

NÚMEROS E MATRIZES DO JOGO: FERRAMENTAS ANALÍTICAS PARA UM NOVO JORNALISMO ESPORTIVO

Rafael Duarte Oliveira Venancio¹

RESUMO: O presente artigo busca apresentar ferramentas analíticas para a produção de conteúdo em Jornalismo Esportivo. Através de uma análise das práticas jornalísticas mais usuais, o objetivo aqui é mostrar como a prática analítica, dividida em tática, estatística e histórica, pode atuar no jornalismo esportivo, se tornando um mecanismo ideal de construção enunciativa. Para isso, exemplificaremos através da conceituação de certas ferramentas analíticas, tais como a Teoria dos Jogos, o *scouting* e as medições de desempenho [*performance*], e seu aproveitamento no campo midiático.

PALAVRAS-CHAVE: *Jornalismo Esportivo, Esporte, Teoria dos Jogos, Scouting, Performance.*

ABSTRACT: This article seeks to present analytical tools for news production in Sports Journalism. Through an analysis of the usual journalistic practices, the objective here is to show how analytic practice, divided into tactical, statistical and historical, can act in sports journalism, becoming an ideal mechanism of enunciative construction. To do so, we shall illustrate that through the conceptualization of certain analytical tools such as Game Theory, scouting and performance measurements (*performance*) and its use in the media.

KEYWORDS: *Sports Journalism, Sports, Game Theory, Scouting, Performance.*

¹ Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) e Professor do curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

OS TIPOS DE JORNALISMO ESPORTIVO

Para compreender a inserção de ferramentas analíticas no jornalismo esportivo, é necessário apresentar um quadro das práticas jornalísticas mais utilizadas nesse campo dentro do escopo do cenário midiático-esportivo brasileiro. Para fins reflexivos, podemos dividi-las em três grandes grupos: narrativas, opinativas e analíticas.

As narrativas compreendem aquelas que colocam o relato do jogo e do cotidiano do esporte enquanto atividade-fim. Já a opinativa coloca a reflexão e o comentário de um indivíduo ou veículo em foco. Por fim, a analítica procura, através dos dados do jogo e do esporte, tecer textos que podem servir tanto ao relato como à reflexão. Com isso, a analítica se coloca enquanto categoria intermediária, se concentrando mais do método de elaboração textual do que na dicotomia típica do jornalismo entre informação e opinião.

Dentro das práticas narrativas, encontramos a cobertura diária, a descrição de jogos e a ilustração. Nas práticas opinativas, temos o comentário/opinião e o jornalismo torcedor. Entre práticas narrativas e práticas opinativas, podemos encontrar dois híbridos: a crônica e o documental. Por fim, as práticas analíticas compreendem a análise tática, a análise estatística e a análise histórica.

A cobertura diária é o lado do jornalismo esportivo mais próximo dos demais gêneros. Há aqui a produção e veiculação de notícias sobre o cotidiano do esporte, seja através dos resultados de jogos e competições, bem como a preparação e repercussão posterior dos atletas.

Já a descrição de jogos é considerada um setor a parte no jornalismo esportivo, beirando a sua independência da alcunha de ser “jornalismo”. Muito dependente do suporte de veiculação (escrito, sonoro, audiovisual), a descrição do jogo normalmente se foca no relato das jogadas – o *play-by-play* – criando a sensação de acompanhamento do jogo.

Na descrição escrita, o processo narrativo se coloca enquanto posterior ao jogo: se lê algo que já se passou. Com isso, a descrição pode focar em principais lances e mesmo em informações que não estavam disponíveis no momento da realização da jogada. A única exceção a isso é a descrição escrita dos *placares online*, sites ou aplicativos digitais que mostram competições e jogos em seu *play-by-play* através da publicação, em tempo real, das descrições escritas dos lances.

Já as descrições sonoras e audiovisuais possuem, em linhas gerais, a mesma dinâmica. Elas buscam, em tempo real (mesmo que não seja *ao vivo*), (re)presentar o jogo. A descrição sonora, por não ter o auxílio da imagem, uma tessitura narrativa que busca criar jogo mental do esporte escolhido. No caso do rádio, esse jogo mental é construído pela audição humana através da sua interação com o áudio.

Qualquer ouvinte de esportes reconhece a estrutura básica de qualquer transmissão esportiva, especialmente a de futebol. Ela é composta, no nível das vozes do áudio, por: locutor, comentarista, repórter de campo/quadra, boletim (esportivo/humorístico/jornalístico) e o atleta. No Brasil, toda transmissão, mesmo a de Fórmula 1, segue esse padrão tornado usual pelo futebol.

A primeira voz da transmissão é o Locutor, ele é responsável pelo desenvolvimento da narrativa, pelo seu prosseguimento. Tal como a expressão inglesa diz, ele faz o *play-by-play*, jogada a jogada. Seu estilo é parte pessoal e parte cultural. Elementos culturais brasileiros comuns são, por exemplo, gritos em momentos-chave com prolongamento de alguma vogal central (por exemplo: “Gooooo!”, “Faaaaalta!”, “Peeeeeeega!”, “Pooooonto!”, “Ceeeeeeesta!”, “Termiiiiina!”, “Defeeeeeeende!”), exceto em palavras terminadas em ditongos, onde ele leva a ênfase (por exemplo: “Ganhooou!”, “Acabooooou!”, “Terminoou!”, “Defendeeeeeeeu!”).

Há também jargões de identificação de narração e de chamada para vinhetas de tempo regulamentar e placar do jogo. Essas chamadas podem ser de estrutura simples – “Vamos ver o tempo e o placar do jogo” – ou mesmo narrativas elaboradas, tal como de Dirceu Maravilha em tempos de Bandeirantes AM: “No toque-toque da bola, no tique-taque do tempo, na Bandeirantes você fica sabendo o ‘temmpo’ e o placar do jogo”.

Além disso, há as aberturas e encerramentos, com panoramas gerais, respectivamente, do que irá e do que aconteceu no jogo. Os locutores, normalmente, participam da narração de qualquer esporte sendo que, no rádio brasileiro, só há especialização nos locutores de Fórmula 1, que adotam uma postura levemente mais *talk radio* do que os locutores de futebol e seus exageros.

O Comentarista é a voz da análise, da opinião. Tal como o nome em inglês o bem define, ele é o *color commentator*, ou seja, ele representa a opinião que o torcedor teria se visse “ao vivo e a cores” no campo. Muitas vezes, ele precisa ser uma figura de referência para o ouvinte porque ele é o seu representante “técnico” para o jogo mental ter equivalência ao jogo que ocorre para além do áudio.

O Repórter de campo ou quadra é a voz do detalhe. Toda vez que surge um lance de perigo perto da zona de pontuação, o locutor chama o repórter para descrever com detalhes o lance passado. Assim, como há duas metas (i.e. gols) no futebol, há dois repórteres. Em alguns esportes, como futebol americano e *baseball*, normalmente eles podem ser apenas um, sendo repórteres de “lateral”.

