

TRABALHO DE (UM PEQUENO) CAMPO: OS MATRAQUILHOS

Jean-Yves Durand
(*CRIA-UMinho*)

Manuela Ivone Cunha
(*CRIA-UMinho*)

Existem numerosas maneiras de apreciar a relevância de uma carreira universitária. Os procedimentos de avaliação que têm enxa-meado as instituições de ensino superior tendem a implementar uma avaliação métrica reproduzindo até ao absurdo o modelo agora hegemónico da gestão empresarial “por objetivos”. Entre outras categorias de atividades, a organização de encontros científicos pode ser contabilizada e a sua importância medida em função do prestígio dos participantes, dos *impact factors* das publicações que suscitam, etc. Mas uma parte dos seus resultados permanece refratária a qualquer abordagem quantitativa: as lembranças que deles têm os seus participantes e o desejo que partilham de os ver perdurar. Tais emoções só dizem respeito a um grupo restrito, mas podem muito bem ter uma valia produtiva e um prazo de validade superior ao de muitas publicações devidamente indexadas ou mesmo de contribuições teóricas inovadoras – ou passando por tal, em particular em campos disciplinares que apresentam uma notória sensibilidade a modas e *buzzwords*.

Maria Cátedra foi a iniciadora dos Encontros Ibéricos de Antropologia, organizados bienalmente desde 2000 em alternância entre Espanha e Portugal e em localidades sempre diferentes, à volta de um núcleo que convida colegas, incluindo sempre estudantes, cujo trabalho corresponde a temas deliberadamente muito abrangentes. A

informalidade e a sociabilidade destes momentos de troca científica e de comensalidade têm sido muito apreciadas pelos participantes, sempre levados a desejar que a temática da edição ulterior se adeque às suas competências e lhes permita voltar. Acontece que, a partir da edição de 2009, em Ponte de Lima, quando se deu o prestígio de palco de uma competição internacional a uma mesa de matraquilhos que se encontrava numa tasca da vizinhança, um torneio improvisado deste jogo passou a ser uma atividade recorrente dos Encontros. É pouco provável que um sistema de avaliação por objetivos seja um dia capaz de tomar em conta a importância deste tipo de feito. No entanto, não é dado a qualquer um/a ter estado na origem de encontros em que foi possível ver um digno professor da Universidade Complutense manifestar a sua frustração, perante a excelência da equipa feminina que defrontava a sua, com sonoros e pouco catedráticos “*Joder!*”.

Universitários podem, portanto, ser jogadores pelo menos ocasionais de futebol de mesa. Porém, este jogo parece ter escapado por inteiro à sua atenção, mesmo por parte dos cientistas sociais, entre os quais antropólogos e antropólogas, que são quem mais apregoa a reflexividade. Foi aliás só a partir de meados dos anos 1980, em particular com o estudo, desenvolvido por Christian Bromberger (1995) a partir de uma etnografia comparativa exemplar, que o próprio futebol começou a escapar a um longo desdém analítico e a ser abordado como uma realidade mais complexa e rica de significados do que um simples “ópio das massas”.

O nome “matraquilhos” designa tanto o jogo como o dispositivo técnico que o possibilita: uma mesa (que, idealmente, deve ser pesada e estável) representando um campo de futebol, com uma baliza em cada extremidade, e por cima da qual barras rotatórias e corrediças (em geral 8) permitem a deslocação de figurinhas que representam os jogadores e que batem numa pequena bola (habitualmente de cortiça ou plástico). É comum as mesas integrarem em cada extremidade um dispositivo de registo dos pontos da respetiva equipa, por exemplo com peças de madeira ou plástico que podem

