

O MAR E O RISCO: ANÁLISE SEMIÓTICA DE JOGOS PRATICADOS EM PRAIAS DO LITORAL PARAIBANO

Recebido em: 04/06/2016

Aceito em: 10/04/2017

Leys Eduardo dos Santos Soares
Pierre Normando Gomes-da-Silva
Universidade Federal da Paraíba
João Pessoa – PB – Brasil

RESUMO: Este artigo tem como objetivo responder a seguinte questão-problema: qual a produção de sentidos da movimentação dos jogadores em jogos praticados no mar? A partir da semiótica foram analisados os efeitos sógnicos dos jogos mais praticados nas praias urbanas da grande João Pessoa, Paraíba. Foram três meses de visitas a estas praias, num total de 40 horas de observações. A partir da análise dos dados foi possível compreender que os jogadores utilizam de tarefas motoras abertas para se adaptarem as situações desafiadoras, decorrentes da instabilidade do ambiente, bem como para experimentar sensações prazerosas. Assim concluímos que os significados do movimento humano na natureza estão diretamente relacionados com a capacidade adaptativa e a busca por prazer.

PALAVRAS CHAVE: Jogos e Brinquedos. Atividades de Lazer. Movimento.

THE SEA AND THE RISK: SEMIOTIC ANALYSIS OF GAMES PRACTICED ON BEACHES OF PARAÍBA COAST

ABSTRACT: This article aims to answer the following problem: what is the production of meanings of the movement of players in games played at sea? From the semiotics point of view, it was analyzed signal effects of the most practiced games in the urban beaches of João Pessoa, Paraíba. There were three months of visits to these beaches, in a total of 40 hours of observations. From the analysis of the data it was possible to understand that players use open motor tasks to adapt to challenging situations, due to instability of the environment, as well as to experience pleasurable sensations. Thus we conclude that the meanings of human movement in nature are related to an adaptive capacity and the search for pleasure.

KEYWORDS: Play and Playthings. Leisure Activities. Movement.

Introdução

Os jogos são práticas corporais que conduzem o participante a outro modo de habitar tempo e espaço. No jogo o ser do homem se mostra como *homo ludens* (HUIZINGA, 1992), apresentando-se em seus movimentos, gestos e posturas. O jogo é um espaço de comunicação entre os praticantes consigo mesmos, com os demais (quando houver) e com o meio ambiente (PARLEBAS, 2001).

Nessa comunicação lúdica com o mundo é possível identificar como os jogadores apresentam-se em sua corporeidade. Compreendemos corporeidade como a tendência geral dos gestos nas circunstâncias, como o modo corrente de habitarmos o mundo, dos hábitos corporais em respondermos aos contextos biosocioculturais (GOMES-DA-SILVA, 2016). Nessa perspectiva de comunicação, compreendemos que toda movimentação dos jogadores é intencional, porque está relacionada a uma dada situação lúdica. Daí ser possível identificar a produção de sentido das jogadas por estarem respondendo as provocações do entorno, seja como estratégias táticas para com seus companheiros e/ou adversários, seja para ou do meio.

O movimento é comunicativo porque ele não se dá por acaso, ele ocorre porque foi requerido pelas situações de movimento. O jogador reage ao jogo jogando, recorrendo aos seus acervos motores e táticos para enfrentar os obstáculos da partida ou do meio ambiente que se apresentam. Nesse sentido explica Gomes-da-Silva (2014, p.28);

[...] ao tempo que conhecemos o meio, somos também conhecidos, pelos desdobramentos sensoriais e imaginários que essa experiência produz. De modo que, ao decodificarmos o ambiente, tomarmos decisões e ações motoras, também estamos experimentando uma integração ao meio.

Essa interação movimento e meio, ou ambiente de jogo e jogador, não tem repercussões apenas individual, mas social e ambiental. Segundo Costa e Reppold Filho (2015, p.95) as atividades de aventura na natureza desencadeiam contribuições socioeconômicas, tais, como, “[...] a revitalização demográfica, económica e social de zonas rurais; a possibilidade de se viver intensamente o tempo livre; o retorno à natureza associado à conscientização sobre o problema da degradação ambiental; e a viabilização de relações sociais gratificantes”. Lembrando que também existem os impactos ambientais negativos, como as degradações, que necessitam ser fiscalizadas.

O movimento comunicativo não ocorre apenas no nível de um sujeito que emite sinais e um receptor que interpreta. Mas em todo o ambiente em que o sujeito atua, ele age e reage conforme a interpretação que dá ao meio circundante, sejam interpretações provindas das interações motrizes de comunicação e contra comunicação e dos processos de leitura de jogo e tomada de decisão, conforme explica Parlebas (2001) pela Praxiologia Motriz.

Isso por compreendermos os movimentos dos jogadores como signos, para além do desprendimento energético e esforço muscular, há os modos de reação à situação que se impõe no jogo. Seja em relação aos adversários num contra-ataque, seja na interação com o meio ambiente, como, por exemplo, na canoagem, o participante está atento, identificando os sinais do meio, que se apresentam como obstáculos que necessita ultrapassar. Assim, se movimenta conciliando os impactos da correnteza, a força muscular e a técnica da remada, de modo que assim compreendemos as situações de movimento como um ambiente comunicativo.

Em um ambiente de incertezas, do qual é caracterizado as atividades na natureza, os participantes estabelecem relações constantes de interpretação das

condições do entorno para que este consiga alcançar os objetivos da atividade. Assim, as práticas corporais na natureza podem exigir mudanças desde o modo de executar a técnica até mesmo na maneira de tomar decisões (SILVA, *et al.*, 2013). Por isso, falamos Marinho e Inácio (2007, p.63) que as atividades e esportes na natureza,

[...] subsidiam novos padrões motores desenvolvidos em contato com a natureza, possibilitando diversos contextos ambientais, bem como proporcionam um entorno com altos níveis de incerteza motora, oportunizando a manifestação de diferentes situações emocionais em inúmeras circunstâncias (estresse, dificuldade, risco).

