

Uma análise da ética esportiva a partir do behaviorismo radical

An analysis of sports ethics from a radical behavioristic standpoint

Un análisis de la ética deportiva a partir del behaviorismo radical

Amanda Oliveira de Moraes ✉
Universidade Estadual de Maringá

Camila Muchon de Melo
Sílvia Regina de Souza
Universidade Estadual de Londrina

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi analisar a ética esportiva sob a ótica do Behaviorismo Radical de B. F. Skinner. Para tanto, caracterizou-se o contexto esportivo e como a ética esportiva é entendida tradicionalmente. Em seguida, apresentou-se a descrição skinneriana sobre como valoramos as coisas em boas/más, morais/ímorais, éticas/antiéticas. Posteriormente, o contexto esportivo foi analisado com os conceitos apresentados discutindo-se a importância da noção *fair play*. Julgamentos de valor baseiam-se nos efeitos do reforço e na satisfação das contingências seletivas. O esporte possui regras formalmente estabelecidas que delimitam condutas “legais” e “ilegais”, códigos de conduta e valores informais que classificam comportamentos em esportivos ou antiesportivos. Comportar-se esportivamente, ou ter *fair play*, envolve não apenas a prudência (jogar de acordo com o regulamento), mas também os comportamentos de solucionar problemas e tomar decisões diante de situações que gerem conflitos de consequências para os indivíduos, para os grupos e para as culturas.

Palavras-chave: fair play, esportividade, behaviorismo radical, comportamento moral.

ABSTRACT

The objective of this work was to analyze sports ethics from B.F. Skinner's Radical Behaviorism standpoint. Thus, the sports context was characterized and as well as how sports ethics is understood traditionally. Next, the Skinnerian description of how we value good/bad, moral/immoral, ethical/unethical things is presented. Then, the sports context was analyzed based on the concepts analyzed, discussing the importance of the fair play notion. Value judgements are based on reinforcement effects and on selective contingencies satisfaction. Sports have formally established rules for "legal" and "illegal" conducts, codes of conduct and informal values that classify behavior into sporting and non-sporting. Sportsmanship or fair play involves not only prudence (playing according to the rules) but also problem-solving and decision-making behaviors before situations that generate conflict of consequences for individuals, groups or cultures.

Key words: fair play, sportsmanship, radical behaviorism, moral behavior.

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue analizar la ética deportiva bajo la óptica del Behaviorismo Radical de B. F. Skinner. Para tanto, se caracterizó el contexto deportivo y cómo la ética deportiva es entendida tradicionalmente. Enseguida, se presentó la descripción skinneriana sobre como valoramos las cosas en buenas/malas, morales/inmorales, éticas/antiéticas. Posteriormente, el contexto deportivo fue analizado con los conceptos presentados discutiéndose la importancia de la noción fair play. Juicios de valor se basan en los efectos del refuerzo y en la satisfacción de las contingencias selectivas. El deporte posee reglas formalmente establecidas que delimitan conductas "legales" e "ilegales", códigos de conducta y valores informales que clasifican comportamientos en deportivos o antid deportivos. Comportarse deportivamente, o tener fair play, involucra no solamente la prudencia (jugar de acuerdo con el reglamento), sino también los comportamientos de solucionar problemas y tomar decisiones delante de situaciones que generen conflictos de consecuencias para los individuos, para los grupos y para las culturas.

Palabras-clave: fair play, deportividad, behaviorismo radical, comportamiento moral.

O esporte possui regras formalmente estabelecidas que delimitam condutas "legais" e "ilegais" em cada modalidade. Além das regras, há códigos de conduta e valores informais presentes na cultura que classificam os comportamentos em esportivos ou antiesportivos. Quando se valoram condutas no esporte, diz-se

que isto se faz com base na noção de *fair play* (jogo limpo). A expressão *fair play* tem sido usada como sinônimo de espírito esportivo, olimpismo, esportividade (Brito, Morais, & Barreto, 2011). Segundo Santos (2005), a expressão necessita ainda de uma conceituação consistente. Um dos problemas seria

que, para explicar o que é *fair play*, muitas definições recorrem a outros julgamentos de valor, como “atitudes moralmente boas”. Tavares (1999), por exemplo, discute o *fair play* como uma atitude de prática esportiva moralmente boa, baseada no caráter cavalheiresco do esporte vitoriano, considerado um elemento essencial à realização do potencial educativo dos Jogos Olímpicos. Apesar da relação com a moralidade, dizer que ter *fair play* é praticar o esporte comportando-se moralmente bem é definir *fair play* recorrendo a outras dicotomias valorativas, como o moral e o imoral, o bem e o mal, o que torna a explicação circular. Esclarecendo, dizemos que tal comportamento é esportivo (bom) porque o atleta agiu com *fair play*, e dizemos que ter *fair play* é se comportar esportivamente bem. Distingue-se então que julgamos os comportamentos em dicotomias valorativas, mas as definições de *fair play* não indicam como fazemos esses juízos de valor.

Outra definição possível é a de Lenk (1976). Segundo esse autor, há o *fair play* formal, relacionado diretamente ao cumprimento de regras e regulamentos da competição (por exemplo, não cometer faltas violentas), e o *fair play* informal referente ao comportamento pessoal e a valores morais do atleta e daqueles envolvidos com o mundo esportivo como, por exemplo, cumprimentar o adversário após ter perdido uma partida. O *fair play* informal não está limitado por regras escritas e é legitimado culturalmente. Tal distinção parece importante, pois diferentes esportes envolvem uma variedade de comportamentos distintos. Por exemplo, as regras de contato no boxe e no futebol são muito particulares para cada modalidade, mas ambas podem fazer uso da noção de *fair play* para resolver situações não especificadas nas regras (Brito et al. 2011). Apesar de descrever dois aspectos distintos e importantes do *fair play*, a definição pro-

posta por Lenk (1976) não avança na dissolução do problema inicial. Estamos ainda diante do problema: baseados em que variáveis valoramos os comportamentos no esporte como “lícitos” e “ilícitos”, esportivos e antiesportivos?

O problema proposto parece ainda mais complexo se observarmos que algumas condutas podem não ferir as regras formais da modalidade, mas podem ser julgadas como antiesportivas. Por exemplo, no futebol, quando um time coloca a bola para fora para que um adversário possa ser atendido, é esperado que o time beneficiado devolva a posse de bola. Não devolver a posse de bola, nesse caso, não confere nenhuma infração punível dentro das regras do jogo, entretanto, não fazê-lo é considerado uma falta de *fair play*.