Já o Repórter de boletim é aquele que informa o quadro geral do extrajogo. Normalmente, ele dá os dados dos demais jogos da rodada, da situação geral do campeonato. Ele também pode ser humorístico, contando piadas, ou mesmo um jornalista dando as notícias não-esportivas do dia.

Por fim, a voz do atleta é um componente essencial nas transmissões radiofônicas. Normalmente, ela é dada por entrevistas nos intervalos e no final do jogo. No entanto, quando a transmissão é feita *on tube*, ou seja, dentro de um estúdio, essa voz não aparece. O curioso é que, mesmo no 100% *on tube*, há um repórter de campo, tão grande é essa tradição do repórter provendo o detalhe no cenário radioesportivo brasileiro.

Dentro do jornalismo audiovisual, a descrição televisiva esportiva possui uma dinâmica muito semelhante àquela da dinâmica sonora: o áudio se comporta da mesma maneira que o rádio, reduzindo apenas o tom, e o vídeo é de ilustração. Assim, o vídeo se comporta tal como a última prática, a de ilustração – que é a presença do lance em si seja em fotos, desenhos, filme ou vídeo.

Por sua vez, conforme mencionamos anteriormente, o comentário/opinião e o jornalismo torcedor compõem a prática opinativa do jornalismo esportivo. O comentário e a opinião seguem os preceitos do jornalismo opinativo com a ênfase no esportivo. A principal forma de apresentação disso são as mesas redondas, maior exemplo do debate esportivo, onde há de um lado sensacionalismo e a polêmica, mas também há aqueles que buscam um *ethos* de confiabilidade e seriedade.

O jornalismo torcedor se distingue do opinativo pela presença marcada de uma ideologia: o comentário e a opinião são feitos de acordo com a torcida e a predileção do enunciador. Assim, há apenas um norte direcionando o comentário, focando a parcialidade plena e divulgada. Além disso, algo que é comum apenas na esfera digital brasileira, mas em plena prática legitimada em outros países, há veículos inteiros que se constituem pela prática do jornalismo torcedor.

Essas duas práticas opinativas, normalmente, são motivo de críticas deontológicas, por considerarem que elas estão afastadas do “bom jornalismo”:

O risco maior [do jornalismo esportivo], no entanto, é enxergar em si próprio razão mais nobre para o interesse do leitor/ouvinte/espectador do que o esporte. E do que a notícia. Parece o limiar da loucura, mas é mais comum ver jornalistas sofrendo desse mal do que se imagina. Julgar sua importância maior do que a da notícia é o ponto de partida para a derrocada profissional. Derrocada que pode durar anos de aparente sucesso, mas queda vertiginosa no olhar da crítica (COELHO, 2003, p. 48).

Apenas da crítica da deontologia jornalística ser válida, não podemos deixar de notar o sucesso que a eficácia desse uso linguístico do jornalismo esportivo possui. Aliás, para muitos, enquanto o narrativo seria a percepção do esporte, o opinativo concentraria o seu lado passional.

A crônica e o documental estão entre o narrativo e o opinativo. Normalmente, ambos estão mais próximos do narrativo, sendo uma maneira a mais de colocar o relato do jogo e do cotidiano do esporte enquanto atividade-fim. No entanto, pelos próprios mecanismos de construção da crônica (normalmente escrita) e do documental – seja na forma do documentário audiovisual ou sonoro, seja na forma de um livro –, há espaço explícito ou velado para o exercício da opinião. Aqui há um exercício mais artístico, mais expressivo do jornalismo esportivo, entre a percepção e o passional.

Por fim, temos as práticas analíticas, focando nas três áreas mais comuns de reflexão acerca do jogo e do esporte: a Tática, a Estatística e a História. Atualmente, no Brasil, há uma série de jornalistas que buscam exercer tais preceitos só que, normalmente, sem buscar um método norteador ou mesmo uma frequência. Assim, a analítica fica em momentos pontuais do jornalismo esportivo, afastando as possibilidades do pensamento do jogo para valorizar a percepção e o passional.

Com isso, no presente artigo, são apresentadas ferramentas analíticas para a valorização dessas três áreas de uso das práticas analíticas do jornalismo esportivo. No entanto, antes de apresentá-las, vale a pena entender um pouco mais do que significa a Analítica, especialmente dentro das relações entre Esporte, Jogo e Mídia.

AS POSSIBILIDADES ANALÍTICAS

A ideia de Analítica é vinculada com o surgimento de um campo de aproximação das Ciências Exatas às Ciências Humanas conhecida, em um primeiro momento, como Filosofia Analítica. Era o nascimento de uma corrente cujo grande lema pode ser resumido pelo preceito de que não existe uma essência própria de cada

coisa, mas sim tudo está em relação a algo. A única necessidade que existe é a necessidade lógica.

Essa noção surge em Frege e em Russell ao notarem que não há necessidade metafísica do conceito de número, tal como *Os Princípios da Aritmética* de Husserl buscava. Assim, com o uso da lógica simbólica, a antiga ontologia da filosofia deveria ser substituída pela observação das relações lógicas e sua correspondência com o mundo. Para Russell, por exemplo, o nome dessa atividade deveria ser o Atomismo Lógico:

Atomismo Lógico é o nome dado por Russell para a teoria que diz que há um limite para a análise da linguagem factual, um limite no qual todas as sentenças consistirão de palavras significando coisas simples (...). Sua teoria do conhecimento o levou a declarar que os únicos particulares simples que conhecemos são dados sensórios [*sense-data*] e que as únicas qualidades simples e relações que conhecemos são certas qualidades e relações de dados sensórios. Suas qualidades e relações simples são aquelas com que nós devemos ter contato para entender as palavras que as designam. Isso fixa o caráter do atomismo lógico dele. É uma versão de empiricismo e que usa um critério de simplicidade baseado nas exigências do aprendizado de significados (PEARS, 1987, p. 63).

Essa vinculação entre Empirismo e Filosofia Analítica pode ser vista pela progressão da conceituação de verdade analítica em Hume, em Frege e em Russell. Tal como bem define Landini (2011, p. 417): em Hume, uma verdade analítica é “uma sentença que é verdadeira em virtude das relações entre ideias que não são meramente associações forjadas pela experiência”, já em Frege é “uma sentença que é verdadeira em virtude da Lógica apenas” e em Russell é “uma sentença verdadeira em virtude da estrutura lógica apenas; uma verdade geral completa sobre a estrutura na linguagem da lógica”.

Tais ideias inspiram toda uma revolução nas Ciências Humanas, especialmente aquelas praticadas em cenário anglófono. Com isso, surge não só uma valorização da Estatística e da Matemática Social, mas também a incorporação dos *sense-data* e a parametrização e logicização de suas relações em atividades que eram pautadas apenas por uma expertise calcada na boa prática. Assim, com a construção de métodos de análise, a “voz da experiência” e as “vivências” saem de cena para darem lugar a reflexões com parâmetros.

Um exemplo notório disso – e que será melhor abordado no decorrer do presente texto – é o *scouting* no *baseball*. Antes, uma atividade onde era levada em conta a

intuição e a experiência vira um paradigma da análise estatística e computacional, conhecida popularmente sob o nome de *moneyball*.