Como foi explanado por Lavoura; Schwartz e Machado (2008) estas atividades na natureza levam seus participantes a vivenciarem situações não muito comuns, como as que são vivenciadas em esportes no mar ou no rio, o que leva a uma capacidade constante de decidir e adaptar-se ao meio.

Quando está jogando neste meio incerto, ou instável, nas palavras de Parlebas (2001), o indivíduo decodifica o ambiente, isto é, percebe os signos, interpreta-os de modo que pode assim melhor se orientar no ambiente em que está envolvido. Tomemos por exemplo o vôlei de praia realizado num confronto de duplas, cujo objetivo principal será vencer os adversários que estão do outro lado da rede. No entanto é necessário não apenas decodificar as estratégias táticas dos adversários, como também o ambiente do jogo, porque ele impõe elementos que podem mudar totalmente o resultado de uma partida. A incidência do vento, seja num saque, em uma recepção, ou em um passe, pode fazer com que a bola mude de direção, fazendo com que o participante precise se adaptar rapidamente à situação. O que ocorre em uma situação como esta é a “semiotização espacial”: o sujeito percebe a força do evento, o posicionamento dos jogadores, interpreta os signos e decodifica os códigos do entorno (GOMES-DA-SILVA, 2014).

Diante da compreensão de movimento como signo, identificamos as situações de movimento como uma linguagem, seja na perspectiva de sistema praxiológico (PARLEBAS, 2001), seja como produção de signos humanos e inumanos. Daí nos aproximamos da semiótica, “[...] a ciência dos signos, teoria da significação, comunicação e cognição, que investiga as condições, processos e multiplicação dos signos” (BETTI; GOMES-DA-SILVA; GOMES-DA-SILVA, 2013, p.93). Lembrando que nessa abordagem toda nossa relação com o mundo é mediada pelo signo, pela produção de sentidos múltiplos e diversos. Isso porque é essa interpretação sîgnica que nos auxilia em observar descrever e classificar todos os acontecimentos, sejam eles as ideias que estão na experiência ordinária ou os sentimentos/pensamentos que brotam em conexão com a vida comum.

A semiótica possui diferentes perspectivas e origens distintas, estamos nos apoiando na corrente americana (PEIRCE, 1984; 2008) que oferece um arcabouço teórico-metodológico propício para a interpretação do movimento humano como linguagem, ou melhor, como semiose: um signo se convertendo em outro e este em outro, seguindo sem fim.

Para Pierce (2008), a ação do signo e o processo de semiose ocorre com base em tricotomias. O processo de semiose pode ser identificado a partir do estabelecimento de três categorias abrangentes, que compreende as categorias da experiência. Para Peirce o signo age na mente em três níveis que dependem um do outro para a semiose se completar: Primeiridade, referente a espontaneidade, acaso, sentimento livre e imediato; Secundidade, compreendendo a consciência de ação-reação, experiência de esforço e Terceiridade, relacionada com a consciência de hábitos e ideias de generalidade (MERRELL, 2008; SANTAELLA, 2004a; 2004b; GOMES-DA-SILVA, 2011).

Desde o momento em que o signo se apresenta ele sempre indica algo ao sujeito, ele sempre remete ou faz mediação de alguma coisa. Qualquer coisa que se apresenta a mente pode vir a ser um signo, (seja palavras, sentimentos, sensações, ações, gestos ou movimentos). O signo se dá na mente interpretadora numa relação composta de três elementos: “[...] o Representante (um sentimento, uma sensação, certo som, gesto, etc.), o Objeto (aquilo que o signo representa) e o Interpretante (a relação de equivalência criada entre os dois elementos anteriores por uma mente interpretadora)” (BETTI, 2007, p.213). É nesta trama de relações tricotômicas entre signo, objeto e interpretante que acontece a produção do signo, caracterizando o processo de semiose.

Para Peirce a percepção é a porta de entrada do conhecimento, é o aspecto perceptivo que faz com que a mente interpretadora compreenda o ambiente ao seu redor, identificando os signos e passando a agir conforme a interpretação (PEIRCE, 2008). A manobra de um surfista numa onda, entubar, p.ex., é resultado sígnico, pois para ficar dentro da onda no momento em que ela quebra, foi preciso o sujeito interpretar a situação e realizar as ações, posições e posturas específicas.

A movimentação realizada em todo e qualquer jogo se pronuncia fazendo sentido na comunicação existente entre seus participantes, e como toda e qualquer produção e realização de sentido já é prática de linguagem, não só como sistema praxiológico, mas especialmente como acontecimento de produção de sentido, assim estamos abordando a movimentação dos jogadores como um fenômeno semiótico (GOMES-DA-SILVA; CAVALCANTI; HILDEBRANDT, 2006).

Nesse contexto apropriados do conhecimento semiótico e suas implicações na movimentação dos jogadores, temos por objetivo responder a seguinte questão problema: Qual a produção de sentido realizada pela movimentação dos jogadores em

jogos praticados no mar? Por conseguinte, levaremos em consideração o entorno em que acontece as práticas corporais, analisando esse ambiente de comunicação, os perigos do mar e aos obstáculos que se impõe.

Métodos

Trata-se de uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, utilizando-se da observação direta como técnica de coleta de dados. Foram três meses realizando observações, de dezembro à fevereiro, escolhido por ser o período de verão e compreende as férias escolares, portanto mais frequentadas. Dentre as praias urbanas da grande João Pessoa, foi escolhida a praia do Bessa (João Pessoa/PB) e a praia de Intermares (Cabedelo), vizinhas e reconhecidas na cidade por sua frequência com os esportes náuticos.

A observação era feita nos finais de semana, no período da manhã. Cada uma das praias foi visitada cinco vezes, por um período de 4 horas para cada visita, totalizando 40 horas de observação. Os jogos observados de maior frequência foram: surfe, kitesurf e windsurf, daí porque justificamos a análise destas práticas.

Foi observado que as atividades realizadas não possuíam a finalidade de competição e não seguiam regras institucionalizadas, antes se manifestavam como jogos livres, atividades de lazer, nas quais seus praticantes davam utilidade ao tempo livre, vivenciando o lúdico (MARCASSA; MASCARENHAS, 2014).

Foi utilizado o diário de campo, como instrumento de coleta para registro das ocorrências marcantes do dia. Como recurso uma câmera filmadora para captação mais detalhada dos movimentos dos praticantes. As atividades observadas foram descritas em unidades, aquelas cenas (surfe, kitesurf e windsurfe) que mais se repetiam. Como

técnica de análise utilizamos a Gramática Especulativa, semiótica de Peirce (2008; 1984), cuja tarefa é classificar os signos em três grandes unidades: signo em si mesmo (primeiridade), signo para com o objeto (secundidade) e os efeitos do signo (terceiridade). De modo que verificamos a inferência dos signos nas situações de movimento em questão, especialmente os efeitos sógnicos nos participantes, quando das relações da movimentação no meio, portanto, descrevendo e interpretando suas múltiplas linguagens.

Visando identificar os significados da linguagem do movimento a partir da semiótica, em especial da Pedagogia da Corporeidade (GOMES-DA-SILVA, 2011; 2014; 2016), já que nos deteremos apenas na análise do jogo. Visto ser neste nível que compreendemos os efeitos que os signos causaram na conduta destes participantes durante a prática dos jogos.

No interpretante dinâmico, o efeito que o signo causa na mente de quem interpreta pode ser do tipo emocional, energético ou lógico, todos os três, dizem respeito aos efeitos do signo, aquilo que o signo efetivamente produziu ao encontrar uma mente interpretadora, no nosso caso os sujeitos participantes dos jogos no mar. Sendo que o *efeito emocional* diz respeito a um sentimento, o *efeito energético* compreende as reações desencadeadas e o *efeito lógico* são as consequências e os hábitos de ação estabelecidos.

A partir desse panorama, tendo em vista os objetivos já elencados, analisaremos apenas os efeitos ou interpretantes energéticos e lógicos, por nos oferecerem uma análise mais objetiva sobre as ações dos praticantes diante dos riscos enfrentados no mar, bem como os sujeitos decodificaram as situações em ambiente natural para realizarem suas movimentações no jogo.

O projeto que deu origem a esta pesquisa está vinculado ao Laboratório de Estudos e Pesquisas em Corporeidade, Cultura e Educação - LEPEC/UFPB, sendo o mesmo aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa do Hospital Universitário da UFPB (protocolo CEP/HULW n°552/10).

Descrição das Cenas

a) Kitesurf

O kitesurfista está no mar de pé em cima da prancha segurando com ambas as mãos a barra que direciona a pipa. Move-se no mar em baixa velocidade traçando uma linha reta na horizontal. Num movimento rápido, faz um giro de corpo com um pequeno salto e depois segue o percurso segurando a barra com apenas uma mão por alguns instantes. Ao se encontrar com uma onda prepara-se para o impacto flexionando mais os joelhos, ao atingir a onda salta alto flexionando os joelhos para trás, aterrissa e ao passar por pequenas marolas realiza pequenos saltos.

b) Windsurf

O windsurfista encontra-se em pé sob a prancha segurando o mastro, desloca-se lateralmente em baixa velocidade realizando pequenos saltos sobre as marolas. Em determinado momento o participante ganha mais velocidade, ao passar por uma onda quase cai no mar desequilibrando-se. Ao se encontrar com uma onda, salta alto realizando um giro de 360° no ar, o participante com seu equipamento projeta seu corpo no ar e gira verticalmente, em seguida aterrissa e continua o mesmo percurso.

c) Surfe

O surfista está sentado sob a prancha, mãos por sobre a borda. Concentrado, olha a movimentação das ondas. Em determinado momento deita na prancha em decúbito dorsal e com os braços em movimentos sincronizados rema na direção lateral formando uma linha na horizontal no mar. Ao identificar a formação da onda nada mais rapidamente, logo em seguida, ao entrar na onda fica rapidamente em pé, quase perde o equilíbrio, se estabiliza rapidamente, em pé sai da onda, depois desce da prancha pulando na água.

Resultados e Discussão

Interpretante Dinâmico Energético

Os participantes ao lidarem com situações de instabilidade do ambiente, como a correnteza e a força do vento que interferem diretamente na tarefa motora deles, estes captam as informações do meio, isto é, interpretam os signos, para reagirem adequadamente à situação, caracterizando-se assim um segundo nível de interpretação dos signos chamado de interpretante dinâmico energético. Isto significa dizer que “a segunda interpretação que o jogador sofre em relação ao jogo é o efeito de reagir, assim são os efeitos reativos o segundo nível de interpretação, que acontece quando o interpretante efetua uma ação ou esforço muscular ou mental que desprende energia” (GOMES-DA-SILVA, 2011, p.298).