deslizar numa vara metálica. Uma bola que penetra numa baliza é recuperada num conduto inferior que a leva até a um orifício lateral onde a equipa que sofreu o golo a pode recuperar para a colocar de novo em jogo. As mesas disponíveis em estabelecimentos comerciais são equipadas com um dispositivo que, após a introdução de uma determinada quantia em moedas, liberta o número de bolas necessárias para uma partida. Observa-se com alguma frequência tentativas mais ou menos discretas de obturar o fundo das balizas, por exemplo com uma peça de roupa, no intuito de evitar a recuperação da bola pela máquina e assim permitir uma prolongação gratuita do jogo. Uma partida opõe duas pessoas (chamadas “Jogadores”, com inicial maiúscula, nos regulamentos internacionais) ou duas equipas de duas pessoas cada, colocadas em lados opostos da mesa, que procuram marcar golos na baliza adversa, defendida pela figurinha de um guarda-rede.

Os matraquilhos encontram-se difundidos no planeta numa escala equivalente à popularidade do futebol. Aliás, mesmo nos raros países que persistem em apresentar uma certa resistência a este desporto quase integralmente mundializado, a sua versão miniatura e manual pode ter uma forte presença, já antiga. A história do futebol de mesa é incerta, mal documentada e, até a um certo ponto, controversa. No entanto, esquemas de projetos de mesas e diversas patentes apontam para que tenha sido imaginado provavelmente mais ou menos em simultâneo em diferentes países, entre os quais principalmente a França, a Alemanha e o Reino Unido, nas últimas décadas do século XIX e nas primeiras do século XX. Embora admitindo agora todos, com mais ou menos reticência, esta origem plural, os sites internet das grandes marcas de mesas ou as páginas Wikipédia produzidas por aficionados ou pelas federações costumam realçar, em função da sua nacionalidade, o papel de um outro suposto “verdadeiro” inventor. É em particular o caso com as fontes espanholas: todas (mas ainda com variações entre as diversas comunidades autónomas...) insistem no papel do poeta galego Alexandre de Fisterra (pseudónimo de Alejandro Campos), em particular, além da questão da invenção do jogo, na sua popularização na América latina.

Esta multiplicidade de situações de surgimento mais ou menos simultâneo dos matraquilhos tem-se traduzido na coexistência de versões algo diferentes: dimensões, barras de metal (telescópicas ou não) ou de madeira, número e colocação das figurinhas de jogadores, cantos inclinados para evitar a paragem da bola, etc. Acompanhou-se também de uma grande multiplicidade de nomes, com frequentes múltiplos particularismos regionais num mesmo país. Outros jogos de mesa inspirados do futebol apareceram no mesmo período ou um pouco mais tarde: *button football*, *finger football*, *Subbuteo*... Outros ainda consistem numa reprodução miniatura de um outro desporto coletivo, recorrendo nalguns casos ao elemento da sorte introduzido pelo uso de dados: *hockey*, *cricket*, *rugby* (sem tentar reproduzir a prensão manual com um dispositivo mecânico miniaturado). Alguns podem ser relativamente populares em certos países, como o futebol de botão, que tem uma organização federativa no Brasil. Mas nenhum alcançou a mesma difusão que os matraquilhos, seja nas suas formas de robustas mesas de competição, de frágeis brinquedos, ou mesmo, mais recentemente, em versões de videojogos.

¿Será simplesmente por arrasto da omnipresença do desporto que estes reproduzem em miniatura? Aliás, nos seus esforços de reconhecimento, a *International Table Soccer Federation* (“Federação Internacional de Futebol de Mesa”) procurou por um tempo coordenar a sua Copa do Mundo, iniciada em 2009, com o seu modelo em tamanho real organizado pela FIFA (acabou por funcionar num ritmo anual em 2009, sempre na cidade francesa de Nantes, antes de ser bienal, em cidades diferentes, a partir de 2015; a edição 2020 foi cancelada e adiada para 2022 em razão da situação sanitária). E muitos compradores de uma mesa gostam que as figurinhas dos jogadores sejam personalizadas com as camisolas dos clubes de futebol que apoiam. No entanto, os matraquilhos não precisaram da dinâmica do futebol para se conseguirem implantar nos Estados Unidos, que só começaram muito recentemente a conhecer o desenvolvimento de uma relativa visibilidade do *soccer*. O *foosball*, cujo nome adaptado do alemão indica de onde foi trazido nos anos 1950 por um empregado de jogos de salas de café e bar, se expandiu pelo país muito an-

tes desta evolução. A Team America de futebol de mesa encontra-se aliás entre as melhores equipas nacionais e detém vários títulos mundiais, muito acima das performances e do *ranking* do país em *soccer*.