Nas próximas páginas, apresentaremos essas mudanças e as ferramentas utilizadas por elas, bem como sua aplicação no Jornalismo Esportivo. No campo da Analítica Tática, falaremos de Teoria dos Jogos. Já na Analítica Estatística, será o campo do *scouting/moneyball* e, por fim, na Analítica Histórica, falaremos sobre medidores de desempenho (*performance*) histórico tal como os *ratings*.

ANALÍTICA TÁTICA: TEORIA DOS JOGOS

A análise tática no Jornalismo Esportivo prioriza a análise dentro das ações dos jogadores dentro das regras do Esporte. No entanto, como decidir se uma ação é melhor do que outra? Como montar uma estratégia e, o mais importante, como operar metodologicamente nessa opção? Uma das ferramentas analíticas para isso é a Teoria dos Jogos.

Tal como é evidente no nome da obra fundadora da Teoria dos Jogos, *Theory of Games and Economic Behavior*, a força-motriz para Von Neumann e Morgenstern criarem uma teoria acerca dos jogos de estratégia estava na compreensão dos fenômenos econômicos. No entanto, o desenvolvimento teórico desse campo saiu da intersecção entre Matemática e Economia para ganhar amplitude metodológica dentro dos fenômenos sociais e psicológicos (tal como indicam as pesquisas de Anatol Rapoport, por exemplo), indo para o Esporte.

A definição mais aceita da Teoria dos Jogos nos é dado por Davis (1997, p. 3): “A Teoria dos Jogos é uma Teoria da tomada de decisões”. E seu caráter metodológico é evidenciado quando vemos que a “Teoria dos Jogos foi desenhada como uma ferramenta de tomada de decisões para ser utilizada em situações mais complexas, situações onde sorte e escolha [do ‘jogador’] não são os únicos fatores operando” (DAVIS, 1997, p. 4).

Além disso, como metodologia adequada, a Teoria dos Jogos possui um vocabulário próprio (*termini technici* na própria designação de Von Neumann e Morgenstern). A começar pelo próprio termo *jogo*.

Jogo [Game] é uma situação (DAVIS, 1997, p. 6; MYERSON, 1997, p. 2), um conceito abstrato (VON NEUMANN & MORGENSTERN, 1953, p. 49) e um conflito

de interesses (LUCE & RAIFFA, 1989, p. 1) que pode ser descrito pela totalidade de suas regras (VON NEUMANN & MORGENSTERN, 1953, p. 49).

Assim, “um jogo é caracterizado por um conjunto de regras tendo certa estrutura formal, governando o comportamento de certos indivíduos ou grupos, os jogadores” (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 1). Tais *regras* [*rules*], pautam os três existenciais do jogo: *jogador* [*player*], *estratégia* [*strategy*] e *resultado* [*payoff*].

Em um jogo, haverá *jogadores* (pelo menos dois) e cada um irá escolher uma *estratégia* (tomar uma decisão). Como resultado dessa escolha conjunta – e possivelmente somada à sorte [*chance*], a um jogador desinteressado – o resultado será uma recompensa ou uma punição para cada jogador: o resultado [*payoff*]. Pelo fato da *estratégia* de todos afetar o resultado final [*outcome*], um jogador precisa se preocupar com o que todos fazem e saber que todos estão se preocupando com o que ele faz (DAVIS, 1997, p. 6).

O *jogador* não precisa ser um indivíduo, podendo ser um coletivo de pessoas, uma empresa ou mesmo um conjunto. O importante é a coesão interna dentro desse jogador, mesmo sendo racional ou irracional.

Já a *estratégia* “é um plano completo de ação que descreve o que um jogador irá fazer diante de todas as circunstâncias possíveis. No uso ordinário, *estratégia* é considerado algo esperto, mas isso não é pretendido aqui. Há más *estratégias* da mesma forma que há boas” (DAVIS, 1997, p. 7). A articulação entre jogo, jogador e *estratégia* é, na verdade, uma articulação entre *jogada* [*play*], *lance* [*move*] e *escolha* [*choice*]:

Primeiro, precisamos distinguir entre o conceito abstrato de *jogo* e as *jogadas* individuais desse jogo. O *jogo* é simplesmente a totalidade das regras que o descreve. Cada instância particular na qual o jogo é jogado [*the game is played*] – de uma forma particular – do começo ao fim, é uma *jogada*.

Segundo, a distinção correspondente deve ser feita pelos lances, que são os elementos componentes do jogo. Um lance é a ocasião de escolha entre várias alternativas para serem feitas, seja por um dos jogadores seja por um dispositivo sujeito à sorte, sob condições descritas precisamente pelas regras do jogo. O *lance* é nada mais que essa “ocasião” abstrata com os detalhes presentes na descrição, – i.e. um componente do *jogo*. A alternativa específica escolhida em uma instância concreta – i.e. em uma *jogada* concreta – é a *escolha*. Assim os lances são relacionados às escolhas da mesma forma que o jogo o é às jogadas. O jogo consiste em uma sequência de lances e a jogada consiste em uma sequência de escolhas.

Finalmente, as *regras* do jogo não podem ser confundidas com as *estratégias* dos jogadores (...). Cada jogador escolhe sua *estratégia* – i.e. os princípios gerais que governam suas escolhas – livremente. Quando qualquer *estratégia* em particular pode ser boa ou ruim – entendendo que esses conceitos podem ser interpretados em um sentido exato – é da discricção do jogador usá-la ou rejeitá-la. As regras do jogo, no entanto, são comandos absolutos. Se elas são infringidas, então a transação em sua totalidade, por definição, deixa de ser o jogo descrito por essas regras. Em muitos casos, é até fisicamente impossível violá-las (VON NEUMANN & MORGENSTERN, 1953, p. 49).

Vislumbrar a totalidade de estratégias de um jogo é uma tarefa que, dependendo do jogo, acaba sendo uma atividade hercúlea. Pensemos no caso do xadrez, por exemplo, e em dois tipos de jogadores: um presente e outro ausente, mas com um representante informado de todas as suas decisões. Imaginemos, para facilitar a nossa conta, que os dois tipos de jogadores jogam com as peças brancas, as que sempre começam no xadrez.

Para realizar os seus dois primeiros lances, o jogador presente precisa realizar duas decisões: uma de abertura e a outra em resposta ao primeiro movimento das peças pretas. Já o ausente precisa realizar um conjunto completo de instruções (a *estratégia* vista pela Teoria dos Jogos) que deve especificar o primeiro movimento e, para cada resposta das peças pretas, um movimento correspondente. E assim por diante.

Assim, esse jogador ausente, apenas para os seus dois primeiros lances enquanto jogador das peças brancas, deve tomar 21 decisões para garantir que o representante possa fazer os dois lances (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 4). Já o conjunto completo de estratégias – ou seja, a totalidade de lances de um dado jogo (ou momento de jogo se ele é disputado em *rounds*, tal como o xadrez) – nos dá a *matriz* do jogo onde vislumbramos a sua totalidade, de maneira gráfica, de regras, jogadores, estratégias e lances.

Existem duas formas de representar a *matriz* de um jogo: através da matriz tradicional [*game matrix*] ou através da *game tree* [árvore do jogo]. Como exemplificação, vamos representar o jogo do Par ou Ímpar descrito por Poe², cuja análise por Lacan é notória:

² Conta-nos Poe (1903, p. 19-21), começando com uma fala de Dupin: “um estudante raciocina melhor do que ele [Chefe de Polícia]. Eu conheci um que tinha uns oito anos de idade, cujo sucesso em adivinhar no jogo de “par ou ímpar” atraiu admiração universal. Esse jogo [*game*] é simples e é jogado com bolas de gude. Um jogador segura na sua mão um determinado número desses brinquedos e pergunta ao outro se o número é par ou ímpar. Se a adivinhação é correta, o adivinhador ganha uma bola; se é errada, ele perde uma. O garoto o qual faço menção ganhou todas as bolas de gude da escola. Claro que ele tinha alguns princípios de adivinhação e estes residiam na mera observação e medição da astúcia de seus oponentes. Por exemplo, um total ignorante [*arrant simpleton*] é o seu oponente, e, levantando sua mão fechada, ele pergunta: 'par ou ímpar?' Nosso estudante responde, 'ímpar,' e perde; mas na segunda tentativa ele vence, já que ele diz para si mesmo, 'o ignorante colocou par na primeira tentativa e sua quantidade de esperteza é suficiente para fazê-lo mudar para ímpar na segunda tentativa, assim eu vou dizer ímpar'—e ele diz ímpar e vence. Agora, com um ignorante um grau acima do primeiro, ele teria raciocinado assim: 'Esse camarada viu que na primeira instância eu disse ímpar e, na segunda tentativa, ele vai se propor, em um primeiro impulso, um variação simples de par para ímpar, tal como fez o primeiro ignorante; mas, um segundo pensamento irá sugerir que uma variação é simples demais e que, assim, ele irá colocar par tal como antes. Assim, eu devo dizer par'— ele diz par e vence. Agora esse modo de raciocinar no estudantes, identificado enquanto 'sortudo' pelos seus colegas — o que é, em uma última análise?" "É meramente", eu disse, "uma identificação do intelecto do raciocinador com aquele do seu oponente".

Matriz Tradicional (Forma Estratégica) – “Jogo de Par ou Ímpar de Poe”

		Estudante de Poe	
		Par	Ímpar
Você	Par	-1	+1
	Ímpar	+1	-1

Fonte: DAVIS, 1997, p. 29

O jogador que faz a primeira escolha sempre é representado horizontalmente e os *payoff* estão em relação a ele. Já o jogador que faz a escolha posterior, é representado na vertical. Caso fosse um jogo com mais jogadores, haveria a necessidade de mais matrizes para representá-lo.

Como o jogo é zero-soma – ou seja, um ganha tudo e outro perde tudo – não há necessidade de representar o *payoff* do Estudante de Poe. Se o “você” perde 1 (-1), é possível deduzir que o “estudante de Poe” ganha 1 (+1), e vice-versa. Caso fosse um jogo não-zero soma – ou seja, há possibilidade de dividendos positivos para todos (ou dividendos negativos) –, o resultado seria um par (x,y) onde x representa o jogador 1 (horizontal) e o y é do jogador 2 (vertical). No presente exemplo, caso fosse necessário, a situação Par-Par teria o *payoff* (-1, +1).

Na matriz tradicional, normalmente, são representados jogos de *informação imperfeita*, quando os jogadores ou jogam simultaneamente ou jogam sem saber a escolha anterior. O jogo do Par ou Ímpar, tal como Poe descreve, é de *informação imperfeita* porque o Estudante de Poe não sabe (ele “advinha”) o número de bolas de gude escolhidas pelo jogador.

Quando o jogo é de *informação perfeita*, o jogador 2 sabe a jogada do jogador 1. É o caso do xadrez, das damas, por exemplo. Normalmente, para esses jogos, a maneira mais comum de representar é através da *game tree*. Para alguns setores de pensamento

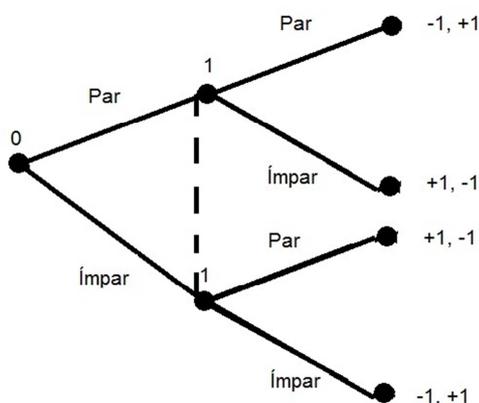
“É isso”, disse Dupin, “e, ao questionar o garoto por quais meios ele efetuou a identificação *cuidadosa* na qual seu sucesso se baseia, eu recebi esta resposta: 'Quando eu quero descobrir o quão sábio ou quão estúpido, ou quão bom ou quão sagaz é alguém ou quais são seus pensamentos no momento, eu monto a expressão da minha face, o mais preciso possível, de acordo com a expressão da face dele e, então, espero para ver quais pensamentos ou sentimentos surgem na minha mente ou coração, tal como se fossem igualar ou corresponder com a expressão’”.

da Teoria dos Jogos, a *game tree* é chamada de *forma extensiva* e a matriz tradicional é chamada de *forma normal* ou *forma estratégica* (MYERSON, 1997, p. 37; LUCE & RAIFFA, 1989, p. 39).

Um diagrama em árvore [*tree*] mostra os eventos possíveis que podem acontecer em um jogo. Uma *tree* consiste em um conjunto de ramos [*branches*] (ou segmentos de linha), cada um que conecta dois pontos que são chamados de nós. O nó mais à esquerda é a raiz da *tree* e representa o começo do jogo (...). [À extrema direita, há] nós chamados de nós terminais que representam as maneiras possíveis de um jogo terminar. Cada sequência possível de eventos que podem ocorrer é representado por um caminho de galhos da raiz para um desses nós terminais. Quando o jogo é realmente jogado, o caminho que representa a sequência de eventos que irá acontecer é chamado o *caminho da jogada* [*path of play*]. (MYERSON, 1997, p. 38)

Normalmente, a *game tree* é utilizada em jogos de informação perfeita, mas também é possível desenhá-la em jogos de informação imperfeita. Vamos ver como ficaria o jogo do Par ou Ímpar de Poe.

Game Tree (Forma Extensiva) – “Jogo de Par ou Ímpar de Poe”



Fonte: Elaboração própria

A caracterização como um jogo de informação imperfeita está na linha pontilhada que une os dois nós de número 1. Na ausência dela, significa que o jogo é de informação perfeita.

Tal como Rapoport (1999, p. 47-53) indica, apesar da matriz tradicional ser mais utilizada para analisar as estratégias de dado jogo, qualquer jogo nasce da forma extensiva, da *game tree*. Aliás, qualquer jogo pode ser desenhado na forma extensiva,

mas apenas um jogo *bem definido* pode ser engendrado (ou simplificado) para a matriz tradicional (forma normal).

A preferência pela matriz tradicional dentro da Teoria dos Jogos reside na sua facilidade de embutir todas as informações de um dado jogo em uma estrutura relativamente pequena facilitando a análise de três fatores essenciais: utilidade [*utility*], dominação (que inclui, por exemplo, estratégia dominante, estratégia mista, *saddle point* e o *minimax*) e equilíbrio. Todos esses fatores estão mais ligados ao *payoff*, sendo considerado um fator de generalização do jogo.

Já na *game tree*, o foco está nas pequenas decisões, facilitando quando os jogos possuem mais de dois jogadores ou o número de lances não é simétrico (por exemplo, no pôquer, o *fold* que implica fim de jogo e ver os *payoffs* e o *raise* que implica mais um round de decisão). Além disso, a *game tree* pode ser mais útil para a representação de caminhos, facilitando a aplicação extramatemática.

Falta agora entendermos os fatores de utilidade, dominação e equilíbrio. A noção de dominação vem primeiro porque ela, de certa forma, introduz as outras. Uma estratégia dominante implica um jogador racional que escolhe uma “decisão boa e possivelmente melhor que todas as outras *independentemente daquilo que o outro jogador faça*” (RAPOPORT, 1999, p. 55). Os jogos podem ter estratégias dominantes para todos os jogadores, para alguns jogadores ou para nenhum jogador.

Quando não há dominação, a busca é por *estratégias de equilíbrio* [*equilibrium strategies*], onde o resultado final resultante do uso dessas estratégias é chamado de *ponto de equilíbrio* [*equilibrium point*].

O que são estratégias de equilíbrio e o que são pontos de equilíbrio? Duas estratégias são ditas estando em equilíbrio (elas vem em pares, uma para cada jogador) quando nenhum jogador ganha ao mudar de estratégia unilateralmente. O resultado final correspondente a esse par de estratégias é chamado como o ponto de equilíbrio. Como o nome sugere, os pontos de equilíbrio são muito estáveis. No jogo de zero-soma de dois jogadores, em cada nível, uma vez que os jogadores se acomodaram em um ponto de equilíbrio, eles não têm razões para sair dele. Se, no último exemplo, A soubesse antes que B favoreceria X, A continuaria favorecendo Y; e, similarmente, B não mudaria de estratégia se soubesse que A favoreceria Y. Pode haver mais de um ponto de equilíbrio, mas se há, eles sempre teriam o mesmo resultado. Isso é verdadeiro nos jogos de zero-soma de dois jogadores. Estratégias de equilíbrio e pontos de equilíbrio podem ser mencionados em jogos de n-jogadores e jogos de não-zero soma, mas os argumentos favorecendo-os podem ser menos atrativos. Em um jogo de não-zero soma de dois jogadores, por exemplo, os pontos de equilíbrio não precisam ter o mesmo *payoff*; um ponto de equilíbrio pode ser mais atrativo para os dois jogadores do que outro. Isso será mais discutido no Dilema do Prisioneiro (DAVIS, 1997, p. 17).

Os pontos de equilíbrio também são conhecidos como *saddle point*, que é um ponto que alia o máximo e o mínimo. Máximo e mínimo no sentido de maximizar o seu ganho e minimizar os ganhos do adversário (seja um jogo zero-soma, isso é sinônimo de também minimizar as suas perdas). Aliás, será esse raciocínio que envolve a relação entre máximo e mínimo que motivará as reflexões mais interessantes da Teoria dos Jogos.

Elaborado por Von Neumann em 1928 – quase duas décadas antes da publicação de *Theory of Games and Economic Behavior* –, o teorema do *minimax* se calca em uma formulação matemática de como avaliar o jogo de estratégia na sua solução possível. O seu nome deriva do fato que é uma atitude para *minimizar* a perda *máxima*. Depois de Von Neumann, também foi popularizado uma espécie de leitura alternativa desse teorema: o *maximin*, ou seja, *maximizar* o ganho *mínimo*.

O teorema do *minimax* diz que podemos designar para todo jogo finito zero-soma de dois jogadores um valor V : a quantia média que o jogador I espera ganhar do jogador II se os dois agirem sensatamente. Von Neumann acreditava que essa previsão de resultado final era plausível por três razões:

- 1) Há uma estratégia para o jogador I que irá proteger seu retorno; contra essa estratégia, nada que o jogador II fizer poderá o jogador I ganhar uma vitória média de V . Assim, o jogador I não assentará em nada menos que V .
- 2) Há uma estratégia para o jogador II onde ele irá perder nada mais do que o valor médio de V ; ou seja, o jogador I pode ser impedido de ganhar mais do que V .
- 3) Por definição, o jogo é zero-soma. O que o jogador I ganha, o jogador II deve perder. Já que o jogador II deseja minimizar suas perdas, o jogador II é motivado a limitar o retorno médio de V do jogador I (DAVIS, 1997, p. 38).

Segundo Davis (1997, p. 39), “a virtude da estratégia *minimax* é a segurança. Sem ela, você precisa recorrer ao mundo de dupla/tripla traição do estudante preciosista de Poe”. Ou seja, sem o *minimax*, a solução seria aquela dada por Lacan³ através do mecanismo de identificação que proporciona a vitória no Jogo de Par ou Ímpar. Assim, não haveria acesso à reflexão das operações simbólicas do jogo, apenas das imaginárias.

Ora, tanto no *Matching Pennies* como no Jogo de Par ou Ímpar de Poe, a via da identificação parece uma estratégia pura, ou seja, para ser sempre mantida. No entanto, essa estratégia pura é extrajogo e, se pensarmos bem, totalmente alheia às regras, logo,

³ Jacques Lacan (2008, p. 60) usa esse jogo descrito por Poe para calcar sua teoria de identificação psicanalítica, bem como para valorizar o papel do inconsciente no raciocínio lógico. Raciocínio esse representado pelos seus matemas.

ao próprio jogo. Além disso, não há estratégias dominantes: o jogo possui uma simetria em sua *game matrix* que não permite uma escolha prévia.

Eis aqui a necessidade de uma estratégia mista, ou seja, a construção de uma estratégia através da variação de jogadas (através de um mecanismo de variação, randômico, tal como um atirar de moeda para ver o cara-ou-coroa) na busca da estratégia dominante, vista aqui enquanto estratégia ideal, para cada jogador maximizar o seu ganho e minimizar os ganhos do adversário. Isso é o paradigma do equilíbrio.

Por fim, há a noção de utilidade. Ora, na Teoria dos Jogos, a noção de valor e de utilidade [*utility*] é encarada enquanto o escalonamento das preferências dos jogadores entre objetos, situações etc. e estão vinculadas à noção de número. Assim, há uma atribuição do valor para tais preferências, indicados no *payoff*.

Assim, domínio, equilíbrio e utilidade são as três peças de leitura da Teoria dos Jogos. Como elas podem ser aplicadas ao Esporte e, mais importante ainda para o objetivo do presente trabalho, ao Jornalismo Esportivo?

Conforme mencionamos anteriormente, a análise tática ainda é muito calcada no posicionamento e movimentação bem como outros tipos de ações em situação de jogo dentro das regras de um determinado esporte. No entanto, como saber se tal ação é melhor ação possível?

A resposta pode ser encontrada nas mimetizações do esporte. Atualmente, para os jogos digitais e videogames de esporte, a chamada AI (*Artificial Intelligence*, inteligência artificial) que move o adversário é pensada em *game trees* de decisão bayesiana. Se antes, o *stick-to-the-ball* (acompanhe a bola) era a ideia defensiva e o *move-to-goal* (vá para o gol) era a ideia ofensiva dos videogames de futebol, isso se modifica para a construção de parametrização tática e atributos dos jogadores virtuais, tal como é posto em jogos tal como o *Pro Evolution Soccer 2014*. A decisão de tais jogadores, bem como a dificuldade selecionada ao jogador humano, utiliza recursos de Teoria dos Jogos para tais operações.

Assim, a busca deve ser feita agora para os Esportes do “mundo real”. A partir do momento que conseguirmos parametrizar taticamente o jogo e os atributos dos jogadores reais, poderemos verificar se tal jogada foi a melhor possível e produzir conteúdo jornalístico calcado nisso. Assim, a Analítica Tática para se desenvolver caminha junto com a Analítica Estatística, a mais desenvolvida de todas.

ANALÍTICA ESTATÍSTICA: SCOUTING AND MONEYBALL

“Leia o livro, veja o filme” é uma frase que, apesar de origem publicitária – representando o perfeito casamento da Indústria Cultural onde o *best seller* se torna um *blockbuster* –, também motiva uma série de produções acadêmicas, bem como qualquer tipo de comparação artística ou jornalística. Quantas vezes o jornalista de cultura não usa a dicotomia livro bom/filme ruim ou livro ruim/filme bom para comentar determinada produção midiática?

No entanto, um par livro-filme desse começo de século XXI mudou outro tipo de jornalismo: o jornalismo esportivo e, até mesmo, o próprio jeito dos fãs observarem o esporte. O esporte é o baseball e o livro-filme é *Moneyball*. Escrito por Michael Lewis e, nos cinemas, levando Brad Pitt como protagonista fílmico, *Moneyball* populariza, através da vitoriosa campanha de um pobre azarão, o Oakland Athletics, em 2002, utilizando métodos analítico-estatísticos conhecidos sob a alcunha de Sabermétrica.

Michael Lewis escreveu *Moneyball* porque ele se apaixonou pela história. A história de como inovação inteligente (o uso criativo de análise estatística) diante de um mercado ineficiente (o fracasso de todos os outros times em usar as informações disponíveis produtivamente) pode superar a desigualdade da economia do baseball (times ricos podem comprar todos os melhores jogadores) para possibilitar que um time pobre derrote os gigantes (BAUMER & ZIMBALIST, 2014, p. ix).

Tendo Bill James como pioneiro no fim dos anos 1970 com a publicação de seus anuários *Baseball Abstracts*, a Sabermétrica é considerada a “ciência do baseball”, trabalhando em uma sistematização do jogo a partir da quantificação de determinados parâmetros de um jogador, de um técnico e/ou de uma equipe relevantes ao jogo. Aliás, o nome *Sabermétrica* foi dado por James, em homenagem à Sociedade para a Pesquisa do Baseball Americano [Society for American Baseball Research], a SABR, entidade que James era filiado e que fora fundada em 1971 para realizar quaisquer tipos de pesquisa relacionada ao esporte.

Assim, a Sabermétrica seria o olhar da ciência em contraposição ao olhar da intuição comum no meio esportivo. Tornando-se cada vez mais popular a partir dos anos 1990, a Sabermétrica promove a mudança de como se compreende o jogo e, mais importante, como se compreende o jogador.

Bill James definiu a Sabermétrica como “a busca por conhecimento objetivo sobre baseball.” Assim, a Sabermétrica busca responder questões objetivas tais como “qual jogador do Red Sox contribuiu mais para a ofensiva do

time?” ou “Quantos home runs Ken Griffey acertará no próximo ano?” Não pode lidar com julgamentos subjetivos que são também importantes para o jogo tais como “Qual é o seu jogador favorito?” ou “Foi um grande jogo”. Já que estatísticas são o melhor registro objetivo de um jogo disponível, os sabermétricos as usam normalmente. Claro que uma estatística só é útil se plenamente compreendida. Assim, uma ampla parte da Sabermétrica envolve entender como usar as estatísticas propriamente, qual estatística é útil para qual propósito e outras coisas similares (GRABINER, 1994).

Com isso, a antiga prática dos *scouts* – olheiros e analistas de desempenho dos jogadores – de que um jogador era medido por suas “ferramentas” [*tools*], a saber: “as habilidades de correr, arremessar, jogar na linha [*field*, ação defensiva do baseball], rebater e rebater com força” (LEWIS, 2004, p.3), se torna ultrapassada. A mecânica do jogador de baseball deixa de ser um elemento importante para buscar os números de sua eficiência.

Os jogadores, assim, se tornam peças de um jogo mais amplo, pequenos elementos de equações maiores que fazem a Sabermétrica construir suas análises acerca do atual caminho que um time está trilhando. A mais conhecida delas, cunhada por Bill James, é a chamada Expectativa Pitagórica. A Expectativa Pitagórica – que recebe esse nome por ter uma construção algébrica similar a do Teorema de Pitágoras – calcula qual será o percentual de vitórias que um time terá em uma temporada a partir do cálculo relacional entre quantas corridas [*run*, medida de pontuação do baseball] o time fará e sofrerá ao longo de uma temporada.

Obtendo tais números de expectativa de corrida a partir dos índices dos jogadores, é possível traçar com certa precisão quanto um time deve vencer na temporada. A fórmula de Bill James é simples, sendo WPCT (*winning percentage*) o percentual de vitórias esperado, RS (*runs scored*) as corridas marcadas e RA (*runs allowed*) as corridas sofridas, temos (BAUMER & ZIMBALIST, 2014, p. 39): $WPCT = RS^2 / RS^2 + RA^2$, que por simplificação se torna $WPCT = 1 / 1 + (RA/RS)^2$.

A comprovação da Expectativa Pitagórica reside em sua aplicação posterior. Por exemplo, o campeão da MLB de 2013, o Boston Red Sox, venceu 59,9% (0,599) dos jogos em sua temporada regular com uma campanha de 97 vitórias e 65 derrotas, com 853 corridas marcadas e 656 corridas sofridas. Se aplicarmos a fórmula da Expectativa Pitagórica de Bill James, temos que um Red Sox com 62,8% de vitórias (0,628), o que significaria uma campanha de 101 vitórias e 61 derrotas.

Apesar da proximidade, a Sabermétrica se dedicou a melhorar a fórmula de Bill James que usava o expoente 2 por simplicidade. Atualmente, o expoente utilizado está entre 1,83 (utilizado pelo site *Baseball-Reference.com*, o maior de sua área) e 1,85

(BAUMER & ZIMBALIST, 2014, p. 39). Com esses dois expoentes, a Expectativa Pitagórica do Boston Red Sox de 2013 seria de 61,7% (0,617) e 61,9% (0,619), respectivamente, marcando uma campanha de 99 vitórias e 63 derrotas, que são mais próximas do original do que a fórmula de Bill James.

A Expectativa Pitagórica é utilizada também para jogadores e também para outros esportes, tal como o basquete (OLIVER, 2004). Aliás, tal uso e proliferação de bases estatísticas para os outros três esportes americanos tradicionais (basquete, futebol americano e hóquei no gelo) fazem o fenômeno da Sabermétrica um parâmetro poderoso de análise. Aliás, atualmente, os sabermétricos de qualquer esporte dominaram as práticas midiáticas tendo desde membros da imprensa, mas também uma blogosfera própria onde sabermétricos com treinamento estatístico se misturam com amadores (BAUMER & ZIMBALIST, 2014, p. 29-33).

Baumer e Zimbalist não observam com olhos favoráveis tal “diáspora da Sabermétrica” para outros esportes. Como alguns esportes não possuem jogadas tão demarcadas e tão calcadas no desempenho individual tal como o baseball, tal como o futebol americano onde a eficiência de um jogador está calcada na ação de outro, as estatísticas acabam tendo pouca possibilidade de previsão.

No entanto, é patente a popularização, entre times, imprensa e fãs, da analítica estatística no esporte, até por causa da relativa acessibilidade de dados coletados pelos novos *scouts*. No Brasil, apesar da ampla imprensa esportiva e base de fãs, a analítica estatística possui poucos exemplos, inclusive de uso. O principal motivo disso é ainda a inexistência de uma Sabermétrica do futebol feita para um amplo público, ficando os dados de *scouting* dentro dos clubes que possuem algum departamento técnico.

Apenas no site da NBB (Novo Basquete Brasil, a principal liga de basquete brasileiro), as notícias de cada jogo são acompanhadas por um amplo relatório estatístico. No entanto, essa informação é dada, em cada notícia, de maneira *raw* (crua), sendo na forma de tabelas não interpretadas (*relatório*) ou por um aplicativo com cinco funções: (1) *estatística* (semelhante ao *relatório* que está no header da notícia); (2) *compare os jogadores*, que demarca as estatísticas de um jogador de um time contra um jogador adversário no jogo; (3) *gráfico de arremessos*, que mapeia todos os arremessos efetuados na partida; (4) *jogada a jogada*, que demarca cada jogada do jogo de maneira textual; e (5) outras informações relevantes.

Atualmente, na imprensa brasileira, o trabalho da Liga Nacional de Basquete no site da NBB é comparável à cobertura feita nos sites das ligas norte-americanas (MLB,

NBA, NFL e NHL) sob a égide da Sabermétrica, faltando apenas aos brasileiros que não só mostrem os dados, mas também realizem a análise estatística.

Será apenas com a análise estatística que o jornalismo esportivo conseguirá desenvolver. Serão tais parâmetros que possibilitarão o uso analítico da Teoria dos Jogos na Analítica Tática e também sua coleta e armazenagem pelo longo do tempo possibilitará o desenvolvimento do último tipo analítico: a Analítica Histórica.

ANALÍTICA HISTÓRICA:

RATING E OS ÍNDICES DE DESEMPENHO

Enquanto o mundo do *moneyball* e das métricas, exigem uma interpretação, há também aqueles que buscam números consolidados para indicar um caminho histórico de desempenho (*performance*) de um determinado jogador. Aliás, podemos dizer que a própria inspiração atrás de Bill James e da Sabermétrica, com seu processo estatístico evolutivo, está nessa busca de *ratings* históricos. Deles, o mais conhecido recebe o nome de seu criador: o Elo.

O Elo é um indicador de habilidade de um determinado jogador ou equipe, baseado em seu desempenho histórico no esporte. Ele foi criado enquanto uma melhoria do sistema de classificação do xadrez – necessário para atribuir os títulos honoríficos do esporte, tal como o Grande Mestre – por Arpad Elo em 1978. Além de demarcar a habilidade histórica, o Elo possui a possibilidade de previsão de desempenho.

Inicialmente, todos os jogadores recebem um *rating* arbitrário (1200, 1500 e 2000 são os mais comuns) e considerado provisório até atingir um determinado número de jogos ou temporadas (para outros esportes além do xadrez). Para determinar o *rating* Elo de um jogador, precisa de dois cálculos preliminares. O primeiro é a pontuação esperada. Entre dois jogadores, A e B, que possuem seus respectivos *rating* ELO (R_A e R_B), a pontuação esperada do jogador A (representada por E_A) será calculada por $E_A = 1 / (1 + 10^{(R_B - R_A)/400})$ e a pontuação esperada do jogador B será calculada por $E_B = 1 / (1 + 10^{(R_A - R_B)/400})$.

Como $E_A + E_B = 1$, é importante para a atualização ter um fator arbitrário, chamado de fator K. A proposta de Arpad Elo era que jogadores mais desenvolvidos tivessem um K menor do que aqueles que tivessem um *rating* provisório, afinal os primeiros já disputaram mais partidas que os últimos.

Assim, calculados os E_A e E_B , bem como o fator K de cada jogador, a atualização do *rating* é posta de acordo com a pontuação factual de cada jogador (S_A e S_B), traçando a seguinte fórmula do novo *rating* Elo do jogador A, demarcada pela equação $R'_A = R_A + K (S_A - E_A)$ e do jogador B e a equação $R'_B = R_B + K (S_B - E_B)$.

A vantagem do Elo é que ele pode ser feito retroativo com base na descrição histórica dos jogos realizados por determinado jogador. Isso possibilitou ao xadrez não só comparar jogadores entre épocas, mas também traçar um percurso histórico tão caro ao esporte.

É com o *rating* Elo que o futebol se aproxima mais das ferramentas analíticas. Sem uma Teoria dos Jogos nem uma Sabermétrica definida, o futebol possui iniciativas autônomas de *rating* Elo tal como um *ranking* de seleções paralelo ao da FIFA (no caso das seleções masculinas, já que as seleções femininas encontram um ranking da FIFA com metodologia bastante similar ao Elo), bem como *softwares* de previsão de jogos de times destinados a apostadores, tal como o *Natipuj* da MitSoft.

No entanto, tais elementos são pouco utilizados na imprensa brasileira, bem como seu desenvolvimento de bases históricas. Aliás, os órgãos de imprensa tratam a história das equipes e suas *performances* passadas apenas enquanto *fait divers*, fatos para contar alguma história particular e que se encerra em si. Ao contrário da mídia norte-americana, que sempre foi um bastião em coletar e armazenar dados do esporte (por isso que se tornou fácil de desenvolver a Sabermétrica nos Estados Unidos), a imprensa brasileira deixa a tarefa de preservação histórica para pequenas iniciativas tal como o RSSSF Brasil onde há apenas dados *raw* das partidas, sem nenhuma descrição de *rating*.

JORNALISMO ESPORTIVO E ANALÍTICA DO ESPORTE: UMA PRÁTICA ENUNCIATIVA NECESSÁRIA

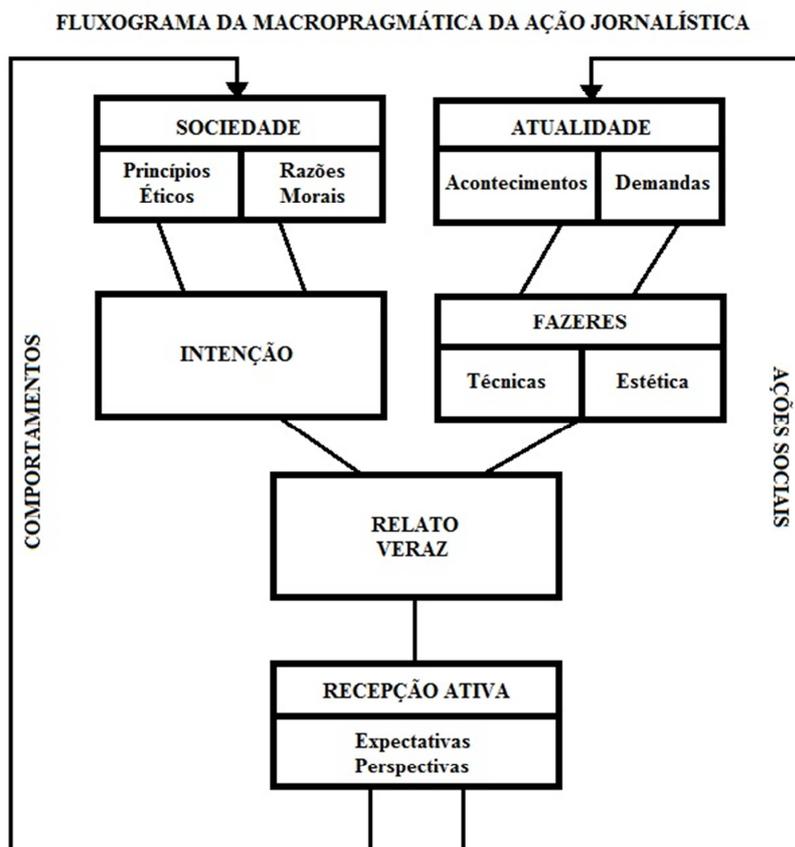
A função do presente artigo era apresentar ferramentas analíticas para a produção de conteúdo em Jornalismo Esportivo, defendendo o seu uso enquanto ideal na construção enunciativa das notícias. Isso acontece porque o Jornalismo, apesar de calcado nos *leads* noticiosos e em crônicas de opinião, possui uma função de linguagem bem definida em sua Pragmática.

Ora, tal como Van Dijk (1990) e Chaparro (1993) colocam, a pragmática do jornalismo, o cerne da sua ação linguística, está no ato de *asseverar*. Ou seja, tanto

viabilizar o acesso ao direito de informação como indicar sua “veracidade” por via de seu testemunho ou articulação de dados, fontes e investigações.

A ação jornalística se esgota no seu ato de *asseverar*, quando a mensagem é lida. Os efeitos derivados, em forma de comportamentos ou novas ações sociais, fazem parte da esfera criativa e livre do receptor, inserido em suas próprias circunstâncias sociais e seus interesses. Os comportamentos e as ações sociais derivadas dos atos comunicativos do jornalismo realimentam o processo social, provocando transformações nos cenários da atualidade e da ordenação ética e moral da sociedade (CHAPARRO, 1993, p. 116).

A descrição acima, para Chaparro, é apta para, até mesmo, construirmos um fluxograma daquilo que ele chama de “Macropragmática da Ação Jornalística”. Esse fluxograma, que pode ser visto a seguir é a ordenação cíclica do ato de fala jornalístico que, segundo tanto Chaparro como a própria ideologia do campo, possui uma vinculação veraz com a “realidade”.



Fonte: CHAPARRO, 1993, p. 115.

No entanto, não devemos achar que a ação jornalística possui apenas a realidade como ordenadora. Aliás, ela, enquanto linguagem, é uma maneira específica de ordenação da realidade, de colocá-la em palavras, que possui muitos mecanismos próprios.

Um desses mecanismos próprios, no caso do Jornalismo Esportivo, são as ferramentas analíticas, que ocupam, no esquema de Chaparro, o campo da Ação Social com seus Fazeres Técnicos. Afinal, se a Analítica possui cada vez mais espaço dentro das entidades esportivas, também deve ocupá-lo no Jornalismo.

Com isso, o jornalista esportivo não tem apenas a função de acompanhar os clubes, mas também ser um ator ativo no desenvolvimento analítico do esporte. Afinal, esse não é um campo do *saber-fazer* esportivo, mas sim do *saber-analisar*. O baseball já teve Babe Ruth e Mickey Mantle, mas sem Bill James não haveria Sabermétrica. Assim, para o Jornalismo Esportivo do futuro, não devemos calcar nos comentaristas do *saber-fazer* (ex-jogadores, por exemplo) tal como os meios de comunicação atuais tanto pregam, mas sim nos cientistas do *saber-analisar*.

O Jornalista Esportivo do futuro não precisa acreditar na mística dos grandes jogadores, mas sim na ousadia dos analíticos. Afinal, tal como disse David Hilbert: *Wir müssen wissen. Wir werden wissen*. Fazer esse lema norteador da Filosofia Analítica aplicar ao Esporte e ao Jornalismo Esportivo se coloca enquanto patente tarefa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMER, B. & ZIMBALIST, A. *The Sabermetric Revolution*. Philadelphia: UPenn, 2014.

BLACKWELL, D. & GIRSHICK, M.A. *Theory of Games and Statistical Decisions*. Mineola: Dover, 1979.

CHAPARRO, M. C. *Pragmática do Jornalismo*. São Paulo: Summus, 1993.

COELHO, P. V. *Jornalismo Esportivo*. São Paulo: Contexto, 2003.

DAVIS, M. D. *Game Theory: A nontechnical introduction*. Mineola: Dover, 1997.

ELO, A. *The Rating of Chessplayers*. Tokyo: Ishi, 2008.

GRABINER, D. "The Sabermetric Manifesto". *SeanLahman.com*, 1994. Disponível em: <http://seanlahman.com/baseball-archive/sabermetrics/sabermetric-manifesto/>.

LACAN, J. *Escritos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LANDINI, G. *Russell*. London: Routledge, 2011.

LEWIS, M. *Moneyball*. New York: W. N. Norton, 2004.

LUCE, R. D. & RAIFFA, H. *Games and Decisions*. Mineola: Dover, 1989.

MYERSON, R. B. *Game Theory: Analysis of Conflict*. Cambridge: HUP, 1997.

OLIVER, D. *Basketball on Paper*. Washington: Potomac, 2004.

PEARS, D. *The False Prison* – vol. 1. Oxford: OUP, 1987.

POE, E. A. *The Works of Edgar Allan Poe* (v. 2, The Raven Edition). NY: Collier & Son, 1903.

RAPOPORT, A. *Two-Person Game Theory*. Mineola: Dover, 1999.

VAN DIJK, T. A. *La Noticia como discurso*. Buenos Aires: Paidós, 1990.

VON NEUMANN, J. & MORGENSTERN, O. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press, 1953.