico de futebol.

## RESUMO

Esta memória trata das definições fundamentais, dos estudos e do caminho trilhado para desenvolver o projeto Mapa dos Gols como produto de conclusão do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal da Bahia. Mapa dos Gols é uma reportagem especial publicada em *site* homônimo, com auxílio de um mapa criado na plataforma *Google Maps*. Este trabalho tem como objetivo apresentar a prática do futebol amador em Salvador, fora de sua "invisibilidade" midiática, considerando que não existe cobertura jornalística especializada para o assunto. A partir da reportagem e do mapeamento colaborativo, o projeto busca resgatar a memória dos times e locais de jogo da cidade, bem como apresentar personagens que compõem sua história. O Mapa dos gols tem como objetivo também estabelecer uma reflexão sobre o papel das tecnologias de comunicação na ressignificação dos lugares, já que, caracteristicamente, o futebol amador organizado é fundado em forte senso comunitário.

**Palavras-Chave:** Futebol Amador; Jornalismo Hiperlocal; Mapas Colaborativos; Memória; Mídias Locativas; *New Journalism*.

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b>	<b>8</b>
<b>2. Futebol amador: uma definição</b>	<b>10</b>
<b>2.1. O cenário soteropolitano</b>	<b>11</b>
<b>2.2. Futebol amador, lugares e memória social</b>	<b>12</b>
<b>3. Jornalismo e subjetividade: esporte e jornalismo literário</b>	<b>16</b>
<b>4. Funções pós-massivas: emergem novos discursos</b>	<b>18</b>
<b>4.1. Mapas colaborativos: novas visões sobre o espaço urbano</b>	<b>19</b>
<b>5. Percurso e metodologia</b>	<b>22</b>
<b>5.1. Projeto editorial</b>	<b>22</b>
<b>5.2. Estrutura do <i>site</i></b>	<b>24</b>
<b>5.3. Mapa</b>	<b>25</b>
<b>5.4. Dificuldades técnicas</b>	<b>28</b>
<b>6. Considerações finais</b>	<b>30</b>
<b>7. Referências Bibliográficas</b>	<b>32</b>

## 1. Introdução

O presente trabalho nasceu de meu envolvimento com o futebol como objeto de trabalho, no jornalismo, e dos estudos sobre espaço urbano e internet, realizados no âmbito do Grupo de Pesquisa em Cibercidades<sup>1</sup> da Universidade Federal da Bahia. Levando em conta que o futebol é um esporte extremamente popular e praticado por indivíduos de todas as classes sociais no Brasil e, mais especificamente, em Salvador, a ideia inicial deste projeto experimental era mapear equipes de futebol amador existentes em Salvador, com o objetivo de resgatar sua memória e apresentar sua relação com as comunidades em que estão sediadas.

Na medida em que o projeto foi avançando, surgiram indagações sobre a cobertura jornalística, quase inexistente, do futebol amador, que está mais próximo da essência do esporte, a do divertimento. A partir de então, o projeto se transformou em uma grande reportagem multimídia<sup>2</sup> hospedada em um *site*, com o título do trabalho: *Mapa dos gols*<sup>3</sup>. A reportagem tem como tema o futebol amador praticado na cidade de Salvador, utilizando como personagens diretores, técnicos e jogadores da Associação Desportiva Bairro de Tancredo Neves (ADBTN), equipe masculina dos bairros de Arenoso e Tancredo Neves, e o Grêmio, equipe feminina de Lauro de Freitas, mas com sede também em Cajazeiras VI. Ambas as equipes foram campeãs, em 2011, de uma das principais competições da modalidade na capital, a Copa Vivo.

Se, por um lado, a ausência de cobertura e a consequente escassez de informações sobre as equipes amadoras soteropolitanas dificultava a apuração, justificava, por sua vez, a oportunidade de investir em um filão do jornalismo esportivo que ficou de lado com a popularização da televisão no país, a partir da década de 1970: a crônica esportiva, uma visão mais romanceada do esporte, consagrada por jornalistas como João Saldanha, Mário Filho e Nelson Rodrigues (COELHO, 2009; RODRIGUES, 1993, 1994; MILLET FILHO, 2006).

A subjetividade jornalística a que se propõe o trabalho não fica apenas nas crônicas romanceadas da década de 1950. As reportagens também foram baseadas em elementos do

---

<sup>1</sup> Grupo de pesquisa coordenado pelo professor André Lemos. *Site*: [gpc.andrelemos.info/blog](http://gpc.andrelemos.info/blog)

<sup>2</sup> Consideramos, aqui, reportagem multimídia como uma narrativa que utiliza texto, fotografias, vídeos, áudios e o mapa como integrantes de um único produto final.

<sup>3</sup> [www.mapadosgols.com](http://www.mapadosgols.com)

jornalismo literário, principalmente o norte-americano, que se divide em algumas vertentes – a saber, o Novo Jornalismo, representado basicamente pela figura de Tom Wolfe, o Jornalismo Gonzo, representado por Hunter S. Thompson, e o Novo Jornalismo Novo, representado por Gay Talese (PENA, 2009). Em comum, todas estas vertentes tem como objetivo básico fugir da estrutura do *lead*, visto como uma “prisão narrativa” (PENA, 2006, p. 53). Para todos os autores que praticaram ou praticam algum dos subgêneros do jornalismo literário, o importante é que o texto tenha sempre valor estético e se valha de técnicas literárias (PENA, 2006, p. 54). É esta, também, a intenção da grande reportagem feita no projeto *Mapa dos gols*.

A partir destes princípios, buscamos, neste projeto, “desenvolver uma articulação teórica [*e prática*] que estabeleça relações entre a esfera dos estudos em comunicação e a perspectiva acerca da espacialidade urbana” (ADAMS, 2009). Tais práticas devem, portanto, serem estudadas de acordo com sua importância para o desenvolvimento de uma postura discursiva, que questiona os relatos “oficiais”, mas que, sobretudo, é também norteadora de uma forma diferente de socialização e apropriação do espaço. O *Mapa dos Gols*, pode ser utilizado para reforçar discursos sobre os lugares, mas também (PELIZZA, 2008, p. 246), revelar outras relações sociais, culturais e de poder entre os diversos “actantes” (LATOUR, 2005) para questionar hierarquias e as formas de habitarmos o mundo.

Se ainda tem sido pouquíssimo abordado pela mídia tradicional – e carece de uma cobertura especializada –, o futebol amador moderno também não tem sido estudado de maneira ampla na academia e, até o presente momento, foi alvo de poucos estudos acadêmicos, como a tese de doutoramento de Pimenta (2009). Uma iniciativa semelhante a que queremos desenvolver não foi encontrada por nós através de serviços de buscas na *web*<sup>4</sup>. Devido ao caráter pioneiro do trabalho – o que, certamente, trouxe algumas dificuldades em sua execução – esperamos que este esforço impulse mapeamentos realizados na cidade e também sirva como ponto de partida para futuras pesquisas e futuros

---

<sup>4</sup> Na busca por mapas sobre futebol, encontramos o *Footiemap.com*, que mapeia, desde 2006, estádios de clubes das primeiras divisões de mais de 90 países, espalhados pelos cinco continentes. Iniciativas de mapas colaborativos sobre esportes existem, quando estes se confundem com meios de transporte. No Brasil, por exemplo, existem mapas sobre ciclovias em Curitiba [<http://bit.ly/nWjLTU>], locais perigosos para ciclistas em São Paulo [<http://bit.ly/cCexSB>], bicicletários, paraciclos e ciclovias em São Paulo [<http://bit.ly/nK3Jbn>], além daqueles sobre bicicletarias em São Paulo [<http://bit.ly/15ln8J>] e Rio de Janeiro [<http://bit.ly/qW6KTx>].



projetos que discutam o esporte amador e o resgate de sua memória no campo cultural soteropolitano.