Os desportos coletivos exaltam tanto o mérito individual como a solidariedade coletiva (Ehrenberg 1991), mas numa proporção variável. Assim, os desportos de eleição nos EUA, o *basket-ball*, o *base-ball* e o *football* (americano), dão um papel de maior relevo à excecionalidade física de alguns indivíduos, enquanto no *soccer* a sua relevância aparece mais diluída num jogo mais coletivo. Este traço mais “democrático” poderá ser uma explicação da sedução operada pelo futebol sobre sociedades que afirmam fazer da igualdade um ideal – além de que pode ser jogado com uma bola improvisada com trapos enquanto único equipamento.

Aliando a virtuosidade individual e a solidariedade coletiva, a tomada de riscos pessoais e a abnegação em prol do grupo, o futebol oferece-se assim como o paradigma da ação eficaz. (Bromberger 1995).

Mas é igualmente um desporto paradoxal, exigindo a capacidade de guiar a bola com o pé como se este fosse tão hábil como uma mão e, além disso, conferindo alguma vantagem (pelo efeito de surpresa) aos esquerdinos. É precisamente este uso anormal do pé que introduz uma altíssima dose de incerteza e de acaso, reforçando as dimensões dramáticas de uma partida e fazendo que este desporto alimente tantos comentários (sobre estes pontos todos, ver Bromberger 1995).

«Miniaturizado e relegado às salas de cafés, o futebol volta a tomar uma aparência mais clássica. Os matraquilhos consagram a preeminência da mão que dita a sua lei ao pé» (Bromberger 2020). E um jovem jogador confia que o que gosta nos matraquilhos, «é poder jogar futebol com as mãos» (Ghali 2012). Esta proeminência permanece, no entanto, algo limitada. Joga-se matraquilhos, obviamente, com as mãos, mas o *grip* sobre a bola é mediado pelos “pés” das figurinhas e, limitado pelos movimentos possíveis das barras, não pode ter a precisão que lhe conferiria a intervenção direta dos dedos. E uma equipa integrando um “canhoto” pode ter alguma vantagem defensiva, não

em virtude do efeito de surpresa inerente aos seus gestos “anormais”, mas graças à maior habilidade com a qual este pode controlar o guarda-redes com eficácia.

Só dois desportos de mesa se distinguem dos demais pelo facto dos jogadores interagirem diretamente, sem a mediação de figurinhas representando os elementos de uma equipa real. Um deles é o *Air Hockey*, inventado no início dos anos 1970, que não tem grandes semelhanças com o seu modelo além de assentar no domínio de fenómenos ligados ao deslizamento. O pingue-pongue, que foi imaginado por membros da alta sociedade vitoriana, é quanto a ele o único, para já, que tenha alcançado o estatuto de desporto olímpico (em 1988). Fundada em 2002 a partir da existência de diversas organizações nacionais que tinham sido criadas na segunda metade do século XX, a *International Table Soccer Federation* (“Federação Internacional de Futebol de Mesa”) procura também um reconhecimento olímpico, tendo já realizado o primeiro passo indispensável, com a atribuição do estatuto de observador na *Global Association of International Sports Federation* (GAISF <<https://gaisf.sport/about/observers/>>). Tem tido um papel central na aceitação internacional de um nome (“futebol de mesa”), de uma terminologia, de normas e de regras uniformizadas a partir da estonteante proliferação de inúmeras variantes lexicais e técnicas nacionais, regionais e mesmo microlocais. Em conversas com adeptos, é de facto frequente ouvir que há “tantas regras como há cafés” e é fácil constatar que manobras proibidas ou tipos de golos que podem ser validados são descritos numa gíria muitas vezes humorística (o léxico matraquilhístico francês é, a este respeito, particularmente criativo). A federação internacional conseguiu igualmente organizar à escala internacional a escolha das 5 marcas, caracterizadas por particularidades técnicas e associadas a regras e estilos de jogo de determinados países, cujas mesas podem ser usadas oficialmente nos campeonatos anuais.

