

CÂMBIO: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO SOBRE A PRÁTICA ESPORTIVA ADAPTADA PARA IDOSOS, PAUTADA PELA COMPETIÇÃO

Recebido em: 12/12/2014

Aceito em: 23/10/2015

*Eduardo Hauser*¹

UDESC

Florianópolis – SC – Brasil

*Raquel da Silveira*²

*Marco Paulo Stigger*³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Porto Alegre – RS – Brasil

RESUMO: Para estimular a adesão por parte de idosos à prática esportiva foi desenvolvida a modalidade câmbio, uma adaptação do voleibol a qual tem motivado prefeituras, poder público e grupos de idosos a promover amistosos e torneios competitivos. O objetivo desse trabalho foi conhecer a forma como idosos vivenciam essa prática esportiva, compreendendo como ela se insere na vida dos seus praticantes. Para tal, foi realizado um estudo etnográfico em dois grupos praticantes de câmbio na cidade de Porto Alegre/RS. Verificamos que, nos universos investigados, o câmbio era vivenciado de diversas formas, sendo que em algumas situações o divertimento e a brincadeira eram os fios condutores da prática, e em outros momentos a seriedade e a busca por rendimento nos movimentos técnicos eram a prioridade

PALAVRAS CHAVE: Estilo de vida. Esportes. Envelhecimento. Atividades de Lazer.

CÂMBIO: AN ETHNOGRAPHIC STUDY ABOUT THE PRACTICE OF ADAPTED SPORTS FOR SENIORS, GUIDED BY COMPETITION

ABSTRACT: To encourage adherence by seniors to sports was created Câmbio, an adaptation of volleyball which has motivated local governments, public authorities and elderly groups to promote friendly and competitive tournaments. The aim of this study was to know how the elderly experience in this sport practice, to understand how it fits into the lives of its participants. For this study, we conducted an ethnographic study in the context of two groups of Câmbio participants in the city of Porto Alegre. We found that in this universe investigated, the Câmbio was experienced in different ways, in

¹ Mestrando em Ciências do Movimento Humano – UDESC – Florianópolis/SC - Brasil

² Doutoranda em Ciências do Movimento Humano – UFRGS – Porto Alegre/RS - Brasil

³ Professor Adjunto da Escola de Educação Física – UFRGS – Porto Alegre/RS - Brasil

some cases in a more playful way, geared for fun, and in other cases, based on a more serious connotation, guided by the results.

KEYWORDS: Life Style. Sports. Aging. Leisure Activities.

Introdução

O envelhecimento da população tem demandado a atenção de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. Tendo como os principais fatores o aumento da expectativa de vida, devido ao avanço da medicina e a diminuição das taxas de fecundidade, muitos dos estudos sobre esta temática visam investigar aspectos relacionados à qualidade de vida da população desta faixa etária. Dados mais atuais mostram que a população idosa brasileira passou de 8,5% no Censo 2000 para 10,8% da população no Censo de 2010 (IBGE, 2010).

Visto sob um ponto de vista de representação social, o envelhecimento pode ser compreendido enquanto um momento em que o indivíduo perde a sua identidade, devido à chegada da aposentadoria e, além disso, fica com uma conotação de ser improdutivo na sociedade. Segundo Deps (2009), a cultura ocidental, ao contrário da oriental, valoriza o jovem, a vitalidade e a produtividade econômica. Deste modo, não é atribuído um papel significativo para o idoso. Além disso, alguns aspectos provocam a diminuição do círculo social do indivíduo perante a sociedade, como a saída do mercado de trabalho, não possuindo mais aquele ambiente de sociabilidade, perdendo as suas relações sociais comuns do cotidiano. Em relação à família, é nessa fase que, normalmente, os filhos começam a planejar a saída de casa também podendo ocorrer a perda de entes queridos, o que acarreta ainda mais a diminuição de interações sociais do indivíduo.

Por outro lado, visto sob outro ponto de vista de representação social, o envelhecimento pode ter como destaque a maior disponibilidade de tempo para estabelecer novas amizades, levar adiante projetos antigos e aproveitar o tempo livre de trabalho na busca de novos significados e valores pessoais, inserindo-se novamente na sociedade. Nessa fase, ressalta-se a importância da existência de um compromisso com algo ou alguém, a fim de se experimentar o “sentimento de significado” (DEPS, 2009, p. 60), pois “garantir anos à vida, sem garantir à mesma algum significado, não é a melhor resposta para o desafio do envelhecimento” (DEPS, 2009. p. 58). Sendo assim, estes compromissos não precisam estar necessariamente relacionados ao trabalho, mas à outras esferas da vida que passam a ser significativas como lazer, atividade física, religião, atividades familiares, entre outras possibilidades de envolvimento que são realizadas em grupos.

Para Zimermann (2000), um grupo não é somente a soma de indivíduos, mas sim uma reunião de pessoas que desenvolvem um determinado tipo de relacionamento, um vínculo, uma força que dá a ele um sentido de pertencer. Atividades em grupo, sejam elas de qualquer natureza, podem oferecer uma gama de significados pessoais para os aposentados que as aderem. Além disso, o fato de interagir socialmente é outro aspecto motivador para a adesão e principalmente permanência para este tipo de atividade. Zimermann (2000) advoga que as atividades em grupo podem reduzir o estresse ampliando as possibilidades de interação social. Ainda dentro deste ponto de vista, Debert (1999) comenta que espaços de convivência são lugares onde os estereótipos negativos de velhice podem ser revistos e as experiências de envelhecimento bem sucedido podem ser vividas coletivamente.

