
A construção de consensos em esportes competitivos - um estudo de caso: *Ultimate Frisbee*

Marco Antonio Bettine de Almeida

Doutorando da Faculdade de Educação Física - Unicamp.
Bolsista PED – A

Fernanda Mauro Puccinelli

Faculdade de Educação Física - Unicamp - Iniciação científica CNPQ

Gustavo Luis Gutierrez

Docente da Faculdade de Educação Física - Unicamp

Renato Marques

Doutorando Faculdade de Educação Física - Unicamp

Local da Atividade

Faculdade de Educação Física - Unicamp

Contato

marcobettine@yahoo.com.br

R. Dr Olimpio da Silva Miranda, 333

Cid. Univ. Campinas – SP

CEP 13080-080

Resumo

O *Ultimate Frisbee* é uma modalidade esportiva que não possui árbitro. Surgiu a questão da organização e fluência da partida sem a presença desta autoridade. A pesquisa objetivou conhecer as interações estratégicas e a construção de consensos neste esporte. Através da análise bibliográfica e entrevistas, conjuntamente às categorias habermasianas de Sistema e Mundo da Vida, buscou-se diagnosticar se o Frisbee primaria por ações consensuais ou busca da vitória a qualquer custo, a partir da análise dos dados afirma-se que o *Ultimate Frisbee* valoriza a participação e a busca do consenso, estando vinculado ao Mundo da Vida.

Palavras Chave: Esporte; Comunicação; *Habermas*.

Abstract

The Ultimate Frisbee is a sport mode that does not have referee. There is the question of the organization and flow of the match without the presence of this authority. The aim of this research was to know the strategic interactions and the consensus's building in this sport. According to literature, interviews and habermasians categories of System and World's Life, sought is diagnosing the Frisbee primary for shares or consensual search of the victory at any cost, from the analysis of data states that the Ultimate Frisbee appreciates the participation and the seek for consensus are linked to the World's Life.

Keywords: Sport; Communication; *Habermas*.

Introdução

Observando jogos de *Ultimate Frisbee*, uma modalidade esportiva competitiva, onde os jogadores eram os próprios juízes surgiu a questão de como era possível manter a organização e a fluência da partida sem a presença de um árbitro. A partir disso, a pesquisa objetivou conhecer os limites entre as interações estratégicas que caracterizam a busca da vitória a qualquer custo e a construção de consensos no contexto de um jogo competitivo.

Para construir este artigo primeiramente far-se-á uma análise bibliográfica discutindo o esporte e seu surgimento e, posteriormente, um estudo do *Ultimate Frisbee* para relacioná-lo ao conceito de esporte moderno. Apresentar-se-á o referencial metodológico da “Teoria da Ação Comunicativa” de Jürgen Habermas que discute as ações estratégicas no Sistema e as ações comunicativas no Mundo da Vida. Nos questionários abertos feitos aos praticantes buscar-se-á diagnosticar se o *Ultimate Frisbee* é um esporte que prima por ações consensuais ou um esporte que reproduz ações que buscam a vitória sem se preocupar com o respeito às regras e adversários.

1. Algumas questões sobre o Esporte

1.1 Do esporte moderno

O esporte moderno, segundo Elias (1992), surge na Europa em meados do século XVIII numa sociedade que possuía condições específicas e características únicas que contribuíram para sua gênese e ascensão. Os aspectos principais no cenário contemporâneo é a especialização, a busca de rendimento e a mercantilização. O esporte transforma-se a cada dia em um fenômeno transnacional, que envolve diferentes classes, raças e crenças, despertando paixões e emoções diversas.

É inegável o potencial de mobilização que o esporte apresenta na contemporaneidade. Não é necessário muito esforço para identificar que na sociedade atual, esta prática corporal se constitui como um espaço social a mobilizar pessoas de

diferentes etnias, gêneros, idades, classes sociais, credos religiosos, seja como participantes/praticantes, seja como espectadores. Os eventos esportivos são exemplares dessa afirmação, pois neles podemos visualizar uma espécie de expressão pública de emoções socialmente consentidas: o frenesi, o conagraçamento, a rivalidade e o êxtase. Como definido por Elias e Dunning (1992), no esporte encontram-se os elementos da busca da excitação. Esse demarcado interesse que o esporte desperta nos indivíduos parece destruir a rotina na medida em que possibilita uma espécie de excitação agradável promovendo, em certa medida, um sentimento de identificação social.