Outra consagração reside no facto das grandes competições serem agora transmitidas e comentadas em direto nos canais televisivos desportivos internacionais (sem ter tido de adotar, ao contrário do

ténis de mesa, diversas modificações visando adequar melhor o jogo ao visionamento televisivo, como, entre outras, o uso de uma bola mais lenta). Uma observação desses jogos no mais alto nível de competição mostra que os matrecos constituem para os seus praticantes desportivos um assunto de indiscutível importância. A sua expectável dimensão nacionalista reproduz em tudo diversos aspetos dos grandes desportos populares (bandeiras, hinos, vestuário desportivo uniforme...). São patentes comportamentos muito minuciosos e precisos de preparação do gesto técnico: lubrificação da parte exterior das barras (a lubrificação do interior das barras telescópicas é proibida pela federação internacional), preparação das mãos com produtos anti-transpiração (cuja eventual transmissão à bola é penalizada), uso de luvas e outras diversas protecções das mãos e dos pulsos, substituição dos manípulos de origem por modelos individualizados, fabricados segundo as indicações do atleta... A concentração e a tensão nervosa dos atletas e das equipas técnicas são patentes, embora contidas por regras que proíbem os comportamentos efusivos.

Semelhantes preparativos são desconhecidos no contexto informal dos cafés, mas a excitação e o stress não são menos palpáveis do que nas competições oficiais. Entre choques das barras, arrasto dos pés da mesa, percussões das bolas nos lados do terreno e no fundo das balizas, exclamações de satisfação ou de decepção, uma partida em curso numa única mesa pode produzir um volume sonoro ensurdecador, muito superior ao barulho relativamente limitado que se pode ouvir num ginásio onde decorrem em simultâneo várias partidas oficiais, durante as quais qualquer exclamação dos jogadores é considerada uma “distração” e pode ser penalizada, como também os choques de barra e os movimentos causando uma vibração da mesa. Em Portugal, é frequente a mesa de matrecos ficar numa parte exterior do estabelecimento, abrigada das intempéries, onde o entusiasmo dos jogadores se pode manifestar sem incomodar os outros clientes. Esta localização permite igualmente que seja feita de maneira mais discreta a gestão de ocasionais apostas, com montantes que podem ser suficientes para justificar o grau de concentração e de implicação dos participantes.

Outrora, fumar era parte quase inevitável de uma partida num café. Os modelos clássicos de mesas integravam cinzeiros metálicos embutidos nos seus cantos e a partilha de tabaco era –e pode ser hoje ainda, quando uma mesa se situa no exterior– uma parte da sociabilidade desenvolvida por ocasião de uma partida. Esta vê-se reforçada pela prática comum de depositar algumas moedas num canto da mesa e assim reservar o confronto com os vencedores do jogo em curso, que podem ser perfeitos desconhecidos. Clientes de cafés urbanos costumam salientar esta função socializadora dos matrecos. O consumo alcoólico, ritmado pela reciprocidade das rodadas, contribui quanto a ele para o reforço de barulhentas manifestações entusiásticas. Outros jogos de café, mais ou menos frequentes em diversos países (e que também anseiam por um reconhecimento olímpico: bilhar, dardos...) têm também um forte potencial de sociabilidade, mas, mais dependentes da perícia individual mesmo nas modalidades com equipas, menos rápidos e cativantes, não suscitam o mesmo envolvimento. Até um certo ponto como no futebol, o interesse dos matraquilhos é feito da tensão entre capacidades individuais e jogo coletivo, entre domínio técnico e incerteza. Mesmo num jogo que consagra “a preeminência da mão que dita a sua lei ao pé” (Bromberger 2020), a surpresa, embora enquadrada por regras que a procuram limitar (como o respeito de um protocolo para a colocação em jogo da bola), tem um papel que contribui para tornar uma partida palpitante.