Dentro deste contexto, uma das alternativas para se vivenciar esse envelhecimento em grupo são os jogos adaptados para idosos. Estas adaptações ocorreram de forma a reduzir a intensidade do exercício e oportunizar a participação até mesmo daqueles que não se consideram aptos a jogar (BLESSMANN, 2007). Dentre os esportes com regras modificadas estão o basquete, handebol e voleibol, sendo este último denominado "câmbio".

As principais alterações do câmbio em relação ao voleibol, tendo em vista facilitar a participação de idosos no contexto esportivo, estão relacionadas com o fato de jogar com a bola presa, não poder saltar ao arremessar a bola (evitando assim um maior impacto nas articulações) e a participação de nove jogadores por time em cada lado da quadra. Com o maior número de participantes, há uma redução na velocidade do jogo, visando proporcionar aos integrantes condições de participação independente do seu condicionamento físico ou de suas habilidades esportivas⁴.

Apesar da existência de modalidades esportivas específicas para idosos, estudos relacionados ao esporte ainda são escassos com a população em questão. Para melhor definir o esporte, autores colocam que as manifestações esportivas possuem alguns elementos que permitem diferenciá-las de outras práticas corporais (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2005). Para Bouet (1968) o esporte possui diversos elementos que compõem uma instituição: elementos materiais e produtos culturais (piscinas, pistas, competições e eventos); grupos específicos como equipes, clubes e federações; agentes de autoridade hierárquica, símbolos coletivos (bandeiras e cores); comportamentos determinados (ritos, regras) e representações de ideias como *performance*, a imagem do campeão e o espírito esportivo.

⁴ Estas adaptações são as mais comumente utilizadas no sul do Brasil. Há indícios de outras práticas de adaptação do voleibol no país, entretanto não da forma como é jogado nos grupos investigados.

Por outro lado, alguns autores ao invés de buscarem conceituar e classificar os esportes, se preocupam em estabelecer relações de como as pessoas vivenciam e atribuem valor para estas determinadas práticas. Segundo Tubino (2010), historicamente o esporte era visto em uma perspectiva de rendimento até praticamente o final da década de 1970, quando, a partir da Carta Internacional de Educação Física e Esporte, realizada em 1978, surgiu a defesa do direito de todos às práticas esportivas. Dentro deste contexto, o autor considera que nos dias atuais, não há somente uma visão de esporte voltada ao rendimento, mas ele pode ser vivenciado a partir de três dimensões distintas: esporte-educação, esporte-participação e esporte-performance (TUBINO, 1992).

Em relação a essa categorização criada por Tubino, Stigger (2005) faz algumas considerações que auxilia a borrar um pouco as fronteiras dessa divisão:

Seria difícil esperar que essas classificações conseguissem dar conta da realidade concreta, na sua totalidade. Assim, são dispensáveis maiores argumentações para que se possa acreditar que no âmbito do “esporte-participação” uma mesma prática esportiva possa ser realizada por diferentes indivíduos e grupos, que podem dela se apropriar de várias formas, atribuindo-lhes significados diversos, eventualmente próximos do que Tubino denomina de “esporte-performance”; também não parece difícil crer que no contexto do “esporte-educação”, essa atividade possa ser desenvolvida de diferentes maneiras, a partir da posição pedagógica do professor (STIGGER, 2005, p.76).

Apesar de discussões pertinentes acerca do esporte existirem na literatura, de maneira geral, a prática de esportes por idosos tem sido pouco explorada. Conhecer a forma como estas pessoas significam o esporte em seus grupos pode ser uma ferramenta importante para um melhor diálogo entre as organizações de eventos, professores e participantes. Desta maneira, o presente trabalho visa mostrar como

idosos vivenciam o esporte adaptado, a fim de proporcionar um maior conhecimento para a área da educação física sobre esta temática

Para verificar essa relação entre idosos, esporte-adaptado e a forma como este público vivencia o esporte, o presente estudo tem como pergunta norteadora: **Como idosos vivenciam a prática do câmbio e como ela se insere no seu processo de envelhecimento?** Para encontrar a melhor resposta desta questão foi necessário realizar alguns questionamentos: Quem são esses idosos? Porque escolheram o câmbio? Por que o câmbio numa versão pautada pelos resultados? Como essa prática se relaciona com a forma de vivenciar o esporte? Estas foram as perguntas que nortearam a pesquisa e, para respondê-las utilizamos o método etnográfico.

Metodologia

A metodologia utilizada no presente estudo foi a etnográfica, a qual tem enquanto instrumentos de investigação a observação participante e a entrevista (VELHO, 1978; ROCHA e ECKERT, 2008). Neste tipo de método, o pesquisador se insere em um contexto para que ele possa vivenciar realidades diferentes, formas de sociabilidade e de valores distintas para que consiga compreendê-las.