Outro ponto relevante para a execução deste trabalho é o atual paradigma da produção, circulação e consumo da informação através dos meios digitais, que podem servir como forma de mobilização social e tomada (ou reforço) de consciência de sua própria posição no mundo. Portanto, consideramos fundamental gerar um tipo de reflexão no núcleo das equipes e das comunidades em que estão sediadas. Dessa maneira, pretendemos ampliar a relação entre os clubes de futebol amador e as comunidades em que eles se encontram, como se dão as relações dos indivíduos (não apenas os das comunidades-sede dos clubes, mas os externos a elas) com o espaço urbano, através da preservação da memória social das regiões abordadas.

## 2. Futebol amador: uma definição

O futebol é um dos esportes mais praticados e populares no mundo contemporâneo. Sua forma moderna nasceu na Inglaterra, em meados do século XIX, embora jogos semelhantes já fossem praticados na Antiguidade, na China, no Japão, no Império Romano (em Roma, atualmente capital da Itália, e na Gália, atualmente parte da França) e no medievo, em cidades-estado, como Florença<sup>5</sup>. Na mesma Inglaterra, o futebol era disputado de forma amadora até 1863, quando foi criada a *Football Association* inglesa. Dezesete anos depois, em 1886, foi criada a *International Board*, entidade que definiu e que até hoje regula as regras do esporte.

Apenas em 1904 foi criada a Federação Internacional de Futebol Associado (Fifa), instituição que deu um grande passo para a profissionalização e a popularização no futebol. A Fifa coordena o futebol profissional em todo o planeta, e tem 208 associações filiadas – mais até do que a Organização das Nações Unidas (ONU), que tem 194 membros signatários e 10 observadores, ou seja, um total de 204 federados –, e realiza alguns dos principais eventos esportivos do globo, como a Copa do Mundo.

A versão mais provável é a de que o esporte tenha chegado ao Brasil em 1894, trazido por Charles Miller, e só tenha sido profissionalizado em 1933, apesar de já ser praticado em todas as regiões e alguns dos maiores clubes do país (por exemplo, Flamengo, Corinthians, São Paulo, Vasco, Fluminense e, na Bahia, o Vitória), terem sido fundados três décadas antes. Na Bahia, a profissionalização aconteceu um pouco depois, na década de 1940.

A profissionalização do esporte é importante para nosso trabalho porque marca a transição de estruturas no futebol que perduram até hoje. Se, de um lado, existem clubes com fins lucrativos, que pagam jogadores mensalmente e atendem a uma série de exigências das federações profissionais e da Fifa, de outro, existe o futebol amador, que tem uma estrutura diferente. Apesar de alguns clubes pagarem aos jogadores pela sua participação em jogos e conquista de campeonatos e dividir outras coisas em comum com o futebol profissional, como as regras, o objetivo do futebol amador é mais a diversão que o sucesso traduzido em títulos. Uma das principais diferenças entre os dois modelos é que, no

---

<sup>5</sup> Os ancestrais do futebol são muitos e não há consenso sobre se (ou como) os primeiros jogos que envolveram jogo com os pés e objetos esféricos influenciaram, de algum modo, o esporte moderno. Para se aprofundar no assunto, consultar “O livro de ouro do futebol” (UNZELTE, 2009).

futebol amador, jogadores, técnicos e diretores não estão envolvidos somente com o esporte e não o tem como ocupação profissional e fonte de renda.

Utilizamos, neste trabalho, as mesmas definições de Pimenta (2009), para quem futebol amador e “pelada” – ou “baba”, sinônimo utilizado na Bahia – não são a mesma coisa. Para a autora, a diferença básica entre os dois tipos é em termos de regras, estrutura e organização. Enquanto os “babas” são formados de forma espontânea e, muitas vezes, dispensam arbitragem, uniformes, calçados, além de nem sempre terem regras e número de jogadores usadas pelo futebol associado, o futebol amador tem certa organização. Para a autora,

Embora seja uma prática esportiva amadora, procura manter uma estrutura que se espelha no futebol profissional. Os times, em geral, contam com uma diretoria, presidência, diretoria técnica – alguns deles, inclusive, com registro em cartório; muitos possuem sede, mesmo que esta seja na casa do presidente; os diretores procuram os melhores jogadores, alguns em bairros distantes, e estes, em geral, recebem dinheiro para atuar. Para os dirigentes é importante montar um time competitivo, contando para isso com a contribuição financeira de sócios e doações de torcedores e comerciantes do bairro. Alguns times possuem torcida organizada [...] e uniformes padronizados; disputam torneios e campeonatos organizados por ligas amadoras e pelo poder executivo – algumas destas regidas pelas mesmas regras [...] do futebol profissional. (PIMENTA, 2009, p. 16-17).

## **2.1. O cenário soteropolitano**

Em Salvador, a organização se dá por meio da Federação Estadual de Futebol Amador da Bahia (Fefa), da Liga Municipal de Futebol de Salvador (LMFS) e das ligas ou associações desportivas de bairros e comunidades. Não existem documentos que atestem o número exato de ligas e de equipes de futebol amador em Salvador. De acordo com Milton Rodrigues, presidente da federação estadual, a capital baiana tem cerca de 140 ligas e mais de mil equipes amadoras, somando as das categorias masculino e feminino, além daquelas formadas por veteranos (jogadores com mais de 40 anos) e por jogadores de categorias de base (de, no máximo, 18 anos, divididos em sub-categorias). Os times são registrados junto às ligas desportivas dos bairros a que pertencem que, por sua vez, são subordinadas à federação estadual.

A federação, idealizada em 1989, chamava-se Federação de Clubes, Ligas e Associações Amadoras de Futebol de Salvador (Feclafs), só foi constituída legalmente apenas em 2004. Ela tem como objetivo gerir e incentivar o futebol amador no estado, nas

modalidades masculino e feminino; das divisões de base aos campeonatos de veteranos. A Fefa organiza a maior parte das competições do futebol de base da cidade e do estado, como a Copa Verão de Futebol sub-17, e, assim como a LMFS, originada após uma dissidência, em 2008, também incentiva a realização de campeonatos em parceria com o poder público e com entidades privadas, como a cervejaria *Brahma* e a empresa de telefonia celular *Vivo*. Em 2011, destacaram-se a realização da *Taça Brahma* de futebol *society* (modalidade em que os times são formados por sete jogadores, e não onze, como no futebol associado), e a *Copa Vivo*, torneio amador realizado pela segunda edição – a primeira foi em 2010.

Por sua vez, as ligas de bairro são responsáveis pela idealização dos campeonatos das comunidades e pela administração de seus campos<sup>6</sup>. As ligas ou associações comunitárias também têm como objetivo atuar junto ao poder público pela melhoria da estrutura física dos terrenos de jogo, pleiteando iluminação através de refletores, bem como a construção e manutenção de vestiários e gradeamento para estabelecer seus limites. Alguns campos da cidade já foram registrados por associações, como forma de preservação frente à especulação imobiliária, mas a grande maioria ainda é formada por terrenos baldios ou terras devolutas.

## **2.2. Futebol amador, lugares e memória social**

Diversos autores tem tratado, desde a década de 1980, o tema do futebol a partir de uma dimensão histórica, cultural e sociológica, como comprovam os trabalhos de DaMatta (1982; 1994), Helal (1990; 1997), Caldas (1994), Lopes (1994) e Wisnik (2008). Para estes autores, o esporte pode ser interpretado como um veículo muito útil para se entender o país e os hábitos de seus cidadãos. O sociólogo Gabriel Cohn, professor titular da Universidade de São Paulo, nunca escreveu livros sobre futebol, mas tem uma das frases mais conhecidas e representativas sobre a relação entre o esporte e nosso país. A frase "sociólogo no Brasil que não tiver os fundilhos das calças puídas pelas arquibancadas não entenderá este país" é

---

<sup>6</sup> Julga-se que Salvador tenha mais de 100 campos destinados à prática das mais diversas modalidades de futebol; desde o *society*, com sete jogadores, ao associado, com onze. Concomitantemente ao nosso trabalho, a Fefa está realizando um trabalho de registro dos campos da cidade e também um recadastramento das equipes existentes.

sempre citada pelo jornalista Juca Kfourri, que foi aluno de Cohn quando cursava Ciências Sociais na USP (GACINT, 2011).