Podemos apontar o esporte, também, como a busca de heróis, construção de símbolos da vitória, a construção de regras rígidas e a reprodução de combates que imitariam a violência de fato, tendo no esporte de alto-rendimento sua expressão mais forte.

Signo de distinção social, o esporte passa a ser um estilo de vida cujos elementos constitutivos são expressos na comparação das performances atléticas e dos resultados, no estabelecimento e submissão às regras fixas, na especialização e na hierarquização de papéis e funções, tendo no espírito olímpico um campo de reafirmação de sua expressão, institucionalização e consolidação (ELIAS e DUNNING, 1992).

A excitação encontrada dentro do desporto são prazeres de caráter miméticos e não violentos, onde perigos imaginários, medo ou prazer estão inseridos. É durante essas situações de explosão das pulsões que as pessoas aliviam suas tensões, as quais não seriam permitidas pela sociedade numa ocasião normal¹. Devido ao seu caráter mimético os esportes ativam um sentimento muito forte nas pessoas, pois estas se identificam com o seu time, ídolos, conseguem expandir seus sentimentos e encontram a proteção de um grupo. Os indivíduos liberam suas emoções e tensões na presença de outras pessoas, o que na vida dentro da sociedade do trabalho é reprimido. Quando a população se identifica com um esporte, ela se sente dentro de um grupo. Elias (1992) afirma que a manifestação na companhia de outras pessoas é mais agradável e libertadora, porque na sociedade, de um modo geral, há poucas oportunidades para manifestações coletivas de sentimentos intensos.

¹ A permissão e expressão destas sensações levam o indivíduo a ser o agente principal nos momentos de lazer. Enquanto no mundo das obrigações as convenções sociais subestimam a capacidade do agente social, criando uma série de ações morais e clichês, no mundo do lazer o sujeito se desvincula dessa moral totalitária para uma moral “um pouco menos regrada”, por exemplo, a permissão de xingamentos em jogos, o uso de roupas sensuais, o consumo de bebidas alcoólicas, o flerte, as relações sexuais, a compra de produtos (pensando numa sociedade protestante inglesa). Todas

1.2 O *Ultimate Frisbee* e as características do esporte moderno

Além de características miméticas, o esporte moderno se caracteriza pela sua abrangência mundial e homogeneização de suas práticas (GEBARA, 2002). Podem-se apontar algumas das características fundamentais que reforçam essa idéia do esporte ser mundializado e homogêneo, como: secularização, especialização dos papéis, racionalização, burocratização, quantificação, busca do recorde e igualdade de chances na disputa (GUTTMANN, 1978). No *Ultimate Frisbee* a racionalização está presente dado que existe um conjunto de regras que se tornam um instrumento de manipulação e controle do jogo. Estas regras são feitas pela confederação internacional de esportes com discos. Esta confederação² regulamenta a realização de campeonatos e a prática esportiva. O *Ultimate Frisbee* é um esporte diferenciado, pois além dele conter todas as características dos esportes modernos e de estar inserido no âmbito do esporte-espetáculo ou alto-rendimento, ele contém todas as características da forma ressignificada do esporte³. Por ser relativamente recente este esporte incorpora já na sua estrutura burocrática e prática outros sentimentos do processo civilizador, como a integração de gêneros e o jogo limpo (*fair play*).

Um dos princípios desta modalidade esportiva é proporcionar um ambiente norteado pela busca do prazer e sociabilidade que valorizam as relações interpessoais transmitindo valores de respeito por individualidades, cooperação, integração interpessoal e participação voluntária. Nele ainda estão presentes características de não incentivar a violência dentro do jogo, a autovalorização, o reconhecimento de capacidades individuais próprias, vivências coletivas, atuação social, prazer na vivência esportiva desvinculado do desprazer de outros participantes, resistência ao sobrepujar e intenção de colaborar, valorização da ludicidade, do processo competitivo e não somente do resultado da competição, competição sem rivalidade, cooperação, não-discriminação de sexo, raça ou características físicas (MARQUES *et al*, 2006).

estas ações afastam por alguns instantes o peso de viver numa sociedade moralizante (ALMEIDA e GUTIERREZ, 2005).