A partir disso, iniciamos a pesquisa com dois grupos de jogadores de câmbio pertencentes aos parques públicos Ararigbóia e Ramiro Souto, situados em bairros distintos da cidade de Porto Alegre/RS. A pesquisa etnográfica ocorreu no período de 15/03/2013 a 27/09/2013. Nestes poucos mais de seis meses de investigação, totalizamos vinte e três diários de campo, sendo nove no Parque Ararigbóia e nove no Parque Ramiro Souto, além de cinco competições. Realizamos também oito

entrevistas semi-estruturadas, as quais complementaram as informações obtidas pela observação participante.

Descrevendo Os Grupos Investigados

O Parque Ararigbóia fica localizado no bairro Jardim botânico, na cidade de Porto Alegre/RS. Trata-se de um espaço público administrado pela Prefeitura, que dispõe de uma área de aproximadamente 18 mil metros quadrados composta de sala de musculação, campo de futebol, vestiários, cancha de bocha e equipamentos de recreação. Além disso, possui uma quadra poliesportiva onde eram realizados os treinos de câmbio.

A primeira visita ao local ocorreu no dia 15/03/2013. Através das primeiras observações, descobrimos que para se manter ativo no parque, era solicitada uma contribuição voluntária de 30 reais por semestre, onde se pode fazer qualquer atividade no Ararigbóia desde que haja disponibilidade de vaga⁵. Dentre as atividades disponibilizadas existe musculação, dança, yoga, alongamento e o câmbio. No ginásio poliesportivo encontramos uma quadra coberta com boa estrutura, banheiro, bebedouro e uma arquibancada de concreto. Além disso, a prefeitura cede bolas, redes, além de professores para dar as aulas e funcionários para a manutenção. Desta forma, a taxa de contribuição voluntária ficava apenas para a manutenção do Parque.

Os 'treinos', como eram chamados os encontros por parte dos participantes, no parque Ararigbóia ocorriam nas sextas à tarde. Estes eram definidos para iniciar às 14h30min, mas os idosos normalmente chegavam entre 14 e 15 horas se estendendo até no máximo 16h30min. Normalmente havia a presença de 20 a 25 participantes por

⁵ Em que pese se tratar de um espaço público, essa taxa - de caráter voluntário - é 'cobrada' pela Associação do Parque Ararigbóia, formada por moradores/frequentadores daquele espaço.

treino, com idades entre 50 até 80 anos, sendo a maioria mulheres. Em relação às competições, a equipe participava com a categoria Sênior (acima de 60 anos) ⁶, sendo denominada “Sem Limite”.

Já no Parque Ramiro Souto - um espaço público de um bairro central da cidade de Porto Alegre, administrado pela Prefeitura Municipal -, os treinos ocorriam quartas e sextas pela manhã e também aos sábados. A primeira visita àquele local ocorreu no dia 19/04/2013. O parque dispõe de duas quadras poliesportivas a céu aberto (piso de concreto), além do "Módulo Esportivo" ⁷, onde funciona a administração do Parque e onde são oferecidas diversas atividades à população da cidade.

No grupo de câmbio do Parque Ramiro Souto, a média de pessoas para os treinos era um pouco maior se comparado ao Ararigbóia, cerca de 30 participantes. Neste grupo, há uma divisão facilmente observável de uma ‘equipe competitiva’ e dos ‘iniciantes’ que buscam aprender ⁸. O primeiro grupo tem seu horário definido às 9 horas da manhã, e o segundo grupo se integra ao primeiro a partir das 10 horas. Apesar de os horários e grupos estarem bem estabelecidos, são poucos os integrantes que os cumprem, pois a maioria vai ‘chegando aos poucos’, muitas vezes dificultando a ocorrência de uma partida conforme era planejado pelos professores. Em relação ao grupo que participa de competições, no início das observações, esse treinava aos sábados. Entretanto, esta foi uma atividade abolida com o decorrer da pesquisa devido à falta de participantes. Apesar desse acontecimento, uma característica que difere o Ramiro Souto do ‘Sem Limite’ é o fato de terem um ‘plantel’ um pouco mais

⁶ O câmbio normalmente era disputado na categoria máster (50 a 60 anos) e na categoria Sênior (a partir dos 60 anos). Entretanto, as nomenclaturas divergiam em relação aos eventos, sendo estas as mais comumente utilizadas pelos participantes.

⁷ Assim é denominada uma pequena construção onde trabalham os profissionais de Educação Física (servidores da Prefeitura) que atuam naquele local. Nesse espaço estão disponibilizados à população, diferentes equipamentos e materiais esportivos necessários às atividades ali oferecidas: mesa de 'ping-pong'; raquetes; colchonetes; bolas; alteres; etc)

⁸ Essa situação não ocorre no Ararigbóia, provavelmente devido à falta de quorum.

"recheado"⁹. Dessa forma, o grupo do Ramiro Souto possui equipe tanto para a categoria Sênior (acima de 60 anos), como para a categoria máster (a partir dos 50 anos).