Estas características explicam boa parte da vasta e contínua popularidade dos matraquilhos e a sua resistência, ao longo das últimas décadas, perante uma imparável onda de videojogos que eliminou por inteiro os *flippers* em países como a França, onde eram omnipresentes nos cafés até aos anos 1980. De facto, após um período de relativo declínio (Villepreux 1998), os fabricantes de matraquilhos gozam agora de um mercado revitalizado pela prática desportiva, mas também por uma crescente clientela de particulares e um renovado interesse entre os estudantes universitários (Cheval 2019). E as tentativas de criação de jogos de matrecos em linha, pálidos ersatzes, não têm até agora colhido muito sucesso. Hoje, como na segun-

da metade do último século, pelo menos na Europa, é provável que uma maioria de pessoas –homens e mulheres– não possam dizer que nunca experimentaram pegar nos manípulos de uma mesa. Quantas crianças ficaram um dia fascinadas perante a perspectiva oferecida, à altura do seu olhar, pelo bailado colorido de duas equipas de pequenos jogadores disciplinados, experiência direta da vertigem notada por Claude Lévi-Strauss (1962: 38) a propósito da “miniatura”, na qual “o conhecimento do todo precede o das partes”?

É óbvio, no entanto, que a existência social dos matraquilhos é muito mais discreta que o domínio do futebol, “desporto rei” de tantos países. O número de praticantes mais ou menos regulares não tem comparação possível entre esses dois universos. Em Portugal, a federação avalia em 3000 o número de praticantes (FPMFM sd.) e a federação francesa não reivindica mais de 2000 licenciados oficiais (Cheval 2019), um número insuficiente para que a atividade seja verdadeiramente considerada mais como um desporto do que como um lazer, e as perspectivas de profissionalização continuam elusivas. O espetáculo das competições não parece exercer muita atratividade fora do universo dos próprios praticantes. Além de algum interesse por canais televisivos desportivos desejosos de diversificar a sua oferta, a atenção mediática merecida pelos matraquilhos é quase inexistente, ultrapassando raramente um olhar algo condescendente sobre uma curiosidade tida por irrelevante.

Algumas características do jogo não ajudam a ultrapassar estes constrangimentos, começando pelas dimensões do “terreno” e o posicionamento dos jogadores, que limitam muito a visibilidade por parte dos espectadores. A filmagem com equipamento suspenso e móvel permite suprir este inconveniente, mas, mesmo com bolas de cor vivas, revela-se difícil seguir os movimentos mais rápidos da bola. Ao mesmo tempo, o jogo é muito menos fluido que o seu modelo em tamanho natural, e frequentes momentos de controlo da bola parada conferem-lhe um ritmo sincopado. A relativa brevidade das mangas (ganhas pela primeira equipa que marca 5 pontos) também é pouco propícia à intensidade do *suspense* que se pode gerar

ao longo de um encontro de futebol. Estilos de jogos individuais ou coletivos e esquemas estratégicos são também menos diversos e mais difíceis de discernir. Além de muito controlada pelo regulamento das competições oficiais, a interação física dos jogadores é, antes de mais, mediada pela mesa: agressões e lesões são praticamente impossíveis e também, portanto, as encenações e o *bluff* que procuram levar o árbitro a penalizar injustamente o adversário... É por muitas razões que os matraquilhos nunca podem dar azo a um envolvimento e uma glosa comparáveis aos inflamados comentários futebolísticos. E as multidões que o futebol movimenta e as paixões coletivas que suscita não têm equivalentes na sua versão miniatura, nem aliás os interesses económicos e as ramificações políticas que lhe são associados.

