

Valores educacionais olímpicos e significados atribuídos por uma comunidade virtual: Netnografia como ensaio para discussão de educação e mídia

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.002-013>

Leonardo Perovano Camargo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8587-5276>

Grau de formação mais alto: Doutorado

Instituição acadêmica: Universidade Federal do Espírito Santo - UFES

RESUMO

O Comitê Olímpico Internacional, a partir da divulgação de valores olímpicos, paralímpicos e educacionais do olimpismo torna-se um emissor que produz eventos, ritos, competições, documentos, formações, declarações, com a intenção de comunicar através de seus códigos, um conjunto de valores que são a priori tidos como positivos. O papel da mídia e a potencialização tecnológica que essa entidade possui hodiernamente contribui exponencialmente seja para organizar, seja para desorganizar, as intenções que o emissor original codificou. Como metodologia de pesquisa, utilizou-se da netnografia em uma comunidade virtual (QUORA), e como análise, o “paradigma indiciário” de Ginzburg, que possui uma relação com a semiótica e pode se relacionar com a teoria da comunicação e de valores do esporte proposta por Carr. Conclui-se que a relação subjetiva dos usuários da plataforma Quora permitiu a constatação da impossibilidade de definição de uma percepção aproximadamente uníssona a respeito dos valores expressos pelo Olimpismo e como eles chegam até o senso comum. Dentro da análise dos significados atribuídos pelos usuários da plataforma, entretanto, foi possível perceber que a hipótese da presença de nuances positivas, negativas e neutras, defendidas por Carr, estão presentes no conjunto de narrativas produzidas nesse estudo.

Palavras-chave: Valores Olímpicos, Educação, Mídia.



1 INTRODUÇÃO

“A opinião que é destinada a ser concordada por todos os que investigam, é o que queremos dizer com a verdade, e o objeto representado nesta opinião é o real. Essa é a maneira como eu explicaria a realidade.”

Charles Sanders Peirce

Encontramos elementos na teoria da comunicação que interferem em como algum evento, valor ou intenção é compreendida e significada entre as diversas subjetividades participantes do processo. Um emissor, que pode ser uma pessoa, grupo, empresa, instituição, emite mensagens com determinada intenção, sejam explícitas, sutis ou até inconscientes. O código, que pode ser uma linguagem, um gesto, um documento oficial, ou atos, é a forma que essa mensagem se organiza (ou desorganiza) a partir do emissor na direção dos receptores. O emissor ou destinador emite valores codificados para os receptores ou destinatários, que por sua vez, atribuem significados que podem encontrar eco ou refração. Esses novos significados podem se tornar novas formas comunicativas, e cabe ao emissor original se adaptar ou não as suas percepções de como seus valores foram interpretados. A forma como esses significados são produzidos, apreendidos e ressignificados são objeto de estudo da semiótica.

No caso específico deste manuscrito, pretendemos organizar um processo que ocorre a partir da comunicação de um órgão oficial, o Comitê Olímpico Internacional, a partir da divulgação de valores olímpicos, paralímpicos e educacionais do olimpismo. Esse emissor produz eventos, ritos, competições, documentos, formações, declarações, com a intenção de comunicar através de seus códigos, um conjunto de valores que são *a priori* tidos como positivos. Os códigos utilizados também são variados e a forma que chegam até os destinatários, ainda contam com intermediadores que podem desorganizar ainda mais a forma como esses valores serão ressignificados. O papel da mídia e a potencialização tecnológica que essa entidade possui hodiernamente contribui exponencialmente seja para organizar, seja para desorganizar, as intenções que o emissor original codificou. Os valores que intenta-se emitir são legados dos estudos e pensamentos do Barão Pierre de Coubertin (1863-1937), que por sua vez, bebeu de muitas fontes, principalmente dos valores dados as atividades atléticas na Grécia Antiga, que eram muito mais do que espetáculos esportivos, mas tinham um cunho ético que foi perdido no decorrer da história e retomado pelo mesmo no esporte moderno, culminando com a criação dos Jogos Olímpicos Modernos, que são o megaevento considerado como maior espetáculo cultural e esportivo mundial da atualidade.

A idealização dos Jogos Olímpicos Modernos foi proposta pelo Barão Pierre de Coubertin (1863-1937), a partir de sua intenção inicial de trazer a liberdade e o esporte promovidos pelo sistema educacional inglês, para a França (MULLER, 2000). O esporte poderia desenvolver a força moral da juventude a partir das experiências individuais com a prática esportiva, sendo possível a transferência desses aprendizados para a aplicação na vida como um todo (MIRAGAYA, 2009). A criação desse

conceito teve, além das práticas esportivas inglesas, os estudos de Coubertin sobre a cultura grega, em especial aos Jogos Olímpicos da Antiguidade, a partir das descobertas de intelectuais nas escavações arqueológicas da antiga cidade grega de Olympia, formando a base desse movimento (MULLER, 2000).

Coubertin fundou o Comitê Olímpico Internacional – COI (*International Olympic Committee – IOC*), o Movimento Olímpico e os Jogos Olímpicos da Era Moderna, e se considerava, antes de tudo, um educador. Os Jogos Olímpicos foram uma forma de proporcionar a visibilidade internacional do conceito de educação que ele trabalhava, se preocupando com a concepção da Educação Olímpica até o fim de sua vida. Coubertin sempre esteve interessado nas atitudes morais, e fazia críticas aos líderes esportivos mundiais por darem mais espaço a aspectos técnicos, não se preocupando com o denominado Espírito Olímpico (MIRAGAYA, 2009).