Embora serem equipes separadas, algumas situações que presenciamos faziam nos questionar se estávamos investigando dois grupos distintos ou apenas um grande grupo que frequentava locais diferentes. Começamos a observar que, quando íamos ao Parque Ramiro Souto pela manhã, encontrávamos os mesmo idosos que frequentavam a tarde no Parque Ararigóia. Através de comentários dos participantes, soubemos que essa prática não era restrita a apenas estes locais, mas era comum no universo do câmbio da cidade de Porto Alegre. Além deste acontecimento frequente, o fato de ocorrer 'empréstimo' de jogadores entre as equipes, combinações para irem aos jogos juntos e, até mesmo, passar o tempo entre os intervalos de jogos nas competições conversando eram aspectos observados que corroboravam essa característica.

Desta maneira, podemos dizer que os dois grupos distintos que foram estudados, podem ser considerados um grupo amplo de pessoas que frequentava dois espaços públicos diferentes da cidade de Porto Alegre para praticar o câmbio. E este grande grupo se conhecia e possuía relações sociais tanto no âmbito esportivo como em atividades fora deste contexto.

Como os Idosos Vivenciam o Esporte?

Os benefícios do esporte e da atividade física realizada com uma intensidade moderada para idosos estão claros na literatura (ZAGO *et al.* 2012). Entretanto,

⁹ Termo nativo.

aspectos relacionados ao esporte-rendimento costumam gerar polêmica e algumas controvérsias por parte de autores (FARIA JUNIOR E SANTOS, 2011; SBME, 2001).

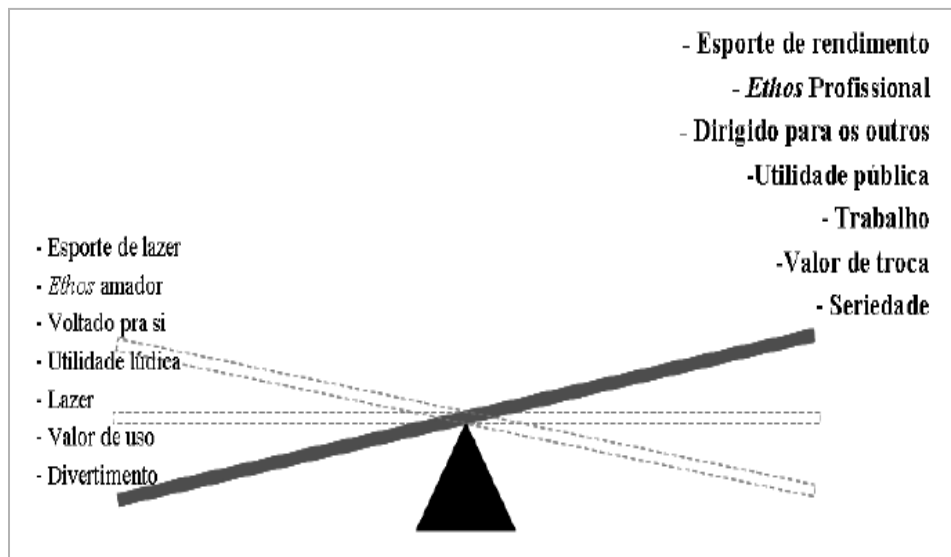
Segundo o posicionamento da Sociedade Brasileira de Medicina do Esporte (2001) sobre esporte competitivo, o exercício não precisa ter este caráter para proporcionar benefícios. Assim, se desenvolvido moderadamente, serve de estímulo para realizá-los com intensidade mais alta, com maiores ganhos em termos de saúde e também podendo auxiliar a assegurar uma maior regularidade na prática. Em contrapartida, o esporte-rendimento em indivíduos idosos pode trazer uma série de problemas. Faria Junior e Santos (2011) não julgam recomendáveis as atividades competitivas para a maioria das pessoas idosas, ainda que consideradas adaptadas. Estes mesmos autores destacam que:

Situações competitivas aumentam o potencial de risco pessoal inerente à própria atividade física, que não deve ser negligenciado, e que, em se tratando de idosos, estes riscos se apresentam exponenciados, dadas às características que marcam esta fase da vida (FARIA JUNIOR e SANTOS, 2011, p. 100).

Partindo dessas reflexões, poucos estudos etnográficos tem investigado a maneira como idosos vivenciam a prática esportiva, no que se refere à forma como eles se apropriam dessa atividade (SILVEIRA e STIGGER, 2007). Entretanto, estudos sem especificidade de faixa etária dessa natureza tem encontrado diferentes resultados. Para Stigger (2002), quando investigou grupos de futebol e voleibol em Portugal, encontrou uma prática 'de lazer', onde aspectos relacionados ao rendimento esportivo pouco importavam em tal situação. Já para Myskiw, Pacheco e Freitas (2011), ao investigarem um campeonato de futebol de várzea de Porto Alegre observaram que naqueles contextos, o esporte era levado mais a sério, sendo que o rendimento era um aspecto presente no contexto estudado.

De um modo geral, frente aos praticantes do presente trabalho, podemos dizer que havia momentos em que os indivíduos vivenciavam a prática dentro de um contexto voltado ao lazer e mero divertimento, enquanto que, em determinadas situações, aspectos relacionados à busca de resultados e rendimento esportivo se faziam mais presentes. Essas considerações são semelhantes às de Silveira (2008) quando, em sua dissertação de mestrado, buscou relacionar determinadas compreensões acerca do esporte, com o que observou investigando jogadoras de um time de futsal amador. No seu estudo, Silveira (2008) identificou que as jogadoras observadas, ora se dedicavam ao esporte de uma forma bastante séria, vinculadas aos resultados esportivos, ora viam (e viviam) aquele espaço como um momento de divertimento e descontração. Os resultados dessa análise foram metaforicamente representados pela a autora através da Figura de uma ‘gangorra’.