Dessa forma, portanto, se o futebol representa um importante elemento na formação dos hábitos nacionais, a constituição e preservação de sua historiografia, através do resgate de sua memória, ao longo dos anos, podem servir como forma de verificação de mudanças da sociedade brasileira. Soares, Helal e Santoro afirmam que a midiatização da sociedade e a cobertura jornalística têm sido alguns “dos mais relevantes veículos de manutenção e 'construção' da memória” (2004, p. 3), lembrando que a seletividade é "algo quase evidente quando se pensa no conceito de memória" (2004, p. 2). O futebol amador – ou de várzea, a depender da região –, comumente restrito à tradição da história oral – tema contemplado por Thompson (1998), em suas pesquisas em busca de uma etnografia das comunidades –, continua sendo deixado de fora da cobertura jornalística tradicional, ficando, de certa forma, de fora da construção da memória coletiva nacional. Em termos de futebol, a memória brasileira é formada pela conquista da seleção nacional e por seus principais clubes. As “peladas” fazem parte da constituição da identidade nacional como um hábito bastante difundido, enquanto o futebol amador não constitui história por seus acontecimentos específicos.

Atualmente, porém, algumas mudanças têm sido observadas: em primeiro lugar, desde o fim dos anos 1970, conforme afirma Huyssen (2000, p.14-15), por causa de uma “cultura da memória”, um momento na história em que se começa a querer preservar a memória de acontecimentos não-históricos. Ou ainda, como afirma mais enfaticamente Jeudy (2000), por uma “lógica da conservação patrimonial”, entendida aqui não apenas como conservação de objetos, mas também como o registro de traços identitários e de costumes, mais ligados ao caráter simbólico das relações sociais. Desta forma, é possível perceber a dimensão política da memória, tratada por Pierre Nora quando trabalha com os “lugares da memória” (1993), estabelecidos não necessariamente de maneira geográfica, mas física, material, funcional e simbólica, através da instituição do que deve ser lembrado. Assim, hoje, o futebol amador já é reconhecido como patrimônio (MAGNANI & MORGADO, 1996).

Reconhecendo as complicações que podem surgir à medida que se aprofunda a discussão sobre o que vale ou não ser patrimonializado, como aponta Gonçalves (2008), o

futebol amador surge como importante elemento constituinte da memória afetiva de comunidades, através do envolvimento direto dos moradores, seja com a prática e consumo de partidas, seja com o contato direto com os jogadores, técnicos e diretores, que muitas vezes são familiares ou amigos.

Os próprios times e associações sentem a necessidade de registrarem suas histórias, vide o *site* da Fefa<sup>7</sup>, que tem como primeiro texto a história da entidade, e os *sites* de alguns clubes e associações de Salvador, que disponibilizam, além de notícias, lista de equipes, artilharias de torneios e fotos dos atletas<sup>8</sup>. Alguns destes *sites* são uma tentativa de mostrar que nas comunidades nas quais os clubes estão sediados, normalmente em situação de vulnerabilidade econômica, não existe apenas violência. Em uma das entrevistas realizadas na execução do projeto, Jaílson Andrade, líder da Associação Desportiva Bairro de Tancredo Neves, relata: “A ideia que as pessoas têm é que no Arenoso só existe violência. A gente quer mostrar, através dos nossos projetos e do nosso futebol, que não é assim, que aqui tem muito menino bom e que a gente tira da rua” (MAPA DOS GOLS, 2011).

Quando recebem uma partida de futebol de campeonato, campos que, em dias comuns, muitas vezes são espaços em que, devido à falta de iluminação, podem receber atos de violência, como execuções ou desova de corpos, atingem a sua finalidade, mas não deixam de ser “um lugar diferente de todos os outros lugares” (1984, p. 4) e atender aos princípios do que o autor chama de “heterotopia de festival”, a “vertente mais fugaz, transitória, passageira” (1984, p. 7) das heterotopias. Conforme afirma Foucault, “é impossível esquecer o nó profundo do tempo com o espaço” (194, p. 1). Nas comunidades, os campos “se relacionam com todos os outros lugares, de uma forma que neutraliza, secunda, ou inverte a rede de relações por si designadas, espelhadas e refletidas” (FOUCAULT, 1984).

Algumas questões que pretendemos demonstrar neste trabalho dizem respeito a como as tecnologias baseadas em localização podem desempenhar papel fundamental na forma que os indivíduos podem se relacionar com os lugares e também construir, desconstruir ou reconstruir discursos sobre eles (PELIZZA, 2008). Ao mesmo passo, uma partida de futebol é capaz de produzir novas formas de relação com o lugar – ou seja, com a

---

<sup>7</sup> [www.fefa.zip.net](http://www.fefa.zip.net)

<sup>8</sup> Uma lista de todos os *sites* de clubes e associações que conseguimos achar, em nossa pesquisa, estão disponíveis na aba “Futebol Amador”, no menu lateral direito do *site*: [mapadosgols.com](http://mapadosgols.com)

região no entorno do campo –, reconfigurando temporariamente a ordenação daquele espaço e a relação que as pessoas têm com ele. Quando fazem parte de alguma etapa de construção de conteúdos hiperlocais – ou seja, de conteúdos relacionados a comunidades, bairros e ruas – (OLIVEIRA & HOLANDA, 2010), relativos, sobretudo a lugares construídos e constituintes de sua existência no mundo, os moradores se valem de um sentimento de pertença à sua comunidade, buscando melhorá-la e ampliar a sua relação com o espaço urbano e com os outros cidadãos. Segundo Alain Bourdin

O local é fundador da relação com o mundo do indivíduo, mas igualmente da relação com o outro, da construção comum do sentido que faz o vínculo social. Sua irredutibilidade se funda numa diferenciação radical entre a co-presença e a comunicação através dos dispositivos e artefatos (Bourdin, 2001, p. 36).

Neste cenário, como afirmamos em outros trabalhos realizados ao longo do percurso de estudo da temática (OLIVEIRA & HOLANDA, 2010), registros de temas locais, como as equipes de futebol amador, que remetem ao fortalecimento do sentimento comunitário ou familiar (PIMENTA, 2009), tem ganhado notável importância (ZAGO, 2009). Para isto, foram necessárias algumas mudanças de paradigmas comunicacionais: um deles permitiu que os conteúdos noticiosos não fossem produzidos apenas a partir das grandes empresas do ramo da comunicação social, será tratado no capítulo quarto; e outro, mais antigo, trouxe a possibilidade de que o jornalismo se reinventasse a partir de um olhar menos objetivo.

### 3. Jornalismo e subjetividade: esporte e jornalismo literário

Como vimos no segundo capítulo deste trabalho, o futebol saiu do amadorismo, de fato, em meados das décadas de 1930 e 1940, a depender da região. Desde a década de 1950, com a realização da Copa do Mundo no Brasil e com o crescimento da penetração dos meios de comunicação na sociedade brasileira, o futebol, primeiro através do rádio e após através da televisão, ganhou caráter nacional.

Nos primórdios desta popularização, as transmissões radiofônicas eram as mais populares formas de fazer a população ter conhecimento de quem eram os jogadores e o que acontecia dentro dos estádios. Eram raras as imagens – principalmente as em película – de partidas de futebol. Em uma seara sem imagens, os narradores eram as grandes estrelas da época e sua locução era responsável por dar dramaticidade a quem não podia ver o jogo ao vivo<sup>9</sup>. Muitas vezes, a emoção era colocada em primeiro lugar, frente à objetividade jornalística e o apego aos fatos, já que nem tudo podia ser narrado da mesma maneira que era visualizado.