A partir dos manuscritos deixados por Coubertin, três conceitos foram escolhidos para serem a representação dos valores olímpicos. Esses valores sofreram uma adição de mais quatro, denominados valores paralímpicos, em especial a partir da reflexão causada pela criação das parolimpíadas, estimulada pelo grande número de pessoas com deficiência que os conflitos da segunda guerra mundial causaram. Mais recentemente, na produção de programas pedagógicos que disseminassem o movimento olímpico, foram elencados mais cinco valores, considerados os temas educacionais do olimpismo.

Os três valores olímpicos oficiais são: a) excelência: fazer o melhor que podemos, no campo de jogo ou em nossa vida profissional. O importante não é ganhar, mas participar, progredindo e desfrutando da saudável combinação de corpo, mente e vontade; b) respeito: incluindo o respeito por você e seu corpo, por outras pessoas, por regras e regulamentos, pelo esporte e pelo meio ambiente; e c) amizade: este valor está no coração do Movimento Olímpico. Encoraja-nos a ver o esporte como um instrumento para o entendimento mútuo entre indivíduos e entre pessoas de todo o mundo (COI, 2018).

Já entre os valores paralímpicos temos: a) coragem: engloba o espírito único do atleta paralímpico que busca realizar o que o público em geral julga inesperado, mas o que o atleta sabe como verdade; b) determinação: é a manifestação da ideia de que os atletas paralímpicos levam sua capacidade física ao limite absoluto; c) inspiração: quando o afeto pessoal e intenso é gerado a partir das histórias e realizações dos atletas paralímpicos, o efeito é aplicar esse espírito à vida pessoal; e d) igualdade: o esporte paralímpico atua como um agente de mudança para derrubar barreiras sociais de discriminação de pessoas com deficiência (INTERNATIONAL PARALYMPIC COMITTEE).

Por fim, os valores educacionais do Olimpismo são: a) alegria do esforço: os jovens desenvolvem e praticam habilidades físicas, comportamentais e intelectuais quando desafiam uns aos outros em atividades físicas e motoras, em jogos e no esporte; b) jogo limpo: que é um conceito do



esporte aplicado em todo o mundo de diferentes maneiras. Aprender a jogar limpo no esporte pode desenvolver o jogo limpo na comunidade e na vida; c) respeito pelos outros: quando os jovens que vivem em um mundo multicultural aprendem a aceitar e respeitar a diversidade, e praticam um comportamento pessoal pacífico, promovem a paz e a compreensão internacional; d) busca pela excelência: que pode ajudar os jovens a fazer escolhas positivas e saudáveis e a procurar ser o melhor em tudo que fazem; e e) equilíbrio entre corpo, vontade e mente: o aprendizado ocorre em todo o corpo, não apenas na mente, e a aprendizagem física por meio do movimento contribui para o desenvolvimento tanto intelectual quanto moral (BINDER, 2012).

Percebe-se o Movimento Olímpico como dinâmico, pois, a partir dos ideais de Coubertin, inspirado nas experiências gregas e inglesas, vem atualizando-se e refletindo-se, valorizando algumas questões em detrimento de outras, por meio de um processo com a intenção de alcance. Vemos que apesar das emissões de códigos que o Movimento Olímpico produz, a partir das ressignificações e atualizações sociais, ele consegue se adaptar e desenvolver, talvez devendo atribuir daí, em parte, o seu alcance global.

Observar as Olimpíadas contemporâneas somente com base em um megaevento esportivo, em um processo de ahistoricização – não considerando sua genealogia e atualizações –, poderia limitar a análise. Porém, ao não perceber qual o capital social (BORDIEU, 1997) valorizado coletivamente no fenômeno, também poderia ser visto como uma idealização ingênua.

O termo capital social sugere a cultura enquanto um fenômeno criativo e dinâmico. Em termos contemporâneos, determinados biotipos estéticos ou determinada performance esportiva proporcionariam determinado “capital social” aos seus possuidores. Esse conceito é percebido enquanto um agregado de recursos potenciais ou reais, ligados à posse de uma rede relativamente estável de relações de reconhecimento, provê aos seus membros determinado capital coletivamente percebido (BORDIEU, 1997).

A busca desta genealogia, ou historiografia, pode ser determinada a partir de um “paradigma indiciário” (GINZBURG, 1999), em uma comparação com diversas atividades que necessitam da análise de indícios para a confecção de explicações plausíveis. Da mesma forma que um médico colhe sintomas para elaborar um diagnóstico; que um detetive vasculha por evidências para definir uma acusação de crime; que um crítico de artes elenca detalhes como o uso de cores, forma como as pinceladas são dadas e elementos sutis de pinturas, como unhas, lóbulo de orelhas e detalhes na paisagem para determinar qual artista e em que época determinada obra foi produzida; que um psicanalista busca nas falas e atitudes de seu paciente, contradições, expressões faciais, narrativas, para determinar terapias; dentro da área da comunicação ou da história, esse paradigma indiciário, busca elementos na produção de uma explanação com uma concatenação lógica, podendo contribuir com os estudos semióticos.