² Conhecida como WFDF (*World Flying Disc Federation*) que é responsável por toda burocratização presente e regulamentação do esporte e abaixo da confederação existe em diversos países as federações. As federações conjuntamente com a WFDF são responsáveis pela quantificação do *Ultimate Frisbee*. São essas instâncias que organizam os campeonatos e quantificam vitórias, derrotas. Além disso, ela mensura os recordes conquistados durante os campeonatos.

³ O esporte como atividade de lazer apresenta-se de duas formas distintas, podendo ser praticado sob as normas do alto-rendimento ou sob uma forma ressignificada (Marques, 2004). Por isso, é possível afirmar que esta forma de manifestação não é homogênea, pois pode tanto se pautar em características e determinações do esporte de alto-rendimento num ambiente de não-trabalho, como pode proporcionar um ambiente norteado pela busca do prazer e sociabilidade, que valorize as relações interpessoais, transmitindo valores de respeito por individualidades, cooperação, integração interpessoal e participação voluntária.

1.3 Características formais do Esporte: o *Ultimate Frisbee* e suas regras

O *Ultimate Frisbee* como descrito no livro de regras da Federação Mundial de Esportes com Disco consiste num jogo, onde duas equipes com 7 integrantes cada, jogam um disco de plástico de 175 gramas num campo gramado com as dimensões de 64 metros de comprimento por 37 de largura, chamado campo de jogo e uma outra área com 18 metros de comprimento por 37 de largura chamada de *end zone*.

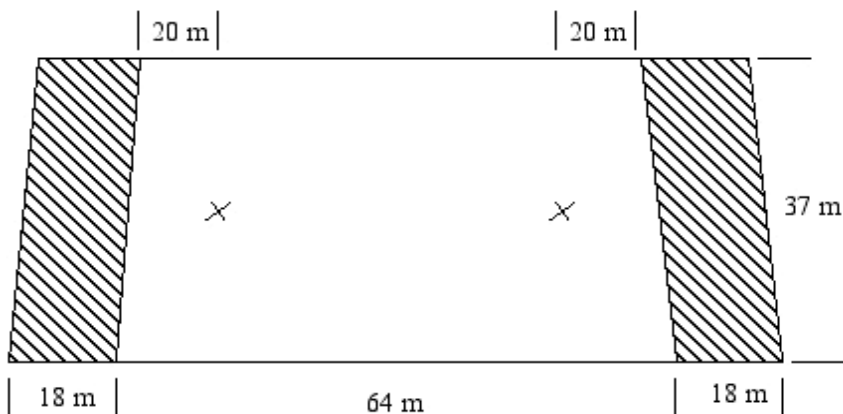


Figura 1. Dimensões do Campo de Jogo – fonte WFDF

O objetivo do jogo é apanhar o disco na área de gol (*end zone*). Ganha a equipe que marcar dezenove gols com uma diferença de pelo menos dois gols, ou até marcar vinte e um gols. Existe um intervalo de dez minutos quando uma equipe atinge dez gols.

No *Ultimate* encontram-se algumas semelhanças com o basquete como, por exemplo, o jogador ter um determinado tempo para ficar com o disco em mãos (10seg), não poder andar portando o disco e quando o passe é realizado, pode-se fixar um pé no chão (tipo pivô) e movimentar o pé que está móvel. Existe também semelhança com o rúgbi que consiste em o ponto ser marcado nas extremidades do campo, numa área pré-determinada chamada de *end zone*.

Uma das características fundamentais e que nos chamou a atenção para estudar esta modalidade esportiva é por este jogo não possuir árbitros, no entanto, existe a possibilidade durante uma partida de ter a presença de observadores que ajudam no esclarecimento de dúvidas sobre faltas. Esses observadores só estão presentes quando os jogadores de ambas as equipes estão de comum acordo. E eles não possuem a voz ativa de interferir no jogo, atuando apenas quando ocorrem conflitos em que os jogadores envolvidos ou os capitães não conseguem resolver. Nesta situação, o capitão chama o observador que estava mais próximo do lance e ele esclarece a dúvida.

Existem regras para guiar o jogo, estas são respeitadas pelos jogadores com o objetivo de manter o divertimento e a ludicidade e o espírito de jogo, o que entre seus praticantes é chamado de *"keep the spirit"*. A vitória acontece devido à habilidade e/ou a sorte dos jogadores de cada time e não pela trapaça de jogadores desonestos que se aproveitam do fato de não haver árbitros para tentar conquistar a vitória. O bom conhecimento das regras é fundamental para a fluência da partida.