Todavia, certas evoluções atualmente observáveis à volta dos matraquilhos mostram que esta atividade existe em articulação com diversas dinâmicas socioculturais contemporâneas. A institucionalização federativa da sua prática inscreve-se numa lógica de profissionalização, espetacularização e concomitante comercialização que se enquadra no ar económico do tempo. O seu complemento, a atenção oficial e mediática procurada pelos seus adeptos, é igualmente sem surpresa. Concerne aqui a um domínio muito mais trivial do que as áreas da instituição da cultura ou dos diversos registos das estratégias identitárias em que as políticas do reconhecimento passaram a ser comumente mobilizadas. Mas, precisamente, que isto seja visível mesmo em relação a uma atividade lúdica constitui uma indicação da prevalência atualmente atribuída à visibilidade e à legitimação pública nos processos de todo o tipo pelos quais as pessoas procuram conferir sentido à sua existência.

Menos expectável tem sido a incursão do futebol de mesa no mundo do trabalho, que se se tem dado pelo menos em certos países. Tem sido o caso, por exemplo, em França, onde se tornou relativamente comum, mais ou menos a partir de 2010, instalar mesas nas empresas. Outros jogos também beneficiaram do mesmo interesse, todavia sem a mesma frequência que os matraquilhos, que passaram a ser emblemáticos desta tendência (o ténis de mesa, por exemplo,

exige obviamente muito mais espaço). Esta “vingança dos matrecos” (LCI 2018), que escapam assim à sua imagem de jogos de cafés populares, inicialmente observável nos *open-spaces* de *start-ups*, seduziu aos poucos as “DRH” de empresas mais tradicionais, desejosas de proporcionar momentos de descontração aos seus “colaboradores” cada vez mais stressados. Este movimento foi suficientemente marcado para que os matraquilhos passassem a ser qualificados de “inevitáveis” (Monier 2018) em artigos dedicados à gestão de recursos humanos.

A moda refluiu, todavia, tão rapidamente como se tinha imposto, e nos últimos tempos a tonalidade tem sido muito menos entusiástica, ou mesmo francamente irónica: «a introdução de matraquilhos nos espaços de trabalho e a quase injunção feita aos funcionários de jogarem, para fomentar o *team-building*, é agora “medida cosmética”» (Wolski 2019) que não afeta o problema real, que é a organização do trabalho (Cailhol 2019), e «nunca se poderá substituir a uma verdadeira política RH construída e amadurecida pelo conjunto dos parceiros» (Monier 2018). O facto de o que parece ser uma absoluta evidência tenha finalmente prevalecido deixa alguma luz de esperança quanto à capacidade de reforma dos modelos hegemónicos da gestão empresarial. Mas, num documento recente produzido por uma estrutura que procura formar gestores “clássicos” nos métodos das *start-ups*, os matraquilhos continuam a ser promovidos como panaceias relacionais:

Jogo amigável às 10h, verdadeiro torneio às 16h, quadro na entrada para apresentar os vencedores, conversas apaixonadas no intervalo do almoço, piadas irónicas acerca da qualidade do jogo do COO (*chief operating officer*)... Rapazes ou raparigas, trabalhadores temporários ou estagiários (...) todos acabam seduzidos pelo charme dos matraquilhos e encontram-se em partidas animadas e alegres.

No mesmo texto, o futebol de mesa é apresentado como mais do que um simples “instrumento lúdico para fazer cair a pressão”. Serve também para «regular a hierarquia no seio da comunidade, pôr certos dos seus membros na ribalta, dar-lhes reconhecimento». Em

suma, uma verdadeira “ferramenta sociológica” (Immersive Experience 2018). Nada mal, para quem iniciou a sua carreira nas escuras salas de cafés mais ou menos frequentáveis.