Dentro deste estudo, a busca pelo paradigma indiciário partiu de provocações produzidas dentro de uma comunidade virtual (netnografia) para produção e rastreamento de sinais, indícios ou signos que despertassem reflexões de como os valores oficiais do Movimento Olímpico estão chegando em subjetividades que não tem qualquer relação com o mesmo, em uma tentativa de aprimorar futuras explorações sobre o tema, em audiências mais próximas, como com participantes de programas de educação olímpica por exemplo.

Destarte, descreve-se a metodologia que se deu para o rastreamento de indícios que pudessem corroborar ou confrontar as intenções oficiais deste fenômeno cultural, esportivo e educativo.

2 INDÍCIOS DAS ESTRUTURAS PEDAGÓGICAS GREGAS

A intenção desta sessão é a busca da compreensão de alguns indícios das estruturas pedagógicas da civilização grega no que diz respeito a Paideia dos cidadãos daquela época e sociedade. Esta análise é um suporte para a compreensão de como essas estruturas chegaram e foram ressignificadas nos dias atuais em outros contextos. Sabe-se que as próprias reflexões filosóficas gregas têm origens diversas, especialmente na civilização egípcia, que também tinha um potencial intelectual considerado avançado para o seu tempo.

Considera-se o registro da primeira atividade com intencionalidade pedagógica justamente no Antigo Egito. Segundo Manacorda (1989), o processo de desenvolvimento dessa civilização, se deu pela capacidade de ensinar seus membros em instituições pedagógicas os saberes matemáticos, astronômicos e de construção para o desenvolvimento hidráulico no solo fértil das margens do Rio Nilo, provendo abundância alimentícia em uma localidade fixa. O mesmo autor afirma que os registros já demonstram que o conhecimento era acessível apenas as classes dominantes, ficando aos demais, apenas o necessário para a execução das tarefas dadas pelos detentores do poder, demonstrando que a elitização da educação, tão criticada na atualidade, faz parte das origens de suas instituições.

No Antigo Egito encontra-se o berço da literatura e arte expressivas, a criação do papiro (suporte adequado a escrita e disseminação dos textos), arquitetura em pedra, e mesmo sem rastros de instituições pedagógicas organizadas, existem registros de textos de caráter moral e comportamental, como os dos "Livros dos Sábios", contendo elementos da tradição oral que finalmente puderam ser organizados e registrados. Houve com o passar do tempo a inserção de exercícios físicos, arte da guerra e arte da oratória, com o objetivo de formar guerreiros e políticos, oriundos de classes nobres (CORRÊA; KRATANOV, 2013).

A partir de 2100 a.C. a arte das letras transforma a sociedade egípcia que migrou gradativamente da tradição oral para a capacidade de ler e escrever, provendo aos que obtinham esse conhecimento, a capacidade de poder acessar o saber diretamente dos livros, não precisando de uma intermediação contínua dos sábios. O ensino das classes dominadas passa a ser necessário para manter

a submissão, fazendo com que reconheçam seu papel através do ensino de normas de conduta, enquanto a educação bélica e intelectual continuava privilégio das elites. Esse dualismo é a marca registrada de toda a educação antiga até a revolução cultural do cristianismo, segundo Franco Cambi (1999).

No período de 2500 a 1400 a.C. existia uma cultura denominada minoica, na Ilha de Creta, que divergia da melancolia dos templos egípcios, ao se basear em um perfil marítimo e comercial. Essa cultura foi o alicerce da Grécia Antiga, mesmo não sendo os gregos um povo homogêneo, formaram sua identidade a partir dessa cultura de trocas culturais e comerciais. Três povos que chegaram sucessivamente a esse território moldaram a cultura minoica drasticamente: os jônios, os eólios e por último, os dórios (CORRÊA; KRATANOV, 2013).

Os jônios eram um povo guerreiro, mas se apropriaram do território sem destruir a cultura minoica. Entretanto as guerras dos jônios com os invasores seguintes, os eólios, enfraqueceram a civilização minoica. Mesmo com os eólios tendo construído um forte império na localidade, acabaram perdendo para os dórios, que praticamente dizimaram os minoicos. Ao contrário dos jônios e eólios, os dórios não professaram a religião minoica, a reservando as classes mais baixas, sendo incorporada pela Grécia Clássica posteriormente. Assim, vemos um conflito cultural religioso, em um povo acostumado a trocas culturais, porém forjado em batalhas constantes, sendo essa a origem do povo grego, e que exigiu alterações em seus processos de educação. Deste modo, constatou-se a divergência da educação na origem grega, em relação ao Antigo Egito, ao tornar a educação um pouco mais igualitária, ao oferecê-la ao homem comum, dentro do ideal democrático (CORRÊA; KRATANOV, 2013).

Esses conflitos foram terreno fértil para a criação de diversas histórias, poemas longos de feitos extraordinário de heróis, denominados de “epopeias”, sendo a epopeia homérica, a base intelectual para a religião e educação dos antigos gregos. Uma característica que coloca a religião grega em disparidade com outras religiões conhecidas é sua característica de rivalidade, divergindo das outras que sempre apresentam um caráter de adoração. Seus deuses têm traços humanos e, portanto, carregam valores que os põe em questionamentos morais, os qualificando como deuses pelo fato isolado de serem imortais, e mesmo assim acreditavam que os humanos que agissem como heróis também alcançariam a imortalidade (CORRÊA; KRATANOV, 2013).