Figura 1: Representação Gráfica da gangorra destacando características do esporte



Fonte: (SILVEIRA, 2008 p. 102)

Tendo com base essa metáfora da gangorra, foi possível identificar, no contexto do câmbio, diversos fatores que podem estar associados aos significados atribuídos à prática pelos praticantes fazendo com que os aspectos relacionados ao divertimento e ao rendimento esportivo estejam presentes, mas com intensidades diversas. O jogo realizado com um time adversário pré-estabelecido, a presença do placar e as rivalidades, por exemplo, faziam com que se alterasse os aspectos relacionados à gangorra, colocando em destaque os conceitos do esporte de rendimento. Partindo da lógica dessa metáfora, identificamos que três momentos se destacaram nas práticas cotidianas vivenciadas pelos grupos investigados: (1) a prática do câmbio sem critério de divisão de times; (2) o jogo com critério de divisão de times, e, por fim, (3) jogos em competições.

O momento em que consideramos os aspectos de esporte-rendimento menos presentes denominamos nos diários de campo de “prática sem critério de divisão de times”, que se fazia presente na maioria dos treinos, de maneira semelhante em ambos os parques. Sua característica principal era semelhante ao grupo investigado por Silveira e Stigger (2007), quando os integrantes chegavam e adequavam-se ao jogo encontrado em quadra incluindo-se ou para igualar o número de integrantes para cada lado visando o equilíbrio da partida. Ao que nos parece, este tipo de jogo estaria próximo ao modo de vivenciar o esporte de um dos grupos investigados por Stigger (2002) quando considera que “[...] os integrantes dos grupos visam obter um nível ótimo de tensão-excitação, o que faz com que os jogos aconteçam dentro de uma tensão agradável” (STIGGER, 2002, p. 186). Nesses momentos, as características são mais relacionadas aos conceitos de “esporte-lazer”, tendo uma menor preocupação com o resultado do jogo. Mesmo que a presença de alguns estaria pautada no interesse

de treinar suas habilidades para as competições posteriores, sob um ponto de vista geral, todos estariam buscando o divertimento e o prazer da partida.

Nestes momentos iniciais, no começo das partidas, não havia placar. Todavia, quando ingressavam nove indivíduos para cada lado, normalmente a contagem era iniciada. Mesmo com a presença do placar, risos, brincadeiras com os erros dos colegas, uma fraca valorização e baixa repercussão do resultado eram as principais características desta ‘prática sem critério de divisão de times’. Essas são semelhantes às encontradas por Stigger (2002) onde os participantes dos grupos estudados não negam se esforçarem para obter resultados (vencer as partidas), mas isto ficaria confinado ao período em que estivessem desenvolvendo os jogos, sem que haja qualquer repercussão relativa ao que acontece em períodos anteriores e posteriores às atividades.

Em um segundo momento, o qual denominamos nos diários como o jogo ‘com critério de divisão de times’, poderíamos dizer que, nos remetendo a metáfora da gangorra, esta estaria em equilíbrio em relação aos significados atribuídos ao câmbio pelos grupos investigados. Estas situações ocorrem principalmente em momentos anteriores às competições, com o objetivo de preparar os jogadores para o jogo efetivamente competitivo. Dentre as atitudes comuns deste momento, destacamos o costume de escalar os jogadores de acordo com a qualidade técnica:

José¹⁰ e Vera são quem escalam o time. Praticamente todos parecem respeitá-los. Eles levam em consideração o tamanho das pessoas, sexo e qualidade técnica para posicioná-los em quadra. Durante a partida, José dá muitas orientações a respeito de como agir em quadra. Enquanto isso, Vera fica de fora e ‘dá ordens’ como se fosse uma técnica ao lado da quadra (Diário de campo – 17/05/2013).

¹⁰ Os nomes de todos os sujeitos apresentados no presente estudo são fictícios

Sob outro ponto de vista, costumávamos observar uma atenção e seriedade maior por parte dos participantes, quando começavam a jogar com essa determinada divisão: “após a divisão dos times os erros já não geram mais sorrisos. O jogo parece mais tenso, há até um silêncio no ginásio” (Diário de Campo - 03/05/2013). Essas interpretações também foram encontradas quando, ao entrevistar João, ele explica: “em si a rotina dos treinos se desenrola mais num clima de lazer, de brincadeira. Agora quando ta assim numa véspera de competição, o pessoal se organiza melhor” (Entrevista, 27/09/2013).

Além destes, um terceiro momento se destaca por ter os aspectos de esporte-rendimento em destaque na metáfora da gangorra. Estes seriam os jogos muitas vezes denominados ‘de integração’ de idosos, que são compostos de jogos amistosos ou torneios competitivos entre equipes de câmbio da região metropolitana de Porto Alegre e interior do estado do Rio Grande do Sul.