As ações desencadeadas pelos praticantes de surfe, kitesurf e windsurf foram efetuadas diante da necessidade de reagir à correnteza e à força do vento. Foi observado, por exemplo, no kitesurf, que a partir do momento em que o participante consegue obter uma força maior de arrasto com a pipa, este enfrenta as ondas suportando aos impactos.

Ele reage ao mar na medida em que as ondas se apresentam maiores ou menores, com mais ou menos força. Seus movimentos estão condicionados à força do vento e ao tamanho das ondas. No kitesurf e windsurf foi possível perceber que a qualidade do vento é essencial para o desenvolvimento das manobras, pois uma vez que os jogadores não encontram bons ventos, seu jogo fica visivelmente prejudicado.

Observamos que muitas vezes estes praticantes de Kite e Wind dedicam boa parte do tempo em busca de correntes de ar e nem sempre obtêm sucesso. Eles manobram seus aparelhos nas mais diversas direções no mar e só quando encontram uma corrente de ar que aumente a velocidade da prancha é que estes começam a vivenciar melhor a atividade, devido as possibilidades de saltos e outras manobras.

Ao analisar a movimentação destes praticantes, constata-se que o segundo nível de interpretação, isto é, o efeito reativo que o signo provoca no participante é o de adaptação aos obstáculos oferecidos pelo ambiente. Por exemplo, vimos no surfe que o praticante ao entrar na onda, quase perdeu o equilíbrio, mas em seguida estabilizou-se. Essa estabilização requereu do sujeito, capacidade de adaptação na ação tendo que reorganizar sua conduta motora na prancha, sobressaindo-se da situação adversa.

Dessa maneira podemos perceber que os movimentos destes jogadores são orientados pelos obstáculos que se formam, numa atitude de acoplamento ao vento e as ondas, que não seguem um padrão, nem no modo, nem no tempo e nem na sua força. Os obstáculos não são estáveis, isto é, demandando do jogador observação, leitura ou interpretação das informações do ambiente, para embasar sua decisão (PARLEBAS, 2001).

Foi observado que quando windsurfista vai ao encontro das ondas, intencionando determinada manobra, decorrente de sua percepção antecipada. Não tem

condições precisas da incidência do vento ou da força de empuxe, que pode desestabilizá-lo da prancha. Assim deduzimos que dentre os jogos observados, o surfe foi aquele que mais provocou quedas. Diferente do kitesurf e do windsurfe, nos quais a contínua ação do vento é imprescindível no desenvolvimento das manobras, no surfe os jogadores necessitam esperar sobre a prancha, durante certo tempo, uma “boa onda”. Quando isto acontecia uma nova situação motora exigia uma leitura e tomada de decisão, sob pena de ocorrer uma nova queda. Os jogadores reagem no jogo se adaptando as novas informações sígnicas emitidas pelas ondas e percebendo suas possibilidades de ação motriz, de acordo com seu acervo motor.

Aos praticantes destas três modalidades, para além da demanda metabólica aeróbia semelhante é exigido só podem reagir se adaptando às informações advindas do meio, tais como a velocidade do vento e a altura das ondas que se desvelam como improváveis. No mar, os participantes do kitesurf, windsurf e surfe nunca poderão reagir de uma maneira padrão ou maneira única, as ações deles precisam ser adaptáveis, visto a necessidade que eles têm em ser maleáveis na sua reação frente ao vento e ao mar que se apresenta de determinada forma e força.

Observamos, por exemplo, durante a prática do kitesurf, que os praticantes variavam suas reações frente as ondas de acordo com a incidência de cada uma. Foi percebido que quando os jogadores adquiriam uma maior velocidade estes se inclinavam mais na prancha, ao tempo que flexionavam mais os joelhos, suportando melhor os impactos. Diferente do que foi percebido quando estavam com baixa velocidade, visto que os participantes não adotavam àquela postura, e não flexionavam tanto os joelhos, e os saltos se limitavam ao encontro de ondas maiores. Percebemos neste exemplo a interpretação realizada pelo kitesurfista para melhor sobressair-se

naquela situação. O encontro constante com as ondas enquanto estavam numa velocidade maior exigiu deles aderir uma postura para melhor suportar os impactos, assim, diferentemente do que ocorreu em baixa velocidade. A situação motora exigiu a utilização de uma habilidade motora aberta, pois não poderiam responder ao ambiente de maneira padrão.

Assim, o segundo nível de interpretação que sofre o participante é o reagir utilizando de uma tarefa motora aberta, isto é, movimentar-se de maneira flexível, de acordo com a força da natureza, que se apresenta de modo incerto nas mais diversas situações. Os movimentos destes participantes devem ser flexíveis no sentido de que sua maneira de executar pode ser alterada durante a execução.

De acordo com Gallahue (2002, p.106), podemos entender por tarefa motora aberta aquela que ocorre em um ambiente imprevisível no qual as condições estão em constante mudança. Segundo este autor “essas condições mutáveis exigem que o indivíduo faça ajustes ou modificações no padrão de movimento para se adaptar às demandas da situação”. Esclarece ainda que uma tarefa motora aberta é realizada com a execução de habilidades abertas, que se tratam de habilidades flexíveis no modo de executar-se diante das condições do ambiente, os participantes fazem ajustes na sua tarefa motora adaptando-se às demandas da atividade (GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2013).

Foi possível observar este tipo de habilidade nas três atividades observadas, seus participantes necessitavam ser flexíveis no desempenho de suas habilidades, visto a necessidade de se adaptar ao ambiente instável, assim o equilibrar-se e a execução de determinadas técnicas eram executadas com um melhor desempenho. Podemos observar a execução destas tarefas motoras abertas com mais clareza principalmente na prática do

surfe. Foi visto que não era uma tarefa das mais fáceis para estes praticantes surfar uma onda, visto que a movimentação deles ocorria em dois principais e distintos momentos; o primeiro é o entrar na onda e o segundo é o surfar a onda. São dois níveis de movimentação que exigem capacidade adaptativa alta para estes participantes. Vimos que no primeiro nível de ação motora, não era raro ver participantes caindo da prancha mesmo antes de conseguir entrar na onda, os desequilíbrios eram constantes na passagem de movimentação que ia do deitado sobre a prancha para ficar de pé e conseguir surfar a onda. Assim também aconteciam no segundo nível que era o surfar, devido a força da onda vimos que quando os participantes não conseguiam se adaptar àquela situação eles logo caíam, muitas vezes logo após entrar na onda. Percebemos assim que as habilidades motoras abertas estavam principalmente presente na resposta de equilíbrio que os participantes executavam ao conseguirem surfar uma onda. E apenas aqueles que conseguiam ajustar sua conduta durante as movimentações é que conseguiam entrar e surfar a onda até o fim.

Este ajuste feito durante a conduta traz para o participante uma mudança total na sua movimentação dentro do jogo, visto que toda a sua técnica executada precisa se adaptar às diferentes situações. É necessário reagir se adaptando à maneira como as situações são apresentadas, pois “[...] o homem que pratica esses esportes desencadeia um combate controlado contra a dificuldade. A informação que vem do ambiente representa um papel decisivo na sua orientação” (COSTA, 2000, p.17). Ao decodificar a informação do ambiente, suas reações, por conseguinte, seus movimentos necessitam ser ajustados, utilizando de habilidades abertas, adaptando-se à situação em sua força e modo de execução que pode variar durante a própria execução do movimento.

Ao prever como vai enfrentar uma onda, por exemplo, a ação de determinado praticante pode mudar no transcurso do seu agir, pois ao sentir o impacto e suas condições, poderá tomar uma decisão mais correta quanta a maneira de enfrentá-la. Voltando ao exemplo observado no surfe, foi percebido que as respostas adaptativas dos participantes durante o surfar a onda variavam de acordo com o tamanho e a força da onda. Assim vimos que muitos participantes conseguiam surfar com as pernas bastante flexionadas, já em outras situações não tanto, ou seja, não seguia o mesmo padrão, assim percebemos a utilização de habilidades abertas para serem mais flexíveis no desempenho de seus movimentos durante a prática.

Seja no surfe, kitesurf ou windsurf os movimentos realizados pelos participantes tendem a se adaptar às condições do mar, à maneira como os obstáculos se impõem, se adaptando as condições do vento e da correnteza que lhe impõe obstáculos a cada instante. Não se trata de obstáculos imutáveis, muito pelo contrário, trata-se de ondas altas e baixas, que o participante deve vencê-las para continuar a atividade. Como foi observado no kitesurf, dependendo da velocidade e direção do vento o participante deve desprender mais ou menos força na maneira como segura o equipamento e se posiciona em cima da prancha. Foi visto que quando o vento torna-se mais forte o participante experimenta uma maior tensão, semiflexiona os joelhos, segura a prancha com as duas mãos, assume uma postura mais decisiva, ele reage ao ambiente na medida em que o meio apresenta-se a ele diminuindo ou aumentando sua força natural. Podemos desta maneira, perceber que as “[...] energias provenientes da natureza (vento, correnteza), o praticante associa sua performance num equilíbrio dinâmico. Numa fusão, seu corpo e a força energética da natureza imprimem a realização do movimento” (COSTA, 2000, p.100).

Quando o indivíduo está inserido no mar, sua comunicação acontece em nível de semiotização do espaço, este identifica códigos e mensagens que o próprio ambiente emite, de modo que possa se adiantar previamente aos obstáculos, podemos observar este fato, por exemplo, na descrição do surfe, em que o surfista ao decodificar a onda, prepara-se nadando em direção a ela, deita na prancha e rema de modo a se preparar para estar em melhores condições técnicas de surfar a onda. Explica Paixão *et al.*, (2011, p.416), que em ambientes instáveis como o mar,

[...] o praticante deverá aliar uma série de saberes, que incluem domínio da técnica, habilidades adequadas à modalidade que está realizando, conhecimento e emprego da tecnologia e de equipamentos, capacidade de decifrar informações referentes ao ambiente natural e, diante do imprevisto, capacidade de decidir e agir antecipadamente por meio de estratégias a serem utilizadas para superar o obstáculo.

Seja no Surfe, Kite ou Wind, as ações dos participantes estão limitadas aos códigos que ele deve estabelecer com o entorno, pois é ao interpretá-los que ele consegue reagir de maneira adequada e flexível ao ambiente, assim “[...] a função do código é estabelecer relações distintivas entre os signos válidos e não válidos, bem como as regras de combinação entre eles, o que torna possível a previsibilidade da ação/comportamento” (BETTI, 2007, p.211).

Interpretante Dinâmico Lógico

Após reagir utilizando de habilidades motoras abertas frente a imposição dos obstáculos da natureza, agora o participante estabelece relações e consequências da sua maneira de agir, ele é tomado por um efeito lógico, que é o terceiro nível de interpretação, isto é, “[...] o signo é interpretado através de uma regra de interpretação internalizada pelo receptor. O efeito dessa regra se dá no momento de fazer inferência, estabelecer consequências ou agir em conformidade com uma convenção geral ou um

hábito de ação” (GOMES-DA-SILVA, 2011, p.302). Trata-se de estabelecer um hábito de ação, deduzindo as circunstâncias lógicas de ação muscular ou mental. O interpretante lógico é a finalização do processo de interpretação (dinâmica) do signo. É a consequência da ação desencadeada pela ação sógnica.

No mar os jogadores estão expostos a uma série de riscos, animais, corais, o vento que pode ocasionar uma queda da prancha, o encontro com pedras, é nesse contexto que está inserido o jogador, que desafia o ambiente. Não está alheio aos participantes o risco de uma lesão, ou até mesmo um ataque de tubarão, por exemplo, mas tudo isso precisa e é vencido pelos participantes, e é nesse contexto que reside o gosto dos sujeitos por arrisca-se nesse meio.

Nesses jogos os participantes estão expostos ao risco, o qual está presente em todos os momentos, desde na entrada na água até o surfar uma onda. Pedras, corais, animais, acidentes, afogamento, tudo isso é inerente a pratica destes jogos, porém tudo faz parte do contrato assinado simbolicamente pelo participante ao aceitar entrar no mar. A partir dos estudos de Costa (2000; 2005), podemos compreender que o risco promove para os participantes o prazer de vencer as dificuldades para vivenciar sensações únicas no mar. Para Le Breton (2007), o mar é um ambiente repleto de sentidos, ao mesmo que é perigoso é também propício para a experiência de enfrentamento dos limites socialmente estabelecidos. Estar dentro do mar, praticando uma atividade lúdica já é estar desafiando o ambiente e superando os próprios limites dos jogadores. Assim, a ação do jogador é desafiadora e o movimento dele é desafiante. Por isso explica Azevedo; Cocchiarale e Costa (2010, p.261) que essa busca por sensações agradáveis através do enfrentamento dos riscos “[...] parecem incidir com

frequência sobre as escolhas esportivas dos novos aventureiros, orientando as buscas por diferentes práticas de risco, seja no ar, no mar ou na terra”.

Nesses jogos existe o enfrentamento simbólico da morte que é inerente a todas as atividades praticadas no ambiente marítimo, enfrentar a morte faz parte do jogo, é nessa ambivalência de situações que o participante ainda tem mais prazer em vivenciar estes jogos. Nos fala Gomes-da-Silva (2011, p.297) que “[...] o prazer nas situações lúdicas é vivido no momento em que os jogadores experimentam medo, nervosismo e vertigem, por exemplo”. O que existe é uma contradição, visto a necessidade que o participante tem de se pôr em risco, de enfrentar a morte, de ser capaz de superar seus limites que está o prazer de jogar no mar.

Diante desse contexto, o efeito lógico que o signo causa nos praticantes de kitesurf, windsurf e surfe é o enfrentamento dos riscos para experimentar sensações prazerosas, de modo que seu movimento é desafiador para com o enfrentamento da natureza. De maneira que é nessa lógica que reside a ação do jogador. As ações motoras dos jogadores seguem uma lógica paradoxal, visto que eles têm que se arriscar para sentir prazer. Nessa perspectiva, explica Marinho (2008, p.188) que,

[...] o risco adquire um papel significativamente importante no que tange à satisfação com a experiência, sendo que o desejo de participar pode diminuir se tais riscos não existirem. Igualmente, o excesso de risco em uma aventura pode resultar na diminuição da satisfação e, até mesmo, na perda do desejo de participação.

Marinho (2008) alerta para o fato que o risco nas atividades da natureza é importante para a satisfação e o gosto por vivenciar a atividade, mas também o excesso de risco pode ser prejudicial para a prática, sendo necessário assim um cuidado maior para quais reais perigos os participantes podem estar sujeitos numa atividade de aventura. Por isso, Paixão *et al.*, (2011, p.418), recomendam que em algumas

modalidades de esportes na natureza se faz necessário uma atenção maior para as condições meteorológicas, bem assim como “[...] o cálculo atento da probabilidade e possibilidade de risco é de extrema urgência e de permanente prescrição para que o esporte seja realizado com tranquilidade e lhe proporcione prazer”.

Porém, o prazer e a satisfação com a atividade podem não acontecer caso os participantes não estiverem atentos as informações do ambiente, assim em vez da atividade ser prazerosa, poderá os sujeitos passar graves intempéries, assim como já foi destacado Silva *et al.* (2010), a respeito do crescente número de acidentes no mar e que são as atividades aquáticas em uma das que existem mais incidência de vítimas e feridos.

A partir dos estudos de Costa (2000; 2005), Moura e Soares (2014), Paixão *et al.* (2011), sabemos que vencer o risco, as incertezas, o perigo da morte, aumentam ainda mais o prazer dos participantes em sobressair-se bem nestas atividades em um ambiente de incertezas. Vencer a natureza parece ter um sentido especial para eles. De modo que “[...] o significado dessa situação vem depois, quando eclode uma forte sensação de poder pelo fato de ter vencido o perigo, e um prazer incalculável de ser capaz de vencê-lo” (COSTA, 2000, p.23). Assim a terceira interpretação realizada é o enfrentamento do risco pelo prazer, utilizando de movimentos que desafiam assim a lógica de risco. Uma vez estando no mar cada participante enfrenta e assume os riscos que estão presentes pela busca das sensações proporcionadas por estes jogos.

Em estudo realizado com alpinistas, Costa (2000) confirma que são em ambientes naturais que o homem ao participar de jogos e práticas de aventura buscam experimentar sensações prazerosas a partir do enfrentamento dos riscos do ambiente. Como pôde ser observado na cena descrita no windsurf, em que o participante ao se

encontrar com a onda salta e gira verticalmente no ar. Faz-se necessário esclarecer que uma manobra deste tipo não é obrigatória naquele momento para aquele participante, visto que não se tratava de uma competição, e sim apenas uma vivência de lazer. Manobras assim repetem-se muitas vezes durante a prática destes participantes. Estes movimentos elevam o risco de uma queda distante da praia, mas são movimentos que proporcionam sensações prazerosas para estes participantes. De modo que parece ficar explícito, devido a incidência de manobras arriscadas que não bastando para os participantes apenas vivenciar o risco inerente a uma atividade no mar - os participantes efetuam manobras difíceis aumentando ainda mais o risco da atividade.