Assim, essa competição constante, existente inclusive nos textos religiosos entre os deuses e heróis, trazia a necessidade de superação constante, característica extremamente útil na realidade que viviam de conflitos permanentes. Temos assim, a educação homérica como primeira versão da Paideia grega, proporcionando a introdução do conceito de excelência, exacerbação da subjetividade do homem, e desejo individual de se tornar herói, aquele que preferia a morte a uma existência limitada,



trazendo glórias em combate para o Estado em formação com promessas de imortalidade com seus próprios méritos (CORRÊA; KRATANOV, 2013).

Essa busca em se tornar herói, com denominadas características valorizadas pela sociedade da época, é resumida no conceito de excelência, tendo seu sentido dado em origem, pelas poesias heroicas da *Ilíada* e *Odisseia*, levadas de geração em geração na sociedade grega via tradição oral, tendo seus poemas musicados e servindo de inspiração para a formação de jovens corajosos. Havia uma concepção de que o homem pode se educar, porque pode se modificar, e acreditavam que essa educação poderia se traduzir em um projeto de busca pelo ideal, pelo excelente, alega Gilda Barros (2006), baseando-se nos registros de Werner Jaeger.

O mito de Aquiles é narrado na *Ilíada* de Homero, e relata a história do filho de um mortal (Peleu), com uma deusa (Tetis). A ninfa marinha Tetis, deixou Aquiles com seus pais ainda jovem, que o entregou a um sábio centauro, Quíron, para educá-lo, afirmam Roseli Silva e José Melo (2008), o educando tanto no combate como no pensamento. Aquiles era considerado belo, forte e corajoso, ideais valorizados na cultura grega. Recebeu o título de herói e participou de várias batalhas, sendo a guerra de Troia a mais importante.

Assim percebe-se a ética de Homero, na figura de Aquiles como ideal moral da honra, uma ética aristocrática da coragem, o amor da glória, reconhecendo objetivamente o valor (MARROU, 1990).

Essa ética de existência soma-se aos aspectos técnicos, das demandas práticas do mundo da vida, sendo assim a formação do conteúdo da educação homérica. A parte técnica seria como manejar armas, praticar jogos e esportes cavalheirescos, música, artes, oratória; já a ética apresentava algo acima de uma moral de preceitos, mais um tipo ideal de indivíduo a se formar, um ideal de excelência, o arete (SILVA; MELO, 2008).

3 METODOLOGIA

A prática esportiva, a partir do pensamento de Bailey (2005), poderia alterar determinada realidade ao unir indivíduos de diversas origens sociais, proporcionando oportunidades de convívio na construção de redes de relacionamento ou, até, formas de aprimoramento econômico decorrentes das situações colocadas pela prática. Poderia, também, oferecer uma melhoria nas relações sociais ao aperfeiçoar o senso de coletividade ao redor de um programa esportivo social; desenvolver habilidades, capacidades, funcionalidades e competências, que seriam, então, utilizadas para a transformação das histórias de vidas dos participantes; e apurar as capacidades críticas e de exposição de visão de mundo, mudando o local do poder e aprimorando o surgimento de lideranças, coesões sociais e comunitárias para tomadas de decisão.

Toda atividade de ensino deveria possuir função social, e os conteúdos de aprendizagem são instrumentos que explicitam as intenções educativas, mesmo em ambientes de ensino não formais, como é o caso dos programas sociais esportivos analisados. Entre os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, encontramos o ensino de valor expresso majoritariamente no último, sendo necessário adaptar os conteúdos atitudinais a situações reais do aluno, aproveitar conflitos que apareçam em vivências de aula, promover debates sobre valores e introduzir processo de reflexão crítica, normas sociais de convivência, favorecendo modelos de atitudes e fomentando a autonomia moral de cada aluno (ZABALA, 1998).

Há uma dúvida também em relação à “transferência de virtudes esportivas” para outros contextos da vida. Há o questionamento se a coragem necessária para realizar um desarme¹ no *rugby* ou o senso de obrigação que um jogador adquire ao reorganizar o jogo observando as regras são qualidades que ele também levaria para as dificuldades ou as confusões da vida moral humana. Essa análise da transferência, se testada empiricamente de forma fria, poderia ser tomada em uma teoria behaviorista ou atomística que se tornaria cega às complexidades da motivação humana. Se a visão de moralidade se restringir apenas à combinação de cumprimento de regras e à ideia de que o esporte é independente da moral, estaríamos nos abrindo a formas de competição profundamente questionáveis e até bárbaras – do boxe com punhos livres às lutas gladiadoras até a morte –, sem qualquer censura moral ou mesmo debate (CARR, 1998).

Nichols (2007) argumenta que o papel do esporte em programas sociais pode gerar impactos positivos, dependendo de planejamento e avaliação de evidências, trazendo uma categorização de tipologia de redução a partir do nível de risco dos participantes baseado no pensamento de Brantingham e Faust (1976).

Brantingham e Faust (1976) apontam uma classificação dos programas a partir dos riscos dos participantes da intervenção. No primeiro não há risco iminente, entretanto direciona-se a modificação de condições de risco no ambiente físico e social em geral como esforço de prevenção. No segundo, identificam-se regiões vulneráveis, e dentro desse local pretende-se prevenir a transgressão da lei de grupos que vivem em circunstâncias consideradas de risco. Já na terceira, com indivíduos que já transgrediram a lei, buscaria a prevenção da reincidência. Esse modelo conceitual ajudaria a compreender os esforços na prevenção de crimes, na intenção de oferecer suporte à discussão interminável entre os que advogam a “punição” e aqueles que acreditam em “tratamento”.

Além dessa divisão em níveis de risco, Nichols (2007) sugere uma categorização dos programas baseados em seus mecanismos de ação. Entre os três mecanismos de ação dos programas, a primeira categoria, *distração*, pretende entreter e afastar os indivíduos de situações onde o crime poderia ser cometido, ocupando o tempo livre e evitando o tédio. No caso da *retenção*, a finalidade é que o

¹ Traduzido do original *tackle*.

programa ocorra em um lugar e em um modo em que o indivíduo saiba que poderia sofrer algum constrangimento caso não cumpra alguma regra ou cometa alguma infração. Assim ele se sentiria desestimulado a cometer qualquer tipo de crime, pois estaria mais propenso a ser pego. Já no caso do *desenvolvimento pró-social*, pretende-se trabalhar o desenvolvimento e o aprimoramento pessoal, na intenção de modificar algum comportamento, sendo o preferido para atuar com os que já cometeram algum crime, trabalhando a reflexão sobre a atitude (NICHOLS, 2007).

A tipologia do programa seria uma combinação do nível de risco dos participantes com o seu mecanismo para, a partir daí, planejar o *design* do programa, definir qual seria o papel do esporte dentro dele e como fazer a sua avaliação. O *design* e a avaliação devem começar a partir de uma “teoria de mudança”, justificando sua ação pela modificação de alguma realidade, com base em evidências que podem ter diferentes concepções metodológicas e ser influenciadas pelo juízo de valor de quem as produz (NICHOLS, 2007).

Esse parece ser um problema comum em projetos/programas sociais esportivos, em que os valores disseminados também são os dos professores e/ou os da instituição que a representam (governo, religião, militar etc.) sem um norte metodológico ou valorativo positivo, sendo, portanto, uma questão complexa. Para compreendê-la melhor, precisar-se-ia de mais pesquisas e que os tomadores de decisão se orientassem por meio da ciência produzida nos centros de pesquisa.

A plataforma escolhida para a produção do rastreamento e confrontação foi o Quora. Refere-se a uma rede social virtual internacional que se caracteriza pelo estilo de perguntas e respostas, seja por especialistas, seja pela opinião dos frequentadores, nas quais requerem um esforço a mais na resolução dos problemas. A escolha dessa plataforma baseou-se na política da necessidade da inserção por meio do nome verdadeiro dos usuários, além de sua qualificação, reduzindo as chances das respostas serem simples ofensas ou comentários desrespeitosos. Outro ponto positivo da plataforma é o desenvolvimento de um algoritmo próprio, escolhendo usuários mais aptos a responder determinada questão, além do ranqueamento de respostas baseado em uma análise de conteúdo, e da possibilidade de moderação de conteúdo impróprio (plágio, assédio, e artigos ou notícias falsas).

Após cadastro na plataforma, foram feitas dez perguntas aos usuários sugeridos pelo algoritmo, entre 30/03/2020 e 10/04/2020. Foram obtidas o total de 23 respostas até 11/06/2020. Três perguntas ficaram sem respostas. Elas estavam ligadas a alguns dos valores educacionais do Olimpismo e ao próprio Movimento em si, reduzindo a amostra a 23 respostas em sete perguntas respondidas, organizadas no Quadro 1.

Quadro 1 – Quantitativo e natureza das respostas no Quora

Perguntas	Quantidade de respostas	Natureza das respostas
Pelas suas experiências pessoais, você acredita que o esporte estimula valores morais positivos?	6	Positivas: 3 Negativas: 2 Neutra: 1
Por que um projeto social esportivo alteraria alguma realidade social?	2	Positivas: 2
Quais valores as olimpíadas passam para você?	1	Neutra: 1
Você acredita que o esporte ensina o valor da alegria em esforçar-se? E esse valor poderia ser usado em outros aspectos da vida?	4	Positivas: 3 Neutra: 1
Por que o esporte poderia ensinar o valor do jogo limpo? E como esse valor poderia ser usado em outros aspectos da vida?	2	Positivas: 2
Por que o esporte poderia ensinar o valor do respeito pelos outros? E como esse valor poderia ser usado em outros aspectos da vida?	5	Positivas: 3 Neutras: 2
Ao matricular seu filho/a em uma escolinha de esportes, por que você optaria por uma tradicional (técnicas e táticas da modalidade) ou por que você optaria por uma que tem foco em ensino de valores (discutir valores como fair-play, respeito...)?	3	Positiva: 1 Negativa: 1 Neutra: 1

Fonte: Dados da pesquisa.

As respostas foram extraídas, gerando dois documentos de texto: um com as respostas obtidas no Quora e outra com os valores professados oficialmente pelo movimento olímpico. Posteriormente esses dois documentos de texto foram tratados no *software TagCrowd*, em sua versão *online (tagcrowd.com)*, em 12/06/2020. O *TagCrowd* é um *software* que cria nuvens de palavras em elementos textuais a partir da análise da frequência e similaridade com a qual determinados termos se destacam no documento.

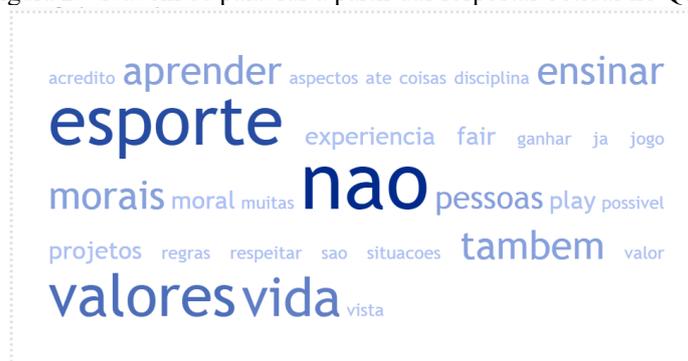
A nuvem de palavras dos valores indicados pelo movimento olímpico é apresentada na Figura 1, e a nuvem de palavras expressa pelo conjunto das respostas dos respondentes do Quora é apresentada na Figura 2. O *software* foi configurado para a análise em língua portuguesa, limitando ao máximo de 50 entradas a serem expostas, com limite mínimo de frequência de duas ocorrências.

Figura 1 – Nuvem de palavras a partir dos valores expressos pelo MO



Fonte: Aatoria Própia.

Figura 2 – Nuvem de palavras a partir das respostas obtidas no Quora



Fonte: Aatoria Própia.

Na nuvem produzida com base nos valores expressos pelo movimento olímpico, nota-se em destaque principal a palavra “esporte”, seguida de “corpo” e com diversos valores considerados positivos na sequência. Já na nuvem dos respondentes do Quora, percebe-se a palavra “não”, seguida de “esporte” e das palavras “valores” e “vida”, sugerindo uma negação dessa relação e justificando a necessidade do confronto.

4 DISCUSSÃO

Apesar da suposição de uma relação negativa a partir das nuvens de palavras, na análise da natureza das respostas dadas pelos usuários, em positivas, negativas e neutras, percebeu-se uma leve tendência a respostas positivas, com detalhes qualitativos levantados pelos usuários.

Esses detalhes dialogam com as possibilidades dos valores educacionais do esporte propostas por Carr (1998) poderem ser: negativas, por trazerem competição exagerada e agressão; positivas, por estimularem cooperação e espírito de equipe; ou neutras, pois os esportes, jogos e atividades físicas não demonstram características inerentes de moralidade, estando à parte de questões morais mais amplas de um ponto de vista educacional.

Ao serem perguntados sobre suas experiências pessoais e se o esporte estimularia valores morais positivos, dentre os respondentes que tiveram as respostas classificadas como negativas um afirmou que o esporte tem “um papel moral forte, ao ponto de interessar aos intelectuais que servem ao poder, e bem antes de Mussolini, dos EUA, da URSS ou de Vargas” (Usuário Quora 01 - UQ01), porém, enquanto experiência pessoal, o esporte o corroe moralmente, lhe ensinando a descumprir todas as regras e desrespeitar autoridades sempre que pôde. Já UQ02 (Usuário Quora 02) afirmou que, apesar de a maioria das suas respostas no Quora serem a respeito de futebol, acredita no esporte como algo que faça mais mal do que bem, principalmente porque, para ele, a mensagem principal do esporte seria a de que “não há problema moral em se locupletar da tristeza alheia”. Porém, UQ03 recorda do ditado do criador do aikido, Morihei Ueshiba: “Não vale a pena uma vitória que gere derrotados”.

Entre os que tiveram as respostas classificadas como positivas, tem-se UQ04 que afirma que por desviar de mentalizações negativas/depressivas, haveria a valorização de “aspectos saudáveis, de cooperação e trabalho em equipe”. Porém há o cuidado pois “valores morais podem ser subjetivos, culturais e não aplicáveis a todos indistintamente”, citando como exemplo o astrólogo Olavo de Carvalho como alguém que acreditaria que caçar e fazer churrasco com ursos seria uma atividade esportiva. Esse destaque é interessante, pois, no século XIX, na Inglaterra, a aristocracia rural considerava a caça de animais como esporte, e essa reflexão contribui com a discussão sobre o “compasso moral” das sociedades, guiada pela concepção de esporte que expressam.

UQ05 também respondeu positivamente, porém destacando que dependeria de qual modalidade estaria sendo praticada. A resposta dele foi complementada por UQ06. Para este, existiriam “esportes verdadeiros”, e lutas por exemplo, não deveriam ser levadas nessa consideração.

Já a resposta classificada como neutra, dada por UQ07, é a de que “valores morais são valores morais, esporte não tem valores morais, esportistas, podem ter valores morais”. Ele afirma que, ao jogar *World of Warcraft*, presenciou diversas histórias que seriam moralmente positivas mas que não diria que isso faria “*Warcraft* estimular valores positivos”.

Ao serem questionados sobre como um projeto social esportivo poderia alterar alguma realidade social, os que responderam positivamente disseram que os projetos sociais esportivos possuem um apelo considerável para a maioria das pessoas, principalmente entre as mais jovens. “Sendo assim, torna-se provável que um indivíduo em situação socialmente vulnerável vá desejar ser como um ícone esportivo e não como um possível membro à margem da sociedade” (UQ08). Já UQ09 acredita que esses projetos podem proporcionar oportunidades para crianças sem perspectiva de vida em escolas sucateadas e imersas à violência de sua comunidade local, além da possibilidade de ser “possível ensinar lições de vida apenas ao ensinar o espírito esportivo e a respeitar as regras do esporte”.



Ao serem perguntados sobre quais valores as Olimpíadas passariam para eles, apenas um usuário deu uma resposta considerada neutra, de que passava quando o lema era “o importante não é vencer, é competir” (UQ10).

Já ao serem questionados sobre a crença de que o esporte poderia ensinar o valor da alegria em esforçar-se e se ele poderia ser utilizado em outros aspectos da vida, não se obtiveram respostas negativas. As classificadas como positivas afirmaram enfaticamente que “sim”, nas duas situações (ensina o valor e o utiliza na vida), mas que dependeria mais de “aprender” do que de “ensinar” (UQ11), desde que não chegue a uma obsessão (UQ12).

A resposta classificada como neutra sugere que dependeria da sua personalidade e do que você tiraria das experiências com o esporte. Algumas pessoas ficariam mais ansiosas a competir e outras adotariam aspectos como a dedicação e disciplina em diversas áreas da vida (UQ13).

Ao serem perguntados sobre a possibilidade de o esporte ensinar o valor do “jogo limpo” e se esse aprendizado poderia ser aplicado em outros aspectos da vida, foram obtidas apenas respostas positivas. Os usuários da plataforma responderam que, por ser uma atividade socializadora, o esporte contribuiria para a noção do trabalho em equipe e sobrevivência coletiva, sendo uma ferramenta para o ensino da ética, respeito à regra, ao adversário e de que a disputa é mais importante que o resultado, em termos pedagógicos, do esporte como educação (UQ14). UQ13 complementa que o ensino e reforço das regras do jogo poderia ser suficiente para ensinar esse valor aos participantes e, por meio de analogias com situações de vida, poderia reforçar uma atitude ética.

Ao serem questionados se o esporte poderia ensinar o valor do respeito pelos outros e se esse valor poderia ser usado em outros aspectos da vida, os que responderam de forma positiva elencaram que, por meio da disciplina, haveria o fortalecimento do caráter para enfrentar e respeitar adversários e desafios (UQ15). Já UQ13 complementa que respeitar a força alheia e não subestimar oponentes o tornaria digno da competição, sendo uma forma de saber se colocar diante de competidores e em outras situações da vida. UQ16 sugere que os esportes em grupo teriam essa característica positiva potencializada por conta da interação com outras pessoas.

Entre as respostas classificadas como neutras, temos a de UQ17. Ele afirma que o esporte não ensinaria valores a ninguém, mas poderia ser uma ferramenta utilizada por alguns professores de forma sistemática, não havendo uma relação natural entre os dois. UQ18 traz uma resposta pragmática. Para ele, dependeria das intenções individuais com determinada prática esportiva.

Ao serem questionados sobre qual característica seria mais importante para a decisão de matricular um(a) filho(a) em escolinha de esportes, se seria o ensino de técnicas e táticas ou o ensino de valores, aquele que considerou essas relações negativamente afirmou que no “mundo real, não existe *fair play*”, citando como exemplo a compra de máscaras pelo atual (2020) presidente estadunidense Donald Trump, de uma remessa que estava destinada ao Brasil. O usuário do Quora



acredita que ensinar *fair play* seria o equivalente a “ensinar a ficar no último da fila sem reclamar”, complementando que, ao “aprender judô, jiu-jitsu, karatê, krav-magá e mma, tudo junto (sic)”, iria “aprender valores sem aprender a abaixar a cabeça para os desafios que a sociedade nos impõe” (UQ19).

Já UQ20 classificou como positiva. Para ele, o ideal seria a combinação das duas coisas. Seus instrutores de hipismo eram militares aposentados que o ensinaram muita técnica e davam muito valor ao *fair play*. Ele aprendeu a não culpar o cavalo e saber ganhar e perder, respeitar os limites do animal. Citou como exemplo um dia de competição que estava fazendo um calor intenso e percebeu que o seu cavalo estava ofegante, fazendo-o desistir da competição. Finaliza dizendo que a técnica é fundamental, pois não haveria competitividade sem ela, baseando-se apenas no *fair play*.

A última das respostas, classificada como neutra, foi de UQ21. Ela afirma que levaria seu/sua filho(a) a aulas de algumas modalidades mais próximas do gosto pessoal manifestado e, no fim, deixaria a cargo do(a) próprio(a) a definição de onde ficar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação subjetiva dos usuários da plataforma Quora permitiu a constatação da impossibilidade de definição de uma percepção aproximadamente uníssona a respeito dos valores expressos pelo Olimpismo e como eles chegam até o senso comum. Na organização da teoria da comunicação, percebe-se que há diversos ruídos entre o emissor e o destinatário, atravessados principalmente pela mídia, experiências de vida e cenário político.

Entretanto, foi possível perceber que a hipótese da presença de nuances positivas, negativas e neutras, defendidas por Carr, estão presentes no conjunto de narrativas produzidas nesse estudo. O conjunto de experiências individuais e os valores já trazidos por cada praticante dialogaria em maior ou menor nível durante as práticas esportivas e poderia potencializar ou alterar algumas destas percepções, formando lembranças de doces sucessos para alguns, enquanto a de amargas decepções para outros.



REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. 5ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ANTUNES, Scheila Espindola. *Projetos esportivos de caráter social – um estudo de caso com jovens em conflito com a lei*. Orientador: Otávio Guimarães Tavares da Silva. 2019. 185 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018.
- ASSUMPÇÃO, Luís Otávio Teles et al. *Temas e questões fundamentais na sociologia do esporte*. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, v. 18, n. 2, p. 92-99, 2010.
- BAILEY, Richard Bailey. *Evaluating the relationship between physical education, sport and social inclusion*. Educational Review, 57:1, 71-90, 2005.
- BARROS, Gilda N. M. *Arete e Cultura Grega - Pontos e Contrapontos*. Videtur. Editora Mandruvá: São Paulo, 2006.
- BETTI, Mauro. *O que a semiótica inspira ao ensino da educação física*. Discorpo, São Paulo, v. 3, p. 25-45, out. 1994.
- BETTI, M.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; GOMES-DA-SILVA, E. *Uma gota de suor e o universo da educação física: um olhar semiótico para as práticas corporais*. Revista Kinesis, Santa Maria, v.1, p. 91-106, jan/jun. 2013.
- BINDER, Deanna L. Olympic values education: evolution of a pedagogy. *Educational Review*. p. 275-302, 2012.
- BOURDIEU, Pierre. O capital social – notas provisórias. In: CATANI, A. & NOGUEIRA, M. A. (Orgs.) *Escritos de Educação*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BREIVIK, G. *Sport in High Modernity: sport as a carrier of social values*. Journal of the Philosophy of Sport. v. 25, n. 1, p. 57-71, May, 1998.
- CAMBI, F. *História da pedagogia*. Tradução de Álvaro Lorencini. São Paulo: Unesp, 1999.
- CARR, David. *What moral educational significance has physical education? A question in need of disambiguation*. In: MCNAMEE, Mike; PARRY, Jim. *Ethics and Sport*. London: E&FN Spon, 1998.
- CHARLES RIVER EDITORS (ed.). *The Ancient Olympic Games: the history and legacy of ancient greece's most famous sports event*. [S. L.]: Charles River Editors, 2014.
- COI - COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. *Carta Olímpica*. Laussane: Didwedo S.à.R.L, 2015.
- COI - COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. *Os Fundamentos da Educação aos Valores Olímpicos: Um programa baseado no desporto*. Lausanne, Suíça, 2017. Tradução para língua portuguesa pelo Comitê Olímpico Cabo-verdiano, 2021.
- CORRÊA, R. A.; KRATANOV, S. V. *Fundamentos Históricos e Filosóficos da Educação*. Batatais: Claretiano, 2013.
- CORREIA, M. M. *Projetos sociais em Educação Física, Esporte e Lazer: Reflexões preliminares para uma gestão social*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 29(3), p. 91-105, 2008.



DaCOSTA, L.P. *Educação olímpica como metalinguagem axiológica: revisões pedagógicas e filosóficas de experiências internacionais e brasileiras*. In: REPPOLD FILHO, A.R.; MAGALHÃES PINTO, L.M.S.; RODRIGUES, R.P.; ENGELMAN, S. (Orgs.) Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2009, PP. 17-28.

DANISH, Steven J.; NELLEN, Valerie. C. *New Roles for Sport Psychologists: Teaching Life Skills Through Sport to At-Risk Youth*. Quest, 49(1), 100–113. 1997.

GOLDEN, Mark. *Sport and Society in Ancient Greece*. New York: Cambridge University Press, 1998.

GINZBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas e Indícios: Morfologia e historia*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A., 1999. 207 p. ISBN 84-7432-337-1.

MANACORDA, M. A. *História da educação: da Antiguidade aos nossos dias*. Tradução de Gaetano lo Monaco. São Paulo: Cortez, 1989.

MANDELL, Richard D. *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 1986.

MARROU, H. I. *História da Educação na Antiguidade*. São Paulo, EPU, Brasília, 1990.

MIRAGAYA, Ana. *Educação Olímpica: o legado de Coubertin no Brasil*, p. 41–58. In: REPPOLD, A. et al. *Olimpismo e Educação Olímpica no Brasil*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009, 270 p.

MÜLLER, N./IOC. (eds). *Pierre de Coubertin Olympism Selected Writings*. Lausanne: IOC, 2000.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo, Perspectiva, 2003.

SILVA, Roseli G. A. da.; MELO, José Joaquim P. *A formação do homem ideal: o herói grego e o cristão*. Seminário de Pesquisa. Programa de Pós-graduação em Educação. Universidade Estadual de Maringá, 2008.

STEENBERGEN, J. ; TAMBOER, J.W.I. *Ethics and the double character of sport: an attempt to systematize discussion of the ethics of sport*. Ethics and Sport. editor / M.J. McNamee ; S.J. Parry. London : E & FN Spon, 1998.

STEGEMAN, H.; JANSSENS, J. Introduction. In: JANSSENS, J., STEGEMAN, H., HILVOORDE, I. VAN et al (eds). *Education through Sport - An Overview of Good Practices in Europe*. Nieuwegein: Arko Sports Media, 2004, p. 14-32.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.