Na ocorrência de uma infração é esperado que o jogador jogue através das regras e avise, ele próprio, que aconteceu uma falta. Desse modo, a jogada é retornada para aproximadamente o que seria se não tivesse acontecido a ilegalidade. Sempre que o jogo for parado, com exceção de um gol ou do final de um período de jogo, o movimento de todos os jogadores deve ser detido rapidamente para se manter as posições relativas dos mesmos. Os jogadores devem permanecer em seus respectivos lugares até que o marcador reinicie o jogo tocando no disco sustentado pelo lançador. Não há penalidades para quem quebra as regras, a jogada apenas é voltada.

A falta é o resultado do contato físico entre jogadores contrários. Uma falta pode ser chamada pelo jogador que recebeu o contato e deve ser anunciada dizendo-se em voz alta a palavra "FALTA" imediatamente depois que aquela tenha ocorrido. É considerada uma falta quando ocorre uma infração durante um "lançamento", onde houve contato entre o lançador e o marcador e antes que o disco seja lançado pelo jogador atacante. Outra situação que é considerada falta dentro do jogo *Ultimate Frisbee* é o comportamento perigosamente agressivo para a segurança dos companheiros ou a indiferença imprudente.

2. Análise Metodológica

O *Ultimate Frisbee* é um jogo inserido num ambiente competitivo e que, mesmo sem a presença de um árbitro para dirimir as regras, possibilita a construção de consensos dentro da partida. Essa construção de consensos só é permitida devido a particularidade de suas regras. Dado esta característica peculiar de não possuir juiz, este jogo torna-se um objeto de estudo interessante para a verificação de construções de consensos em ambientes competitivos.

Os jogadores responderam um questionário que continha dezesseis perguntas, das quais, três eram de cunho fechado, ou seja, perguntas referentes a nome, idade, sexo e treze de respostas abertas. Os indivíduos entrevistados fazem parte de várias

equipes de *Ultimate Frisbee* da cidade de São Paulo, de ambos os sexos, sendo 4 mulheres e 9 homens com idade entre 20 a 51 anos.

O questionário objetivou desvendar as características deste esporte e buscar seus aspectos diferenciadores.

Os itens a seguir resumem os questionamentos e seu objetivo:

- (a) anos de prática e frequência – verificar o tempo de contato que os indivíduos tinham com o esporte e a sua experiência (conhecimentos adquiridos resultantes da prática esportiva);
- (b) a adoção de um juiz para dirimir as regras dentro da partida – aceitação de um árbitro pelo grupo e se ele seria importante no jogo;
- (c) a posição mais importante dentro da equipe e a existência de uma hierarquização das posições – controle na argumentação;
- (d) a solução dos conflitos durante a partida e a relação com o conhecimento pleno das regras – conhecimento dos símbolos como forma imprescindível de construção do consenso;
- (e) a importância da experiência dentro do jogo para a fluência da partida – questionou-se se jogador mais experiente tinha um papel de autoridade dentro de uma equipe e como se manifesta essa autoridade;
- (f) se ocorria manipulação da argumentação – controle da argumentação;
- (g) participação das mulheres em times mistos e quais posições elas ocupavam geralmente – verificar se existia algum tipo de discriminação em relação à mulher e se elas ocupavam posições de importância dentro da equipe;
- (g) a punição a atitudes agressivas dentro da partida – construção de consenso em situações extremas;
- (h) competição era estimulada dentro do *Ultimate* – mostrar que o *frisbee* é um esporte competitivo;
- (i) tempo de atuação e se a prática do *Ultimate Frisbee* poderia incentivar as pessoas a desenvolverem relações mais cooperativas ou melhorar a relação entre elas no ambiente de trabalho – apropriação do consenso em outras esferas de vida.

Utilizou-se Jürgen Habermas para a interpretação dos dados, com sua maior obra a “Teoria da Ação Comunicativa”. Com o intuito fundamental de compreender a busca de consenso dentro do jogo e a ausência de ações estratégicas, como o vencer a qualquer custo. Verificando dessa forma se as ações dos jogadores estariam

pautadas no agir comunicativo⁴, caracterizando o jogo dentro do Mundo da Vida⁵ ou se essas ações estariam baseadas no agir estratégico⁶, que caracterizaria o jogo como fazendo parte do Sistema⁷.