Apesar da experiência técnica de muitos participantes sabemos que nem sempre é possível vencer a imprevisibilidade da natureza. Durante o período de observação, praticamente não foi observado praticantes que venciam com facilidades os imprevistos no mar e notamos que a grande maioria deles tinha o gosto por realizar manobras de risco. Explica Paixão *et al.*, (2011, p.419), que os conhecimentos técnicos adquiridos pela experiência “[...] nem sempre são suficientes para assegurar ao praticante sua integridade física e emocional, mas somente a superação do desconhecido, das intempéries e dos imprevistos poderá lhe dar prazer e contemplar a aventura”.

Na descrição do kitesurf nos foi possível perceber que o participante em alta velocidade, salta alto ao passar por uma onda, flexionando os joelhos para trás. Ora, estes movimentos aumentam ainda mais o grau de dificuldade da manobra, elevando também o risco de uma queda, porém estes movimentos são efetuados para aumentar na atividade a busca por sensações prazerosas.

O desafio faz parte do jogo lúdico do participante, por exemplo, percebemos na cena do surfe que ficar de pé e equilibrar-se ao entrar na onda, bem assim como sair

dela sem cair da prancha não são tarefas fáceis. Além do mais, uma queda pode ocasionar o encontro com pedras, corais e animais que estão no mar. Assim os movimentos são arriscados, visto que os sujeitos, assim como nas outras atividades observadas, estão expostos ao risco de um possível acidente.

Podemos observar que no windsurf, por exemplo, realizar as manobras mais difíceis como saltos e giros, como foi observado na cena, requer do participante estabelecer consequências na maneira que enfrenta as ondas e o vento. É um desafio individual contra a natureza, necessita desafiá-la para se sair bem na atividade, assim, nestes jogos a lógica é a do desafio, sobretudo individual, do movimento que desafia o ambiente, por conseguinte “[...] de uma busca íntima de legitimidade, de notoriedade, de reconhecimento, que instrumentaliza o mar como elemento do perigo a ser superado, tornando-se o mais vulnerável possível enquanto se acredita conservar a boa mão” (LE BRETON, 2007, p.13).

Os participantes inseridos no surfe, wind ou no kite assumem um risco, porém para eles trata-se de um risco calculado, confiam sobretudo na sua técnica para vencer os obstáculos do ambiente. Apesar de percebermos que estes participantes tentam decodificar as informações do ambiente, se faz necessário compreender que “[...] ninguém consegue conhecer mais do que uma pequena fração dos perigos ou dos riscos que se encontram ao seu redor. Assim, a visão dos atores sociais sobre os riscos aos quais estão sujeitos é sempre parcial ou incompleta” (MOURA; FERREIRA; SOARES, 2016, p.3).

Essa percepção dos perigos ou riscos, ao mesmo tempo, que contribui para melhores tomadas de decisões, também pode impactar negativamente, principalmente os iniciantes destas atividades visto que o medo diante dos perigos pode ser prejudicial

para estes participantes. Nesse sentido, fala nos Marinho (2008, p.188) que determinada pessoa que nunca praticou o montanhismo, por exemplo, “[...] pode experimentar um nível de risco desconfortável e incontrolável; contudo, assim que esta mesma pessoa se familiarizar mais com tal prática, passará a perceber o componente risco mais positivamente.

Costa (2000), concorda que além destes participantes estarem vivendo uma aventura eivada de sentidos lúdicos, necessitam a partir dos riscos manifestar uma audácia para poder vencê-los, transgredindo os próprios limites. Assim constata-se que seu jogo é desafiador, seus movimentos são desafiantes, enfrentando os riscos, sendo assim esta é a terceira interpretação efetuada dos sujeitos nestes jogos, neste nível seu agir no entorno está eivado do risco de desafio.

Ao assumir os riscos confiando que podem vencer a força da natureza, estão a todo instante interpretando os signos do ambiente, ajustando os movimentos em cada ação. A intencionalidade de cada ação motriz acontece mediante a interpretação que dá às informações de seu aparelho (prancha e pipa), do mar (ondas e correntezas) e do vento. Isto é, a decifração que o sujeito faz do entorno é o que o permite a ele melhor escolher seus movimentos, enfrentando os obstáculos do ambiente.

Conclusões

Ao melhor descrevermos os sentidos energéticos e lógicos da interpretação dinâmica do signo, se evidencia a capacidade que o indivíduo tem em realizar seus movimentos a partir das interações que ele estabelece com o entorno. O movimento humano, suas ações e gestos são desencadeados pela decifração dos signos do meio ambiente.

O mar e o vento são produtores de signos, a maneira como se apresentam, em sua imprevisibilidade indicam algo aos sujeitos, informações que o participante interpreta para melhor se orientar durante o percurso do movimento. Observamos que ao se relacionar com o ambiente o sujeito é levado a reagir, o energético, é a movimentação que os praticantes de kitesurf, windsurf e surfe realizam em reação ao ambiente que se apresenta como instável na força das ondas e do vento. Os sujeitos agem com condutas abertas, flexíveis no modo de execução, para evitarem desequilíbrios e movimentos inadequados.

De modo que ao situar-se nesse espaço de relações complexas entre o homem e natureza, enfrentando-a, o interpretante lógico revelou que os praticantes movimentam-se desafiando os riscos do ambiente, o movimento assim é desafiador, enfrentando o ambiente para obter prazer no jogo.