Dentre as principais características deste terceiro momento, poderíamos colocar o fato de haver uma concentração maior em relação aos outros dois momentos citados anteriormente. Tal situação ocorre de maneira semelhante nos grupos investigados por Silveira e Stigger (2007) quando ao disputarem jogos ‘oficiais’ com equipes de outros locais, evidenciaram maior preocupação com o resultado da partida, conduzindo a um aumento do nível de seriedade da atividade. Sugere-se que o fato de haver um adversário ‘de fora’, um oponente, é um fator que pode fazer que os aspectos relacionados à competição se destaquem. Segundo Devide (2003), o fato de haver uma comparação de desempenho a um padrão, normalmente do seu oponente, e o fato de estar sendo avaliado por terceiros são características da competição as quais podem fazer com que se aumente a busca pelo resultado. Desta forma, o fato de estar sendo

analisado e observado poderia ser um fator que influenciava para um maior nervosismo anteriormente às partidas, uma maior concentração, o silêncio e uma maior valorização e repercussão dos resultados nestes momentos.

Outra característica importante desses jogos competitivos é uma maior tensão do jogo, como por exemplo, o campeonato realizado na cidade de Gravataí, na região metropolitana de Porto Alegre, onde Fernando, um iniciante do Ramiro Souto que ingressava em um campeonato pela primeira vez, comenta sobre o dia de competição: “queira ou não queira o cara fica nervoso, a pressão aumenta” (Diário de Campo – 29/08/2013). Contudo, essas emoções não ficam reservadas apenas para os novos integrantes. O nervosismo também esteve presente constantemente nas falas dos participantes mais experientes. Relatos como “hoje nem fiquei nervosa” (Bruna – Diário de campo - 04/05/2013), se referindo ao fato de que não iria jogar devido à categoria¹¹; e atividades como ler jornal “para relaxar” (João – Diário de Campo - 04/05/2013) são exemplos da constante tensão que os praticantes transpareciam durante os campeonatos.

Da mesma forma que nós encontramos nos universos estudados diferentes significados atribuídos ao câmbio, outros estudos no contexto esportivo também identificaram essa pluralidade na forma de vivenciar o jogo, seja enquanto uma prática que tenha como o fio condutor a busca pelo divertimento e/ou a busca por resultados em competições. Silveira e Stigger (2007), relatam que nos jogos de bocha da Soreal, os treinos possuíam um clima de diversão, de amizade enquanto que, em dias de competição, a seriedade tomava conta. Esse relato se encaixa nas observações realizadas no câmbio onde nos treinos, principalmente sem divisão específica de

¹¹ Mesmo não podendo jogar devido à idade, Bruna foi junto com os amigos para prestigiar os jogos amistosos.

times, o clima é de muita amizade e descontração, enquanto que nas competições, ocorre um determinado silêncio devido tamanha concentração e nervosismo por parte dos participantes.

Apesar de as situações competitivas terem uma conotação de seriedade ao longo do texto e as situações mais voltadas para o lazer, estarem associadas à lógica do prazer e divertimento, estas caracterizações possuem suas limitações. Ao observarmos a prática, podemos refletir que o fato do indivíduo ter sua prática voltada para o resultado, não o impede de estar se divertindo. Sob outro ponto de vista, o jogo que não está pautado pelo resultado, não necessariamente pode ser considerado divertido tendo em vista que a falta de um ‘foco’ pode tornar-se ‘um saco’. Assim, cabe ressaltar que estas duas formas de vivenciar o esporte se complementam, sendo que aspectos associados ao resultado podem estar presentes em um jogo pautado pelo divertimento e vice-versa.

Elementos que Interferem na Forma de Vivenciar o Esporte

Além do ‘critério de divisão de times’ ajudar a pautar a tensão e relevância do jogo para os integrantes, há mais elementos que influenciam o modo com que os aspectos de esporte rendimento estejam mais ou menos presentes. Um dos mais importantes é a presença do placar. Stigger (2002) cita que as lógicas nos grupos investigados eram pautadas pelo equilíbrio entre os oponentes e pelo resultado esportivo. Isso vai ao encontro do que observamos em uma competição do SESC (14/08/2013), quando Débora cita após a partida que o ‘Sem Limite’ ganhou na semi-final, com um placar elástico: “foi bom né... foi bom... ah nem foi tão bom assim, bom é quando dá assim pertinho” (Diário de Campo – 14/08/2013); com essas palavras, ela

estava se referindo ao placar apertado. Dessa forma, o sorriso em seu rosto explicado pela vaga na final relacionado à lógica do resultado esportivo poderia ser ainda maior, caso o placar não fosse tão elástico, relacionando com a lógica de equilíbrio e igualdade.

Outros fatores podem contribuir para o aparecimento de aspectos relacionados ao esporte-rendimento, principalmente no que cabe a jogos com equipes de outros locais. Dentre eles, podemos destacar o chaveamento (o mata-mata), e a presença de elementos simbólicos como troféus e medalhas bem como as rivalidades. Estes elementos costumavam gerar uma repercussão maior nos treinos posteriores como exibições orgulhosas das medalhas e entonações diferentes nas falas, ao tratar da vitória sobre o rival.