3. A busca do consenso e a ação comunicativa no *Ultimate Frisbee*

3.1 Aspectos introdutórios da “Teoria da Ação Comunicativa”

Pela perspectiva habermasiana a sociedade é constituída por dois mundos, o Mundo da Vida e o Sistema. O Mundo da Vida é o local de construção de símbolos através da linguagem sem coerção. A formação do Mundo da Vida se dá através de uma cooperação para as trocas simbólicas que formarão a linguagem, objetos simbólicos e instituições. A forma de manifestação da linguagem neste local é denominada “ação comunicativa”. O conceito de Mundo da Vida corresponde a três estruturas formadoras essenciais: cultura, personalidade e sociedade – que são seus componentes intrínsecos e indissociáveis. O Mundo da Vida empírico corresponde aos conteúdos particulares específicos a uma forma de cultura, um tipo de sociedade, e uma estrutura de personalidade – estes conteúdos particulares variam no tempo e historicamente. A linguagem é o meio de constituição e transformação das estruturas do Mundo da Vida, tendo como funções básicas fomentar o entendimento mútuo, permitir a coordenação de ações e promover a socialização. A linguagem, portanto, é o principal traço característico do ser humano, que o torna um ser individual social e cultural, e lhe fornece identidade ao permitir-lhe compartilhar estruturas de consciência coletiva.

⁴**Ação comunicativa:** Na ação comunicativa, os participantes perseguem de comum acordo seus respectivos planos de ação sobre a base de uma definição comum da situação. (HABERMAS, 1987). Essa ação desempenha um papel essencial para o desenvolvimento coletivo e individual. (GUTIERREZ, 2002). Habermas (1987, p.196) ainda explica que: Sob o aspecto funcional do entendimento, a ação comunicativa serve à tradição e à renovação cultural, sob o aspecto da coordenação da ação, serve à integração social e a criação de solidariedade; e sob o aspecto da socialização, finalmente, serve para a formação de identidades pessoais.

⁵ **Mundo da Vida:** ou mundo vivido é o lugar das interações espontâneas, em que os locutores se encontram para conduzir o processo de argumentação, para formular suas respectivas pretensões de validade, para criticá-las, para aceitá-las, para chegar ao consenso (ROUANET,1987). Segundo Gutierrez (2002), o mundo da vida, só existe como espaço da ação comunicativa, e expressa o substrato necessário e prévio às ações estratégicas, que dependem de elementos construídos, ou aprendidos na interação comunicativa dos agentes sociais. O Mundo da Vida é o lugar transcendental onde falante e ouvinte se encontram (HABERMAS, 1987), e onde se dão os processos de reprodução cultural, de integração social e socialização (idem, 1987).

⁶ **Ação estratégica:** A ação estratégica é o resultado de uma mudança na coordenação da ação, em que aparecem meios de controle no lugar da busca comunicativa do consenso (GUTIERREZ, 2002). Meios como poder e o dinheiro partem de vinculações cuja motivação é empírica; codificam um acordo ‘racional com respeito a fins’ com quantias de valor suscetíveis de cálculo, e possibilitam o exercício de uma influência estratégica generalizada sobre as decisões dos outros participantes na interação, num movimento de engano e rodeio dos processos de formação lingüística do consenso. (HABERMAS, 1987).

⁷ **Sistema:** ou mundo sistêmico é regido pelos meios poder e moeda, expressos pelo campo da política e do mercado, e fundamentados na ação estratégica (GUTIERREZ, 2002). Para que esse Sistema exista, o substrato necessário é o Mundo da Vida, constituído a partir da ação comunicativa.

A ação comunicativa, como forma de mecanismo da coordenação das ações baseadas na intersubjetividade do entendimento lingüístico, vai acarretar a total ausência de coerção, já que as posições assumidas deverão levar em conta a possibilidade de que venham a ser contestada pelos demais, devendo ser provadas por suas pretensões de validade, e não por qualquer influência externa ou pelo uso da força.

