



AGRESSIVIDADE DENTRO DO JOGO: REFLEXÕES SOBRE SEUS LIMITES

Resumo - Este artigo busca compreender a relação entre a agressividade, a violência e o fair play sob as perspectivas do comportamento humano e da linguagem como expressões culturais e sociais inseridas no ambiente fictício do jogo. Espera-se atingir este propósito através de pesquisa bibliográfica, com uma abordagem conceitual-reflexiva sobre publicações que abordam os temas e seus desdobramentos. No decorrer do trabalho, serão analisados, portanto, estudos sobre agressividade, violência, jogo e fair play com objetivo de entender os elementos fundamentais e limites para o bom jogo, como elemento de fortalecimento de relações sociais e culturais.

Palavras-chave: agressividade; jogo; violência; fair play.

AGGRESSIVENESS IN THE GAME: REFLECTIONS ON ITS LIMITS

Abstract - This article aims to understand the relationship between aggressiveness, violence and fair play from the perspectives of human behavior and language as cultural and social expressions inserted in the fictional environment of the game. It is expected to achieve this purpose through bibliographical research, with a conceptual-reflective approach on publications that address the themes and their consequences. In the course of this work, studies on aggressiveness, violence, game and fair play will be analyzed in order to understand the fundamental elements and limits for a good game, as an element to strengthen social and cultural relations.

Keywords: aggressiveness; game; violence; fair play.

LA AGRESIVIDAD EN EL JUEGO: REFLEXIONES SOBRE SUS LÍMITES

Resumen - Este artículo busca comprender la relación entre agresión, violencia y juego limpio desde las perspectivas del comportamiento humano y el lenguaje como expresiones culturales y sociales insertas en el entorno ficticio del juego. Se espera lograr este propósito a través de la investigación bibliográfica, con un enfoque conceptual-reflexivo sobre publicaciones que aborden las temáticas y sus desarrollos. En el transcurso del trabajo, por lo tanto, se analizarán los estudios sobre agresión, violencia, juegos de azar y juego limpio para comprender los elementos y límites fundamentales para el buen juego, como elemento de fortalecimiento de las relaciones sociales y culturales.

Palabras-clave: agresividad; juego; violencia; fair play.

*Fernando Augusto Dias
Scavasin*

fernando@scavasin.com.br

Faculdade de Educação

*Universidade de São
Paulo, Brasil*

*Luma Augusta Gerdulo
dos Santos*

Faculdade de Educação

*Universidade de São
Paulo, Brasil*

*[http://dx.doi.org/
10.30937/2526-
6314.v6.id149](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v6.id149)*

Recebido: 07 dez 2021

Aceito: 15 abr 2022

Publicado: 22 abr 2022

Introdução

Quem é o indivíduo que sai antes do jogo chegar ao fim? É o chamado ‘estraga prazeres’. Sair antes que o jogo acabe é uma quebra de linguagem muito grave no ambiente fictício do jogo. O ‘estraga prazeres’ também pode ser aquele que faz um jogador sair contra a própria vontade antes do fim do jogo.

E o participante que não tem condições de propiciar a tensão no jogo? As crianças definem de forma muito clara e instintiva chamando a pessoa de ‘café com leite’, em uma manifestação clara de que o jogo não terá sua potência adequada considerando o indivíduo ‘café com leite’ como um oponente. O ‘café com leite’, além de ter dificuldade com a habilidade esportiva, não provoca, não causa tensão, não desestabiliza o outro, não agride.

Considerando jogos que exigem confronto, no decorrer da pesquisa que resultou neste artigo, os autores não encontraram exemplos de jogo potente sem ter ao menos um dos participantes provocando, gritando, tirando os demais participantes da zona de conforto, seja com ações técnicas, táticas, físicas ou psicológicas. Ao contrário disto, viu-se que o jogador agressivo cria um ambiente alucinante de potência e tensão que encanta os participantes e espectadores do jogo.

Este texto possui o propósito de demonstrar, por meio de pesquisa bibliográfica, que, diferente da violência, a agressividade é um elemento essencial no jogo, mas não é livre e possui limites que devem ser garantidos a fim de proporcionar uma boa e justa disputa. Esses limites seriam presentes no *fair play*? Os conceitos adotados neste artigo são válidos para todos os tipos de jogos?

Conceitos adotados

Com o objetivo de facilitar o desenvolvimento do artigo, será necessário definir os conceitos que serviram de base para a construção do pensamento.

Linguagem

Bitti e Zani¹ consideram que a linguagem é a interação entre dois ou mais indivíduos em um processo de comunicação. É importante ressaltar que toda comunicação é profundamente influenciada por uma vasta e complicada relação social.

Sendo assim, será considerado neste trabalho o conceito de Knoll², onde o jogo é uma manifestação de linguagem ou de múltiplas semioses, tais como imagens, gestos

corporais, sons, sinais, palavras e movimentos organizados em um sistema de regramentos que estabelece a ‘ordem’ do jogo, bem como recompensas e/ou consequências resultantes quando os jogadores seguem ou quebram as regras e, por fim, concluem o jogo.

Violência

A palavra violência tem origem no latim, *violentia*, sendo o ato de violar outrem ou de se violar utilizando a força com o intuito de promover danos.

Segundo Zaluar³, violência remete a *vis* (força, vigor, emprego de força física ou os recursos do corpo em exercer a sua força vital). Esta força torna-se violência quando ultrapassa um limite ou perturba acordos tácitos e regras que ordenam relações, adquirindo carga negativa ou maléfica. É, portanto, a percepção do limite e da perturbação (e do sofrimento que provoca) que vai caracterizar um ato como violento, percepção esta que varia culturalmente e historicamente.

Alguns autores trabalham o conceito de que a violência está conectada com a agressividade, mas com fins e contextos diferentes, Costa⁴, por exemplo, declara que violência é o emprego desejado da agressividade, com fins destrutivos.

A grande maioria dos autores conectam a violência com destruição, morte, causar dano, machucar, entre outras.

Sonoda e Nobre⁵ consideram que a palavra violência deve ser utilizada para designar experiências e comportamentos que pressupõem intencionalidade e intenção em destruir. Sendo assim, a violência participa do processo cultural humano, mas não pode nos constituir enquanto humanos, estando este processo a cargo da agressão.

A violência está conectada com a quebra da linguagem e é aprendida socialmente, ou seja, não é inata.

Michaud⁶ afirma que há violência quando, numa situação de interação um ou vários atores agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou mais pessoas em graus variáveis, seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses, ou em suas participações simbólicas e culturais.

Quando se define violência, é muito comum encontrar textos que consideram ser um ato intencional.

A Organização Mundial da Saúde⁷ define violência como

[...] o intencional uso da força física ou do poder, em ameaça ou real, contra si próprio, outra pessoa, contra um grupo ou comunidade, que resulte ou tenha probabilidade de resultar em injúria, morte, dano psicológico, privação ou prejuízos no desenvolvimento (p. 5).

Agressividade

Diferente da violência, a agressividade é considerada neste artigo como elemento constitutivo do ser humano, manifestando-se em situações que exijam atitudes defensivas, competitivas ou enérgicas para alcançar determinado objetivo.

Dias⁸ entende da mesma forma e afirma que a agressividade é natural no ser humano, considerando-a como um traço, uma característica do sujeito. O mesmo autor⁸ ainda assegura que a agressividade deve ser respeitada e trabalhada de forma construtiva e consciente no indivíduo, do contrário, torna-se nociva, deturpando os valores individuais e sociais, bloqueando a relação com o outro. Isto vai influenciar a personalidade do indivíduo, tornando-o mais ou menos agressivo e trazendo-lhe, assim, efeitos negativos.

É muito difícil entender a natureza dos animais sem pensar nos atos agressivos que cada ser teve que praticar para se defender de ameaças ou para atacar outros seres que pudessem servir de alimento. Uma cobra quando nasce, por exemplo, precisa atacar pequenos seres vivos para poder se sustentar ou morder outros seres que geram ameaça. A própria ação de comer uma presa é um gesto agressivo realizado pelos animais. O ser humano também faz parte da natureza e possui agressividade desde o momento em que nasce. Para Tremblay⁹, em determinados casos, o comportamento agressivo é essencial como forma de sobrevivência e para a adaptação do indivíduo ao ambiente, para a busca de conquistas na vida ou para construção de um sentimento de segurança interior.

Storr¹⁰ também reconhece que, sem o lado agressivo e ativo de sua natureza, o homem seria menos capaz de conduzir o curso de sua vida ou de exercer influência sobre o mundo à sua volta.

Este artigo considera, portanto, que a agressividade é inata do ser humano e se constitui por ataques e provocações, através de ações físicas, verbais ou sociais com a finalidade de conquistar determinado objetivo.

Violência x Agressividade

Os autores deste artigo entendem que a forma mais simples de diferenciar agressividade e violência é conectar estes dois conceitos ao campo da linguagem, onde a agressividade é um elemento construtivo da linguagem enquanto a violência é o rompimento. Colaborando com este pensamento, Laia e Caldas¹¹ afirmam que a agressividade é uma manifestação estruturada pelo campo da linguagem, enquanto a violência se manifesta na ruptura com a linguagem e, nesse viés, no rompimento também com o laço social uma vez que este se trama pela linguagem.

Importante salientar que as consequências da violência citadas por Dias: a deturpação dos valores individuais e sociais, bem como o bloqueio da relação com o outro são implicações que caracterizam o que os autores deste artigo consideram como a ruptura ou a morte da linguagem.

Violência e agressividade são fenômenos essencialmente distintos, uma vez que a violência é um fenômeno sócio-histórico e cultural – cultivado, treinado, ensinado e estabelecido diante de contextos específicos, bem como com a finalidade de causar dano – não se confundindo com a agressividade, apesar de ser uma expressão extrema dela.

Tal entendimento encontra fundamento no pensamento de Sonoda e Nobre⁵

Os termos ‘violência’ e ‘agressividade’ não são sinônimos e nem a violência é uma expressão da agressividade. [...] A violência possui historicidade, assim como as teorias e os discursos que se propõem a explicá-la. Deste modo, cada sociedade, dentro de épocas específicas, apresenta formas particulares de violência. Concluimos que não se pode falar em seres humanos constitucionalmente violentos. A violência se estabelece e se aprende. Não é uma coisa que nasce com a gente. É um comportamento aprendido, apreendido e imitado. Assim, só é possível falar nesta última quando existe intenção em destruir -, não podendo haver, assim, nada de constitutivo na violência. Diferente da agressividade que carrega em si um componente constitutivo (p. 48).

Diversos autores seguem a linha de pensamento e argumentação que considera a violência aprendida e a agressividade como elemento essencial do ser humano. Peres¹² colabora com essa visão quando indica que “[...] a agressividade sob a forma de motilidade é inata, enquanto a atitude violenta é adquirida, pois o ódio é um fenômeno que exige um mínimo de sofisticação da personalidade inexistente nos estágios iniciais (p. 49).

Sonoda e Nobre⁵, também o fazem quando citam Freud

Para Freud, o homem é intrinsecamente mau e destrutivo, tendo que ser contido em seus desejos e pulsões pelas forças civilizatórias. Essa agressividade constitutiva não pode ser considerada responsável pela violência na história e na cultura. Não se pode falar em violência instintiva nem constitutiva. A inclinação constitutiva do ser humano

para a agressão fala de uma pulsão agressiva. Seríamos, assim, naturalmente agressivos, mas não violentos. A violência é um fenômeno de outra ordem (p. 42)

Diferente da violência, a agressividade é considerada neste artigo como elemento constitutivo do ser humano, manifestando-se em situações que exijam atitudes defensivas, ofensivas, competitivas e até enérgicas para alcançar determinado objetivo.

É possível concluir esse trecho com Parry¹³, ressaltando a separação que o autor faz, de forma muito clara, do conceito de violência do de agressão, considerando que a agressividade é uma ação energética para alcançar determinado objetivo, enquanto violência possui a intenção de prejudicar ou ferir.

Jogo

Os autores deste artigo possuem uma grande admiração pela obra *Homo Ludens* de Huizinga¹⁴ e Caillois¹⁵, com isso, muito do que será escrito neste trecho possui conexão com os conteúdos propostos por esses teóricos.

O ambiente de jogo é um espaço e tempo fictício, que não faz parte da vida real, onde o participante é livre para escolher jogar se assim for à vontade dele. Este ambiente de jogo é delimitado pelas regras pré-estabelecidas, conhecidas e acordadas por todos os participantes. As regras do jogo, oficiais e não oficiais, são sagradas e, para os jogos que este artigo visa atender, não podem ser alteradas enquanto não é definido o vencedor. A menor desobediência às regras ‘estraga o jogo’.

Caillois¹⁵ define que "o termo jogo designa não apenas a atividade específica por ele nomeada, mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo (p. 10)", inscrevendo, desta forma, o jogo no campo da linguagem.

No universo do jogo, que é delimitado pelas regras, os praticantes podem buscar e criar opções de ações com o objetivo de provocar resultados e reações diferentes no ambiente e nos outros jogadores, gerando assim uma extremidade de alegria despreocupada, em um mundo de improvisação livre e na outra extremidade está a busca e a tensão absoluta com o fim de atingir o resultado almejado.

O ritual também está definido nas regras oficiais e não oficiais do jogo. O ritual é sagrado e importantíssimo para o desenvolvimento da atividade. Nunca duvide da potência de um ritual.

Vale lembrar que o jogo começa com o placar de 0 a 0 e os participantes competem em igualdade de condições, neste ponto, a regra do jogo possui função fundamental. O jogo tem um fim em si mesmo, ou seja, não importando quem seja o vencedor, o próximo jogo começará com o mesmo placar de 0 a 0.

Caillois¹⁵ propõe a divisão dos jogos em quatro rubricas principais sendo:

- *Agôn*: grupo de jogos onde existem dois ou mais adversários, que se inicia em condições de igualdade e no final do jogo será declarado o vencedor de maneira incontestável;
- *Alea*: ao contrário de *Agôn*, são jogos baseados em decisões que não dependem de ações do jogador;
- *Mimicry*: Jogo que cria um ambiente fictício, imaginário e que permite o jogador simular e utilizar a sua criatividade com o fim de fazer com que os demais participantes creiam em algo que não seja real;
- *Ilinx*: Jogos que buscam a vertigem, criando instantes de instabilidade na percepção e gerando uma espécie de pânico voluptuoso.

Este artigo possui o foco em jogos onde o *Agôn* e a *Mimicry* estão presentes e todos os participantes se esforçam para serem excelentes. Nesse contexto, Barreira e Telles¹⁶ afirmam que o oponente é visto como uma ameaça que deve ser superada. No jogo, se almeja ‘ser melhor que’, ou seja, ‘melhor que o oponente’, portanto não existe jogo sem um adversário e é preciso existir respeito, ética e bons costumes entre os oponentes para que um novo jogo seja possível.

Considerando que os participantes do jogo são protegidos pelo universo fictício que é amparado pelas regras, estar em um mundo imaginário e protegido, cria um ambiente onde todos os jogadores podem testar seus limites de movimentos e comportamentos dentro dos limites da regra sem consequências para a vida real. Callois¹⁵ colabora com essa visão quando escreve que toda instituição funciona em parte como um jogo e Huizinga¹⁴ defende a tese onde a cultura tem a sua origem no jogo. Com isso, jogar é um modelo muito potente de aprendizado, uma vez que, muitas situações vividas dentro do jogo são naturalmente experimentadas ao longo da vida.

Fair play

Considerando que este artigo tem como foco o ambiente do jogo e não do esporte, que possui a característica de adotar um jogo, organizá-lo através de regras padronizadas e oficializadas por diferentes instituições como ligas, federações, confederações e comitês olímpicos, os autores propõem a utilização do termo esportivo *fair play* dentro do universo do jogo, seja ele institucionalizado como esporte ou não.

O conceito de *fair play* tem o seu início no respeito às regras estabelecidas para que ocorra o jogo, mas não é só isso, o Comitê Internacional do *fair play*¹⁷ lista doze fundamentos, quais sejam: competição justa, respeito, amizade, espírito de equipe, igualdade, sem doping, integridade, solidariedade, tolerância, cuidado, excelência e alegria. Verifica-se então, que o *fair play* é fundamental no jogo.

Rubio¹⁸ afirma que o esporte contemporâneo é considerado um dos maiores fenômenos sociais do século XX, com isso, os autores deste artigo acreditam que se torna necessário analisar o *fair play* de um ponto de vista mais amplo e considerando o esporte e o jogo como fenômenos.

Em jogos com características de *agôn* e *mimicry*, para alguém ganhar, é necessário a existência de um parceiro ou adversário, não é possível ganhar quando não existe um oponente. Diante disso, fica claro que é necessário haver uma relação justa e íntegra entre os participantes de um jogo. Para que isso seja possível, é importante que os participantes joguem com *fair play*.

Colaborando com este pensamento, Parry¹³ considera o *fair play* como a lógica da boa disputa, uma vez que, a quebra da regra estabelece novas condições de jogo além de prejudicar a segurança da integridade do confronto.

É importante lembrar também que, assim como em nossa sociedade, existem regras e leis oficiais e as não oficiais que permeiam a nossa convivência dentro e fora do ambiente de jogo. É com essa visão que este estudo entende o *fair play*.

Conclusão

Considerando o jogo como uma manifestação de linguagem onde dois ou mais oponentes disputam determinado objetivo, é muito importante analisarmos ações que podem causar a morte desta linguagem ou “estragar o jogo”. Vale lembrar também que o prazer é importante em uma atividade livre e voluntária.

Como vimos neste artigo, a violência está conectada com a morte da linguagem. Começar um jogo onde os participantes não seguiram as questões éticas básicas e utilizaram o doping modifica a linguagem do jogo. Quando um atleta torna o adversário inapto para a prática após um golpe, torna-se impossível o objetivo de declarar quem foi o melhor no jogo. Quando um jogador não cumprimenta o oponente ao final do jogo, o ritual do jogo, e conseqüentemente a linguagem do jogo, não está sendo seguida. Todos estes três exemplos são itens que os autores deste artigo consideram a morte da linguagem do jogo, ou seja, uma violência que não deve fazer parte desta atividade.

Para entender o que é violência ou não durante uma partida, é muito importante voltarmos a estudar o universo fictício do jogo, esfera apartada do mundo real e, ao mesmo tempo, manifestada por meio de uma linguagem protegida pelas regras oficiais e não oficiais. Como já exemplificado, sair de um jogo antes do fim ou não cumprimentar o adversário são exemplos de violência para a linguagem do jogo e essa ação não é representada por um movimento físico de dano ao oponente, mas sim uma morte da linguagem. Analisando jogos onde existe o objetivo de ferir fisicamente o adversário, como o boxe, onde um golpe utilizando a mão que acerta o rosto do oponente faz parte do combinado e se essa mesma mão atingir a região íntima do oponente o jogador pode ser inclusive desqualificado. Observa-se neste exemplo de forma muito clara que o soco dado no rosto não é violência para o universo fictício do jogo, no entanto, o mesmo soco aplicado em uma região íntima é considerada uma violência muito grave.

Utilizando o exemplo de Telles e Barreira¹⁶ onde um jogo deve ser disputado e quando uma das partes, seja adulto ou criança, ‘entrega o jogo’, a outra parte logo se desinteressa pelo mesmo, em mais um exemplo claro de quebra da linguagem do jogo.

Fica claro aqui que a tensão faz parte do jogo e está estabelecida no tempo e espaço onde não se sabe de quem será o próximo ponto, situação em que dois ou mais adversários se provocam em um diálogo com o objetivo de desestabilizar o oponente para ter mais chances de ser declarado vencedor. Esta tentativa de desestabilização ou provocação pode ser de forma técnica/tática executando um conjunto de movimentos belos ou com alto grau de dificuldade, ou até com o uso de uma finta, seja via imposição física onde um dos participantes tenta impor sua condição física ou de forma psicológica na tentativa de fazer o outro crer em algo que acontecerá de forma diferente.

Ao mesmo tempo, jogos que possuem características de *agôn* e *mimicry*, apresentam cenas teatrais com toda a sua complexidade que trafega entre a alegria e a tristeza em um ambiente de pura experiência que toca e promove possibilidades de puro arrebatamento entre os jogadores.

Existe então em uma situação em que a provocação técnica, tática, física e/ou psicológica faz parte do universo mágico do jogo, mas essa agressividade precisa respeitar os limites do *fair play* para que a linguagem não seja rompida e se transforme em violência, quebrando assim o espírito do jogo.

Este respeito ao *fair play* exige em um primeiro momento o respeito a regra onde todos os participantes devem seguir o combinado antes do jogo começar. O regulamento estabelece o ritual a ser seguido e o que cada participante deve realizar para ser declarado o vencedor dentro de uma competição justa, mas também possui as punições para quem não seguir o acordado. O espírito do jogo abrange não só as regras escritas, mas também as regras não oficiais que representam a cultura e o histórico do jogo em questão.

O espírito do jogo também tem presente em seus fundamentos o respeito ao adversário, que não é inimigo e sim apenas um oponente dentro do ambiente fictício do jogo. Em ambiente onde existe o letramento para o jogo, quando uma partida acaba, independente de quem foi o vencedor, o oponente é amigo ou colega e nunca um inimigo. O respeito deve estar presente antes, durante e depois do final do jogo.

Quando duas pessoas jogam, naturalmente existe um processo em que cada jogador conhece um pouco mais do outro e aos poucos começa a testar os limites do oponente, em um claro processo de provocação/agressão, se este processo estiver dentro do *fair play*, ele promove um ganho de intimidade entre os participantes, criando a possibilidade de fortalecimento da amizade entre ambos, ou seja, jogar é uma forma de fazer amigos ou fortalecerá a relação entre diferentes participantes. Enquanto a violência não incentiva a amizade, o jogo provoca um arrebatamento muito mais potente quando os participantes são amigos.

Um bom jogo possui participantes íntegros, solidários e que, mesmo em um ambiente de provocação, possuem cuidado com o próximo. Não tem prazer em fazer ponto em quem não tem condições de jogo.

As manifestações presentes no jogo são partes da sociedade e cultura nas quais o participante está inserido. E o jogo ensina a sociedade que está ao redor, mesmo em um

ambiente de agressão limitada, no ambiente do bom jogo que não possui violência, o sujeito não escolhe o adversário baseado em sua origem social, cor ou gênero.

O bom participante joga, faz amigos, provoca, aprende a agredir com respeito e sem violência.

Referências

- 1 Bitti PR, Zani B. A comunicação como processo social. Lisboa: Editorial Estampa; 1993.
- 2 Knoll GF. O jogo como agir de linguagem: Da ludicidade à construção de valores sociais. *Nonada: Letras em Revista*. 2017;1(28):77-92.
- 3 Zaluar A. Um debate disperso: violência e crime no Brasil da redemocratização. *São Paulo Perspec*. 1999;13(3):3–17.
- 4 Costa JF. Narcisismo em tempos sombrios. In: *Percursos na história da psicanálise*. Rio de Janeiro: Taurus-Timbre; 1988. p. 151–76.
- 5 Sonoda KCL, Nobre BB. (Im)precisões conceituais na teoria psicanalítica: notas sobre a violência e a agressividade. 2020;12(1):32-51.
- 6 Michaud, Y. A violência. São Paulo: Ed. Ática; 1989.
- 7 KrugEG, Dahlberg LL, Mercy JA, Zwi AB, Lozano R. World report on violence and health. Geneva: World Health Organization; 2002.
- 8 Dias EO. Winnicott: agressividade e teoria do amadurecimento. *Natureza Humana*. 2000;2(1):9-48.
- 9 Tremblay RE. The development of aggressive behavior during childhood: What have we learned in the past century? *International Journal of Behavioral Development*. 2000;24(2):129–41.
- 10 Storr A. A agressividade humana. São José dos Campos (SP): Benvirá; 2012.
- 11 Laia S, Caldas H. Violência e agressividade: diferenças a partir da linguagem e do inominável da feminilidade. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*. 2018;16(3):972–92.
- 12 Peres FS. Agressividade e violência no cenário contemporâneo: contribuições winnicottianas. *Cad. Psicanál*. 2011;33(24):12.
- 13 Parry J. The power of sport in peacemaking and peacekeeping. *Sport in Society*. 2012;15(6):775–87.
- 14 Huizinga J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva; 2000.
- 15 Caillois R. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. São Paulo: Editora Vozes ;2017.
- 16 Barreira CRA, Telles TCB. Reflexões sobre a violência no esporte. In: Rubio K, Camilo J. *Psicologia Social do Esporte*. São Paulo: Képos; 2019.
- 17 International Fair Play Committee - What is fair play? [citado 20 dez 2021]. Disponível em <http://www.fairplayinternational.org/what-is-fair-play->
- 18 Rubio K. Origens e evolução da psicologia do esporte no Brasil. *Biblio 3w: revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*. 2002;VII:373.