Para a comunidade esportiva, na maioria das vezes, a quebra de *fair play* é considerada pior do que muitas infrações às regras formais. Como afirmam Brito et al. (2011), cometer uma infração da regra formal, como uma falta, é considerado normal, mas não jogar limpo, ou seja, ser acusado de falta de *fair play* é muito grave no contexto esportivo. Então, autores, como Brito et al., questionam se seriam os comportamentos de *fair play* valorados como mais importantes do que os demais.

O *fair play* é relacionado à noção de moralidade, ao fazer o “certo”, ao fazer o “bem”. Comportar-se esportivamente nas situações em que não há regras que descrevam o que deve ser feito, ou mesmo a despeito das regras, poderia ser explicado pela ética tradicional. Sob essa perspectiva entende-se que a moralidade fundamentada em princípios imutáveis e tradicionais guiaria os comportamentos que deveriam ser necessariamente corretos (Lopes, Laurenti, & Abib,

2012). O Behaviorismo Radical apresenta outra proposta de entendimento da moralidade humana.

Sendo assim, este estudo analisa a ética esportiva a partir do Behaviorismo Radical de B. F. Skinner. O objetivo limitou-se à obra e conceitos formulados por esse autor. Para tanto, após a breve caracterização do contexto esportivo e de como a ética esportiva é entendida tradicionalmente, apresentar-se-á a descrição skinneriana sobre como valoramos as coisas em boas/más, morais/imorais, éticas/antiéticas etc. Para compreender a proposta de Skinner sobre como fazemos julgamentos de valor, será feita uma introdução ao modelo de seleção pelas consequências nos três níveis. Em sequência, serão descritas as consequências do comportamento entendidas como bens pessoais, dos outros e da cultura. Por fim, apresentar-se-ão as características que definem como valoramos as coisas. Neste último tópico será discutido, mais detalhadamente, como as relações entre indivíduo, grupo e cultura compõem a formação de valores éticos e morais complexos. Após apresentar a ciência dos valores de Skinner, o contexto esportivo será analisado com os conceitos apresentados. Recorrendo-se à descrição de contingências históricas do surgimento do esporte e a descrição de contingências atuais da prática esportiva, será analisado como os comportamentos são considerados “lícitos” e “ilícitos”, esportivos e antiesportivos, nesse contexto. Finalizando, analisar-se-á a importância da noção *fair play* como um conjunto de valores mutáveis para o esporte.

As discussões feitas neste estudo versam apenas sobre o aspecto descritivo da obra de Skinner – especificamente, sobre a descrição de como os comportamentos são julgados. Descrever os julgamentos de valor não implica em orientar os envolvidos para que se engajem em práticas esportivas ou em comporta-

mentos que produzam um valor ou outro. Ou seja, não há justificativa para derivar do que *é* o que *deve ser* (e.g. Chiesa, 2003; Dittrich & Abib, 2004; Melo, Castro, & De Rose, 2015). Questões dessa natureza, de ordem prescritiva poderiam ser abordadas em estudos futuros.

Como Fazemos Julgamentos de Valor Segundo o Behaviorismo Radical

O Behaviorismo Radical, como filosofia, e a Análise do Comportamento, como ciência do comportamento humano, trazem contribuições importantes sobre a discussão ética e moral dos contextos da vida humana, e, portanto, podemos aplicá-la ao esporte. Skinner (1953/1965, 1966, 1981, 2002/1971), ao discutir sobre porque as pessoas se comportam como se comportam, descreve como valoramos as coisas. Para se compreender, então, a proposta de Skinner tem-se que recorrer ao modelo de seleção pelas consequências que ocorre em três níveis: filogenético, ontogenético e cultural.

Modelo de Seleção pelas Consequências

Para o Behaviorismo Radical, o comportamento é o processo de interação entre o organismo e o ambiente – compreendendo tudo que um organismo faz. O comportamento é produto de três histórias de seleção: filogenética, ontogenética e cultural (Skinner, 1953/1965, 1981).

Na filogênese, o processo de seleção acontece devido à variação genética (variações morfológicas, anatômicas, fisiológicas) na qual as características são selecionadas pelas suas consequências para a sobrevivência do organismo e da espécie. A seleção filogenética produziu em alguns organismos, além de comportamentos reflexos inatos, a capacidade de serem afetados, durante a vida, pelas consequên-

cias de suas ações. Organismos que eram afetados por condições do ambiente e, posteriormente, pelas consequências de suas ações foram selecionados. Um repertório inato é útil em um ambiente que não muda substancialmente de uma geração para outra, porém o fato de alguns organismos ajustarem-se às modificações do ambiente durante a própria vida lhes deu vantagens em relação àqueles que não tiveram tal capacidade (Skinner, 1981). Ao comportarem-se, os indivíduos produzem consequências no ambiente que afetam eles mesmos, fortalecendo ou enfraquecendo o comportamento que produziu aquelas consequências. Consequências que fortalecem o comportamento que as produziu (aumentam a probabilidade de ocorrência do comportamento) são denominadas reforçadores positivos, enquanto consequências que enfraquecem o comportamento que as produziu (diminuem a probabilidade de ocorrência do comportamento) são denominadas estímulos aversivos. Assim, entramos no segundo nível de seleção, o ontogenético.

Na história ontogenética, o comportamento do organismo também apresenta variações. Neste caso, os comportamentos selecionados são aqueles que produzem consequências reforçadoras para o indivíduo. Algumas coisas adquiriram valor reforçador pela importância que tiveram para a sobrevivência da espécie, como, alimento, água, sexo etc. Esses são chamados de reforçadores primários. Entretanto, há outras coisas e eventos que parecem fortalecer ou enfraquecer comportamentos que aparentemente não são explicados pela filogênese. Esses reforços são condicionados a partir de reforçadores primários, em última análise, e, por conseguinte, da evolução da espécie (Skinner, 1971/2002). Então, as histórias ontogenética e filogenética estão relacionadas, assim como a cultural.

Na cultura, são as práticas culturais que variam e são selecionadas pelas consequências que podem ter valor de sobrevivência para o grupo. Uma cultura pode ser definida como um conjunto de práticas culturais - ou seja, é o modo como as pessoas se comportam para produzir consequências para o grupo:

os observadores de culturas não veem ideias nem valores. Eles veem como as pessoas vivem, como criam seus filhos, como se agrupam ou cultivam alimentos, seus tipos de habitação, seu vestuário... São os costumes, os tipos de comportamento habituais de um povo. Para explicá-los, devemos apelar para as contingências que os produzem. (Skinner, 1971/2002, p. 127)

Assim, as variações genéticas podem, então, produzir alterações biológicas que permitam ou não a sobrevivência da espécie. Os comportamentos podem produzir consequências apetitivas ou aversivas para o indivíduo. As práticas culturais podem produzir consequências que mantenham ou não a sobrevivência do grupo. As consequências que promovem a sobrevivência da espécie, o fortalecimento do comportamento e a sobrevivência do grupo são também denominadas por Skinner (1971/2002) como *bens*.