O Sistema, por sua vez, é formulado pela perspectiva de ganhos sobre a natureza, onde há uma colonização do Mundo da Vida e incorporação da linguagem voltada agora para o uso instrumental. Este uso instrumental dá-se em dois locais, o Sistema Dinheiro – local onde a instrumentalização das ações ocorre pelo capital – e Sistema Poder – local onde a posição superior controla a comunicação. O Agir Instrumental vem dos estudos da Escola de Frankfurt, principalmente na década de 1940, sob o tema da razão instrumental e da dialética negativa de Adorno e Horkheimer. A razão instrumental representa um modo de conhecer do sujeito, que se apropria dos objetos de conhecimento unicamente com a finalidade de dominá-los e utilizar-se deles para fins instrumentais.

Na Teoria da Ação Comunicativa Habermas (1987) procura reabilitar as intenções originais da teoria crítica, e substituir o modelo crítico da dominação através da relação de apropriação material do excedente da produção que origina as classes sociais, pelo modelo de crítica da cultura moderna ou da modernidade, uma vez que os conflitos fundamentais da sociedade contemporânea não se dão mais ao nível da estrutura econômica, mas foram deslocados para a esfera superestrutural. Através dessas duas atitudes, de reabilitação e alteração simultânea do modelo crítico, Habermas procurou estabelecer um diagnóstico das patologias sociais contemporâneas que fornecesse à ciência social um referencial de análise e crítica das formas de dominação.

3.2 A manifestação do esporte e a teoria habermasiana

Ao considerar as formas de manifestação do esporte e principalmente os valores transmitidos pela prática, nota-se que é possível associá-las com a teoria de Habermas (1987 e 1989). Quanto à ação comunicativa é possível hipotetizar a transmissão de valores relativos ao respeito ao próximo e às suas opiniões, à não-rivalidade, à cooperação e à integração entre indivíduos que se inter-relacionam. Quanto à ação estratégica, além dos valores referentes à rivalidade, segregação, concorrência, sobrepujança ao adversário, valorização do resultado e alcance dos objetivos (vitória) a qualquer custo, também podemos perceber a colonização nas

formas de controle do esporte pelo Estado, o uso do esporte para conter a violência (Sistema Poder) e pelo sistema capitalista de produção, os espetáculos esportivos são um exemplo (Sistema Dinheiro).

Nota-se certa relação entre os valores do esporte de alto-rendimento e as ações estratégicas, e os valores do esporte como lazer e as ações comunicativas. Porém, isso não é tão simples. No esporte de alto-rendimento é possível observar ações cooperativas entre colegas, assim como não é difícil flagrar momentos de rivalidade e competição exacerbada em ambientes pautados no esporte como lazer. Estabelece-se nessa relação uma certa complexidade entre cooperação e competição no esporte, assim como de ações comunicativas e estratégicas, já que na realidade concreta as relações não se mostram tão exatas e definidas. Toda situação de interdependência entre dois ou mais indivíduos contém o jogo social expresso em: (a) Processo associativo: cooperação, acomodação e assimilação; (b) Processo dissociativo: competição e conflito.

No esporte a competição é condição para a ocorrência da prática. Por outro lado, a cooperação é importante, pois mantém os parâmetros mínimos para a prática esportiva. A partir do ponto de vista das semelhanças a respeito das formas de comunicação e inter-relação dos sujeitos envolvidos no esporte é possível percebê-lo e analisá-lo de acordo com os valores e objetivos desse ambiente, e a possibilidade de influência da cooperação e da competição.

3.3 A busca da ação comunicativa no esporte de alto-rendimento: caso *Ultimate Frisbee*

Haja vista o esporte ancorado no Sistema na busca do resultado a qualquer custo, utilizando-se de ações estratégicas para vencer, depara-se com um esporte que possui algumas características que denominamos comunicativas. O *Ultimate Frisbee* possui a característica singular de não possuir árbitros e de construir a comunicação no jogo pelo consenso, próximo do que Habermas denominou ação comunicativa.

Para confirmar tais características comunicativas existentes no *Ultimate Frisbee*, aplicou-se um questionário em atletas pertencentes às equipes da cidade de São Paulo.

Os atletas possuíam em média de 6 a 10 anos de prática e contato com a modalidade e uma frequência de pelo menos duas vezes por semana, o que os caracteriza como jogadores experientes. Esses jogadores possuem um longo contato com o *Ultimate Frisbee* além de, em sua maioria, possuírem experiência em jogos contra equipes de outras nacionalidades, o que lhes proporciona uma vasta bagagem

na construção de consenso, já que em uma partida internacional a construção de consensos tornar-se-ia prejudicada devido a dificuldade de se comunicar numa língua que não seja a materna. Segundo Almeida (*et al*, 2006) este é um problema ilocucionário do *Ultimate Frisbee*, porque ao privilegiar uma língua, o inglês, por exemplo, a equipe nativa de um país que o adota poderá levar vantagem em relação às outras.