Este jogo tinha, aliás, iniciado a sua intervenção sociológica antes de começar a escapar à relegação nos cafés. Numa empresa, “rapazes ou raparigas” podem agora gostar de jogar matraquilhos, mas a evolução tinha começado há muito, com a progressiva abertura dos cafés, na maior parte dos países, às jovens mulheres. Na narração que Simone de Beauvoir faz de um episódio da sua juventude em que, desafiando a moral dos seus pais, fez questão em encontrar “um jovem delinquente que tinha uma cicatriz rosada numa bochecha”, eles jogam “futebol em miniatura” numa feira popular parisiense. Mas ela diz também, na mesma obra autobiográfica (de Beauvoir 1958: 223, 275), que jogava com Jean-Paul Sartre e Paul Nizan, ambos de origem burguesa.

Não sabemos qual era a qualidade do seu jogo, mas é possível pensar que teria ficado satisfeita com certas evoluções recentes dos matraquilhos. As competições continuam segregadas por géneros, admitindo uma modalidade com equipas duplas mistas mas, no entanto, sem possibilidade de jogos *single* opondo um homem e uma mulher ou uma equipa masculina e uma feminina. No entanto, quem assiste a jogos num café – e quem participa nos Encontros Ibéricos – sabe que, nestas situações, o resultado de um confronto entre géneros fica inteiramente em aberto. Nos matraquilhos, a força física pura tem muito menos relevância do que a concentração, a rapidez e a destreza, qualidades que não costumam ser vistas como mais afirmadas num género mais do que noutra. O mesmo é verdade do bilhar, outro jogo de café, que não tem, no entanto, o mesmo potencial de coesão de equipa e de entusiasmo. O futebol de mesa parece de facto poder ser o “desporto federador por excelência”, como empresas comerciais da área o qualificam por vezes (Mister Babyfoot, sd.).

Uma iniciativa ligada à organização da copa do mundo de futebol feminino em 2019 tem reforçado este traço, atraindo bastante atenção jornalística. Uma antiga jogadora internacional da seleção francesa

de futebol feminino, Nicole Abar, socióloga ativamente envolvida na promoção da igualdade de género, sugeriu à empresa Bonzini, um dos maiores fabricantes europeus, produzir 10 exemplares de uma mesa com figurinhas masculinas e femininas e com diferentes cores de pele, destinados a ações de promoção nas cidades onde decorreram os jogos da copa. Dez anos antes, a marca já tinha proposto um modelo com figurinhas vestidas de saia, como as jogadoras de ténis. Desta vez, no ano em que o dono da empresa a transmitiu à sua filha, vestem calções e integram duas equipas mistas: «Raparigas e rapazes juntos, é algo que tem um significado fundamental para mim», declara a promotora da iniciativa (Rédaction Actu 2019). Várias destas novas mesas já foram adquiridas pela Universidade de Aix-Marselha para equipar os espaços de convívio das suas residências (Delabroy 2019). Não se nasce jogadora de matraquilhos, torna-se jogadora... E para tal basta ter a oportunidade. Faz todo o sentido Simone de Beauvoir ter jogado matraquilhos na sua juventude.

Costumamos tomar por insignificantes muitos dos objetos que nos rodeiam. No entanto, além das dimensões socioculturais da sua conceção material e do seu modo de ação técnica, os comportamentos que suscitam da nossa parte podem apontar para afloramentos discretos de correntes culturais porventura profundas. Antropólogos e antropólogas deveriam dar a si próprios/as mais oportunidades como os Encontros Ibéricos para jogarem matraquilhos.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Bromberger, Christian (con la colaboración de Alain Hayot et Jean Marc Mariottini). 1995. *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*. París: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Bromberger, Christian. 2020. *Aux sources du geste technique* (manuscrito, comunicação em preparação para o colóquio). París. 27-28 novembre 2020.
- Cheval, Bastien. 2019. "Pourquoi le baby-foot n'est toujours pas reconnu comme un sport", *Ouest France*. 07 mayo 2019. <<https://www.ouest-france.fr/le-ditiondusoir/data/50050/reader/reader.html#!preferred/1/package/50050/pub/72563/page/15>>. Acedido em: 26/09/2020.