Dessa forma, destaca-se que o fato de haver um critério para divisão dos times ou estar jogando em um campeonato, além de fatores associados como placar, troféus, chaveamentos e a rivalidade são elementos que alteram a gangorra referenciada acima, alterando as características de um jogo mais propenso ao esporte-rendimento ou ao esporte-lazer. Estes elementos são melhor descritos no Quadro abaixo.

Quadro 1. Características que alteravam as formas de vivenciar o esporte (mais voltado ao lazer ou ao rendimento esportivo)

Características voltadas ao lazer/divertimento	Características voltadas ao rendimento esportivo
Placar às vezes presente	Placar sempre presente
Mínima repercussão do resultado	Alta repercussão do resultado
Ausência de elementos simbólicos (troféu, medalha)	Presença de Elementos simbólicos (troféu, medalha)
Brincadeiras entre os participantes no decorrer da partida	Seriedade entre os participantes no decorrer da partida
Qualidade técnica não era levada em consideração para escalar participantes	Qualidade técnica sempre levada em consideração para escalar participantes

Fonte: produção própria

Apesar de esses elementos pautarem a prática para uma lógica voltada ao lazer ou ao rendimento, é importante ressaltar que, frente a um mesmo momento onde essas

características eram as mesmas para os praticantes, os idosos as vivenciaram de diferentes formas tal situação.

Um Mesmo Momento: Significados Distintos Atribuídos ao Esporte

Durante a pesquisa, pudemos perceber situações em que, mesmo o resultado do jogo não sendo a maior das intenções, aspectos e comentários relacionados às características do esporte-rendimento eram frequentes para determinados praticantes. Em contrapartida, pudemos perceber que, mesmo em situações competitivas, onde há uma comparação com o oponente e avaliação de terceiros, alguns integrantes não encaram o momento de uma maneira tão tensa, se divertindo ao jogar. Trazemos como exemplo um fato ocorrido no Ararigbóia (Diário de Campo – 14/06/1013) quando após cada ponto perdido por erros da sua equipe, Lúcia ficava séria, com uma fisionomia ‘inconformada’. Após os mesmos erros, observamos Inácio (da mesma equipe de Lúcia) que sorria, gozava daquela situação. É importante afirmar que neste momento era um jogo apenas por jogar, sem critérios de divisão de equipes. Desta forma, demonstra que mesmo em uma situação sem uma divisão pré-estabelecida de times, Lúcia expressa um sentimento de ‘levar a sério’ o jogo.

Dentro desta mesma lógica, trazemos outra situação semelhante com participantes diferentes, desta vez ocorrida em um campeonato na ASAPEG, cidade de Gravataí:

O ‘Sem Limite’ perde uma partida para o ‘Amizade’. Após a derrota, percebemos duas visões distintas sobre o jogo: Tereza cita que “alguém tem que perder para o outro poder ganhar e complementa: “tem gente que fica se escabelando”. Que ela, apesar de não estar contente com o resultado, o aceita sem maiores problemas. Ao contrário, Giovana parecia estar com os olhos cheios de lágrimas e reclamava demais com a arbitragem sobre um lance. Ela estava realmente inconformada. (Diário de Campo – 29/08/2013)

Desta forma, podemos considerar que os indivíduos vivenciam e tratam a valorização do resultado do jogo de uma maneira distinta. Isso vai ao encontro com o estudo de Stigger (2002) onde encontrou em seus grupos investigados indivíduos que atribuíam um valor maior aos resultados comparados com outros integrantes do grupo. De uma maneira geral, as situações encontradas acima ficam de acordo com a ideia de Stigger (2005) quando defende que “uma mesma prática esportiva possa ser realizada por diferentes indivíduos e grupos, que podem dela se apropriar de várias formas, atribuindo-lhes significados diversos” (STIGGER, 2005, p. 76). Dessa forma, podemos perceber que a metáfora da gangorra do esporte pode ser vivenciada de diferentes formas em um mesmo momento, devido às características e perfil de cada indivíduo e a maneira como cada um encara o jogo, a competição e o câmbio.

Considerações Finais

A prática esportiva vem sendo considerada uma ferramenta importante frente as mudanças decorrentes do envelhecimento. Entretanto, a prática do esporte-rendimento, mesmo que adaptado para esta população, é passível de discussão e carece de estudos. Dessa forma, o objetivo do estudo foi compreender de que forma os idosos vivenciam o esporte, para que seus interesses sejam melhor compreendidos frente a organizações de eventos esportivos e políticas públicas de lazer.

Em relação à dinâmica de grupos de convivência e idoso, pudemos observar que, em relação aos grupos investigados, tanto do parque Ararigbóia (Equipe Sem Limite) como as equipes do Parque Ramiro Souto possuem dinâmicas semelhantes e, muitas vezes, podendo ser considerados um único grupo. Dentre as características

principais destacamos o fato de os locais de treino serem em praças públicas e a presença dos idosos frente às questões competitivas dos times são destaques.