Bens Pessoais, Bens dos Outros e Bens das Culturas

O comportamento humano pode produzir três tipos de bens: bens pessoais, bens dos outros e bens das culturas. Os reforçadores positivos constituem os bens pessoais e os bens dos outros, e as consequências que mantêm a sobrevivência das culturas são os bens da cultura (Abib, 2001). Na vida social, produzir bens pessoais envolve, na maioria das vezes, produzir também bens dos outros, ou

seja, produzir reforçadores positivos para outras pessoas. Explica Abib:

Ao participar de uma relação social o indivíduo se comporta visando dois bens, o seu e o de outros. Uma pessoa libera reforçadores condicionados positivos para outras e vice-versa. No momento oportuno elas trocam esses reforçadores por reforçadores condicionados mais básicos ou por reforçadores primários positivos. Por exemplo, o patrão transforma o produto do trabalho de seu empregado em dinheiro e remunera-lhe pelo serviço prestado; oportunamente ambos compram roupas, remédios, alimentos. Os complexos reforçadores condicionados da vida social funcionam como mediadores entre o comportamento e reforçadores condicionados mais básicos e só reforçam porque, em última análise, podem ser trocados por reforçadores primários. E esses, por sua vez, só têm valor por causa da suscetibilidade dos indivíduos às consequências do comportamento. É por isso que quando o indivíduo se comporta visando o bem de outros, visa também, intencionalmente ou não, seu próprio bem. (Abib, 2001, p. 109)

Assim, na vida social, para ter acesso a bens pessoais, na maioria das vezes, precisamos também produzir bens para os outros. As contingências da vida social explicam, em grande parte, a existência do comportamento em prol do bem alheio: trata-se de reforçamento recíproco (Ditrich & Abib, 2004).

Quanto aos bens das culturas, Skinner (1971/2002) explica que como se tratam de consequências a longo prazo, podendo até ultrapassar o tempo de vida de um indivíduo, eles não controlariam o comporta-

mento dos indivíduos. Entretanto, o comportamento verbal possibilitou que contingências históricas, que foram benéficas ou maléficas para as culturas, fossem descritas e passadas de geração para geração. O comportamento verbal possibilita ainda a análise das contingências atuais e planejamentos para o futuro de uma cultura (ver, Glenn, 1991). Assim, apesar das contingências a longo prazo que constituem os bens das culturas não controlarem o comportamento dos indivíduos tão efetivamente quanto os bens pessoais e bens dos outros, há caminhos que tornam isso possível. Fazer juízos de valor utilizando o comportamento verbal torna-se uma das principais formas de controle social.

Como Fazemos Julgamentos de Valor

Ao se descrever a interpretação de Skinner segundo a qual reforçadores positivos constituem bens, tem-se elementos para compreender como valoramos as coisas como “boas” e “más”, “morais” e “imorais”, “justas” e “injustas”. O Behaviorismo Radical desconstrói a visão tradicional de que a moralidade estaria fundamentada em princípios imutáveis e universais (Castro, 2007; Lopes, Laurenti, & Abib, 2012). Skinner (1971/2002) afirma que fazer um julgamento de valor é classificar algo quanto a seus efeitos reforçadores. Para esse autor, diz-se que boas são as consequências que fortalecem o comportamento que as produziu (reforçadores positivos) e más as consequências com efeitos enfraquecedores do comportamento que as produziu (consequências aversivas). Skinner ratifica: “*good things are positive reinforcers*” (Skinner, 1971/2002, p. 103).

Continuando a análise, além de as coisas serem julgadas como boas e más em decorrência dos efeitos do reforço na própria vida do indivíduo valoram-se as variações genéticas, os comportamentos e as prá-

ticas culturais na medida em que satisfazem ou não as contingências seletivas nos três níveis. Pode haver tensão entre a produção de bens pessoais, bens dos outros e os bens das culturas. O mesmo comportamento pode produzir os três bens, por outro lado, um comportamento pode produzir bens pessoais mas não produzir o bem da cultura. Por exemplo, ao colocar areias nos vasos de plantas, cobrir e/ou higienizar com frequência recipientes que possam acumular água parada, as pessoas evitam a proliferação no mosquito *Aedes Aegypti*, transmissor de dengue, chikungunya e zika. Assim, produzem a ausência de uma possível estimulação aversiva (reforço negativo) para ela mesma e para pessoas que estejam territorialmente próximas. Além disso, considerando os danos que tais doenças causam para a cultura humana (bebês com microcefalia, gastos com saúde pública, diminuição da mão de obra por adoecimento etc.) evitar água parada também produz bens para a cultura. Ou seja, esses comportamentos produzem os três bens concomitantemente. Por outro lado, uma pessoa que decide cobrar um preço baixo para desviar escoamentos de esgotos de empresas para mananciais, produz reforçadores para ela própria, para a empresa, em curto prazo, mas produz muitos prejuízos ecológicos, que por fim afetam outros grupos de pessoas e a humanidade em longo prazo. Nesse caso, há o que chamamos de “conflito” entre os bens produzidos pelo comportamento. Em razão da existência das três histórias de contingências é possível observar diferentes julgamentos de valor entre indivíduos, entre indivíduo e cultura e entre grupos de indivíduos. Além disso, o que é bom para uma cultura pode não ser o mesmo para outras culturas (Skinner, 1971/2002).

Pode-se entender, então, que o “bom” comportamento é selecionado e o “mau” comportamento é enfra-

quecido. Dittrich e Abib (2004, p. 428), ao elucidar os argumentos skinnerianos, afirmam que “espécies cujos membros não trabalhem por sua sobrevivência biológica tendem a extinguir-se, o mesmo ocorrendo com operantes que não produzam reforço e com culturas que não se ocupem de seu futuro”. Seria então possível dizer que os comportamentos existentes são todos “bons”, já que são fruto dos três níveis de seleção? Absolutamente não. Cinco pontos principais devem ser considerados. Em primeiro lugar, nem todos os comportamentos satisfazem as contingências seletivas em todos os níveis, podendo, então, ser considerados “maus”, dependendo do nível de análise. Em segundo lugar, há processos de variação, em todos os níveis, que produzem herança genética, comportamentos e práticas culturais que ainda não foram selecionados. O terceiro ponto refere-se ao fato da evolução jamais alcançar uma estabilidade, pois não persegue algo fixo. Dito em outras palavras, o que promove a sobrevivência das espécies hoje pode não promover amanhã, o que produz reforçadores pessoais hoje pode não produzir amanhã, o que permite que uma cultura sobreviva até o momento pode não permitir sua sobrevivência amanhã. Isso se deve, principalmente, ao fato de a herança genética, o comportamento e as práticas culturais serem selecionados por contingências que podem não ser similares, no futuro (Dittrich & Abib, 2004). Em quarto lugar, considera-se que há características genéticas e comportamentos que podem ser selecionados mesmo não tendo qualquer papel efetivo na seleção, ou seja, são selecionados junto com genes e comportamentos que efetivamente estiveram relacionados com as modificações no ambiente que selecionaram tais coisas (Skinner, 1966). Por fim, referente ao quinto ponto, sabe-se que os comportamentos podem produzir consequências conflitantes, gerando uma dificuldade de valoração do comportamento até mesmo da

perspectiva do indivíduo que se comporta. Portanto, coexistem comportamentos valorados como “bons” e “maus”, e não apenas uma supremacia do “bom” comportamento, se considerarmos as diversas possibilidades que envolvem os pontos citados.