- Cailhol, Amandine. 2019. “Baby-foot et burn-out au menu des DRH”, *Libération*, 22 mayo 2019. <https://www.liberation.fr/france/2019/05/22/baby-foot-et-burn-out-au-menu-des-drh_1728929>. Acedido em: 26/09/2020.
- De Beauvoir, Simone. 1958. *Mémoires d'une jeune fille rangée*. Paris : Gallimard.
- Delabory, Caroline. 2019, “Marseille : Des baby-foots mixtes et inclusifs à l’université pour lutter contre les discriminations”, *20 minutes*, 21 novembre 2019. <<https://www.20minutes.fr/societe/2654267-20191121-marseille-baby-foots-mixtes-inclusifs-universite-lutter-contre-discriminations>>. Acedido em: 26/09/2020.
- Ehrenberg, Alain. 1991. *Le culte de la performance*. Paris : Calmann-Lévy.
- FPMFM: sd., “Historial”, Federação Portuguesa de Matraquilhos e de Futebol de Mesa. <<http://www.fpm.pt/pagina/historial>>. Acedido em: 19/09/2020.
- Ghali, Soraya. 2012. “Le retour du baby-foot”. *Le Vif*, 18 enero 2012. <https://www.levif.be/actualite/belgique/le-retour-du-baby-foot/article-normal-160045-.html?cookie_check=1595346504>. Acedido em: 19/09/2020,
- Immersive Experience: 2018, “Les fameux baby-foot en startup, quels rôles ont-ils ?”, *Immersive Experience*, 11 de octubre 2018. <<https://immersiveexperience.fr/2018/10/11/baby-foot-en-startup/>>. Acedido em: 26/09/2020.
- LCI. 2018. “Il est la star dans les entreprises: la revanche du babyfoot”, 09 octubre 2018. <<https://www.lci.fr/open-space/il-est-la-star-dans-les-entreprises-la-revanche-du-babyfoot-2100954.html>>. Acedido em: 26/09/2020.
- Lévi-Strauss, Claude. 1962. *La pensée sauvage*. Paris : Plon.
- Mister Babyfoot: sd., *Mister Babyfoot*. <<https://www.misterbabyfoot.com/blog/des-equipes-de-baby-foot-mixtes-pour-2019>>. Acedido em: 26/09/2020.
- Monier, Nicolas. 2018, “Baby-foot, consoles et cantines healthy: l’effet boomerang de la Start-up attitude”, *Courrier Cadres*, 12 novembre 2018. <<http://courriercadres.com/entreprise/vie-au-travail/baby-foot-consoles-et-cantines-healthy-leffet-boomerang-de-la-start-up-attitude-12112018>>. (Acedido em: 26/09/2020.
- Rédaction Actu. 2019. “Mondial 2019 : un premier baby-foot féminisé commercialisé en France”, *Actu.fr*, 29 mayo 2019. <https://actu.fr/sports/mondial-2019-premier-baby-foot-feminise-commercialise-france_23991309.html>. Acedido em: 26/09/2020,
- Villepreux, Olivier. 1998, “Baby-foot blues”, *Libération*, 01 julio 1998. <https://www.liberation.fr/sports/1998/07/01/baby-foot-blues-il-tronait-au-fond-du-cafe-bel-objet-offrant-des-heures-de-plaisir-a-2-francs-la-par_242849>. (Acedido em: 19/09/2020.
- Wolski, Murielle. 2019. “Bien-être au travail : le baby-foot, c’est fini”, *Stratégies. Le média des nouveaux modèles*, 12 junio 2019. <<https://www.strategies.fr/emploi-formation/management/4029987W/bien-etre-au-travail-le-baby-foot-c-est-fini.html>>. Acedido em: 26/09/2020.