Entre a elite, que sabia ler, destacava-se, também, o caráter ficcional do jornalismo esportivo impresso, com as crônicas de Nelson Rodrigues (1993, 1994), Mário Filho, Armando Nogueira e João Saldanha (MILLET FILHO, 2006), que empregavam a mesma dramaticidade em seus textos. As palavras dos jornalistas, no entanto, não ficavam circunscritas à elite – principalmente, à época, à carioca, já que o Rio de Janeiro era a capital do país. A visão romanceada sobre os principais jogadores da época era dominante. De acordo com o jornalista Paulo Vinícius Coelho, “essas crônicas motivavam o torcedor a ir ao estádio para o jogo seguinte [...], a dramaticidade servia para aumentar a idolatria em relação a este ou àquele jogador” (2009, p. 17).

Atualmente, uma visão romanceada do futebol no jornalismo esportivo é coisa rara. A popularização da televisão e o compromisso dos jornalistas com a verdade (COELHO, 2009, p. 18) foi deixando o mito de lado. Por outro lado, tratar do assunto com subjetividade foi o legado deixado por este tipo de cobertura, não apenas no Brasil como em outras partes do mundo. O jornalismo esportivo, apesar de contar com um grande noticiário, é focado na subjetividade. Os programas futebolísticos, na TV, são, em sua

---

<sup>9</sup> Para iniciar-se no tema “jornalismo esportivo radiofônico” e na linguagem radiofônica e televisiva, recomendamos a leitura de *Rádio x TV: O jogo da narração. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor*, de Márcio de Oliveira Guerra (2006).



maioria, de opinião. Tradicionalmente, o jornalismo esportivo é um jornalismo de comentário.

Em paralelo, uma das principais obras do jornalismo gonzo, uma das vertentes do chamado jornalismo literário<sup>10</sup>, surgiu a partir de uma reportagem para a revista esportiva *Sports Illustrated*. Hunter S. Thompson, criador do gênero, foi escalado para cobrir uma corrida automobilística em Las Vegas, a Mint 400, mas preferiu se dedicar a uma análise sociológica do submundo dos jogos na cidade – seu artigo foi recusado na revista esportiva, mas foi aceito na *Rolling Stone*, uma das revistas precursoras do estilo.

O jornalismo gonzo é um estilo de jornalismo que se vale da profunda imersão do jornalista no fato, levado até às últimas consequências. Fato e ficção se misturam e a narração das histórias é em primeira pessoa (GIANETTI, 2002). O gonzo nasceu de uma das mais famosas vertentes do jornalismo literário, o Novo Jornalismo. Seu criador, o jornalista Tom Wolfe, escreveu um manifesto (WOLFE, 2005), publicado originalmente em 1973, no qual defendia alguns princípios básicos: “a) resgatar a história cena a cena; b) registrar diálogos completos; c) apresentar as cenas pelos pontos de vistas dos diversos personagens; e d) registrar hábitos, roupas, gestos e outras características simbólicas do personagem” (PENA, 2006, p. 54). Um pouco mais engajado politicamente que o Novo Jornalismo, surge o Novo Jornalismo Novo, que tem em Gay Talese sua principal figura. Como afirmamos na introdução deste trabalho, o que vale para estes autores é que o texto seja sempre trabalhado prezando a subjetividade dos personagens, sempre buscando atribuir valor estético, através de técnicas literárias (PENA, 2006, p. 54).

---

<sup>10</sup> Jornalismo literário é um termo guarda-chuva para indicar obras jornalísticas que tenham sido escritas com preocupações estéticas ou ficções que tenham utilizado métodos jornalísticos para serem concebidas. Alguns dos autores mais representativos do gênero são Gabriel García Márquez, Tom Wolfe, Truman Capote, Norman Mailer, Gay Talese, John Hersey e Hunter S. Thompson. No Brasil, destacam-se João Antônio, Joel Silveira e Zuenir Ventura. O jornalismo literário floresceu, principalmente, nos Estados Unidos, e tem como principais incentivadoras as revistas *Rolling Stone*, *Time*, *Esquire*, *The New Yorker* e *Vanity Fair*. A canadense *Vice*, com sucursais em todo o mundo, também tem importância no cenário. Entre as brasileiras, *O Cruzeiro* se aproximou do estilo e *Realidade* foi sua principal incentivadora, na década de 1960. Após seu fim, o estilo foi pouco praticado no país e apareceu, comumente, sob a forma de livros-reportagem. A partir de 2006, *piauí* é a publicação periódica mais relevante a trabalhar com jornalismo literário. Para aprofundamento ao tema, ver *Jornalismo Literário*, de Felipe Pena (2006).

#### 4. Funções pós-massivas: emergem novos discursos

O segundo fator de importância para o registro de temas que não recebiam – e, em muitos casos, continuam não recebendo – importância das mídias massivas, é a liberação do polo emissor (LEMOS, 2007a), um dos três princípios da Cibercultura, definidos por André Lemos<sup>11</sup>. Este fenômeno, com a popularização de *blogs* e redes sociais na internet, permitiu uma nova forma de se pensar os processos comunicacionais e, por outro lado, ampliou a possibilidade de circulação de discursos diferente dos historicamente hegemônicos e dos tratados pelas mídias de função massiva.

Observando as diferenças nas práticas existentes entre o que acontecia nas redes sociais e nos meios de comunicação de massa, Lemos (2007a), faz distinções entre função massiva e função pós-massiva. Neste último modelo, todos podem produzir, distribuir e receber informação, em um esquema “todos para todos”, diferente do fluxo unidirecional, “de cima para baixo”, das mídias massivas. Pela primeira vez, se configura “a efetiva oportunidade de as pessoas se inserirem nos fluxos de comunicação a partir da perspectiva da emissão” (LIMA, 2010, p. 49).

Holanda (2007, p.77), ao analisar a possibilidade de os cidadãos atuarem de maneira colaborativa na produção de notícias ou conteúdos de outra natureza, percebe o papel emergente desta forma de relação entre o que se convencionou chamar de “audiência” e a mídia. Para ele, “não se pode ignorar a capacidade que meios alternativos (...) têm demonstrado para conquistar espaço e reputação<sup>12</sup>”, porque eles, apesar de voltados à esfera mais pessoal e comezinha da comunicação, também podem pautar a mídia tradicional, sobretudo em momentos de crise, quando alguns actantes das redes deixam de ocupar seu estado de invisibilidade (LATOURET, 2005), e se mostram necessários para a cadeia de produção das notícias.

---

<sup>11</sup> Além da liberação do polo emissor, os outros princípios básicos da Cibercultura são, para o autor, a conexão generalizada em rede e a reconfiguração sociocultural (2007a).

<sup>12</sup> Para a circulação de conteúdos desta alçada, surgiram alguns modelos de jornalismo colaborativo no Brasil, como o desenvolvido pelo *Jornal O Globo* no Rio de Janeiro, com a criação do site *Bairros.com* ou iniciativas cidadãs, como o projeto *#buracosfortaleza*, que reuniam pessoas que apontavam situações problemáticas na malha viária cidade, mostrando que a audiência pode fazer parte do processo de construção da notícia (GILLMOR, 2004). A audiência pode participar destes projetos, através do uso de tecnologias e serviços baseados em localização, como celulares com conexão à internet sem fio (3G e *Wi-Fi*) e a atualização de mapas colaborativos ou a difusão de conteúdos (texto, fotos e vídeos) através de redes sociais.

Este tipo de participação através de ferramentas da internet que possibilitam a troca de conteúdos e a colaboração entre usuários surge como força emergente em algumas ocasiões, sobretudo aquelas nas quais a informação é de cunho hiperlocal. Assim, podemos identificar os times de futebol, fundados e, normalmente, mantidos, dentro do âmbito de comunidades geograficamente definidas, como elemento de interesse dentro da perspectiva da informação hiperlocal.

#### **4.1. Mapas colaborativos: novas visões sobre o espaço urbano**

Através da elaboração de projetos que articulem produtos midiáticos e redes para produzir e circular conteúdos atrelados às localidades, novos valores podem ser adicionados aos lugares (AURIGI, 2008) e, a partir desta camada informacional (LEMOS, 2007a), são desenvolvidas novas formas de se relacionar com o espaço. É o que acontece com os mapas colaborativos, entendidos aqui como mídias (LIMA, 2010),

no sentido amplo de meio ou via de representação de uma informação, e como decorrência de uma análise que não reduz a cartografia ao seu caráter instrumental, mas que também não subtrai a sua importância na invenção de um mundo antes desconhecido. O importante é reconhecer na cartografia, tendo os mapas como sua materialidade, a forma visível que expressa uma determinada forma de associação dos indivíduos, seja de forma individual ou coletiva, com o espaço geográfico. Nesse sentido, os mapas podem ser revitalizados e adquirir novas possibilidades de leitura. (LIMA, 2011, p. 42)

Os mapas colaborativos são considerados, também, mídias locativas e são, segundo André Lemos (2008, p. 207), um “conjunto de tecnologias e processos infocomunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um local específico”. Os mapas colaborativos apresentam funções pós-massivas, uma vez que possuem produção descentralizada e personalizada. Ainda de acordo com Lima, um mapa oferece a possibilidade de uma representação mais aberta dos lugares, além da possibilidade de “construir laços de pertencimento com o território urbano desenvolvendo uma espacialidade a partir de fluxos de comunicação descentralizados e horizontais” (2010, p. 52), a partir da “inserção e da produção de textos, vídeos e fotografias que se remetem ao tema mapeado, bem como anotações sobre determinados locais onde a possibilidade de qualquer pessoa produzir e consumir conteúdos sejam uma realidade efetiva” (LIMA, 2010, p. 52). Para Fornäs, estes

elementos estão associados às representações dos lugares na mídia. Para o autor, ainda, as interações entre pessoas e mídias fazem parte de um processo sempre ancorado pelo espaço, com os lugares moldando e delimitando os usos das mídias (FORNÄS, 2006).

Desta forma, segundo Lima, “a cartografia moderna tem como uma de suas marcas a influência do perspectivismo” (LIMA, 2011, p. 41). Este perspectivismo, apresentado de diversas formas nos mapas colaborativos, constrói uma cartografia feita fora dos limites dos órgãos oficiais, possível graças à abertura da produção de mapas, que, por vezes, vem acompanhada de informações diferentes, produzidas por mais de um indivíduo, sobre os lugares na forma de textos aprofundados, áudios e imagens (estáticas ou em movimento), como forma de dar credibilidade ao discurso. O perspectivismo e as diferentes práticas colaborativas de mapeamento podem ser vistas como um exemplo do espaço vivido de fato, como afirma Henri Lefebvre (1991), em contraposição ao espaço estático concebido pela cartografia tradicional.

A cartografia tradicional é orientada, normalmente, por informações oficiais. Ou seja, normalmente são feitos por especialistas que utilizam dados coletados por outras áreas do conhecimento para montarem mapas temáticos (LIMA, 2010, p. 69). Mapas colaborativos – ou abertos –, ao contrário, não precisam de informações técnicas precisas. Em esforço de construir uma tipologia para os mapas, Lima oferece duas classificações: a primeira, quanto à escala, e a segunda, quanto ao tema a que os mapas se referem. Para este trabalho, adotamos a sua tipologia, no que tange à classificação dos mapas: a) quanto à escala; na qual os mapas podem ser globais, nacionais, regionais ou urbanos, conforme sua perspectiva de percepção do fenômeno; e b) quanto ao tema; na qual os mapas podem ser classificados de acordo com a temática a que se refere. Quanto a esta segunda categorização, Lima classifica os mapas em artísticos, jornalísticos, turísticos, de comunidades, de infraestrutura e de crimes.

De acordo com Lima, mapas infraestruturais e de comunidades, todos urbanos – ou seja, com a perspectiva de percepção do fenômeno ao nível das cidades – predominam nas propostas colaborativas. Como mapas infraestruturais, Lima define aqueles mapas que tratam de “temas que conferem mobilização e denúncia, reforçando a solidariedade urbana e possibilitando uma sensação de pertencimento à cidade” (2010, p. 72), aqueles que falam sobre “a manutenção dos espaços públicos nas cidades” (2010, p. 72), enquanto os de comunidades são aqueles que expressam “uma ligação mais intensa entre lugares, identidades, projetos políticos e eventos” (2010, p. 73). De

acordo com nossa concepção, o *Mapa dos gols* se encaixa em um misto das duas classificações, primeiro por identificar espaços públicos utilizados como forma de interpretar a cidade – espaços estes normalmente ameaçados pela especulação imobiliária, por raramente terem registro legal de propriedade –, e, em segundo lugar, por mapear equipes de futebol de bairro, sólidas formas de ligação entre as pessoas e os locais, principalmente nos dias em que há jogos, como tentamos demonstrar no projeto.

## 5. Percurso e metodologia

Antes de elaborar o *site*, em um primeiro momento, que se estendeu por quatro meses, entre o primeiro e o segundo semestre deste ano, foi realizado um detalhado levantamento bibliográfico e fichamento de obras que tratassem de assuntos que compõem os eixos de análise e execução desta proposta: comunicação, futebol, crônica esportiva e jornalismo literário.

Após a realização de leitura de obras teóricas e também artísticas (as principais obras que nortearam o jornalismo literário e de crônica esportiva brasileira), foram realizadas entrevistas com os diretores, os técnicos e alguns jogadores e jogadoras do Grêmio de Lauro de Freitas e da ADBTN, escolhidas por terem sido campeãs do primeiro e do segundo turno da Copa Vivo de 2011. Foram entrevistados, também, os diretores da federação local de futebol amador, para se ter uma ideia mais conjuntural do esporte amador na cidade. Ao mesmo passo, foram realizadas avaliações técnicas para definir melhor a plataforma utilizada para elaborar o *site* e o projeto editorial do mesmo.

### 5.1. Projeto editorial

O projeto *Mapa dos gols* foi concebido como um esforço de tentar recuperar a tradição de um jornalismo literário, romanceando não só os fatos, mas os personagens que compõem a trama do futebol amador soteropolitano, refletindo não só sobre a própria prática do esporte, mas sobre a sua relação com as comunidades. O site, portanto, tem como público alvo pessoas que gostem de futebol, mas também aquelas que se interessam por jornalismo literário, não importando qual seja o tema. Em um segundo momento, como descreveremos mais adiante, o trabalho também ganhou contornos de projeto fotográfico.

O mapa, no centro de tudo, foi feito para, por um lado, receber conteúdo produzido ou distribuído pelos próprios jogadores, técnicos, diretores e torcedores das equipes que estivessem interessados em disponibilizar textos e imagens referentes à sua história e, por outro, para evidenciar as áreas de maior abrangência da prática de futebol amador na cidade. Para tanto, foi montada uma estrutura de colaboração, com perfis no *Twitter*, no *Facebook* e no *Flickr*, além de um *e-mail*<sup>13</sup> para que o contato com os colaboradores fosse

---

<sup>13</sup> Os links para as redes sociais são os seguintes: [www.twitter.com/mapadosgols](http://www.twitter.com/mapadosgols); <http://on.fb.me/uAFAF> e [www.flickr.com/mapadosgols](http://www.flickr.com/mapadosgols). O e-mail do site é [mapadosgols@gmail.com](mailto:mapadosgols@gmail.com).

o mais direto possível. Não havia necessidade de registro e o único requisito para a colaboração era a necessidade de o colaborador ter uma conta em alguma das plataformas citadas acima ou um endereço de *e-mail*.

Em termos estilísticos, todas as postagens do *site*, com exceção daquela em que o mapa está contido, tem caráter jornalístico e literário. A linha editorial baseia-se na exposição dos diversos pontos de vista acerca do futebol amador do autor e dos personagens de Grêmio de Lauro de Freitas e ADBTN, equipes campeãs do primeiro e do segundo turnos da Copa Vivo 2011, o que ajuda a compor uma visão sobre o futebol amador jogado na capital baiana. Com isso, busca-se retratar facetas do uso social do esporte como forma de divertimento, sociabilidade e ação comunitária, mas também de interpretação e ressignificação do espaço urbano. As fotografias indexadas no *Flickr*, além de apresentar acontecimentos e personagens envolvidos na reportagem, constituem também ensaio fotográfico temático que pode funcionar, inclusive, de maneira independente do projeto.

As postagens foram divididas conforme a seguinte categorização: *Projeto, Mapa, Bairros, Times, Jogadoras, Jogadores, Técnicos e Cartolas*. As duas primeiras categorias referem-se a postagens que falem diretamente sobre o projeto e sobre o mapeamento; *Bairros* refere-se a textos que contemplem a relação entre o futebol e a rotina das comunidades, enquanto as outras categorias são destinadas a abrigar textos que façam perfis dos personagens entrevistados, conforme sua ocupação na esfera do esporte. Até o momento de apresentação do trabalho à banca examinadora, o *site* teve uma média de uma a duas postagens por semana, desde sua divulgação pública, em meados de outubro, chegando a um total de dez textos. Os planos são de que o *site* continue ativo e não se constitua em mero produto efêmero. Para o futuro, o site pretende expandir sua teia de colaboração e também a cobertura para outros times amadores da cidade, dando ênfase a personagens de outras equipes – masculinas e femininas; da base até os veteranos –, bem como àqueles que pesquisem a história do esporte, de modo a apresentar não só um conteúdo sobre o presente do amadorismo, mas também sobre o seu passado.

## 5.2. Estrutura do *site*

Antes de o *site* ser elaborado, realizamos uma reflexão com base em estudos sobre jornalismo *online*. Desta forma, as características que Palacios (2000), elabora para o jornalismo na *web* foram importantes para refletir sobre a elaboração do conteúdo e sua disposição na página. As características elaboradas pelo autor são as seguintes:

- a) Hipertextualidade: a característica que permite a interconexão de textos através de links, que podem levar à ampliação do conteúdo do texto, em *sites* externos, e a interconexões dentro do próprio *site*;
- b) Interatividade: é o fenômeno que aproxima o leitor/usuário do processo jornalístico, podendo ocorrer pela troca de e-mails ou mensagens em redes sociais;
- c) Multimídia: “refere-se à convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico” (PALACIOS, 2000, p. 3). Esta convergência torna-se viável devido ao processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes;
- d) Customização ou Personalização do Conteúdo: consiste em oferecer ao usuário a configuração personalizada dos produtos na *web* de acordo com seus interesses individuais;
- e) Instantaneidade/Atualização Contínua: está relacionada à velocidade do acesso à internet, à facilidade de produção e de disponibilização de material jornalístico, propiciadas pela digitalização da informação e, mais recentemente, pela produção de conteúdo inclusive por dispositivos móveis e;
- f) Memória: na *web*, é técnica e economicamente mais fácil acumular informações que em outras mídias. A memória pode, também, por meio do processo de interligação, tornar-se coletiva e compartilhada.

Foi escolhida, então, a plataforma *Wordpress*, julgada como a que melhor atende a estes objetivos, por uma série de motivos. Em primeiro lugar, esta plataforma foi escolhida por apresentar código aberto, permitindo ao autor do projeto realizar mudanças na estrutura física e no conteúdo da página. Outro motivo relevante para a escolha do pacote *Wordpress* é que ele permite a elaboração de um *site* complexo, de boa usabilidade e com a possibilidade de ser incrementado com ferramentas produzidas por desenvolvedores de todo o mundo – os chamados *plugins* – sem oferecer custos para quem deseje utilizá-lo,



sendo, estes, reservados apenas para a compra do domínio e o pagamento da hospedagem. Por fim, a prática do autor com a plataforma foi determinante para sua escolha, uma vez que já havia conduzido as reformas no *layout* dos *sites* da Revista Fraude e do Programa de Educação Tutorial em Comunicação da Ufba (Petcom/Ufba), além da elaboração do produto *VeraCidade*, da disciplina Oficina de Comunicação Digital<sup>14</sup>.

A escolha do tema (ou *template*) foi feita com base em busca no repositório da plataforma e em outros *sites*, que disponibilizam uma série de temas, indexados por categorias que indicam suas características de apresentação e arquitetura da informação. Foi escolhido, então, o tema *Sight*<sup>15</sup>, por, entre os temas gratuitos, oferecer uma boa disposição visual dos elementos. Este tema permite a criação de dois menus superiores e um lateral, como também uma boa organização das postagens em sua página inicial, dividindo-as hierarquicamente, conforme a escolha do autor, entre as mais importantes, que ficam em um *slideshow* na parte superior da página, e as outras, que ficam organizadas em forma de publicação inversa de tempo. Estas últimas postagens, no entanto, acabam não perdendo destaque, já que o tema apresenta as postagens através de imagens de tamanho médio, de 290 por 290 pixels. Por isso, as fotos realizadas no decorrer do projeto ganham importância no primeiro contato do leitor com a página.

### 5.3. Mapa

Em um primeiro momento, fizemos uma revisão bibliográfica e um estudo sobre mapas colaborativos. Após a leitura e a classificação, descrita no quarto capítulo desta memória, realizamos um levantamento dos times participantes da Copa Vivo de 2011, que foram agregados ao *Mapa dos gols*<sup>16</sup>, elaborado na plataforma *Google Maps*, com informações como localização, diretoria e, no caso de alguns, imagens como distintivos ou do elenco. Isto foi feito antes mesmo de o mapeamento ser aberto para colaboração. Aberto para o público, o projeto permite a inserção de fotografias, vídeos, sons e textos, tornando possível adicionar novas camadas de informações a partir de sua construção coletiva.

O segundo momento foi o de conversas com a Federação Estadual de Futebol Amador da Bahia para estabelecimento de uma parceria que visasse à mútua troca de

---

<sup>14</sup>Endereços citados: [www.revistafraude.com](http://www.revistafraude.com); [www.petcom.ufba.br](http://www.petcom.ufba.br); [www.veracidadejol.net](http://www.veracidadejol.net)

<sup>15</sup> O tema está disponível para download na página de seu desenvolvedor: [wpshower.com/themes/sight/](http://wpshower.com/themes/sight/)

<sup>16</sup> O mapa, na íntegra, pode ser acessado através deste link: [www.mapadosgols.com/2011/10/12/mapa/](http://www.mapadosgols.com/2011/10/12/mapa/)

informações sobre a existência e a localização das ligas comunitárias, dos times e dos campos de futebol da cidade. O mapa foi disponibilizado para que Sérgio Silva, vice-presidente da Fefa e responsável pela atualização do *site* da entidade, o publicasse, constituindo ferramenta importante de divulgação e colaboração, já que os federados tem costume de acessar o *site* da instituição para ter acesso às tabelas dos jogos das competições amadoras locais. Foi feita também uma busca de campos de futebol registrados na *WikiMapia*<sup>17</sup>, uma plataforma baseada em localização que tem como objetivo fazer com que seus usuários, mediante registro, mapeiem territórios, descrevendo áreas identificadas por satélite. Após a busca, nos certificávamos com Milton Rodrigues e Sérgio Silva, respectivamente presidente e vice-presidente da federação estadual, e Edson Nascimento, presidente da liga municipal, se a localização e o nome dos campos arquivados estavam corretos. É importante ressaltar que optamos por não colocar, no mapa, a localização exata de boa parte dos clubes e associações, por normalmente elas se referirem à residência do presidente.