Nesse contexto, uma das principais técnicas empregadas no controle do comportamento por qualquer grupo de pessoas que vivam juntas por um período suficiente de tempo é classificar o comportamento como “bom” ou “mau”, “certo” ou “errado”, “lícito” ou “ilícito” e dispensar reforçadores para o chamado bom comportamento e punição para o mau comportamento, explica Skinner (1953/1965). O grupo classifica o comportamento dos indivíduos de acordo com o que é reforçador (bom) ou aversivo (mau) para os membros do grupo. Dizer, “fazer isso é errado” consiste numa simplificação da contingência que na verdade quer dizer “se você fizer isso, provavelmente será punido”. Portanto, fazer julgamentos de valor tem a função de descrever contingências (assim os membros de uma cultura não precisam aprender a partir do contato direto com as contingências em que a classificação surgiu) e de alterar comportamentos em benefício de quem tem maiores possibilidades de manipular variáveis que afetem outros indivíduos.

Skinner (1971/2002) afirma que muitas práticas surgem acidentalmente ou por promoverem benefícios pessoais àqueles que possuem maior poder de controle. Ter maior poder de controle significa, por exemplo, dispor de força física, poder econômico ou conhecer princípios gerais de controle do comportamento. Leis, por exemplo, podem surgir para beneficiar grandes corporações financeiras ou, mais

especificamente, para produzir bens em favor dos indivíduos que compõem essas instituições financeiras. Governos podem sancionar leis que beneficiem aqueles que estão no poder, instituições religiosas podem ditar normas de comportamento moral que promovam o controle de seus fiéis visando a obtenção de vantagens, como doação de bens para a instituição.

Podem existir grupos não organizados, como aponta Skinner (1953/1965). Estes são assim descritos por raramente formalizar as classificações valorativas dos comportamentos. Considerando-se apenas os grupos, existem ainda muitas divergências de julgamento de valor entre os indivíduos pelo fato que um comportamento pode gerar reforçadores positivos para alguns e ao mesmo tempo negativos para outros, gerar bens em curto prazo e não em longo prazo etc. Entretanto, em uma cultura, não existem apenas grupos de indivíduos, existe também o que Skinner chama de agências de controle. Essas sim são mais organizadas e operam com maior sucesso.

As agências de controle são instituições como governo, educação, religião, economia e psicoterapia. Sumariamente pode-se dizer, recorrendo a Skinner (1953/1965), que as agências de controle surgem por dois motivos principais: (a) o comportamento dos controlados revela-se reforçador para os controladores, e (b) adotar sistemas complexos de controle mostrou-se benéfico para a sobrevivência dos grupos que os adotaram. Todavia, apesar da aparência contratual da situação, na maioria das vezes, as relações entre controladores e controlados não são equilibradas¹. Assim, o tipo de classificação valorativa depende da agência de controle envolvida. Lícito/ilícito são

¹ Para uma discussão mais aprofundada ver os capítulos referentes à sexta seção (O controle do comportamento humano) do livro *Ciência do Comportamento Humano* de Skinner de 1953/1965.

classificações comuns empregadas pelos governos e sistemas judiciários; pecado/virtude por sistemas religiosos; certo/errado por sistemas educacionais. A partir dessas classificações as agências de controle liberam, geralmente, mais consequências punitivas para os “maus” comportamentos do que reforçadores positivos para os “bons” comportamentos. Além das consequências descritas formalmente para os comportamentos, os membros de um grupo acabam produzindo consequências que não estão presentes em nenhum regulamento formal para os comportamentos dos indivíduos, de acordo com essa classificação. Um exemplo simples e corriqueiro são consequências verbais como “Certo!”, “Errado!”. Outro exemplo é a atenção de outros indivíduos, o que pode dar acesso a diversos reforçadores pessoais.

Uma Análise Comportamentalista Radical da Ética Esportiva

A partir da compreensão de que os comportamentos são valorados na medida em que satisfazem ou não as contingências seletivas, é possível discutir a questão: no contexto esportivo, como os comportamentos são valorados como “lícitos” e “ilícitos” e esportivos e antiesportivos? Com os elementos da ciência dos valores de Skinner, expostos até aqui, já é possível iniciar uma análise sobre ética esportiva.

Contingências Históricas

Uma das explicações para que comportamentos fossem formalmente regulamentados como “ilícitos” refere-se ao fato de certas condutas produzirem consequências aversivas graves para os indivíduos pertencentes aos grupos envolvidos em práticas esportivas. Um exemplo são os jogos coletivos com bola. Na Idade Média o “*hurling* a campo aberto” era um jogo realizado no espaço entre duas ou mais cidades sem a limitação do número de jogadores entre os times. O

objetivo do jogo era levar uma bola de prata, que era lançada ao ar, até a localidade demarcada. No trajeto poderia haver perseguição para impedir que o outro time concretizasse esse objetivo. Era permitido o uso de qualquer estratégia e força bruta, sendo a disputa comparada a uma batalha, pois os jogadores voltavam feridos gravemente (Elias & Dunning, 1995). Atualmente, os esportes com bola dispõem de uma série de regulamentações que igualaram as possibilidades de vitória e minimizaram a violência durante a competição; como exemplo, pode-se citar o futebol.

A regulamentação no esporte não se deu apenas por motivos internos à prática, mas também porque o esporte moderno surgiu com a evolução de uma cultura, mais especificamente a cultura inglesa (Elias & Dunning, 1995). O surgimento do esporte moderno no século XVIII na Inglaterra é contemporâneo de diversos processos sociais, como a consolidação do Parlamento Inglês por processos políticos que não envolviam disputas violentas pelo poder. Da mesma forma, as atividades competitivas de entretenimento passaram por modificações.

Brito et al. (2011) comparam a versão do esporte do século XVIII com os jogos da Grécia antiga, sendo que essas versões propunham objetivos distintos. Na Grécia antiga os jogos eram considerados um exercício ou preparação para a guerra e os comportamentos valorados como “bons” eram os que demonstravam as habilidades bélicas. Diferentemente da Grécia antiga, no esporte moderno os comportamentos valorados como “bons” estariam mais relacionados à educação. Isso porque os comportamentos adequados seriam os que ajudassem a educar o jovem inglês para as atividades cívicas da época. A proposta do esporte era oferecer uma opção de atividade e um instrumento de educação para os membros da aristocra-

cia inglesa. Essa proposta intensificou-se após Pierre de Coubertin ter organizado o Movimento Olímpico contemporâneo, incorporando ao ideário olímpico a noção do comportamento cavalheiresco no esporte (Brito et al. 2011; Rubio, 2001; Santos, 2005). Percebe-se que os comportamentos no esporte da época passaram a ser julgados com base em valores culturais gerais. O comportamento “moralmente bom” no esporte era aquele que produzia efeitos de reforço similares ao que era considerado um comportamento cavalheiresco.

Além da cultura inglesa da época em que o esporte moderno surgiu, contingências relacionadas especificamente com a prática esportiva foram importantes para a consolidação de valores no esporte. A noção de “jogo limpo” ou *fair play* foi incorporada ao esporte principalmente em virtude da necessidade daqueles que começaram a investir economicamente no jogo e que, portanto, precisavam de garantias de que as condições iniciais não os prejudicariam. Em outras palavras, uma atividade que passou a ser comum no esporte recém-organizado foi a aposta. Os apostadores começaram a se preocupar cada vez mais com a possibilidade de que a vitória fosse justa, ou seja, que as possibilidades de vencer a aposta estivessem relacionadas apenas com as habilidades específicas dos jogadores durante o jogo (Brito, et al., 2011). No início do esporte moderno, a expressão *fair play* foi então incorporada ao esporte provavelmente por representar o conjunto de valores da cultura nesse período histórico. A origem da expressão pode demonstrar quais seriam esses valores. A expressão *fair play* foi utilizada primeiramente na obra *A Vida e a Obra do Rei John*, escrita por Shakespeare, em 1595, numa cena em que um homem participa de uma audiência com o rei. Nessa situação, o conceito foi utilizado como sinônimo de senso ou espírito de justiça social,

equidade e imparcialidade, nas diversas situações de vida (Santos, 2005).

Percebe-se que os comportamentos esportivos tiveram de acompanhar a valoração decorrente das transformações culturais, principalmente na Inglaterra, para se tornarem uma atividade de entretenimento lícita. Provavelmente, as regulamentações não aconteceram do dia para a noite, mas em um processo de evolução. Sobre isso, Skinner (1971/2002) argumenta que as culturas evoluem, mudam. As mudanças de práticas sociais acontecem na medida em que promovem a solução dos problemas do grupo e, por fim, garantem a sobrevivência daqueles que a praticam.

Regulamentação, Institucionalização e Profissionalização do Esporte

As contingências de origem, tanto da regulamentação do esporte, quanto do *fair play* não são necessariamente as contingências que atualmente os mantêm. Skinner (1953/1965) afirma que uma classificação de comportamento pode continuar válida mesmo depois de as contingências sob as quais surgiu não estarem mais presentes. Todavia, a existência de regras no esporte tornou-se condição necessária para a prática, já que a regulamentação passou a ser constituinte do conceito de esporte. Barbanti (2003), por exemplo, afirma:

Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos. (Barbanti, 2003, p. 9)

A primeira parte da definição (“Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada”) sugere a neces-

sidade de que regras formalizadas e as condições padronizadas estejam presentes para que uma atividade seja considerada esportiva. Os elementos da institucionalização, segundo Barbanti (2003), geralmente incluem: (a) as regras padronizadas da atividade; (b) o cumprimento das regras por parte de entidades oficiais; (c) a importância dos aspectos técnicos e organizacionais da atividade; (d) a aprendizagem das habilidades esportivas ser mais formalizada.

Considerações importantes podem ser feitas acerca do conceito de esporte. A atividade esportiva passou a ser regulamentada por instituições que podem ser entendidas como agências de controle. O esporte tornou-se uma prática mundial por ser uma atividade que se adequou a mudanças nas práticas das culturas que o adotaram. Exemplos são: (a) a existência de maior “tempo livre” após o processo de racionalização e regulamentação do trabalho nas sociedades modernas, e (b) o aumento de restrições quanto à aplicação da força física com o objetivo de pacificação dos países, sendo seu uso progressivamente reservado aos representantes das instituições centrais dos Estados (Starepravo & Nunes, s/ano). Assim, a existência de instituições que regulamentassem a prática e organizassem os eventos esportivos provavelmente foi vantajosa para os praticantes, espectadores e para os membros dessas instituições. Além disso, a profissionalização do esporte passou, mais recentemente, a inserir as atividades esportivas na lógica do mercado econômico. Logo, a valoração de comportamentos, nesse contexto, passou a depender não apenas de diferentes culturas, mas também da economia, do mercado de trabalho e de outras agências controladoras. Desse modo, novas regras são formuladas e outras são eliminadas, até mesmo, esportes são criados e “extintos”. Por exemplo, temos o MMA que surgiu como uma junção de diversas técnicas de luta, e o

“cabo de guerra” que foi, por um período curto de tempo, um esporte olímpico. Isso não quer dizer que essas atividades, como o cabo de guerra, deixaram de ser praticadas, mas que passaram a figurar ou não como atividade esportiva nos moldes das organizações atuais. Considera-se ainda a existência de algumas práticas que são classificadas como esporte em alguma cultura e não em outras. Isso porque alguns esportes ganham reconhecimento internacional, por satisfazerem diversas contingências seletivas, enquanto outros não. Um exemplo são os esportes de inverno que só podem ser praticados em locais com determinadas características do ambiente físico e de temperatura.

Importância da Noção *Fair Play* como um Conjunto de Valores Mutáveis

Como os esportes estão em constante processo de mudança, da mesma maneira que outras práticas culturais, suas regulamentações necessariamente também mudam. Certa estabilidade pode ser mantida, mas, como afirma Skinner: “Um determinado conjunto de valores pode explicar por que uma cultura funciona, possivelmente sem apresentar muitas modificações, durante um longo período de tempo; mas nenhuma se acha em equilíbrio permanente. As contingências necessariamente mudam” (Skinner, 1971/2002, p. 128).

A noção *fair play* parece, então, ser mantida por poder articular situações novas com relativa estabilidade. Em outras palavras, há necessidade de regulamentação que perdure em razão de certa estabilidade nas contingências, visto que não seria vantajoso mudar as regras formalizadas toda vez que uma situação díspar ocorresse. E ainda porque recorrer à valoração advinda de um conjunto de valores (*fair play*) parece trazer benefícios aos indivíduos envolvidos com a

prática esportiva. Em resumo, é econômico não mudar as regras continuamente e ter valores que permitam julgar situações novas.

Sob a ótica comportamentalista radical não existe “a esportividade” assim como não existe “a bondade”. O que existe são comportamentos que são valorados de uma forma ou de outra. O *fair play* não representa qualquer princípio universal ao qual se possa recorrer para certificar-se de que uma ação é necessariamente correta. Dessa maneira, coexistem diversos comportamentos que são característicos do esporte. Alguns estão valorados de forma mais organizada nas regras formais e fiscalizados por agências de controle: a existência de árbitros que liberam consequências para os comportamentos dos atletas durante uma disputa é a representação clara das regras formalizadas, e existem os comportamentos que não são regulamentados formalmente, mas constituem costumes. Há, ainda, comportamentos que não são comuns ou que se chocam com valores da cultura, ou culturas, na qual as modalidades se inserem. Esses últimos são os que geralmente ganham destaque como “dilemas morais”.

Um exemplo emblemático de dilema moral é apresentado por Brito et.al. (2011). No futebol há uma regra do impedimento que limita o posicionamento dos jogadores para que um gol seja considerado legal. Nenhum jogador licitamente pode receber a bola caso seja configurada a posição de impedimento. Se isso ocorrer, o árbitro da partida deve conceder um tiro livre indireto para a equipe adversária, que deve ser cobrado no local onde a infração ocorreu. Entretanto, a regra do impedimento só vale para jogadores que participem ativamente da jogada. Essa regra permitiu que jogadores começassem a colocar-se, como estratégia tática, na posição de impedimento

(caso recebessem a bola) com o intuito de confundir a marcação. Tão logo a jogada ocorresse esses jogadores dela se distanciavam, dando a entender claramente para o árbitro que não estavam participando. Tal prática gerou polêmica no cenário esportivo, principalmente quando um técnico usou deliberadamente essa estratégia em um jogo. Sendo destaque na imprensa, a tática passou a ser malvista pelos técnicos que se sentiram prejudicados. O próprio treinador que a utilizou declarou que não gostava dela nem da regra que causava esse tipo de confusão na arbitragem. O desfecho dessa situação, ocorrida na Inglaterra, resultou em uma recomendação da Federação Inglesa de Futebol para que tal prática fosse punida com cartão amarelo por caracterizar-se como uma conduta antiesportiva, de acordo com a noção *fair play*. Assim, pelo menos na Inglaterra, tal prática passará provavelmente a ser costumeiramente malvista a despeito das regras formais do futebol que não a caracterizam de nenhuma forma como “ilegal”.

A maioria dos comportamentos que são “malvistas” socialmente envolve não apenas os valores da prática esportiva, mas são os que ferem os valores das culturas em que o esporte se insere. Diante disso, podem-se encontrar indícios que assinalem por qual razão alguns comportamentos são julgados mais por valores culturais do que pelas consequências imediatas que produzem em uma determinada partida ou competição. Um episódio que exemplifica essa questão ocorreu durante a Copa do Mundo realizada no Brasil em 2014. Em um jogo da primeira fase entre Uruguai e Itália, o jogador uruguaio, Luis Suárez, mordeu um adversário italiano. Como o lance não foi visto pelo árbitro, não foi julgado durante a partida, mas foi capturado pelas câmeras e o seu julgamento ficou por conta do Comitê Disciplinar da FIFA. Apesar da mordida não causar

consequências físicas graves como poderia causar um carrinho direto nas pernas de um adversário, ou uma cotovelada nas costas, a punição aplicada pelo Comitê Disciplinar, além de outras sanções, como multa de 100 mil francos suíços (cerca de R\$ 250 mil reais), foi a maior suspensão aplicada em Copas do Mundo. O jogador foi suspenso por nove jogos internacionais da Seleção Uruguaia. A punição foi fundamentada nos artigos 48 e 57 do Código Disciplinar da FIFA, que versam sobre condutas antiesportivas e sobre comportamento ofensivo. Entretanto, pode-se defender que a mordida foi considerada grave por se tratar de uma ofensa grave, ou seja, por ir contra valores vigentes na cultura, e não apenas por especificidades codificadas do esporte. Sobre o ocorrido Lima (2014) comentou:

A mordida, entretanto, é o assunto do mundial. Mas por quê? Em primeiro lugar, porque a mordida de Suárez em Chiellini, bizarra por si própria, é um ato alienígena ao futebol. Já vimos muitas cotoveladas como a de Song, mas poucas mordidas. Além disso, há um componente moral na mordida. O ataque a Chiellini foi visto por muitos como uma agressão moral ao zagueiro italiano, exigindo, assim, uma punição dura. Por este ponto de vista, a mordida equivale a uma cusparada, que atinge algo mais nobre que o corpo, pois fere a alma. (Lima, 2014)

Os valores da vida social estão envolvidos com uma complexidade maior de contingências do que as contingências que são apenas específicas do esporte e especificadas nos regulamentos. Um exemplo é quando consideramos que um valor intrínseco do esporte é a vitória (visto que toda atividade esportiva envolve algum nível de competição),

mas esse valor é ponderado por outros valores sociais que não admitem o vencer a qualquer preço. Nas sociedades em geral, por exemplo, um valor corrente é que não se pode, a despeito da vida do outro, buscar a vitória.

Considerações Sobre a Complexidade da Ética Esportiva

Algumas particularidades devem ainda ser consideradas. O discurso do *fair play* nem sempre corresponde ao comportamento não verbal emitido. O comportamento verbal, como qualquer outro, é função das consequências. Assim, o discurso relacionado à noção *fair play* provavelmente tem gerado consequências positivas para os que o empregam. Atletas, clubes, empresas financiadoras, instituições regulamentadoras são bem-vistos quando dialogam com valores presentes nas culturas, o que, em última análise, dá acesso a bens financeiros que atualmente movem o mercado do esporte de alto rendimento, mas é o vencer que garante tais benefícios. Assim, o valor eleito, em muitos casos, é a vitória, mas o discurso é que os valores são os relacionados ao *fair play*. Exemplo disso é caso do velocista Tyson Gay, que foi reprovado no teste de *doping* feito pela Federação Internacional de Atletismo e já havia participado de uma campanha *antidoping* (SporTV.com, 2013).

Outra consideração importante é que nem sempre, ou talvez quase nunca, as regras ou julgamentos de valor surgem para satisfazer as contingências seletivas de maneira igualitária para os membros de uma cultura. Como visto, alguns podem dispor de mais poder para manipular variáveis que afetam o comportamento de outros. Um exemplo disso é a punição com cartão amarelo que é aplicada caso os jogadores de futebol tirem a camisa durante a comemoração de um gol

marcado. Tal prática aparentemente não produz diretamente estímulos aversivos para nenhum dos membros das equipes, ou mesmo para os espectadores, de modo geral. É claro que a regra foi estabelecida devido a prejuízos para os patrocinadores das equipes. Geralmente, os patrocinadores têm seus logos estampados no uniforme dos jogadores, e o momento do gol é de importância extrema para o *marketing* da empresa, já que a cena será mostrada durante diversas vezes nas mídias.

Ainda, como exposto no caso da polêmica sobre o impedimento, em culturas distintas, os comportamentos considerados antiesportivos e esportivos podem variar. Por exemplo, no Brasil, fingir um pênalti, em muitos casos é visto de maneira positiva, e tem inclusive uma valorização que geralmente é bem vista: a “malandragem”. Em países europeus, entretanto, esse mesmo comportamento é criticado de forma severa. Todorov (2014), por exemplo, comenta o caso do atacante Fred durante um jogo pela Seleção brasileira durante a Copa do Mundo de 2014. Enquanto os brasileiros comemoravam a marcação do pênalti, e muitos não se importavam com o fato de Fred tê-lo simulado, durante a transmissão do jogo pela ESPN os comentaristas e o locutor americanos reagiram indignados:

uma desonestidade poderia dar a vitória ao Brasil em um jogo até então difícil. Dias depois não se fala mais do bonito gol do Neymar, nem da bela arrancada do Oscar e seu gol de bico: assunto é a malandragem brasileira. A notícia de primeira página continua no caderno de esportes com foto de Rivaldo fingindo contusão em 2002. O artigo pergunta: será que os jogadores norte-americanos também deveriam aprender a fazer isso e esquecer a cultura do “unsportsmanlike behavior”? (Todorov, 2014)

Julgamentos de valor também podem ser diferentes, dependendo da “categoria” esportiva. As contingências sociais envolvidas na iniciação esportiva são diferentes do esporte profissional de alto rendimento; são diferentes também das envolvidas no amadorismo. Exemplificando, na iniciação esportiva o desenvolvimento de comportamentos de socialização pode ser um objetivo das escolinhas, enquanto no alto rendimento esse processo tem muito menos importância que a vitória. Provavelmente, alguns valores são, então, diferentes. E, ainda, há comportamentos que não são consenso nem dentro da mesma cultura e da mesma “categoria”. Algumas vezes, comportamentos são julgados como antiesportivos pelos membros da equipe e da torcida do time prejudicado, enquanto são julgados como virtuosos pela equipe beneficiada. Citando mais uma vez o jogador Luis Suárez, um exemplo é o episódio em que ele colocou a mão na bola dentro da grande área num jogo contra Gana de quartas de final da Copa do Mundo de 2010. O jogador foi expulso, o pênalti foi marcado e o gol da equipe adversária desclassificaria o Uruguai. Entretanto, o jogador de Gana chutou o pênalti na trave. O jogo foi para os pênaltis e o Uruguai se classificou. Um trecho de como o fato foi noticiado é ilustrativo:

No último segundo, Luis Suarez colocou a mão na bola, dentro da área. Foi expulso. Em qualquer outra situação, seria o vilão. Mas ele se tornou o herói da classificação do Uruguai para sua primeira semifinal de Copa do Mundo em 40 anos. (Uol Notícias, 2010)

Esse caso sugere também que um mesmo comportamento pode ser julgado de diferentes maneiras pelos mesmos indivíduos quando diferentes reforçadores estão em jogo.

Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo discutir a ética esportiva sob a ótica do Behaviorismo Radical. Procurou-se ressaltar que não se valoram comportamentos por causa de uma noção ética absoluta, universal e atemporal, mas pelo fato de produzirem reforçadores positivos ou consequências aversivas e satisfazerem, ou não, as contingências das três histórias de seleção: filogênese, ontogênese e cultura. Aplicando-se essa análise à ética esportiva, verifica-se que os comportamentos considerados esportivos não são julgados com base em “esportividade” como virtude absoluta, mas dependem das consequências que produzem. A regulamentação do esporte surge como uma necessidade para que a prática seja considerada lícita nas culturas em que se insere; esse fato associa-se à noção de *fair play* que permite avaliar situações novas e de conflito de valores sem ter de recorrer a modificações nas regras formais. O *fair play* seria, portanto, o conjunto de valores dos membros envolvidos com a prática do esporte. Esses valores podem mudar de acordo com as contingências sociais, assim como os comportamentos que os produzem podem não ser sempre os mesmos. Por exemplo, enquanto os valores forem igualdade, honestidade e justiça, os comportamentos ditos *fair play*, ou esportivos, serão os que produzirem bens classificados dessa forma. As topografias de comportamento que produzem esses bens podem não ser sempre as mesmas, mas a noção de que deva haver um conjunto de valores que organizem a prática do esporte parece ser uma prerrogativa para que haja esporte, assim como a noção de ética parece ser prerrogativa para a vida social. Tavares (1999) propõe justamente que os valores do *fair play* sejam revisados em função de um cenário cultural bastante diverso do ambiente aristocrático do século passado em que surgiu o Olimpismo.

Assim, a noção de *fair play* sob a ótica do Behaviorismo Radical não propõe regras fixas, mas sim mutáveis diante de situações novas. Entendida dessa maneira, a ética esportiva se aproximaria da ética pragmática discutida por Lopes, Laurenti e Abib (2012). O *fair play* não estaria fundamentado em princípios imutáveis nem seriam os comportamentos esportivos regulados pelas regras formais de natureza distinta dos comportamentos esportivos livres de regulamentação. A diferença não residiria na dicotomia entre prudência e moralidade, comum na ética tradicional. Os autores citados explicam que, na ética tradicional a fonte da moralidade está na razão, e:

já que ela é capaz de alcançar princípios necessários e universais, a ação moral é considerada inexoravelmente correta, estando de acordo com uma lei fixa e imutável. Já a fonte da prudência reside em princípios extraídos da observação de ações cotidianas que ajudam as pessoas a lidar com cautela e ponderação com situações tensas e perigosas da vida. (Lopes, Laurenti, & Abib, 2012. p. 134)

Na ética tradicional há uma diferença de *tipo* entre moralidade e prudência, enquanto na ética pragmática essa dicotomia é desfeita: essa diferença seria de *grau*. Ambas, prudência e moralidade, são ações que permitem às pessoas lidar, de maneira efetiva, com o ambiente em que vivem. A diferença reside nas relações sociais com diferentes graus de complexidade (Rorty, 2000 citado por Lopes, Laurenti, & Abib, 2012). Alguns comportamentos estão mais envolvidos com a prudência (cumprimento de regras e costumes familiares), outros estão mais envolvidos com o que poderia ser chamado de comportamento moral, o que para a ética pragmática exige deliberação, soluções criativas diante de problemas novos.

Assim, comportar-se esportivamente, ou ter *fair play*, envolveria não apenas a prudência (jogar de acordo com o regulamento), mas também os comportamentos de solucionar problemas e tomar decisões diante de situações que gerem conflitos de consequências para os indivíduos, para os grupos e para as culturas.

Considera-se que este trabalho possibilitou o diálogo entre a ética esportiva e a ciência skinneriana dos valores (aspecto descritivo). Compreender que os valores e comportamentos julgados como bons são mutáveis e dependem de inúmeras variáveis tem importantes implicações práticas. Possibilita compreender que indivíduos envolvidos com o esporte não são essencialmente antiesportivos ou esportivos e, portanto, comportamentos podem ser alterados e ensinados. Assim, é possível pensar em formas estruturadas de promoção de comportamentos de *fair play*, por exemplo. Também implica que os códigos de condutas sejam vistos de forma crítica, pois se as contingências necessariamente mudam, é preciso adequar as descrições de regras de acordo com as mudanças que venham a ocorrer. É possível ainda analisar situações onde um grupo de indivíduos esteja sendo beneficiado enquanto produz consequências negativas para outros indivíduos e, a partir disso, criar espaços mais democráticos para a decisão de quais regras produzem mais consequências positivas para todos os envolvidos na prática esportiva.

REFERÊNCIAS

- Abib, J. A. D. (2001). Teoria moral de Skinner e desenvolvimento humano. *Psicologia: Reflexão Crítica*, *14* (1), 107-117. doi :10.1590/S0102-79722001000100009.
- Barbanti, V. (2003). O que é esporte? *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*. Retirado de <http://www.eeferp.usp.br/paginas/docentes/Valdir/O%20que%20e%20esporte.pdf>.
- Brito, S. M., Morais, J. V., & Barreto, T. V. (2011). Regras de jogo versus regras morais: Para uma teoria sociológica do fair play. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, *26*(75), 133-146. doi: 10.1590/S0102-69092011000100008
- Castro, M. S. L. B. (2007). *A ética skinneriana e a tensão entre descrição e prescrição no Behaviorismo Radical* (Dissertação de Mestrado não publicada). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, Brasil.
- Chiesa, M. (2003). Sobre la meta-ética, la ética normativa y el conductismo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, *35*(3), 289-297.
- Dittrich, A., & Abib, J. A. D. (2004). O Sistema Ético Skinneriano e Consequências para a Prática dos Analistas do Comportamento. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, *17*(3), 427-433. doi.org/10.1590/S0102-79722004000300014.
- Elias, N., & Dunning, E. (1995). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Glenn, S. S. (1991). Contingencies and metacontingencies: Relations among behavioral, cultural, and biological evolution. In P. A. Lamal (Ed.), *Behavioral Analysis of Societies and Cultural Practices* (pp. 39-73). New York: Hemisphere Publishing Corporation.
- Lenk, H. (1976). Toward a social philosophy of the Olympics: Values, aims and reality of the modern Olympic Movement. In P. J. Graham, & H. Ueberhorst (Eds) *The modern Olympics* (pp.109-169). West Point: Leisure Press.
- Lima, J. A. (2014, Junho). Há um lado bom na reação à mordida de Suárez. *Esporte Fino*. Retirado de <http://esportefino.cartacapital.com.br/suarez-mordida-chiellini-2014/>
- Lopes, C. E, Laurenti, C., & Abib, J. A. D. (2012). *Conversas pragmatistas sobre comportamental-*

- ismo radical: Mundo, homem e ética*. Santo André: ESETec.
- Martone, R. C., & Todorov, J. C. (2007). O desenvolvimento do conceito de metacontingência. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 3, 181-190.
- Melo, C. M., Castro, M. S. L. B., & De Rose, J. C. C. (2015). Some relations between culture, ethics and technology in B. F. Skinner. *Behavior and Social Issues*, 24, 39-55 (2015). doi: 10.5210/bsi.v.22i0.4207
- Rubio, K. (2001). O fair-play como valor ético do esporte e sua relação com a ética na Psicologia: Haveria alguma diferença? In *CD-Rom Simpósio Internacional de Psicologia do Esporte*. Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.
- Santos, A. R. R. (2005). Espírito esportivo – fair play e a prática de esportes. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 4(4), 13-28. Retirado de <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1306/1012>
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior*. New York: The Free Press. (Trabalho original publicado em 1953)
- Skinner, B. F. (1966). The phylogeny and ontogeny of behavior. *Science*, 153 (3741), 1205-1213. doi: 10.1126/science.153.3741.1205
- Skinner, B. F. (1981). Selection by consequences. *Science*, 213, 501-504. doi: 10.1126/science.7244649
- Skinner, B. F. (2002). *Beyond freedom and dignity*. New York: Alfred A. Knopf. (Original publicado em 1971)
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior*. New York: The Free Press. (Original publicado em 1953)
- SporTV.com. (2013). Em campanha em 2008, Tyson Gay disse que 'mãe o mataria' por doping. Retirado de <http://sportv.globo.com/site/programas/ta-na-area/noticia/2013/07/em-campanha-contra-doping-em-2008-tyson-gay-disse-que-mae-o-mataria.html>
- Starepravo, F. A., & Nunes, R. S. (s/ano). Surgimento do esporte moderno e o processo civilizador. Retirado de <http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anas8/artigos/FernandoAugustoStarepravo.pdf>
- Tavares, O. (1999). Algumas reflexões para a rediscussão do fair play. In O. Tavares, & L. P. da Costa (Eds.) *Estudos Olímpicos* (pp. 15-49). Rio de Janeiro: Editora Gama Filho.
- Todorov, J. C. (2014). Choque cultural no futebol. João Claudio Todorov. Retirado de <http://jctodorov.blogspot.com.br/2014/06/choque-cultural-no-futebol.html>
- Uol Esportes. (2010, Julho). Mão na bola no último segundo recoloca Uruguai na semifinal da Copa após 40 anos. Retirado de <http://copadomundo.uol.com.br/2010/ultimas-noticias/2010/07/02/mao-na-bola-no-ultimo-segundo-recoloca-uruguai-na-semifinal-da-copa-apos-40-anos.jhtm>

Recebido em 19 de novembro de 2014
Revisão em 19 de setembro de 2015
Aceito em 10 de março de 2016