Em relação à forma de como os grupos investigados vivenciam o esporte foi observado que quando os jogos eram disputados nos treinos, a conotação do esporte era mais voltada para o âmbito do lazer. Em um segundo momento, determinados treinos, com objetivos de preparar os idosos para as competições, possuíam critérios para a montagem das equipes. Nestes momentos aspectos relacionados ao esporte lazer e esporte rendimento se faziam presentes. Por fim, em jogos competitivos a tendência era que os idosos vivenciassem a prática com uma tensão maior, atribuindo mais valor para a vitória. Assim, fazendo que os aspectos relacionados ao esporte-rendimento se fizessem mais presentes. Entretanto, essa ‘gangorra’ não pode ser generalizada pois os participantes podem atribuir valores distintos aos elementos do esporte e, assim, em um mesmo momento, a atividade pode ser vivenciada de diferentes formas pelos praticantes.

Com esses achados, podemos auxiliar organizações de eventos e professores de grupos de esportes para idosos a compreender a forma como determinados grupos vivenciam esta prática. Assim, competições organizadas por instituições públicas e privadas, a fim de promover a saúde e bem-estar do idoso, devem levar em considerações as características dos grupos praticantes. Além disso, as questões levantadas no presente estudo podem auxiliar professores de educação física a buscarem compreender melhor os grupos com que trabalham.

REFERÊNCIAS

BLESSMANN, E.J. A sociabilidade e a ludicidade nos jogos esportivos adaptados para idosos. In: STIGGER, M.P.; GONZÁLEZ, F.J.; SILVEIRA, R. (Org.). **O esporte na cidade**. Estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Editora UFRGS. 2007.

BOUET, M. **Signification du sport**. Paris : Édition Universitaires. 1968.

DEBERT, G.G. **A reivenção da Velhice**. Socialização e processos de reprivatização do envelhecimento. São Paulo: EDUSP, 1999.

DEPS, V.L.; Atividade e bem-estar psicológico na maturidade. In: NERI, A.L. (Org.) **Qualidade de vida e idade madura**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2009.

DEVIDE, F. P. Possíveis sentidos da competição: uma reflexão sobre o esporte máster. **Motus Corporis**. Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p.43-62, nov. 2003.

FARIA JUNIOR, A. G.; SANTOS, Ana Luisa de Almeida. **Educação Gerontológica e Desportos Olímpicos para Idosos**. Niterói: IEG, 2011. v. 1. 135p.

GONZÁLEZ, F.; FENSTERSEIFER, P. E.; (Org.). **Dicionário crítico de Educação Física**. Ijuí: UNIJUÍ, 2005.

IBGE. **Primeiros resultados definitivos do Censo 2010**: população do Brasil é de 190.755.799 pessoas. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticia_visualiza.php?id_noticia=1866&id_pagina=1 Acesso em: 20 jun. 2013.

MYSKIW, M; PACHECO, A.C.; FREITAS, “Jogo pegado, é assim que tem que ser”: estudo sobre a seriedade do lazer numa rede de sociabilidade masculina. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2011, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, 2011.

ROCHA, A.L.C.; ECKERT, C. Etnografia: saberes e práticas. In: Pinto, C.R.J.; GUAZZELLI, C.B. (Org.). **Ciências humanas: pesquisa e método**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SILVEIRA, R.; STIGGER, M.P. Espaço de jogo – espaço de envelhecimento: sociabilidade lúdica na sociedade esportiva recanto da alegria. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 29, n.1 ,p.177-192, set.2007.

SILVEIRA, R. **Esporte, homossexualidade e amizade**. Estudo etnográfico sobre o associativismo no futsal feminino 2008.156 f. Dissertação (Mestrado) Curso de educação física, departamento de educação física, UFRGS Porto Alegre. 2008

SOCIEDADE BRASILEIRA DE MEDICINA DO ESPORTE. Esporte competitivo em indivíduos acima de 35 anos. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, v.7, n.3, Mai/Jun, 2001.

STIGGER, M.P. **Esporte, lazer e estilos de vida: um estudo etnográfico**. Editora autores associados. 2002.

_____. **Educação Física, Esporte e Diversidade**. Campinas: Autores Associados, 2005.

TUBINO, M. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. Maringá: EDUEM, 2010.

_____. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez/Autores Associados. 1992.

VELHO, G. Estranhando o familiar. In: NUNES, E.O. (Org.). **A Aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social**. Rio de Janeiro: Zaha, 1978.

ZAGO, A.S. *et al.* Efeito de um programa geral de atividade física de intensidade moderada sobre os níveis de resistência de força em pessoas da terceira idade. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**. v.5, n.3, p.45-51. 2012.

ZIMERMANN, G.T. **Velhice: aspectos biopsicossociais**. Porto Alegre: Artmed. 2000

Endereço dos Autores:

Eduardo Hauser
Escola de Educação Física
Universidade Federal de Porto Alegre
Rua Felizardo, 750 Jardim Botânico
Porto Alegre – RS – 90.690-200
Endereço Eletrônico: ehauser07@gmail.com

Raquel da Silveira
Escola de Educação Física
Universidade Federal de Porto Alegre
Rua Felizardo, 750 Jardim Botânico
Porto Alegre – RS – 90.690-200
Endereço Eletrônico: ehauser07@gmail.com

Marco Paulo Stigger
Escola de Educação Física
Universidade Federal de Porto Alegre
Rua Felizardo, 750 Jardim Botânico
Porto Alegre – RS – 90.690-200
Endereço Eletrônico: stigger.mp@gmail.com