A experiência dentro do jogo conduz a um maior nível de autoridade dentre os jogadores, ocasionando em uma hierarquia dentro da equipe, no caso a presença de um capitão. Essa autoridade aparece dentro do time quando existe a necessidade de orientação de jogadores menos experientes sobre como proceder diante de algumas situações. Como por exemplo, em situações de agressividade dentro de campo, o capitão orienta o jogador agressivo para que este re-avalie e melhore sua conduta dentro do jogo. O jogador com mais experiência orienta melhor os outros jogadores em campo. Essa autoridade e hierarquia são valorizadas e aceitas pelos jogadores, pois ambas ajudam na organização do time. Já a autoridade inquestionável de um árbitro é desvalorizada pelos praticantes da modalidade. A presença de um árbitro descaracterizaria o *Ultimate Frisbee* e prejudicaria o exercício da construção de consensos.

A arbitragem dentro do *Ultimate Frisbee* causaria uma perda no espírito de jogo como também, tornar-se-ia prejudicada a interação entre os participantes. A adoção de um árbitro não é bem vista pelos jogadores, pois uma pessoa imbuída de autoridade dentro da partida descaracterizaria a construção de consensos dentro do ambiente competitivo, umas das peculiaridades desse esporte.

Já que não existem árbitros no *Ultimate Frisbee*, os conflitos são solucionados através da compreensão das regras, lealdade, honestidade, ética durante a resolução de conflitos (falta) e o espírito de jogo. Neste processo de solução de conflitos surge o que Habermas (1989) chama de ações comunicativas, ou seja, interações nas quais as pessoas envolvidas se põem de acordo para coordenar seus planos de ação para a busca de consensos num processo denominado diálogo entre intersubjetividades intactas, em outras palavras, que os sujeitos se relacionam preservando seus valores e buscando a comunicação sem coerção.

E para que haja a solução dos conflitos é preciso que os jogadores possuam o conhecimento pleno das regras e isto é deveras importante para a fluência e o desencadear da partida. Habermas (1987) explica que para a construção de consensos faz-se necessário que ambos os interlocutores saibam e entendam os símbolos que são transmitidos. Desse modo, um indivíduo A só consegue se

comunicar com um indivíduo B sobre conteúdos específicos no momento em que cria, ao mesmo tempo, pelo uso de determinados símbolos uma intersubjetividade específica, em cujo quadro esses conteúdos são transmitidos e compreendidos (FREITAG e ROUANET, 1993). Por isso dentro do jogo, onde não há árbitros para dirimir as regras, o pleno conhecimento destas é muito importante.

Ainda a falta de pleno conhecimento das regras, por parte de um dos jogadores, impossibilita que um consenso seja construído através do diálogo, pois os dois interlocutores estão em níveis diferentes de entendimento do problema para a obtenção do acordo, prejudicando a comunicação. Desse modo, existem duas saídas:

a) Ou um dos jogadores aceita a argumentação do outro mesmo não compreendendo os motivos daquela argumentação.

b) Ou os jogadores com mais vivência no esporte usam a sua experiência para enganar o adversário e solucionar o problema da falta.

Nas partidas de *Ultimate Frisbee*, segundo os jogadores não existem uma posição mais importante ou mais valorizada dentro da equipe, todas o são, pois devido a dinâmica do jogo não é possível marcar um ponto individualmente. Essa visão dos jogadores que enxergam todas as posições dentro do jogo como importantes incita a um maior senso de coletividade e com isso uma melhor visão e participação na construção de consensos.

Considerações Finais

O jogo *Ultimate Frisbee* é uma modalidade diferente dos outros esportes coletivos que possuem características competitivas, pois ele tem como preceito fundamental a comunicação entre seus jogadores. Fato que o inclui na categoria Mundo da Vida mesmo na sua manifestação de alto-rendimento diferentemente dos outros esportes coletivo competitivos. Dentro desta visão, o *Ultimate Frisbee* pode ser considerado um esporte que na forma de alto-rendimento ou espetáculo continua com suas ações pautadas no Mundo da Vida, no agir comunicativo e não no agir estratégico.