Figura 1: Captura de tela do Mapa dos gols. Acesso em 14/11/2011

<sup>17</sup> [www.wikimpaia.org](http://www.wikimpaia.org)

A verificação também foi feita com alguns presidentes de ligas locais com os quais conseguimos estabelecer contato. Através destes mesmos presidentes, fizemos uma listagem de times masculinos e femininos dos bairros, excluindo-se, nesta primeira etapa do projeto, os times que fazem exclusivamente trabalho de base, a fim de facilitar o mapeamento. Também utilizamos dados disponíveis em *sites* de associações e ligas desportivas de bairros, que continham informações como nomes, localização, distintivos e fotos de equipes das comunidades. A colaboração espontânea, um dos objetivos iniciais do projeto, quase não foi verificada – ponto que será mais desenvolvido no próximo tópico.

Até a data de entrega desta memória, foram mapeados 132 campos de futebol, 132 times de futebol masculino, 17 times de futebol feminino, além de 37 entidades administrativas, entre federações, ligas de bairros e associações desportivas. Através de alfinetes de diferentes cores, estabelecemos a seguinte divisão: os alfinetes de cor azul indicam a localização dos campos de terra utilizados para a prática de partidas amadoras na cidade; os vermelhos indicam os times masculinos; os verdes, os femininos; e os amarelos indicam as entidades administrativas do futebol amador na capital da Bahia.

No mapa, claramente percebe-se uma concentração quase absoluta de alfinetes em regiões economicamente carentes da cidade. A partir daí, podemos concluir que o futebol amador é um esporte disputado basicamente por aqueles indivíduos que vivem em bairros que não recebem grandes investimentos governamentais, e que fazem parte de ações de políticas públicas dos governos estadual e municipal no âmbito das secretarias de esporte e lazer, que frequentemente apoiam projeto e auxiliam na manutenção e beneficiamento estrutural de campos de terra. De acordo com Lima (2010), um mapa pode ajudar a identificar aspectos da realidade e, a partir de então, tornar um fato mais visível.

Em comparação ao mapa *Wi-Fi Salvador*<sup>18</sup>, iniciativa desenvolvida no âmbito do Grupo de Pesquisa em Cibercidades da UFBA, percebemos uma clara oposição entre duas formas de equipamentos infraestruturais e de políticas públicas e privadas: de um lado, nas zonas de pouco desenvolvimento de telefonia e de pouca possibilidade de acesso à internet banda larga, em confluência com uma situação de escassez de recursos econômicos por parte da população e de assistência pública, a abundância de campos de futebol e

---

<sup>18</sup> <https://blog.ufba.br/wifisalvador/>

praticamente a ausência de casas e estabelecimentos que disponibilizem acesso de internet sem fio, enquanto nas zonas em que vive a elite econômica da cidade, quase não existem campos de futebol, mas existe abundância de compartilhamento de redes *wi-fi* – gratuitas ou não.

Apesar de ter conseguido mapear praticamente todos os campos da cidade, o projeto teve dificuldades de identificar um número maior de equipes, devido à maior das dificuldades de realização do trabalho, descritas logo abaixo.

### **5.5 Dificuldades técnicas**

Logo a partir de seu início, o trabalho se mostrava dificultado por dois problemas na estruturação do futebol amador na cidade: em primeiro lugar, no fato de existirem duas entidades administrativas do esporte na cidade, com informações, campeonatos e práticas diferentes, o que sugeria, desde o princípio, uma falta de comunicação entre as instâncias. Em segundo lugar, as duas entidades não tem um sistema de organização de documentos tais quais registro de campos ou de equipes – e nem mesmo uma agenda de contato com todas as ligas locais. O cadastramento realizado pela Fefa era realizado com visitas aos bairros que, por falta de recursos financeiros de minha parte e de agenda compatível entre mim e os agentes da federação, não puderam ser acompanhadas. A própria agenda incompatível e o fato de a federação ter poucos quadros atuantes – a rigor, funciona apenas através do presidente e de seu vice – dificultou a marcação de mais encontros para que o *site* e o mapa apresentassem uma maior riqueza de dados.

A criação do *site*, por sua vez, apresentou alguns problemas no tocante à customização do tema escolhido, em algumas partes. Apesar de já ter feito sites e ter noções de programação, tenho limitações quanto ao entendimento da linguagem CSS, mais avançada que a *HTML* e utilizada em larga escala para a construção de temas no *Wordpress*, e não pude alterar todos os códigos que gostaria para deixar o *site* mais próximo de como desejava.

Por último, a colaboração foi o maior dos obstáculos enfrentados ao longo deste projeto. Embora o projeto contasse com ferramentas de colaboração, já descritas aqui nesta memória, a maior dificuldade do percurso foi fazer com que o projeto ganhasse notoriedade para os próprios praticantes do futebol amador na cidade. Um *release* foi elaborado e enviado para os meios de comunicação e para o responsável pela atualização do *site* da

Fefa, mas o retorno não foi o suficiente para estimular uma colaboração cidadã satisfatória para o melhor andamento do projeto.

## 6. Considerações finais

As tecnologias de comunicação que utilizam ou estão ligadas a conteúdos locais conferem uma nova forma de relação entre cidadãos e o espaço urbano, estabelecendo novos vínculos e identidades territoriais ou até mesmo reforçando as que já existiam. Através de práticas colaborativas e coletivas na internet, estas tecnologias são capazes de reconfigurar e potencializar interpretações do espaço urbano a partir de conteúdos comunicacionais, o que só é possível por causa de uma forma renovada de conceber a produção, a circulação e o consumo de conteúdos.

A partir deste trabalho técnico-artístico, buscamos estabelecer uma relação entre os estudos da relação entre as tecnologias digitais e o espaço urbano com a própria práxis de um projeto que tenha como objetivo expressar novas formas de se relacionar com o espaço urbano de Salvador através do esporte mais popular da cidade e do país, o futebol – neste caso, em seu aspecto amador.

Ao situar o futebol amador como parte integrante da relação entre moradores e suas comunidades, principalmente aquelas em estado de vulnerabilidade econômica, o projeto teve a oportunidade de discutir as próprias visões dos moradores das comunidades sobre seu local de moradia, e as transformações que o futebol pode proporcionar, seja com a formação de jogadores, com o acontecimento das partidas ou mesmo pela recordação de tempos antigos e memórias vividas.

Ao trabalhar diretamente com a subjetividade, a opção por uma forma de jornalismo que busque preservá-la tanto pela perspectiva dos personagens quanto por aquela do narrador, fez-se crucial para que o trabalho fizesse sentido enquanto produto técnico-artístico. A escolha do jornalismo literário como paradigma a ser seguido permitiu ao trabalho uma liberdade estilística e de apuração dos fatos que auxiliaram bastante no resultado final e na relação entre mim e os entrevistados, uma vez que ficou mais possível perceber traços de subjetividade com um convívio um pouco mais próximo do que o habitual, na prática do jornalismo diário.

Para os próximos meses, existe a intenção de que o projeto continue ativo e que chegue ao conhecimento de mais pessoas, principalmente aquelas envolvidas com as comunidades retratadas seja nos textos do *site* ou através do *Mapa dos gols*. O objetivo é o de que mais pautas sejam realizadas com outros times da cidade, para fornecer ainda mais

pontos de vista sobre o esporte amador na cidade e sua forte ligação com os bairros. O mapa, por sua vez, deve ter seu espectro ampliado e deve abranger também as equipes de base, e continuará aberto para a adição de mais times masculinos e femininos de Salvador.

## 7. Referências Bibliográficas

ADAMS, PAUL C. **Geographies of media and communication: a critical introduction**. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.

AURIGI, Alessandro. **Epilogue: Towards Designing Augmented Places**. In: Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City. Orgs. AURIGI, Alessandro; DE CINDIO, Fiorella. Burlington: Ashgate, 2008.

BOURDIN, Alain. **A questão local**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CALDAS, Waldenyr. **Aspectos sociopolíticos do futebol brasileiro**. Revista Dossiê Futebol. USP, São Paulo, 1994.

CAPOTE, Truman. **A Sangue Frio**. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

CHARTIER, R. **A visão do historiador modernista**. In: FERREIRA, M. e AMADO, J. (orgs.) Usos & Abusos da História Oral. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas. 1996.

COELHO, Paulo Vinícius. **Jornalismo Esportivo**. São Paulo: Contexto, 2009.

DAMATTA, Roberto. **Antropologia do Óbvio**. Revista Dossiê Futebol. USP, São Paulo, 1994.

\_\_\_\_\_ (Org.) . **Universo do Futebol: Esporte o Sociedade no Brasil**. Rio de Janeiro: Edições Pinakotheke, 1982.

FORNÄS, JOHAN. **Media Passages in Urban Space of Consumption**. In: FALKHEIMER, Jesper & JANSSON, André (Orgs.). Geographies of Communication. p. 205-220. Göteborg: Nordicom, 2006.

FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Architecture, Mouvment, Continuité, nº 5. Paris, 1984. Disponível em [<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/obra/outros.prn.pdf>]. Acesso em 17 set 2011.

GACINT – Grupo de Análise da Conjuntura Internacional. **Debates Gacint, número 2**. São Paulo: USP, 2011.

GIANETTI, Cecília **Barbosa**. **Técnicas literárias em jornalismo cultural**. Escola de Comunicação, Rio de Janeiro: UFRJ, 2002.

GILLMOR, D. **We the media**. O'Reilly Media, Jul. 2004. Disponível em [<http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>]. Acesso em 17 set 2011.

GONÇALVES, Janice. **História, tempo presente e patrimônio cultural: dimensões contemporâneas do patrimônio urbano**. In: Dimensões do urbano: múltiplas facetas da cidade. DO NASCIMENTO, Durval e BITTENCOURT, João Batista (Orgs.). Argos. p. 105-124, 2008.

GUERRA, M.O. Rádio x TV: O jogo da narração. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor. São Paulo: Intercom, 2006. CD-ROM. Disponível em [<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/19792/1/M%C3%A1rcio+de+Oliveira+Guerra.pdf>] . Acesso em 17 set 2011.



HELAL, Ronaldo . **Passes e Impasses: Futebol e Cultura de Massa No Brasil**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 1997. v. 1. 133 p.

\_\_\_\_\_. **O Que é Sociologia do Esporte**. 1. ed. SAO PAULO: BRASILIENSE, 1990. v. 1. 80 p.

HOLANDA, André. **Estratégias de abertura: o jornalismo de fonte aberta dos casos Indymedia, CMI, Slashdot, AgoraVox, Wikinotícias e Wikinews**. Disponível em [http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2007\_HOLANDA\_Andre\_Dissertacao\_Estrategias%20de%20Abertura.pdf]. Acesso em 17 set 2011.

HUYSSSEN, Andréas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JEUDY, Henri-Pierre. **Espelho das cidades**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

LATOUR, B. **Reassembling the social**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LEFEBVRE, Henri. **The production of space**. London: Blackwell Publishing, 1991.

LEMOS, A. L. M. a. **Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais**. in Matrizes, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. USP, ano 1, n.1, São Paulo, 2007. Disponível em [http://www.andrelemos.info/artigos/MediaAndreLemos.pdf]. Acesso em 17 set 2011.

\_\_\_\_\_. **b Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. In Revista Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo, v.4, n.10, p.23-40, julho 2007. Disponível em [http://www.andrelemos.info/artigos/DHMCM.pdf]. Acesso em 17 set 2011.

\_\_\_\_\_. **Mídias Locativas e Territórios Informacionais**. In: Lucia Santaella, Priscila Arantes. (Org.). Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir. São Paulo: EDUC, 2008, v. , p. 207-230.

\_\_\_\_\_. **Post-Mass Media Functions, Locative Media, and Informational Territories: New Ways of Thinking About Territory, Place, and Mobility in Contemporary Society.**, in Space and Culture November 2010 13: 403-420, doi:10.1177/1206331210374144

\_\_\_\_\_. **Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão**. In: **XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf> . Acesso em 17 set 2011.

LIMA, Leonardo. **O mapeamento colaborativo como fenômeno da geografia da comunicação**. Anais, IV Simpósio ABCiber, 2010.

\_\_\_\_\_. **Comunicação e geografia: da cartografia tradicional aos mapas colaborativos na internet**. 2011. 120 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

LOPES, José Sergio Leite. **A vitória do futebol que incorporou a pelada**. Revista Dossiê Futebol. USP, São Paulo, 1994.

MAGNANI, Jose Guilherme Cantor ; MORGADO, N. . **Tombamento do Parque do Povo: futebol de várzea também é patrimônio**. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Ministério da Cultura - Brasil, v. 24, 1996.

MAILER, Norman. **O Super-Homem vai ao Supermercado**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2006.

MILLET FILHO, Raul. **Vida que Segue: João Saldanha e as Copas de 1966 e 1970**. Nova Fronteira, 2006.

NORA, Pierre. **Entre História e Memória: o direito ao passado**. Projeto História, São Paulo, n.º 10, 1993, p. 7-28.

OLIVEIRA, Nelson. **Os donos da bola**. In: Mapa dos gols. Salvador, 2011. Disponível em [http://www.mapadosgols.com/2011/10/30/osdonosdabola/]. Acesso em 30 out 2011.

OLIVEIRA, Nelson; HOLANDA, André. **Jornalismo participativo e informação hiperlocal: o papel de mashups e hashtags na construção da notícia em redes sociais**. In: Iniciacom - Revista Brasileira de Iniciação Científica em Comunicação, Vol. 2, número 1. 2010.

PALACIOS, Marcos. **Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o Lugar da Memória**. Grupo de Jornalismo *Online* da Faculdade de Comunicação da UFBA (GJOL). Disponível em <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2003\_palacios\_olugardamemoria.pdf>. Acesso em 14 set 2011.

PELIZZA, Annalisa. **Stretching the Line into a Borderland of Potentiality: Communication Technologies Between Security Tactics and Cultural Practices**. In: Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City. Orgs. AURIGI, Alessandro; DE CINDIO, Fiorella. Burlington: Ashgate, 2008.

PENA, Felipe. **Jornalismo Literário**. São Paulo: Contexto, 2009.

PIMENTA, Rosângela Duarte. **Desvendando o jogo: futebol amador e pelada na cidade e no sertão**. 213 p. Recife, 2009. Disponível em [http://bit.ly/rBQgGr]. Acesso em 17 set 2011.

RODRIGUES, Nelson. **A pátria em chuteiras**. Cia das Letras, 1994.

\_\_\_\_\_ **À sombra das chuteiras imortais**. Cia. das Letras, 1993.

SOARES, A. J., HELAL, Ronaldo; SANTORO, M.A.. 2004. **Futebol, imprensa e memória**. In: Revista Fronteiras:estudos midiáticos, 6(1):61-78, jan/jun.2004. São Leopoldo, Unisinos.

TALESE, Gay. **Fama e Anonimato**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2004.

THOMPSON, Hunter S.. **Hell's Angels**. Porto Alegre: L&PM, 2010.

\_\_\_\_\_ . **Medo e Delírio em Las Vegas**. São Paulo: Conrad, 2005.

\_\_\_\_\_ . **Reino do Medo**. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

THOMPSON, Paul. **A voz do passado: história oral**. Paz e Terra, 1998.

UNZELTE, Celso. **O livro de ouro do futebol**. São Paulo: Ediouro, 2009.

WEISER, M. **The Computer for the 21st Century**

In: <http://nano.xerox.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html>. Scientific American. 265(3):94–104, 1991. Acesso em 17 set 2011.

WISNIK, J. M. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil**. São Paulo: Cia. das Letras, 2008.

WOLFE, Tom. **Radical chique e o Novo Jornalismo**. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

ZAGO, Gabriela. **Informações Hiperlocais no Twitter: Produção Colaborativa e Mobilidade**. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2009.