Os resultados da pesquisa indicam uma maneira de encarar o fenômeno movimento humano, especialmente no que tange a linguagem do movimento. O movimento humano no mar adquire um sentido e significado especial visto a necessidade de adaptações que o participante deve coordenar. A corporeidade do participante é posta no ambiente de prática como um ser que interpreta os sentidos e os signos presentes no ambiente, a identificação deles, e o impacto energético e lógico que causam nos participantes refletem o potencial cognitivo, perceptivo e lógico presente no ato do movimento humano.

Os resultados expostos nos levam a pensar melhor a complexidade dos movimentos dos sujeitos nos mais diversos tipos de atividades de lazer, seja das crianças que brincam na rua de futebol, seja dos idosos se divertindo com o jogo de baralho, ou seja ele executados em ambientes naturais como o mar, os movimentos dos

sujeitos possuem significados que fazem sentido no ambiente em que estão sendo executados, o que nos leva a buscar compreender melhor a interação sujeito-ambiente a partir da prática dos jogos.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, S. L. G.; COCCHIARALE, N. F. B. R.; COSTA, V. L. M. A influência do risco-aventura no processo de coesão das diferentes comunidades do voo livre. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 03, p. 259-278, julho/setembro de 2010.

BETTI, M. Educação física e cultura corporal do movimento: uma perspectiva fenomenológica e semiótica. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v.18, n.2, p.207-217, 2 sem. 2007.

_____.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; GOMES-DA-SILVA, E. Uma gota de suor e o universo da educação física: um olhar semiótico para as práticas corporais. **Kinesis**, Santa Maria, v.31, n.1, p. 91-106, Jan./Jul. 2013.

COSTA, V. L. M. **Esportes de aventura e risco na montanha**: um mergulho no imaginário. São Paulo: Manole, 2000.

_____. Jogos com limites e incertezas: a aventura e o risco de esportistas na montanha. **Corpus et Scientia**, v.1, n.1, p.17-29, 2005.

COSTA, A. V.; REPPOLD FILHO, A. R. O potencial das atividades físicas de aventura na natureza: as contribuições para o meio ambiente. **Revista de Ciências del Deporte**, v.11 (Supl.), p. 95-96, 2015.

GALLAHUE, D. L. A classificação das habilidades de movimento: um caso para modelos multidimensionais. **R. da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 13, n. 2 p. 105-111, 2002.

_____.; OZMUN, J. C.; GOODWAY, J. D. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

GOMES-DA-SILVA, P. N. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2011.

_____. **Educação física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. Curitiba, PR: CRV, 2016.

_____. Pedagogia da corporeidade: o decifrar e o subjetivar na educação. **Tempos e Espaços em Educação**. v.13, mai./ago. 2014.

GALLAHUE, D. L. A.; CAVALCANTI, K. B.; HILDEBRANDT, R. A poética dos gestos dos jogadores. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v.27, n.2, p.105-119, Jan. 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1992.

LAVOURA, T. N.; SCHWARTZ, G. M.; MACHADO, A. A. Emoções, aventura e natureza: análise dos relatos verbais de praticantes dos esportes de aventura. **Licere**, Belo Horizonte, v.11, n.1, abr./2008.

LE BRETON, D. Aqueles que vão para o mar: o risco e o mar. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v.28, n.3, p. 9-19, maio 2007.

MARCASSA, L.; MASCARENHAS, F. Lazer. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. **Dicionário crítico de educação física**. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2014.

MARINHO, A. Lazer, Aventura e Risco: reflexões sobre atividades realizadas na natureza. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 02, p. 181-206, maio/agosto de 2008.

_____.; INÁCIO, H. L. D. Educação física, meio ambiente e aventura: um percurso por vias instigantes. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 28, n. 3, p. 55-70, maio 2007.

MERRELL, F. **Viver aprendendo**: cruzando fronteiras dos conhecimentos com Paulo Freire e Charles S. Peirce. Ijuí: Ed. Unijuí, 2008.

MOURA, D. L.; FERREIRA, M. S.; SOARES, A. J. G. Compreender, relativizar e desconstruir: os discursos do risco na produção acadêmica sobre esportes de aventura. **Licere**, Belo Horizonte, v.19, n.1, mar/2016.

_____.; SOARES, A. J. G. Esporte de risco e risco no esporte: uma análise do risco percebido no voo livre. **Rev. Educ. Fís/UEM**, v. 25, n. 1, p. 53-65, 1. trim. 2014.

PAIXÃO, J. A. *et al.* Risco e aventura no esporte na percepção do instrutor. **Psicologia & Sociedade**, v.23, n.2, p.415-425, 2011.

PARLEBAS, P. **Juegos, deporte y sociedad**: léxico de praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Semiótica e filosofia**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 2004a.

_____. **A teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson, 2004b.

SILVA, P. P. C. *et al.* Risco e práticas corporais na natureza: uma revisão sistemática. **R. bras. Ci. e Mov.** v.18, n.2, p.84-91, 2010.

_____. *et al.* Sentido e significado: o prazer do risco nos velejadores. **Rev Bras Ativ Fis e Saúde**, Pelotas/RS, v.18, n.1, p.75-85, Jan/2013.

Endereço dos Autores:

Leys Eduardo dos Santos Soares
Rua Alípio da Cunha Machado, 1643, Rangel
João Pessoa – PB – 58.070-150
Endereço Eletrônico: leyseduardo@hotmail.com

Pierre Normando Gomes-da-Silva
Rua Pres. Roosevelt, 128, Edifício Helio Magalhães
Apt. 101, Expedicionários
João Pessoa – PB – 58.040-730
Endereço Eletrônico: pierrenormandogomesdasilva@gmail.com