Com os estudos realizados trabalhando o jogo *Ultimate Frisbee* e a Teoria da Ação Comunicativa de Jürgen Habermas foi verificado que o pleno conhecimento das regras por todos os jogadores faz-se necessário para que haja diálogos entendíveis para ambos os interlocutores na ocasião de uma falta. Sem esse conhecimento, o diálogo torna-se prejudicado, pois, seus jogadores se encontram em níveis diferentes

de entendimento. Desse modo, as construções dos consensos não são realizadas, impedindo que ocorra uma boa fluência da partida.

Quanto à presença de árbitros dentro de uma partida pode-se concluir que isto é um fator negativo, pois este causaria uma sensação de prejuízo durante a resolução de conflitos, criando até um clima de hostilidade entre os jogadores. Como as questões dúbias dentro da partida são solucionadas pelos jogadores envolvidos, estes se sentem satisfeitos com a resolução dos problemas através do diálogo. Com um árbitro dentro do campo não haveria construção de consensos por parte dos jogadores, o que descaracterizaria o *Ultimate Frisbee*.

Além disso, a permanência de um árbitro (uma pessoa imbuída de autoridade) resultaria em uma hierarquia. O árbitro imbuído de um poder soberano decidiria o certo ou errado, não possuindo diálogo, os jogadores procurariam enganá-lo para obter vantagem, como no *Ultimate Frisbee* busca-se o diálogo, não há um poder soberano ou uma entidade além do bem e do mau, e sim pessoas que praticam a modalidade e buscam o prazer, a diversão e o espírito do jogo. A hierarquia e autoridade são bem aceitas quando esta é presente dentro do time, como podemos ver quando os jogadores citam que é importante ter um capitão para a equipe.

Outro fato verificado que se mostrou importante é que a responsabilidade, de não cometer faltas e não querer burlar as regras ou coagir o adversário, fique com cada jogador. Isso é uma característica inerente das regras do *Ultimate Frisbee*, que por ser diferente de outros esportes coletivos-competitivos, torna-se um desafio para a personalidade de cada um dos praticantes. Essa característica e esse 'espírito de jogo' são encontrados no *Ultimate Frisbee*. Essa particularidade, além das mencionadas no texto anteriormente, torna o jogo do *Frisbee* uma modalidade esportiva com uma ampla gama de qualidades a serem estudadas.

Devido aos poucos estudos encontrados na área sobre esse esporte, acreditamos que com este trabalho, a curiosidade e a oportunidade sobre novos estudos na área serão estimuladas.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, M. A. B.; GUTIERREZ, G. L.; MARQUES, R. F. R.; PUCCINELLI, F. M. A construção de consensos numa prática esportiva competitiva: uma análise habermasiana do *Ultimate Frisbee*. *Revista Digital Educação Física y Deportes*, Buenos Aires, v.12, n.107, 2006.

ALMEIDA, M. A. B. ; GUTIERREZ, G. L. A busca da excitação em Elias e Dunning: uma contribuição para o estudo do lazer, ócio e tempo livre. **Revista Digital Educação Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 10, n. 80, 2005.

ELIAS, N. ; DUNNING, E. **A busca da excitação**, Lisboa: Difel, 1992.

FREITAG, B.; ROUANET, S. P. A obra: características gerais. *In*: FREITAG, B.; ROUANET, S. P.(Org.). **Habermas: sociologia**. São Paulo: Ática, 1990. p.12-67.

GEBARA, A. História do esporte: novas abordagens. *In*: PRONI, M.; LUCENA, R. (Org.). **Esporte: história e sociedade**. Campinas: Autores Associados, 2002. p.5-27.

GUTIERREZ, G. L. A contribuição da Teoria da Ação Comunicativa para a pesquisa em lazer. *In*: BRUHNS, H. T. **Lazer e ciências sociais**. São Paulo: Chronos, 2002.

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

HABERMAS, J. **Teoría de la acción comunicativa** (2 vol.), Madrid: Taurus, 1987.

_____. **Consciência moral e agir comunicativo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

WORLD FLYING DISC FEDERATION. Disponível em: <www.wfdf.org>. Acesso em 18 abr. 2006.

Data de recebimento: 05 /3/08

Data de aceite: 28/04/08

Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



You are free: to copy, distribute and transmit the work; to adapt the work.

You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor