

Altair Moiola

**A RELAÇÃO DAS NOVAS MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E O ESPORTE:
rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social
do futebol**

Orientador: Prof. Dr. Afonso Antonio Machado

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS
Campus de Rio Claro-SP**

Altair Moiola

**A RELAÇÃO DAS NOVAS MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E O ESPORTE:
rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social
do futebol**

Tese apresentada para o Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, área de concentração em Tecnologias nas Dinâmicas Corporais do Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista, UNESP - Campus de Rio Claro-SP, como requisito para obtenção do título de Doutor.

Orientador: Prof. Dr. Afonso Antonio Machado

**RIO CLARO
São Paulo – Brasil
2013**

796.334 Moioli, Altair
M712r A relação das novas mídias de comunicação e o esporte:
rupturas e conflitos para a formação moral a partir da
representação social do futebol / Altair Moioli. - Rio Claro,
2013
308 f. : il.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: Afonso Antônio Machado

1. Futebol. 2. Percepção moral no futebol. 3. Novas
tecnologias. 4. Moralidade. 5. Adolescente. 6. Facebook. I.
Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO: A relação das novas mídias de comunicação e o esporte: rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social do futebol

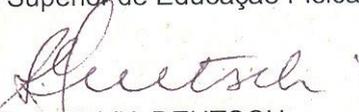
AUTOR: ALTAIR MOIOLI

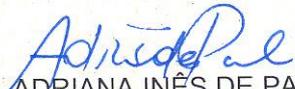
ORIENTADOR: Prof. Dr. AFONSO ANTONIO MACHADO

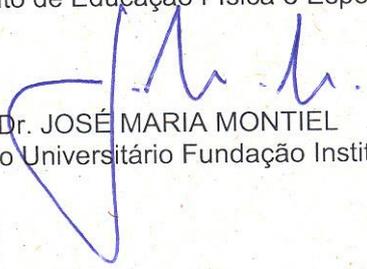
Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de DOUTOR EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS , Área: TECNOLOGIAS NAS DINÂMICAS CORPORAIS, pela Comissão Examinadora:


Prof. Dr. AFONSO ANTONIO MACHADO
Departamento de Educação Física / Instituto de Biociências de Rio Claro


Prof. Dr. DANIEL PRESOTO
Escola Superior de Educação Física de Jundiaí


Profa. Dra. SILVIA DEUTSCH
Departamento de Educação Física / Instituto de Biociências de Rio Claro


Profa. Dra. ADRIANA INÊS DE PAULA
Instituto de Educação Física e Esportes - Universidade Federal do Ceará


Prof. Dr. JOSÉ MARIA MONTIEL
Centro Universitário Fundação Instituto de Ensino para Osasco - UniFIEO

Data da realização: 30 de outubro de 2013.

Dedicatória

À Família, por tudo que ainda representa para o desenvolvimento e formação do homem.

Dedico, portanto, àqueles que fizeram e fazem parte da minha história:
à minha mãe Rotilde e meu pai Laerte, pelos exemplos de retidão e coragem.

à minha irmã Susi por enfrentar os mesmos desafios da profissão.

ao Neto, pelo *filho* brilhante que é.

à Marcia Homsj, pela amizade que supera o papel de sogra.

ao Tom, pela companhia inseparável e fiel.

E, uma dedicação especial à Valéria, esposa que compartilha comigo os momentos de alegria, vibra com minhas vitórias, compreende e sofre com as ausências, mas sempre está ao meu lado para dividir a vida.

AGRADECIMENTOS

Iniciar estes agradecimentos sem cometer falhas por esquecer alguém especial torna-se uma tarefa ingrata, sobretudo, porque nunca sabemos a ordem das lembranças e tampouco o grau de importância, se é que seja necessário atribuir tal escala.

Entretanto, algumas pessoas, algumas instituições e alguns lugares não poderiam ser esquecidas por constituírem-se parte importante na construção do estudo e, sobretudo, por indicarem o caminho menos acidentado e tortuoso ao longo dessa jornada.

Assim, começo agradecendo as Instituições às quais estou vinculado: à Prefeitura do Município de São José do Rio Preto-SP e a Secretaria Municipal de Esportes, ao Centro Universitário de Rio Preto – UNIRP e a Universidade Paulista – UNIP, que por meio de seus representantes legais entenderam a importância desse momento e incentivaram minha permanência no programa de Pós-graduação.

Incluo a CAPES neste rol de Instituições incentivadoras, agradecendo pela concessão de bolsa de estudos para o estágio de doutoramento no exterior.

Agradeço duas equipes que foram incrivelmente importantes nesse percurso:

A primeira é composta pelos membros do LEPESPE – Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte. Todos os colegas que compõem este grupo procuraram, cada um à sua maneira, me incentivar e me amparar nos momentos de dificuldades. Portanto, aos queridos amigos Marcelo C. Zanetti, Flávio Rebustini, Mauro Schiavon, André Aroni, Gustavo Isler, Claudio G Barbosa, Rapahel Moura, Renato Verzani, Kauan Morão, Renata, Luciana Botelho, Guilherme Bagni, Lucas, Erick, Vivian Oliveira, Matheus e todos os outros novos que estão chegando, um abraço carinhoso.

A segunda equipe foi a que integra os membros do ARDH-GI – Adaptação, Rendimento e Desenvolvimento Humano – Grupo de Investigação, grupo de pesquisa vinculado a Escola de Psicologia da Universidade do Minho -

Braga, Portugal. Um carinho especial ao coordenador Professor Doutor António Rui Gomes pela paciência, acolhimento e amizade no período em que frequentei seu laboratório.

Aos meus queridos amigos e companheiros, professores de luta e trabalho, Robinson Gavazzi, Marcus Gama, Paulo Estevão, Marcos Favarin e Silvio Renato, que pensam o esporte de maneira diferente, sempre compactuando com os ideais humanistas nos projetos que coordenamos e nas orientações que prestamos aos professores da nossa equipe.

Ao Prof. Lauro Zanusso, pela lucidez com que nos orienta sempre, e nos faz enxergar o esporte como deve ser: educativo.

Aos colegas de jornada universitária Lucas Nicoletti, Arlete Nicoletti, Silene Fontana, Mara Pedrinho, Ligia Adriana e outros que compartilham as angústias desse momento de transição das gerações escolares e suas tecnologias.

À Zenaide Galvão, à Christiane Luna, ao Fernando, ao Vasco Peixoto pela companhia e descobertas em terras lusitanas.

Ao querido Marcus Fava pela paciência, dedicação e sugestões para as armadilhas da língua portuguesa, durante o processo de revisão.

Agradeço também aos professores que aceitaram o convite para compor a banca de avaliação: Prof. Dr. Daniel Presoto, Prof. Dr. José Maria Montiel, Prof^a Dr^a Silvia Deutsch, Prof^a Dr^a Adriana Inês de Paula.

À UNESP e toda equipe técnica da Seção de Pós-Graduação, Biblioteca e demais setores que dão suporte aos alunos e professores.

Ao Esporte e todos seus atores, principais ou coadjuvantes, pela beleza com que comandam o espetáculo.

E, por fim, agradeço meu orientador, Prof. Dr. Afonso Antonio Machado, por considerar-me antes de tudo um amigo, por respeitar meus limites e ter a sensibilidade de orientar e acolher seus alunos em qualquer momento, tanto na escola quanto na vida. Sempre autêntico e acolhedor. Obrigdo pelo carinho com que conduziu esta relação professor/aluno/amigo.

RESUMO

MOIOLI, A.. A RELAÇÃO DAS NOVAS MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E O ESPORTE: rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social do futebol. Tese (Doutorado). IB. UNESP, Campus Rio Claro, 2013.

A formação da sociedade, num viés pós-moderno, está marcada pelas inovações tecnológicas, onde as mídias virtuais provocam intensas mudanças nos modelos de comunicação, nas formas dos contatos e das relações interpessoais, provocando um deslocamento do sujeito para diferentes ambientes, desterritorializando suas ações. Os contatos com diferentes territórios do cotidiano, do esportivo e do virtual, intensificam mudanças na percepção do sujeito moral. O objetivo principal deste trabalho foi analisar a percepção moral dos atletas adolescentes de futebol em diferentes cenários; e, ainda, verificar como percebem a moralidade a partir de dilemas vivenciados no ambiente esportivo. Para tanto, este estudo teve o suporte metodológico da pesquisa de natureza básica, com uma abordagem qualitativa e objetivo descritivo. Os dados foram coletados por meio de entrevistas semiestruturadas, realizadas por meio da rede social virtual *Facebook*, com a participação de 13 atletas (idades entre 16 e 18 anos) praticantes de futebol em campeonatos oficiais. Os procedimentos adotados para a análise e codificação dos dados tiveram como base a Análise Temática consorciada pela Análise de Discurso. Os resultados indicaram que os atletas entrevistados vivenciam experiências mediadas por diferenças contextuais e temporais, atravessadas pela atuação de lideranças de sujeitos reais (técnicos/dirigentes), idealizados (pais/mães) e virtuais (comunidades reais/*fakes*). Eles representam um personagem diferente para cada ambiente – real ou virtual – que carrega subjetividades específicas e deixam marcas na constituição do atleta jovem e, portanto, desse novo sujeito moral. Deste modo, conclui-se que, a relação dialética do atleta com os diferentes ambientes lhe fornece a possibilidade de relativizar as ações destituídas de valor moral. O descompasso entre as projeções e interpretações de princípios e valores, onde em cada território se manifesta de forma diferente, deixa o atleta desnudo e sem parâmetros para compreender a dimensão dos valores morais relacionados para o esporte e para a vida. Consegue apenas administrar as variáveis do jogo, portanto passa a ser protagonista das ações práticas, das jogadas de efeito, das estratégias escolhidas para vencer, pois é esse ambiente que domina e controla. Não tem percepção da relação entre a dimensão prática e a dimensão moral. Nesse sentido, a partir da ideia de uma Representação Tridimensional da Conduta Moral Transitória, percebe-se a elaboração de um homem moral rotulado para cada ambiente que convive e habita. Configura-se um homem em três dimensões – individualista para o ambiente cotidiano, coletivo para o ambiente esportivo e etéreo para o ambiente virtual. Um homem tridimensional, um homem 3D.

Palavras Chave: Novas Tecnologias. Moralidade. Futebol. Adolescente. *Facebook*.

ABSTRACT

MOIOLI, A. . THE RELATIONSHIP BETWEEN NEW MEDIA COMMUNICATION AND SPORTS: ruptures and conflicts for moral formation from the social representation of soccer. *Thesis* (Ph.D.). IB. UNESP, Rio Claro, 2013.

The formation of the society, in a post-modern view, is marked by technological innovations, where the virtual media causes intense changes in communication patterns, forms of contacts and relationships. It causes the displacement of the subject to different environments, and it changes their actions to undefined places. The contacts with different areas of daily life - sports and virtual places - intensify changes in the moral subject's perception. The main objective of this work was to analyze the moral perception of adolescent soccer athletes in different scenarios, and check how they perceive morality from the dilemmas they experience in the sports environment. Therefore, this study is a basic nature research, with qualitative approach and descriptive purpose. The data were collected through semi-structured interviews. They were conducted in the social networking site Facebook, with the participation of 13 athletes (aged 16 to 18 years) who play soccer in official championships. The procedures adopted for the analysis and the coding of the data were based on Thematic Analysis and Discourse Analysis. The results indicated that the athletes interviewed lived experiences mediated by both temporal and contextual differences, crossed by the actions of real subject leaders (coaches / managers), idealized leaders (mothers / fathers) and virtual ones (real / fake communities). They represent a different character for each environment - real or virtual - that carries specific subjectivities and leave marks on the constitution of the young athlete, consequently, on the constitution of the new moral subject. Thus, it is possible to conclude that the dialectical relationship of the athlete with different environments gives them the ability to relativize the actions without moral value. The gap between projections and interpretations of principles and values, which is differently manifested in each territory, leaves the athlete naked and without parameters to understand the scale of moral values related to sports and life. They can only manage the game variables, and so they become the protagonist of practical actions, great moves and strategies to win, because this is the environment they dominate and control. They do not perceive the relationship between the practical and the moral dimension. Therefore, considering the idea of a Three-dimensional Representation of Transient Moral Behavior, it is possible to notice the formation of a different moral man for each environment they live in. Because of it, a man in three dimensions is formed – they are individualist in the everyday environment, collective in the sports environment and ethereal in the virtual environment. A three-dimensional man, a 3D man.

Keywords: New Technologies. Morality. Soccer. Adolescent. Facebook.

RESUMEN

MOIOLI , A. . LA RELACIÓN ENTRE LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EL DEPORTE: rupturas y conflictos para la educación moral desde la representación social del fútbol. *Tesis (Doctorado)*. IB. UNESP, Río Claro, 2013

La formación de la sociedad, en una tendencia posmoderna, se caracteriza por la innovación tecnológica, donde los medios virtuales causan intensos cambios en los modelos de comunicación, en las formas de contactos y en las relaciones interpersonales. Eso provoca un desplazamiento del sujeto a distintos ambientes, dejando sus acciones sin territorio. Los contactos con los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, de los deportes y de lo virtual, intensifican los cambios para la percepción del sujeto moral. El objetivo principal de este trabajo fue analizar la percepción moral de los atletas adolescentes de fútbol en diferentes escenarios, e incluso comprobar cómo perciben la moralidad por medio de los dilemas experimentados en el ámbito deportivo. Por lo tanto, este estudio está metodológicamente basado en la investigación de carácter básico, con enfoque cualitativo y propósito descriptivo. Los datos fueron recolectados a través de entrevistas semiestructuradas, realizadas en la red social Facebook, con la participación de 13 atletas (de 16 a 18 años) practicantes del fútbol en campeonatos oficiales. Los procedimientos adoptados para el análisis y la codificación de los datos se basaron en el análisis temático y en el análisis del discurso. Los resultados indicaron que los atletas entrevistados han experimentado situaciones mediadas por diferencias temporales y contextuales, atravesadas por las acciones de liderazgo de sujetos reales (entrenadores / dirigentes), idealizados (madres / padres) y virtuales (comunidades reales/*fake*). Ellos representan un personaje distinto para cada entorno - real o virtual - que lleva subjetividades específicas y dejan marcas en la constitución del joven atleta y, por lo tanto, del nuevo sujeto moral. Así, se concluye que la relación dialéctica del atleta con los diferentes ambientes ofrece al sujeto la capacidad de relativizar las acciones carentes de valor moral. La distancia entre las proyecciones y las interpretaciones de los principios y valores, que en cada territorio se manifiesta de manera diferente, deja al atleta desnudo y sin parámetros para comprender la escala de valores morales relacionados con los deportes y con la vida. Sólo pueden manejar las variables del juego, por eso pasan a ser protagonistas de acciones prácticas, de jugadas de efecto, de estrategias elegidas para ganar, ya que es éste el ambiente que domina y controla. No tienen la percepción de la relación entre la dimensión práctica y la dimensión moral. Por lo tanto, a partir de la idea de una representación tridimensional de la conducta moral transitoria, se pudo percibir el desarrollo de un hombre moral calificado para cada entorno en que convive y habita. Se configura un hombre en tres dimensiones - individualista para el medio ambiente cotidiano, colectivo para el ambiente deportivo y etéreo para el entorno virtual. Un hombre en tres dimensiones, un hombre 3D.

Palabras clave: Nuevas Tecnologías. Moralidad. Fútbol. Adolescente. Facebook.

LISTA DE ABREVIATURAS**P** - Participante**LISTA DE QUADROS**

Quadro 01 – Exemplo do Diagnóstico Temas Gerais - Participantes 01.....	283
Quadro 02 – Exemplo da Codificação das unidades significativas – Ambientes do Cotidiano – Participante 01	296
Quadro 03 – Exemplo da Codificação das unidades significativas – Ambiente Esportivo – Participante 01	297
Quadro 04 – Exemplo da Codificação das unidades significativas – Ambiente Virtual - Participante 01	300
Quadro 05 – Exemplo da Codificação: subtemas dos ambientes do cotidiano	301

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 O esporte, novas tribos e as redes sociais virtuais: nova ordem social	21
1.2 A interação dos ambientes cotidiano, esportivo e virtual: problema de pesquisa	25
2 MOTIVAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DESTE ESTUDO	28
3 OBJETIVOS	32
3.1 Geral	32
3.2 Específicos	32
4 A MORAL E OS FUNDAMENTOS TEÓRICOS	33
4.1 Ética e a moral: pressuposto dialético	34
4.2 Algumas referências teóricas	36
5 APOIO TEÓRICO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTUDO	39
5.1 A teoria sócio-histórica de Vigotski	40
5.1.2 O comportamento moral em Vigotski	42
5.2 A teoria das representações sociais de Serge Moscovici	44
5.3 A análise social de Zygmunt Baumann	49
5.4 O mundo superlativo de Gilles Lipovetsky	59
6 “CORPUS” DE ESTUDO	67
6.1 A Família e os valores tradicionais	67
6.2 O Esporte e a dimensão atitudinal	71
6.3 A revolução tecnológica, o homem e as redes sociais virtuais	73

7 A CONSTRUÇÃO DE UMA NOVA ORDEM MORAL	77
7.1 A interação dos jovens esportistas e as redes sociais virtuais	77
7.2 O apelo sensorial das novas mídias eletrônicas: a <i>i-mediatização</i> dos desejos	80
7.3 As relações afetivas na era digital: rupturas e conflitos	82
7.4 O papel das novas mídias na difusão dos códigos morais	84
8. A LIBERDADE APRISIONADA E ROBOTIZADA	88
8.1. Deslocamentos urbanos e sociais	89
8.2. A juventude, a educação e a cibercultura.....	97
8.3. A vilania das/nas redes sociais virtuais	104
8.4. A representação social do futebol e a subjetividade	118
9. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	125
9.1. Posicionamento Ontológico e Epistemológico	125
9.2. Abordagem e natureza da pesquisa	127
9.3 A entrevista semiestruturada como técnica para coleta de dados	128
9.4 A realização das entrevistas pela rede social <i>Facebook</i>	129
9.5 Fundamentação para análise dos dados	131
9.6 Participantes	134
9.7 O roteiro da coleta de dados – entrevista pelo Facebook	135
10 TRATAMENTO, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	137
10.1. Levantamento das etiquetas, unidades significativas e codificação	138
10.2. Ambientes do cotidiano: enfrentamentos do jovem atleta atual	141
10.2.1. Criminalização relativa	143
10.2.2. Moralidade diluída	146
10.2.3. Solidariedade sintética	152

10.3. Ambiente Esportivo - escalação do jovem atleta no jogo	156
10.3.1. Liderança: conformidade e hesitação	158
10.3.2. Futebol: comércio popular	163
10.3.3. Premiação: <i>Mala</i> de Pandora	168
10.3.4. Fair Play – um jogo entre razão e emoção	175
10.3.5. Relações afetivas: um jogo regido pela vulnerabilidade e pela glória ..	179
10.4. Ambientes virtuais: o “não lugar” do jovem atleta.	192
10.4.1. O <i>ciberlider</i> : liderança de quem?	193
10.4.2. Os <i>Ciberfetiches</i> : eu me amo	199
10.4.3. As <i>Ciberamizades</i> : reais e quiméricas	204
10.4.4. Os <i>Cibercaminhos</i> : chegadas e partidas	208
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS	217
11.1. Os Homens dos ambientes do cotidiano	217
11.2. Os Homens do ambiente esportivo	220
11.3. Os Homens dos ambientes virtuais	223
11.4. Considerações para as questões iniciais	226
11.5. Considerações para os objetivos iniciais	231
12. REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DA CONDUTA MORAL TRANSITÓRIA	237
BIBLIOGRAFIA	244
APÊNDICES	264

1 INTRODUÇÃO

De tempos em tempos a humanidade é sacudida por mudanças significativas – estruturais, contextuais e culturais - obrigando o homem a deslocar-se de uma zona segura, confortável e de pertença, para alojar-se em outras comunidades em busca de afiliação ou estabilização dos estados emocionais.

Com mais ou com menos intensidade, desde os princípios da humanidade até a formação da sociedade pós-moderna, essas mudanças são provocadas pelo surgimento de novas tecnologias que transformam o homem e o mundo ao seu redor.

No atual contexto o homem vive um momento singular de ajustamento às estruturas sociais e à cultura, dada a velocidade das novas descobertas tecnológicas as quais alteram as formas e os meios de comunicação e que influenciam diretamente suas interações pessoais. Sua adaptação a esta nova realidade tem exigido esforços e demandas de natureza física, intelectual e psicológica, abrindo feridas simbólicas que alojam outros valores éticos morais.

Para autores como Bandura (1977), Bronfenbrenner (2011), Erickson (1998), Freud (1996), Kohlberg (1992), Piaget (2007), Vygotsky (1991), entre outros, o sujeito constrói seu arquétipo de homem ideal, portanto, ético e moral, a partir da relação assimétrica com outro indivíduo que representa autoridade e poder para transmitir os valores morais desejáveis. Algumas pessoas fora do ambiente social mais próximo podem atuar como um ideal significativo nesse processo. Um líder, um modelo, que vai servir de base para sua orientação na vida adulta.

Para Berger; Luckmann (2010), por exemplo, a passagem de uma fase de aprendizagem e socialização para outra mais madura, mais significativa, ocorre na relação direta com o outro, no intercâmbio da expressividade de uma pessoa com outra. Essa troca pode ocorrer num plano subjetivo, mas é partilhada em uma relação frente a frente. “Na situação frente a frente o outro é, por completo, real (p.41)”.

Entretanto, neste momento histórico, o desenvolvimento e a formação humana passam pela mediação das novas tecnologias de comunicação e informação e merecem uma contextualização das antigas teorias para posicionar o homem atual.

Em tal contexto, caracterizado por inúmeras possibilidades de comunicação digital, encontra-se o adolescente homem, atleta de futebol, que compartilha simultaneamente alguns ambientes que rotulam sua formação.

Este jovem atleta transita nos ambientes do cotidiano, esportivo e ambiente virtual, fixa-se temporariamente em cada um desses territórios e carrega consigo os padrões de convivência de cada um deles.

Nesse jogo interativo com diferentes ambientes – cotidiano, esportivo e o virtual das mídias eletrônicas - é construído um novo homem esportivo pós moderno, marcado pelas transformações que ocorrem com as coisas e as pessoas desses ambientes e, com ele, a formação de um novo tipo de raciocínio moral.

Na visão de Giles (2003), a interação do adolescente com as mídias virtuais aparece como um fenômeno significativo, carregado de subjetividades, havendo a necessidade de compreender a interferência desses equipamentos no desenvolvimento do jovem e seus vícios eletrônicos. Para Moscovici (2001), essas subjetividades transformam-se em conhecimento concreto na representação social do sujeito pós-moderno.

Portanto, diante dos constantes deslocamentos sociais, esportivos e virtuais do jovem atleta de futebol, regulados pelas rápidas mudanças provocadas pela revolução cibernética, surgem alguns questionamentos:

a) se as teorias interacionistas argumentam a respeito da importância da presença do sujeito concreto e das coisas do contexto para o desenvolvimento humano, como se processa a construção do sujeito moral diante desses deslocamentos para os ambientes virtuais?

b) a partir da interação do jovem atleta com diferentes territórios, a sua presença em inúmeras redes, físicas e virtuais, como se mantém e qual o significado das relações pessoais nestes ambientes?

c) ao pensar o futebol como representação social no imaginário de seus praticantes, como são percebidos os dilemas e conflitos relativos às infrações e violações vivenciados no esporte?

d) e ainda, na intenção de finalizar estes questionamentos, frequentar diferentes grupos de convivência – equipes esportivas, redes sociais virtuais e instituições do cotidiano – incentiva a adoção de condutas específicas para cada ambiente?

Este trabalho tem como objeto de estudo compreender a percepção moral do jovem atleta a partir da representação social do futebol, a interação com as novas mídias de comunicação virtual e outros territórios de convivência no atual contexto histórico e social.

Para tal, esta análise será pautada pela *cibercultura*, processo que altera os hábitos sociais pela presença das novas mídias eletrônicas e suas tecnologias. Esse processo obriga a aquisição de novos costumes e atitudes que entram em choque com o tradicional sistema de valores que historicamente manteve a sociedade distribuída, organizada, hierarquizada (CASTELLS, 2007; LEVY, 1999). Ainda, segundo estes autores, esta nova ressignificação cultural está vinculada a um novo espaço – *ciberespaço* - e tempo – *virtual* - que são realimentados e reconfigurados a todo o momento.

No espaço e tempo virtual surge um conjunto de novas técnicas, linguagens, identidades, valores, práticas, competências, códigos, hábitos. Assim se constituem as novas redes sociais do espaço virtual para sustentar a existência dessa “*neo*” espécie. (CASTELLS, 2007).

O domínio da técnica e das ferramentas tecnológicas proporcionou ao ser humano a divulgação literal das suas ideias. Os inventos do século passado ligados à comunicação, como o rádio, a televisão ditaram as normas e as relações sociais para a sua época. Entretanto, com a chegada da *Internet*, as redes sociais virtuais e todas as novas mídias eletrônicas possibilitaram nos

últimos anos a difusão das mais diferentes formas de pensamento para dar ritmo e movimentar a humanidade.

Essas inovações possibilitam e contribuem também para os deslocamentos sociais e culturais. O nomadismo humano ocorre em diferentes contextos, presencial e virtual, configurando uma transformação das subjetividades e uma mutação em larga escala do sujeito pós-moderno (LEVY, 1999).

Em relação a essa “tecno-humanidade”, Machado; Zanetti; Moiola (2011) argumentam que a cibernética passa a dar novas aparências ao “arcabouço humano”. As recentes tecnologias proporcionam uma nova textura corporal. A eletrônica reinventa a aparência do sujeito, o significado e o significante.

A argumentação a respeito da relação homem-máquina e seus aportes tecnológicos resvala em uma questão significativa, tendo em vista as informações decodificadas e exibidas pelo homem-*ciber*.

As múltiplas identidades criadas por ele marcam as características dos *avatars*, *nicknames* que estabelecem conexões e interagem com os da mesma *ciberespécie*. Tais relações criam um sentimento de pertença, atendem regras específicas e alojadas na realidade virtual, mas não se estabelecem de maneira concreta, visível e permanente na realidade real. (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011)

Independentemente do território que frequenta, ocorre uma necessidade narcísica de exposição da imagem - física, virtual, material, imaterial, simbólica, psicológica - o que faz esse homem pós moderno transformar seu corpo em uma grande obra de arte, produto de consumo e desejo.

Em relação às inovações tecnológicas, nota-se que exercem um papel relevante na formação e identificação dos novos grupos de jovens adolescentes. A aquisição da tecnologia mais moderna possibilita a aceitação pelo grupo social. Desde o início do novo milênio, encontram-se relatos a respeito da obsessão compulsiva pelo uso dos recursos eletrônicos. A maioria dos adolescentes explica a conquista de um novo aparelho celular, como se, com isso, ocorresse o implante de um novo membro no corpo.

A importância que atribuem a esses aparelhos, condicionam seu uso como uma necessidade básica de sobrevivência, como a água e a comida que são vitais para o funcionamento do organismo. Essas ferramentas tecnológicas transformam-se na extensão do próprio corpo. Assim como a roupa que, como extensão da pele, define o ser social. (EISENSTEIN, 2009; McLUHAN, 2002; 2009).

Tais leituras da sociedade contemporânea já eram perceptíveis nos estudos de McLuhan, na década de 70, anunciando propostas ousadas para a época, em especial quando apresenta a ideia de aldeia global em sua obra de maior relevância. Em “*A galáxia de Gutenberg*” (McLUHAN, 2000), suas argumentações a respeito das mensagens da mídia como interlocutoras na transformação humana, dão origem aos temas atuais vinculados às tecnologias.

Com isso, ele antevia a substituição das figuras de líderes (pais, professores, religiosos, autoridades, técnicos desportivos, etc.) com o advento das novas mídias. Nesse sentido, a televisão invadiu as casas, propondo uma manutenção do *status* de liderança por meio de uma intervenção virtual, visto o fato que a TV não possibilitava o “inter-agir”. Ela então transforma os padrões da habitação, criando um novo espaço e uma nova forma de organização social (McLUHAN, 2002; 2009).

Mais que isto ainda, segundo Marshall McLuhan, tal substituição do modelo humano pelo midiático seria o início de uma “nova era”, em que o hibridismo homem-máquina marcaria uma fase do desenvolvimento da humanidade. Como afirma esse autor, a arte funciona como um radar, um sistema de alarme que antecipa o futuro, possibilitando imaginar desenvolvimentos sociais e tecnológicos e culturais (McLUHAN, 2002).

Portanto, aquele momento foi um período fervilhante para o processo criativo, conferido pelas grandes revoluções culturais francesa, maoísta, militarista (no Brasil), tendo como símbolo o filme “Barbarella”, com Jane Fonda no papel principal, representando quão belo-culto-forte seria o corpo do futuro. Outro ícone da época, retratado pelo filme Fahrenheit, ao analisar a destruição dos livros,

como um momento cultural imediatista e de fundo, não diferente do que se tem hoje, com a quase extinção de livros e jornais impressos.

No esporte também se observa uma revolução semelhante quando se verifica a adequação e a presença do corpo transformado na relação com o desempenho do atleta. Utilizado como analogia o hibridismo homem-máquina, verifica-se que ao utilizar equipamentos para a prática esportiva, transformam-se em extensão do corpo para executar o movimento desejado. Uma raquete de tênis, uma bola de futebol ou uma bicicleta podem ser consideradas extensões respectivamente do braço, das pernas e dos pés, transfigurando o esportista.

A respeito dessa situação, Bruhns; Gutierrez (2000) argumenta que a integração do homem com o equipamento esportivo é intensa e significativa, citando como exemplo a sensação de transcendência do alpinista que no ato da escalada a rocha se funde ao seu corpo como a extensão da própria carne.

Todos esses equipamentos são dotados de mensagens figurativas e concretas. Na linguagem atual, um *e-mail*, um torpedo. A bola passada a outro atleta, a entrega do bastão ao corredor seguinte ou o toque na borda da piscina para a saída do próximo nadador, levam em si uma forma de comunicação simbólica que transforma o emissor e o receptor em co-dependência e responsáveis pelos valores que essas mensagens carregam.

Nos dias atuais, o domínio das tecnologias virtuais não só garante a sobrevivência, o domínio e o poder do homem, como ainda o coloca como agente disseminador de ideias, valores, princípios, comportamento e veneração. Assim são marcados os novos costumes da sociedade tecnologizada, os novos comportamentos e as novas tendências das gerações Y e Z¹, que emergem a partir do mundo cibernético.

¹ Os indivíduos das gerações Y e Z são conhecidos como nativos digitais. São definições criadas nas áreas do marketing e da economia, de maneira a identificar as necessidades de consumo dessa nova geração. De acordo com alguns autores (EISENSTEIN, 2009; TAPSCOTT, 2010; MOTTA, CALLIARI, 2012), especialmente a geração Z, alusão à ação de “zapear” na Internet, são as crianças e adolescentes que nasceram depois dos anos 90 do século passado, e que o crescimento é fortemente marcado pelas novas tecnologias e mídias eletrônicas. Possuem um comportamento multitarefa, conseguem realizar diversas atividades ao mesmo tempo (ler, ouvir música, enviar mensagens de texto no celular, etc), organizam-se em comunidades físicas e virtuais, convivem em redes, buscam a realização imediata dos desejos, são extremamente seletivos, mantem relações interpessoais pouco serias.

1.1 O esporte, as novas tribos e as redes sociais virtuais: nova ordem social.

As relações humanas são estabelecidas de acordo com a formação dos grupos sociais, das características individuais e dos códigos culturais, construindo uma identificação entre os pares em contextos específicos. Nesses ambientes realizam-se as trocas das preferências individuais e os acertos para a comunhão coletiva das dinâmicas sociais. De acordo com os conceitos de Bauman (2003); Berger (2012), esse ajuntamento de pessoas constitui-se em comunidades.

Nas comunidades tradicionais as redes sociais se formam com base nos interesses comuns, amarradas por nós (laços) de parentesco, amizade, por razões econômicas, afetivas, políticas, enfim, por algo que possa sustentar um “corpo” coletivo, que tem a função de ajustar, modelar um novo *ethos*² para o funcionamento social (CASTELLS, 2007).

Na sociedade atual, com o advento da Internet, o conceito de comunidade se expande para além das fronteiras territoriais e geográficas, não apresentando limites ou barreiras para os contatos. Essas novas formas de relacionamento *on-line* que acontecem nas redes sociais virtuais possibilitam a interconexão com um número infinito de usuários de maneira contínua e crescente (LEVY, 2001b).

Portanto, os contatos, as inter-relações pessoais nos novos grupos, nas novas tribos em que se alojam jovens e adolescentes são compartilhadas nas redes virtuais e presenciais, provocando um deslocamento do indivíduo de ambientes tradicionalmente configurados, para ambientes inovadores, com regras mais flexíveis, que se vão renovando de acordo com as novidades tecnológicas.

Na verdade, ocorre um compartilhamento de múltiplos ambientes nos quais os jovens transitam com desenvoltura, entrando e saindo de diferentes territórios

² Termo cunhado na Sociologia que expressa os costumes, hábitos, traços e características dos grupos sociais, de uma raça, sob os aspectos sociais e culturais. Em termos gerais é a identidade, o caráter e o comportamento do homem sob o ponto de vista moral e ético (ETHOS, 2013; GEERTZ, 1989)

com uma naturalidade sem precedentes. Nessa troca de ambiente, carregam consigo as preferências individuais e assumem outras, específicas do novo lugar.

Nesse contexto de relações virtualizadas, o esporte também ganha novas formas de manifestação, como pode ser percebido no atuante mercado de jogos eletrônicos.

Em relação às equipes esportivas, o futebol continua como uma das manifestações mais significativas para a cultura brasileira e mundial. É carregado por símbolos, códigos e subjetividades associados a formas de condutas e ações que interferem no comportamento de crianças e jovens em idade escolar, tanto como praticantes quanto consumidores e expectadores.

Ao considerar o futebol como um produto com forte poder de apelo emocional e sensorial, os meios de comunicação de massa, e agora os meios eletrônicos de informação, utilizam esta modalidade como um referencial para fortalecer ideais, valores, costumes e firmar tendências de consumo.

Com a utilização de agressivas ações de marketing tendem a sensibilizar a população para valores como solidariedade, altruísmo, justiça, cidadania, respeito, dignidade humana agregados ao esporte e os seus benefícios para a formação humana.

Embora seja considerado por alguns autores, entre eles Daólio (2000); Rodrigues Filho (2003), como patrimônio cultural, o futebol elevado ao “estado da arte³” seduz, hipnotiza e produz um comportamento peculiar na sociedade, despertando interesse não somente pelo desempenho atlético de seus integrantes ou pelo placar do jogo, mas transforma os códigos implícitos da sua prática em condutas sociais.

Vale ressaltar também que se observa o comportamento de alguns atletas de futebol adaptado àquilo que é gerado pelo esporte. Fazem do seu cotidiano uma extensão do que vivenciam nos ambiente esportivo. Como o esporte é regido

³ Nesse caso, não se refere às questões conceituais referente a metodologia de pesquisa, mas sim, ao conceito aristotélico para definir o estágio de um conhecimento, referindo-se que determinada coisa tornou-se uma obra-prima, tanto na dimensão de um saber quanto na dimensão do fazer (ESTADO DA..., 2013).

por regras específicas – tanto para o jogo quanto para a convivência do grupo – alguns deles não observam a linha tênue que separa esses ambientes. Assim, tentam representar o mesmo papel dentro e fora do campo, situação que pode gerar uma confusão de conduta (MACHADO, 2010; MOIOLI, 2004).

Em tal cenário, a autoestima do cidadão comum e as suas dificuldades pessoais são projetadas a partir dos resultados obtidos no campo de jogo. Para Daólio (2000), como fenômeno social e produto de consumo, o futebol tem o poder de renovar e atualizar o conceito afiliação e identificação do sujeito com a sociedade, podendo resgatar valores como solidariedade, cooperação, altruísmo e tolerância.

Desde o nascimento as crianças são contagiadas, ou mesmo massacradas simbolicamente pelos padrões culturais do grupo. Os estímulos ambientais que recebem contribuem para o desenvolvimento e para a aprendizagem de seus hábitos e costumes (BADINTER, 1993; GEERTZ, 1989).

Essas aprendizagens podem estar relacionadas ao esporte ou às convenções específicas dos grupos, das tribos, dos bandos ou dos pares. Assim, escolhem um time para torcer, uma religião para seguir, uma profissão e a maneira adequada de comportamento para ser aceito nesse território.

Entretanto, a partir da revolução tecnológica há um deslocamento dos espaços sociais de aprendizagem, formando uma nova teia que interliga as redes sociais virtuais, as instituições tradicionais como a escola, a família, a igreja e as equipes esportivas, e outros espaços pós-modernos, como os shoppings centers.

Nesses novos ambientes, classificado por Buckingham (2007); Castells (2007); Ivoskus (2010) de realidade virtual, é que se configuram as novas relações, as trocas e a construção do homem tecnológico e do sujeito moral.

De acordo com Gorgen (2001), nos moldes da educação tradicional a incorporação desses costumes era propriedade das famílias, dos pares, das instituições religiosas e em última instância das escolas, instituições fortemente vinculadas às tradições. Nesse modelo, a educação moral representava a possibilidade de levar o ser humano a internalizar princípios e virtudes como verdades universais para orientação da vida prática.

Com raízes fincadas no modelo tradicional de educação, os pais elegem o futebol como atividade de iniciação para os filhos em razão dos atributos que este esporte representa. Iniciação no sentido simbólico de catequização, de entronização ao ambiente puramente masculino, de reforço e adestramento aos valores inerentes à formação do “homem macho”.

A partir dessa conduta solidificam as normas culturais e consolidam os atributos masculinos relacionados ao poder, força e virilidade, implícitos neste processo social (MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004).

No atual contexto, as novas mídias digitais também exercem papel fundamental para consolidar o modelo de homem que atenda as exigências desse momento histórico. A passagem de uma geração *a-tecnológica* (no sentido fobia digital, uma negação pelas tecnologias) para outra, que nasce da tecnologia, facilita a conectividade da sociedade com o mundo esportivo, aproximando o torcedor do seu ídolo, compartilhando valores e afinidades.

Os programas esportivos, as notícias, os treinamentos, as entrevistas coletivas, os jogos, em suma, todos os acontecimentos que envolvem esta modalidade podem ser acompanhados em tempo real a partir dos aparelhos celulares com conexão *wireless*.

Tal derramamento maciço de informações esportivas carrega com elas as subjetividades desse ambiente que serão apropriadas pelos espectadores como ancoragens na formação dos atributos que identificam os participantes dessa modalidade (MOSCOVICI, 2001).

A interação com os *blogs* de discussão acomoda diferentes grupos em torno do fenômeno esportivo e possibilita a livre manifestação dos participantes, compartilhando mensagens, micronarrativas e imagens do mundo esportivo. A liberdade de expressão garantida pelo anonimato dos usuários, em alguns momentos contribui para fomentar formas de violência virtual (REBUSTINI et al., 2011).

Por isso, o mundo do futebol, como representação social carregado de subjetividades, é condescendente com fatores que atravessam a formação do sujeito social e moral, como, por exemplo, o uso de drogas, chantagens

emocionais e homoafetivas, racismo, exploração infantil, pedofilia, corrupção e subornos.

1.2 A interação dos ambientes cotidiano, esportivo e virtual: problema de pesquisa

Diante desse processo de rupturas de velhos paradigmas provocado pelos avanços científicos e tecnológicos, ocorrem, simultaneamente, mudanças radicais na formatação e controle das relações sociais.

De acordo com Gorgen (2001), a sociedade está vivenciando uma fase de pluralidades, com tendências multifacetadas e de significados diversos que requerem uma nova ordem pedagógica para tratar as questões que envolvem a moralidade.

Backingham (2008); Bauman (2011a; 2011b); Casttels (2007); Lipovetsky (2011) argumentam que os contornos da sociedade pós-moderna são marcados pela ausência do poder dos órgão reguladores na formação do sujeito moral. Instituições como Família, Escola, Estado, Igreja, não representam mais o papel de enunciador coletivo.

Essa nova sociedade, mesclada pelas experiências físicas e sinestésicas da geração X com a digitalidade das gerações Y, e Z ou geração sem fio (*wireless*), apresenta comportamento incomum. O *homo technologicus*, expressão usada por Ivoskus (2010), está conectado a milhões de seguidores pelas redes sociais virtuais, tem acesso a uma infinidade de informações, mantém comunicação com milhares de amigos no ciberespaço, mas, seres que estão confinados e isolados solitariamente em uma micro-sala de computação (MCLUHAN, 2002).

A partir desse mundo virtual são formadas e divulgadas as novas manias, as novas “ondas”, as gírias, os modismos, os “programas”, o perfil *fake*, os jogos,

os corpos avatarizados, enfim, aquilo que é necessário para a formação e o desenvolvimento do homem pós-moderno (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011).

Não raramente, esses novos valores entram em rota de colisão com os valores e princípios que até há pouco tempo eram tidos como base para a formação e sustentação moral da família tradicional. Não há como negar o choque de ideias dessas gerações e o enorme abismo existente entre elas, tendo em vista uma profunda crise de paradigmas que se estabelecem a partir dessas mudanças. (BRANDÃO, 2000; GORGEN, 2005; MOTTA, CALLIARI, 2012; TAPSCOTT, 2010).

De acordo com as concepções interacionistas, autores como Bronfenbrenner (2011); Kohlberg (1992) e Vigotski (2004) analisam, contextualizam e argumentam que as relações que se estabelecem com o meio ambiente pelas ações concretas com coisas e sujeitos são a essência para o desenvolvimento humano. Entretanto, com a chegada da revolução tecnológica, as relações interpessoais não são mais exclusividades do mundo real e dos contatos físicos. Passam a se estabelecer também na virtualidade, no ciberespaço, nas redes sociais.

Na concepção de Levy (1999; 2001a; 2001b), por exemplo, são os “não lugares” virtuais, próprios para relações efêmeras, sem vínculos de identidade ou afetivos, caracterizado pela fluidez e dispersão, que atuam nesse momento como grande mediador no processo formativo.

Assim, os modelos, os exemplos, os parâmetros, o partilhamento social com o outro, que antes era centrado na escola, nas equipes esportivas, na família, ou na igreja, desloca-se de ambientes reais para outros ambientes pós-modernos, como o ciberespaço, por exemplo.

Se é verdade que instituições tradicionais, como a família, por exemplo, respondem diretamente pelas primeiras experiências vivenciadas pela criança, de forma subjetiva e dinâmica como propõe Berger; Luckmann (2010), também é sensato não desprezar o poder de manipulação e de domínio das novas mídias eletrônicas, que invadiu a sociedade e provoca uma obsessão pela interatividade e conectividade, como afirma Lipovestky (2011).

A presença de jovens e adolescentes nestes territórios, representados pelo ambiente do cotidiano, ambiente esportivo e os ambientes virtuais, responde pela interatividade e pelos deslocamentos protagonizados por esses sujeitos.

Assim, eles estão socializados pelo virtual ou pelo cuidador, numa socialização básica: isso significa que não se descarta a possibilidade da interação existente entre tais aparelhos e a tecnologia, resultando no fato de pessoas serem socializadas pelo virtual ou pelo cuidador totalmente cooptado e imerso na tecnologia.

Essa leitura sócio-cultural permite traçar algumas considerações e inquietações que aqui serão pontuadas por meio de questões geradoras e possibilitadoras de procedimentos metodológicos que avançam em direção ao uso das novas mídias como instrumento para coleta de dados, como a utilização de entrevistas virtuais realizadas pelas redes sociais.

As questões apresentadas a seguir motivam o início das reflexões a respeito do tema proposto:

1. Diante das mudanças nos comportamentos, hábitos e costumes promovidas pelas novas tecnologias, numa perspectiva interacionista como se processa a transmissão de valores morais neste cenário virtualizado?
2. Qual o papel das relações virtuais para a compreensão dos valores morais pelas crianças e adolescentes?
3. Face a este recorte, qual seja, o homem em múltiplos territórios, qual a representação do ambiente esportivo, em especial o futebol para garotos, para delinear o sujeito moral?
4. Considerada a nova configuração social mediada pelas tecnologias, qual a percepção dos jovens atletas em relação às condutas morais nos diferentes espaços/territórios que compartilham?

2 MOTIVAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DESTE ESTUDO

A contextualização e discussão da moralidade serão contempladas neste trabalho sob três aspectos: a conceituação das representações sociais como pressuposto para a formação e o funcionamento dos grupos, o futebol como elemento mobilizador de educação e formação da criança e adolescente, e as novas mídias de comunicação e suas interfaces para uma reconfiguração das relações interpessoais.

Ao compreender o funcionamento e a organização de um grupo, como é o caso das equipes de futebol, das comunidades virtuais, de uma família, ou de uma sala de aula, passa-se necessariamente a entender como ocorrem as experiências vivenciadas entre seus integrantes, a distribuição dos papéis, as trocas subjetivas e simbólicas, ocorrendo a formação de um conjunto de conhecimento que vai orientar o funcionamento desse ambiente (MOSCOVICI, 2003).

A partir das relações interpessoais da vida cotidiana, a comunicação, as mensagens verbais e não verbais, as situações concretas e práticas do dia a dia, os valores, a ideologia, as manifestações e expressões culturais, enfim, todos os códigos que interferem nas condutas, nos comportamentos, que estabelecem a relação do sujeito com o mundo, definem o conceito de representação social (ibid, 2003).

Portanto, um fenômeno social de tal magnitude como é o esporte, em especial o futebol, pode servir como exemplo dessa dinâmica na relação sujeito/coisa/ambiente, como propósito para a composição social do grupo.

Sua capacidade de mobilização social - por exemplo, a participação de crianças nos jogos de rua, as escolinhas esportivas, as equipes de base dos clubes, as “peneiras⁴” realizadas pelos grandes clubes para descoberta de

⁴ Forma de avaliação técnica que os clubes realizam em diferentes cidades para descobrir novos talentos esportivos. Os jogadores aprovados nessa seleção são encaminhados a matriz do clube.

talentos, os “rachas⁵” dos finais de semana, os conteúdos das aulas de Educação Física escolar, os comportamentos obsessivos e apaixonados das torcidas – indicam a importância desse esporte como incentivo na internalização dos valores, normas, atributos e códigos específicos que norteiam a vida dos seus praticantes (MOIOLI; MACHADO; 2003).

Numa referência shakespeariana, nesse espaço não se permite a dúvida em ser ou não ser habilidoso, ser ou não ser forte, ser ou não ser vencedor, ser ou não ser macho suficiente para suportar as exigências, as cobranças, as dores, as perdas, as lágrimas, as dissimulações do ambiente.

Essa dualidade envolve multidões em torno do fenômeno, que comungam posições obsessivas, exprimindo amor, paixão, ódio, medo, vingança, violência, vergonha, altruísmo, solidariedade, resiliência, resignação, compaixão.

As emoções de tal ordem são habilmente exploradas por todos os agentes envolvidos na promoção e na mercantilização do futebol. E os atletas que integram esse mercado, contribuem para a construção de um mundo paralelo, com regras e contratos específicos para todos os envolvidos (MOIOLI, 2004).

Um ambiente de extrema competitividade como é o futebol e ao mesmo tempo carregado de significados psicossociais incentiva a proposição de algumas reflexões em relação à moralidade que permeia as ações vivenciadas nessa modalidade, bem como sua representatividade para a posição do atleta quanto ao senso moral.

Outro fator interessante no processo de desenvolvimento do jovem atleta de futebol é a intervenção das novas mídias na relação do sujeito com as ações cotidianas. As novas mídias virtuais formam o mais novo fenômeno que liga o cenário esportivo e o cotidiano, compondo o conjunto de ambientes de trânsito dos adolescentes.

A evolução do homem foi sucessivamente marcada pela invenção das tecnologias, provocando ajustes e deslocamentos sociais e culturais. Para a

⁵ Jogos de futebol organizados por grupos de amigos realizados após o expediente de trabalho ou aos finais de semana.

sociedade contemporânea, o aparecimento das modernas mídias de comunicação como o rádio, a TV, o computador e as novas mídias virtuais aumentaram o medo e a angústia no enfrentamento dessas mudanças (LIEVROUW; LIVINGSTONE, 2010)

Instituições, como a Família e a Escola, por exemplo, representantes na condução do processo de educação de crianças e jovens, concorrem com as inovações promovidas pelas tecnologias e, ainda, pelo poder de sedução das máquinas que determinam o comportamento e provocam alterações nas condutas pessoais (BAYM, 2010; BUCKINGHAM, 2010).

Lievrouw, Livingstone (2010) definem as novas mídias eletrônicas de comunicação como parte das novas tecnologias de informação e comunicação que permitem e facilitam a interatividade entre os usuários, num processo de formação de redes. A palavra chave para essas autoras é a interatividade, inclusive nas escolhas da informação e do contato desejado.

Não é difícil imaginar então que, em um mundo dominado pelo avanço da tecnologia, o futebol tenha sido transformado em um produto com alto valor de consumo, que pode ser acessado das mais diversas formas e nos mais variados contextos (FRANCO JUNIOR, 2007).

Porém, como todo produto, desde o início da produção (descoberta de talentos) até o consumidor final (jogos de alta competição), deve atender as regras e exigências do mercado em uma sociedade capitalista.

É nesse contexto que se encontra o jovem atleta de futebol. Desempenha o papel de agente ativo no grupo, criando e recriando informações (*a priori*, regras e valores da representação social); está fortemente deslumbrado e refém das novas mídias eletrônicas, e nesse trânsito de comunidade em comunidade, lida com a dimensão moral das suas ações.

Portanto, a motivação para a realização deste estudo está na tentativa de compreender os contratos sociais, na percepção da moralidade e da ética que se estabelecem no interior destes grupos e fora deles, quais sejam, os ambientes do cotidiano, ambiente esportivo e ambientes virtuais.

Do ponto de vista da relevância social e acadêmica, ele pode proporcionar aos profissionais da área, conhecimentos balizados por um viés *psico-socio-cultural* e não apenas biológico.

Com isso, ao abordar esta pesquisa de maneira interdisciplinar, empregando as novas tecnologias de informação e comunicação – TICs, sempre atrelada ao desenvolvimento humano, espera-se atingir um nível de reflexão que ultrapasse o ambiente acadêmico e possa servir de base para a orientação de profissionais que atuam na formação de jovens atletas.

A própria área acadêmica poderá ser beneficiada, na medida em que outros profissionais encontrarem novos rumos para este tema de pesquisa e, assim, poderem dar continuidade a este estudo. Vale ressaltar ainda que os resultados obtidos poderão contribuir na construção de conhecimentos necessários para a intervenção didático-pedagógica do docente que atua na educação formal.

Diante da realidade atual e a intensiva informatização do cotidiano, a inclusão digital e a utilização descontrolada de todos os objetos *high tech*, pode, segundo Rebutini (2011), expor o atleta à vulnerabilidade digital. Assim, o estudo poderá contribuir ainda, numa perspectiva social, para incentivar a emancipação do aluno-atleta.

Neste sentido, há a possibilidade de promover um esboço teórico que possa dar sustentação à formação de outros profissionais, à intervenção prática de educadores e, por fim, à condução de novas pesquisas.

Trará, então, uma abordagem das ciências humanas e sociais, para mergulhar neste mundo enigmático, com características peculiares, a fim de estabelecer um olhar pós-moderno a esse fenômeno, em especial, às regras que extrapolam as linhas do campo de jogo e que interferem diretamente no resultado das partidas, sejam reais (do jogo esportivo), simbólicas (do jogo educativo) ou virtuais/abstratas (do jogo moral).

3 OBJETIVOS

3.1 Geral

- Analisar, a partir do discurso, a percepção moral dos atletas adolescentes de futebol e sua relação com os ambientes do cotidiano, ambiente esportivo e os ambientes virtuais
- E, ainda, verificar se a interação do jovem atleta com estes diferentes ambientes, altera o discurso/conduita do sujeito moral

3.2 Específicos

- Analisar o processo da construção do sujeito moral nos ambientes que se constituem como territórios de atuação do jovem atleta;
- Compreender o papel das relações presenciais e virtuais nas decisões das condutas procedimentais e atitudinais do jovem atleta;
- Analisar a representação social do futebol como instrumento para o delineamento do sujeito moral;
- Verificar como os atletas das gerações Y e Z processam o uso das novas mídias de comunicação virtual na perspectiva da dimensão atitudinal .

4 A MORAL E OS FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Neste capítulo serão expostas de forma resumida algumas considerações a respeito da moralidade com base em autores que pesquisaram a respeito desse tema. Entretanto, convém ressaltar que não será a vertente desse estudo apoiar sua base teórica nos conceitos tradicionais.

A consciência ou o raciocínio moral, ou ainda, o senso moral, de acordo com La Taille (2006), pode ser compreendido como um conjunto de regras e valores que são internalizados pelos indivíduos em diferentes fases do desenvolvimento. Na visão das diferentes teorias, este conjunto de valores, regras, princípios e virtudes são compartilhados entre os integrantes do grupo social ao qual o indivíduo pertence (BÓRIO, 1995; DUDA, 1999; PAPALIA; OLDS, 2000).

Compreender a construção da moralidade, portanto, está baseado na questão da transferência e internalização⁶ de valores de uma fase amoral⁷ a outra fase do desenvolvimento da criança considerada com solidez moral⁸ (LA TAILLE, 2006).

Porém, convém apresentar algumas considerações a respeito dos conceitos de ética e moral, formalizadas por alguns autores com formação na

⁶ O conceito de **internalização** em Vigotski (2004), está relacionado as funções psicológicas superiores (linguagem, percepção, atenção, memória, raciocínio lógico) em que ocorre a apreensão de novo conhecimento a partir da mediação social. O indivíduo interage para aprender. As ações são mediadas por agentes sociais e alojadas no domínio intra-psicológico, incorporando-se a subjetividade do ser humano.

Para Berger & Luckmann (2010) o processo de **internalização** ocorre primeiro a partir da compreensão da existência e do significado do outro, do entendimento da realidade do mundo como significativa e social. É um processo dialético em que uma mensagem objetiva do outro significativo provoca uma reação de tal significado e se exterioriza por meio de determinada emoção.

⁷ Para Piaget (1975), **anomia** se refere a primeira fase do desenvolvimento moral na qual o sujeito apresenta um comportamento de negação ou desrespeito à regra. Esta fase está ligada mais ao período da primeira infância, em que as regras seguidas como um hábito mecânico, portanto, uma fase amoral.

⁸ Concepção apresentada por La Taille (2006) para a fase em que o indivíduo supera a moral de obediência característica da fase heterônoma e passa a consolidar o sentido de cooperação, respeito mútuo, legitimando os princípios morais pela própria capacidade de avaliação. Portanto, por meio da inteligência, alcança uma fase de autonomia moral com base na equidade e na razão.

Filosofia, tendo, contudo, a devida precaução de não invadir, ou tomar esta ciência como aporte teórico da presente pesquisa.

4.1 Ética e moral: pressuposto dialético

Costumeiramente a sociedade se apoia nos pressupostos conceituais de ética e moral para estabelecer um pacto de convivência organizada em que o respeito à dignidade humana deve prevalecer.

Ocorre que nos últimos tempos, esta mesma sociedade, toma um rumo avesso àquilo que se lhe propõe como regra e comportamento. Entretanto, ela volta novamente a gritar por justiça, igualdade e honestidade recorrendo de forma exagerada a noção tradicional da ética.

Assim, como prega Romano (2001), a banalização pelo uso desmedido dos conceitos de ética e moral, coloca em cheque os pressupostos conceituais básicos e clássicos referentes ao tema. São argumentos com palavras vazias emitidas nos mais diferentes contextos e meios de comunicação como um modismo, criando segundo ele, um vazio de valores.

Em um longo tratado a respeito da ética, Comparato (2010) sustenta que os princípios éticos correspondem às normas de comportamento social, defendendo que “a liberdade é o pressuposto da ética e a explicação da radical imprevisibilidade do comportamento humano, (p.495)”.

Com base nos preceitos atuais da sociedade do espetáculo temos um valor para a sociedade, que é representado pela felicidade, pelo poder, como um bem supremo, uma sugestão ou indicativo de caminho, que é marcado por Bourdieu (2006; 2011), Deleuze; Gattari (2002; 2007). Dessa forma:

“Os princípios éticos são as normas que nos obrigam a agir em função do valor do bem visado pela nossa ação, ou do objetivo final que dá sentido à vida humana; e não de um interesse

puramente subjetivo, que não compartilhamos com a comunidade. Esse valor objetivo deve ser considerado conjuntamente: no indivíduo, no grupo ou classe social, no povo, ou na própria humanidade (COMPARATO, 2010, p.500).”

Os valores devem ser considerados, no sentido axiológico, como fundamentais e intrínsecos à natureza do homem (SÁNCHEZ VÁSQUEZ, 2088). Portanto, uma vida regulada pela ética deve ser fundada em valores que promovam a liberdade de escolha e estabeleçam os deveres de conduta de tal modo que “não existe ética neutra, cega aos valores (COMPARATO, 2010, p.505).”

Apesar de La Taille (2006) entender que a diferença conceitual entre os termos moral e ética se dá apenas para atender as convenções sociais, será importante atentar para as implicações dessa generalização.

Deste modo, moral está relacionada como um fenômeno social, como por exemplo, o conjunto de regras de conduta de um grupo social, as leis e as consequências por desobediências de tais regras, representando a moral de uma comunidade. E a ética tem como princípio a obrigação de promover a reflexão filosófica deste fenômeno, promovendo análises da legitimidade, da validade e da necessidade das regras e normas de conduta. (LA TAILLE, 2006; ROMANO, 2001; SÁNCHEZ VÁSQUEZ, 2008;).

Assim, entende-se que a ética se mantém como uma dimensão conceitual, buscando de maneira efetiva universalizar suas proposições. Comparativamente, a ética funciona como um imenso guarda chuva que fundamenta a moral para orientar as ações práticas do cotidiano.

Já a moral é definida como um conjunto de normas prescritas e valores que irão nortear e regulamentar o comportamento do homem em sociedade, aproximando-se da dimensão prática.

Pressupõe-se dessa maneira que a ética não é relativa. Mesmo sendo interpretada como um campo do conhecimento que pretende a reflexão crítica em relação a moralidade, não se admite a ideia de que a ética seja relativa, tanto quanto a moral pode ser (SÁNCHEZ VÁSQUEZ, 2008).

Portanto, a ética pode ser entendida como uma dimensão teórica, dotada de princípios conceituais universais e filosóficos, enquanto a moral está relacionada à dimensão da prática, mediada por questões geográficas e culturais.

4.2 Algumas referências teóricas

Entender, então, o processo para a formação da consciência moral, compreender a elaboração desse conjunto de valores sempre foi objeto de investigação da grande maioria dos pesquisadores, independentemente da ontologia ou epistemologia a que eles estivessem ligados.

É assim, por exemplo, quando Bronfenbrenner (2011) argumenta que o desenvolvimento do indivíduo é um processo contínuo e relacionado com o contexto. Nesse processo, a formação humana ocorre apoiada em quatro níveis dinâmicos e que estão inter-relacionados, quais sejam, a pessoa, o processo, o contexto e o tempo.

Para tanto, define que o desenvolvimento está vinculado às trocas de informações (subjetivas ou concretas) que ocorrem em quatro diferentes sistemas⁹ - *microsistema* (ex. família); *mesossistema* (clube, local de encontro das famílias), *exossistema* (ex. clubes adversários); e *macrossistema*. (Ibid, 2011). Ressalta-se que este conjunto de sistemas trabalha de forma articulada na formação e no desenvolvimento do sujeito (KREBS, 2005).

Bronfenbrenner (1996; 2011) defende que o desempenho da inteligência, ou seja, do domínio cognitivo, está relacionado com a experiência, ou mais

⁹ Na perspectiva bioecológica de Bronfenbrenner (2011), o indivíduo está exposto a fatores que estão relacionados tanto aos aspectos cognitivos quanto aos aspectos sócio-emocionais e motivacionais. De acordo com esse autor, o desenvolvimento ocorre baseado em diferentes sistemas (microsistema, mesossistema, exossistema e macrosistema) que se inter-relacionam e correspondem as instituições e territórios que o sujeito se relaciona e interage. Assim o desenvolvimento é um processo contínuo apoiado em quatro níveis dinâmicos que envolvem a pessoa, o processo, o contexto e o tempo (KREBS, 1997). Essa interação com ambientes em constantes processos de mudanças, como ocorre no ambiente de forma geral, pode explicar as diferenças atribuídas a cada indivíduo.

precisamente, com as formas de participação do indivíduo nestes ambientes e, em particular, com o período histórico.

Outro autor importante nos estudos a respeito ao desenvolvimento moral, foi Kohlberg. Para ele, o desenvolvimento moral ocorre em três níveis, denominados de pré-convencional, convencional e pós-convencional, sendo cada um deles subdividido em outros dois estágios, totalizando seis estágios. A depender da idade, o indivíduo poderá situar-se em um dos diferentes estágios. (KOHLBERG, 1992).

Ao aprofundar os estudos de Piaget, Kohlberg acredita que o desenvolvimento da consciência moral está ligado fortemente ao nível pós-convencional, momento no qual se estabelece a passagem da heteronomia¹⁰ para a autonomia moral¹¹. Neste sentido, ele acredita que a melhor maneira de ensinar os princípios éticos é a partir da reflexão e da prática.

O campo ideal para a ocorrência deste processo se dá, especialmente, em sociedades democráticas, nas quais os indivíduos têm a oportunidade de desenvolver a ideia de pertencimento ao grupo e com isso construir junto com seus componentes a base para a educação moral (KOHLBERG, 1992).

Nessa linha de postulações teóricas a respeito da moralidade, Piaget foi um dos pioneiros ao apresentar seus estudos a respeito do desenvolvimento da inteligência humana.

A sua teoria psicogenética, ou cognitivista, trata as alterações filogênicas e ontogênicas que ocorrem com o ser humano, como fonte de contribuição para a formação do desenvolvimento cognitivo. No entanto, dispensa uma ênfase maior às características inatas de cada indivíduo e sua relação com o meio ambiente.

¹⁰ **Heteronomia**, considerada para Piaget (1975) como a segunda fase no desenvolvimento moral, refere-se ao momento em que as regras estão relacionadas ao meio externo, com base na participação constante de uma pessoa que representa autoridade e poder. O respeito às regras se dá pela obediência na presença física da autoridade. A sujeição às regras ocorre pelo medo da punição.

¹¹ A terceira fase, refere-se a **autonomia**, fase em que o indivíduo tem capacidade de orientar-se a partir de princípios éticos e morais próprios. O sujeito adquire consciência moral com a qual governa suas ações, e lhe dá capacidade de discernir as intenções e as consequências das atitudes e condutas mesmo na ausência de uma pessoa adulta e com autoridade sobre ele.

Nesse sentido, a principal influência no desenvolvimento é o processamento interno que o indivíduo faz da experiência vivenciada (PIAGET, 1975).

Ao pensar o desenvolvimento moral, Piaget propõe que durante os diferentes estágios a criança passa por três fases distintas, em que estão envolvidos os tipos de respeito unilateral e mútuo e os denominou de anomia, heteronomia e autonomia.

Portanto, as relações interpessoais são reguladas por normas que, ainda que herdadas culturalmente, podem sofrer modificações desde que haja uma participação democrática e um consenso coletivo. Estas questões estão vinculadas à noção de justiça, honestidade, afetividade e cooperação (PIAGET, 2007).

La Taille (2006), destaca que na teoria de Piaget o desenvolvimento moral se constrói a partir do exercício constante de auto-organização do indivíduo em relação ao conhecimento. Assim, as concepções morais tem como base a razão. A dimensão racional, então, será determinante para definir os critérios adotados pelas crianças para julgar o certo e o errado.

5 APOIO TEÓRICO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTUDO

Ao pensar a formação e o desenvolvimento da criança e do adolescente contemporâneos, dadas as profundas alterações socio-psicológicas provocadas pelos usos e costumes da sociedade pós-moderna, o suporte teórico deste estudo terá como referência um conjunto de obras que, mesmo originadas de diferentes posições epistemológicas, contextos e períodos históricos, se relacionam e se complementam.

De início serão apresentadas algumas considerações a respeito da teoria de Lev Semenovich Vigotski (1896-1934). Esta opção se dá pelo fato de que o autor confere uma visão humanista, sócio-histórica para a formação do sujeito, atribuindo significativa importância à tríade sujeito-ambiente-conhecimento.

Tomando como base esse processo interacionista, outros pressupostos teóricos estão apoiados nos autores pós-modernos que retratam a situação do homem atual e seus conflitos morais.

Primeiramente será apresentada a ideia de representação social com base nos estudos de Serge Moscovici (1928 -), por sua relação com as proposições de Vigotski. Sua teoria mostra como a interatividade, as vivências do cotidiano, as trocas de conhecimento que ocorrem entre os sujeitos sociais, as idealizações das subjetividades provocam a arquitetura dos grupos contemporâneos.

Na sequência, a adoção de Zygmunt Baumann (1925 -) corresponde à necessidade de compreender como as profundas mudanças sociais pós-modernas comprometem as relações interpessoais e a interferência dessas mudanças na adaptação e no raciocínio moral do sujeito contemporâneo.

Nesta mesma linha de pensamento, inúmeros outros autores poderiam dar sustentação às questões aqui levantadas. Entretanto, para fechar esta base referencial, outra opção escolhida foi de Gilles Lipovetsky (1944 -), que, numa visão hipermoderna, também descreve as transformações comportamentais, físicas e existenciais da sociedade atual.

Portanto, com essa base teórica será possível compreender as atuais mudanças de conduta e comportamento do jovem atleta que está inserido em uma instituição centenária e tradicional como o futebol e compartilha experiências com outros territórios da vida cotidiana, da vida digital, além de necessitar adaptar-se aos movimentos sociais pós-modernos.

5.1 A teoria sócio-histórica de Vigotski (1896 – 1934)

Para Vigotski (1991; 2004) a aprendizagem ocorre a partir de um estimulante jogo de imitação, não apenas como uma cópia de um modelo pré-existente, mas pela reconstrução, reformulação, daquilo que é imitado. Portanto, ocorre uma ressignificação das coisas aprendidas.

O desenvolvimento ocorre então a partir da interação de funções já consolidadas, apreendidas, classificadas em um nível de desenvolvimento real, juntamente com novas funções que o indivíduo poderá aprender com a mediação de outra pessoa, que é classificada como alguém com um nível de desenvolvimento potencial.

Vigotski denominou de zona de desenvolvimento proximal o caminho percorrido pelo indivíduo para desenvolver estas funções. Portanto, uma criança só poderá desenvolver-se a partir da aprendizagem de experiências concretas do cotidiano (LA TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS, 1992).

Essa teoria expressa a importância da reação como elemento fundamental para a preparação do desenvolvimento humano, desde formas mais simples a formas mais complexas. A reação é definida como uma resposta do organismo quando recebe um estímulo. Assim, o comportamento humano e suas atitudes aparecem em reação a algum impulso ou estímulo. Portanto, todo movimento ou ação do homem são reações que tem uma relação recíproca entre o organismo e o ambiente em que o sujeito está inserido (VIGOTSKI, 2004).

A teoria sócio-histórica-cultural entende que a criança nasce com potencialidades, aptidões e capacidades ilimitadas de aprendizagens, que possibilitam constituir sua inteligência a partir da linguagem, da memória, das relações afetivas, dos valores morais e éticos, ou seja, “o homem não nasce humano, mas aprende a ser humano com as outras pessoas”, numa relação dialética com o momento histórico e a cultura (MELLO, 2008, p.136).

A ideia central da teoria de Vigotski tem como base o conceito de que a construção e o desenvolvimento do homem acontecem a partir da relação com outro ser social. O homem é compreendido, então, como um ser de natureza social. Daí o ser humano constitui-se pela integração dos fatores sociais, históricos e culturais, moldando suas estruturas psicológicas (LA TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS, 1992; MELLO, 2008).

Para a teoria sócio-histórica, ou sócio-cultural para alguns autores, ou ainda psicogenética como aponta o próprio Vigotski, as funções psicológicas superiores, estão representadas pela linguagem, percepção, atenção, memória, capacidade de solucionar problemas, e não aparecem de forma espontânea. Tais funções são constituídas a partir da relação com outras pessoas.

Portando o funcionamento do cérebro humano não ocorre apenas no plano biológico. As funções psicológicas superiores são construídas especialmente ao longo da história social do homem. Inicialmente são vivenciadas de maneira *interpsíquica* e depois *intrapsíquica*. As ações na relação com o outro possibilitam a internalização das funções (MELLO, 2008). Assim,

[...] O uso de meios artificiais – a transição para a atividade mediada – muda, fundamentalmente, todas as operações psicológicas, assim como o uso de instrumentos amplia de forma ilimitada a gama de atividades em cujo interior as novas funções psicológicas podem operar. Nesse contexto, podemos usar o termo função psicológica superior, ou comportamento superior com referência à combinação entre o instrumento e o signo na atividade psicológica (VIGOTSKI, 1991, 73).

As funções psicológicas superiores – estruturas responsáveis pelo desenvolvimento do indivíduo – que são organizadas a partir da elaboração dos

símbolos como a linguagem, por exemplo, não devem ser consideradas apenas como uma condição anatômica fixa no cérebro, mas, entendidas como um sistema funcional dinâmico, que sofre alterações de acordo com a cultura e a história. O cérebro, portanto, deve ser considerado como um grande sistema aberto, cuja plasticidade permite constituir novas funções a partir das experiências históricas do homem. (LA TAILLE; OLIVEIRA; DANTAS, 1992; MELLO, 2008; VERONEZI; DAMASCENO; FERNANDES, 2005).

O conceito principal na teoria de Vigotski são os processos de mediação¹². Este processo ocorre por meio de recortes de situações reais apoiados pelas representações simbólicas, entre elas a linguagem, as quais ocorrem na zona de desenvolvimento proximal, um espaço para a aprendizagem que figura entre aquilo que já foi consolidado e estruturalmente aprendido e as próximas experiências que serão adquiridas. (FURTADO, 2001)

5.1.2 O comportamento moral em Vigotski

As funções psicológicas superiores são designadas como processos voluntários, portanto, conferem uma ação realizada de forma consciente. Por tratar-se de mecanismos intencionais, é de ter-se que ocorram com maior grau de autonomia em relação ao desenvolvimento biológico. Assim, um dos mecanismos principais para o desenvolvimento humano é a internalização de formas particulares de cultura (LA TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS, 1992).

Daí, abordar o desenvolvimento da moralidade será um caminho atrelado à dimensão da subjetividade, dos significados e dos significantes deste processo que acontece numa perspectiva sócio-histórica.

¹² Para Vigotski, pelo processo de mediação o sujeito mantém uma relação dialética (de reciprocidade) nas ações de aprendizagem com outros sujeitos e com o ambiente. Por essa razão, o ser humano se liberta das funções psicológicas elementares para formas psicológicas superiores de aprendizagem, pois está sujeito a interferência social, histórica e cultural.

Para tanto, conforme abordou Martins; Branco (2001) será necessário esclarecer o conceito de internalização como sendo um processo pelo qual o homem internaliza normas, regras, atitudes, conteúdos e todos os aspectos da aprendizagem advindos do meio externo ao indivíduo. Assim, as sugestões são apresentadas pelo ambiente, mediados por agentes sociais, e alojadas no domínio intra-psicológico, incorporando-se à subjetividade do ser humano.

Ainda, segundo estes autores, nos trabalhos de Vigotski, existe uma diferença entre sentido e significado na internalização e apropriação da cultura. Aqui o *sentido* está relacionado a algo que é pessoal, um atributo cultural particular, enquanto que o *significado* está relacionado à representação coletiva deste atributo ou ação (MARTINS; BRANCO, 2001). Portanto, um processo cultural sozinho pode não gerar nada de novo, mas terá maior poder para exercer influência a partir da apropriação e da ação coletiva.

Para Vigotski (2004) os estudos referentes à moralidade seguem o curso histórico, social e um caráter de classe. Dessa forma, cada sociedade, em diferentes épocas e contextos apresenta um conjunto de princípios morais específicos e particulares que podem ser modificados dependendo do meio social. Logo,

A nova moral será criada simultaneamente com a nova sociedade humana, mas provavelmente neste caso o comportamento moral irá dissolver-se inteiramente nas formas comuns de comportamento. Todo o comportamento em seu conjunto se tornará moral porque não haverá quaisquer fundamentos para conflitos entre o comportamento de um indivíduo e o de toda a sociedade (VIGOTSKI, 2004, p.298).

Em relação à “pedagogia moral”, como forma de aprendizado, é de compreender-se que, psicologicamente, o comportamento moral nasce a partir das “reações inatas e instintivas e é elaborado sobre a influência das interferências sistemáticas do meio (...) daí pode se concluir que o comportamento moral é um comportamento educado através do meio social da mesma forma que qualquer outro comportamento (ibid, 2004, p.298).”

Entretanto, é necessário levar em consideração os processos de transformação, mudanças e crises que ocorrem de tempos em tempos com a sociedade. Estes fatores, em consequência da ausência de algum parâmetro moral, não devem ser aceitos pelo homem moderno. Mesmo em tempos de instabilidade moral provocada pelo caos das instituições, deve-se distinguir um conjunto de normas que orientem o comportamento social do homem (GORGEN, 2001, VIGOTSKI, 2004).

Em continuação a esta teoria, Vigotski (2004) propõe que a educação moral não deve estar relacionada a condicionamentos e punições como leis policiais que determinam o que é certo e o que é errado. Toda ação de tirania suscita o desejo do confronto, incitando o anseio pelo descumprimento e pela violação das regras.

Significa dizer então que, a relação entre desenvolvimento e aprendizagem se dá na dimensão cultural. De certa maneira primeiro deve ocorrer a aprendizagem para só então acontecer o desenvolvimento. Esse processo não está pautado de uma maneira engessada, fixa, mas acontece por um viés dialético, estabelecendo conexões entre a vida moral e o ambiente sócio-histórico-cultural.

5.2 A teoria das representações sociais de Serge Moscovici (1925 -)

De que maneira o conhecimento popular consegue envolver tamanho poder para controlar os comportamentos sociais, ou, ainda, como as ideias do senso comum são capazes de moldar a realidade social?

A partir dessas questões, Moscovici (2001) elabora um conjunto de conceitos que dá forma à teoria das Representações Sociais. Nesse sentido, os fundamentos desta teoria mostram como algo desconhecido aos integrantes de um grupo social possa tornar-se familiar, bem como, de que maneira um

fenômeno, um objeto, um acontecimento possa ser familiarizado por todos os componentes/atores do grupo e assim ditar as regras de convivência.

Dito de outra maneira, é a acomodação do sujeito em determinado lugar social, em um determinado tempo e espaço, pautado pelas normas e regras estabelecidas coletivamente.

Nas palavras do próprio autor, de forma simplificada a teoria das representações sociais pode ser definida como uma forma de conhecimento específico que desempenha a função de elaborar o comportamento e as formas de comunicação entre os sujeitos sociais (MOSCOVICI, 2003).

As representações sociais de um fenômeno, ou objeto, são como figuras, fotografias, imagens captadas e alojadas na consciência do indivíduo, com poder para elaborar as linguagens que traduzam as subjetividades do outro.

Com isso, dão sentido e significado aos atos e situações do cotidiano. É essa forma de comunicação que realça e simboliza a prática. Por esse raciocínio, as coisas abstratas ganham forma e, conseqüentemente, poder para moldar aquilo que representa socialmente tal fenômeno. (MOSCOVICI, 2003).

Portanto, pensar as relações sociais a partir desta teoria é compreender que as ideias compartilhadas coletivamente, as histórias, as experiências vividas em grupo, as trocas emocionais, os conhecimentos construídos e reconstruídos servirão de base para definir e orientar as ações do grupo.

Dessa forma, as representações sociais são definidas por Moscovici (2003) como um sistema de valores, de ideias e de ações práticas que tem como função orientar as pessoas a controlar o mundo material e, ainda, possibilitar a comunicação entre os membros de um grupo social por meio de códigos e dos conhecimentos produzidos individualmente e coletivamente.

O papel que o sujeito desempenha perante o grupo, conseqüentemente, será fundamental para construir e reconstruir as informações que normatizarão a convivência consensual entre seus membros.

Embora a aprendizagem de um novo conhecimento, a apreensão de um valor ou norma sejam realizadas em concordância com a maioria do grupo, existe

também uma relação dialética do ambiente grupal e de outros ambientes. Nessa relação entre o ambiente interno e externo ao grupo, o sujeito vai-se constituindo como mediador do processo. A partir da rede formada pelos diferentes ambientes, as relações e vivências práticas marcadas por um fenômeno social influenciarão na estrutura do grupo e na construção do sujeito. (ALVES-MAZZOTTI, 2008).

Essa proposição, de acordo com Vala; Monteiro (2004), tem fundamentação naquilo que Vigotski apresenta para a formação do Ser social. Moscovici e Vigotski compartilham a ideia de que “os processos cognitivos não são processos exclusivamente individuais, de que a gênese do pensamento se encontra na interação social e de que o pensamento é uma forma de interação social. (p.491)”.

A elaboração coletiva e consensual do conhecimento, dos contratos e das relações sociais, não se estabelece de forma linear, balizada pela transmissão harmônica e homogeneia das informações. Acontece de forma não linear, e nessa não-linearidade o conhecimento (o objeto, o fenômeno) recebe interferências de acordo com o momento histórico, com a cultura em questão, com o sujeito significativo e com o outro significado. (ALEXANDINO, 2009)

Atualmente, com as relações pessoais sendo mediadas pelas novas Tecnologias de Comunicação e Informação – TICs – essa situação pode ser verificada com a formação das redes sociais virtuais. Hoje, com as infinitas possibilidades de contatos, interação e estímulos sensoriais promovidos pelas novas mídias eletrônicas, a transmissão das informações foge do controle total do grupo, passando da tradicional forma linear de aprendizagem para outra, talvez não linear.

A construção e reconstrução do sujeito serão marcadas por uma intensa expectativa e medo perante o novo. Pois, segundo Moscovici (2003), apesar de o ser humano possuir uma atração pelo desconhecido, enfrentar o novo gera ansiedade e desaloja as referências habituais que dão estabilidade ao grupo.

As representações sociais não são meras reproduções de situações cotidianas, das histórias, enfim, uma realimentação dos estados do dia a dia. Elas representam muito além de uma situação comum. São expressivamente

relacionadas com significados subjetivos que envolvem uma dimensão cognitiva, afetiva e emocional. Cognitiva, pela necessidade de familiarizar-se, de internalizar o que é novo; afetiva, pela identificação, sensação de pertencimento e proteção junto ao grupo; e emocional, pela necessidade de equilíbrio e orientação nas trocas de mensagens e condutas sociais. (MOSCOVICI, 2001; VALA; MONTEIRO, 2004).

Portanto, a partir de um complexo jogo de representação e ação são criadas as regras de convivência, estabelecidos os contratos sociais, normatizados os papéis individuais, organizadas as ideias, hierarquizadas as funções, estabelecidos os mecanismos de controle. É a partir de um saber fazer, de uma competência que diferencia os componentes do grupo e lhes dão poder e autoridade para disseminar o valor, no sentido axiológico, das coisas.

Quanto a essa questão, Wagner (1995) propõe que, enquanto as representações sociais estão relacionadas às crenças e atitudes, portanto, são uma representação da ação concreta do sujeito, tornando-se um código das atividades sociais do grupo, as consequências dessas ações tomam outra dimensão.

Em outras palavras, o sujeito age de acordo com as normas sociais pré-estabelecidas pelo grupo e se fortalece sob a proteção deste. Assim, pode ser subentendido que as ações individuais sob a proteção do grupo geram a sensação de imunidade e impunidade em relação a outros grupos sociais. A noção de causa e efeito não é relacionada pelo sujeito.

Para que todo esse processo se estabeleça, Moscovici (2001) apresenta dois conceitos básicos. O primeiro está ligado à capacidade dos indivíduos em armazenar um sistema de referência que a sociedade estabelece. Com a apreensão desse conjunto de referências, de códigos, que vai determinar a sua convivência em grupo, o indivíduo consegue transformar algo abstrato em algo concreto.

Moscovici nomeia esse conceito de objetivação¹³. A partir da objetivação os indivíduos do grupo adquirem, apreendem novos conhecimentos que darão sustentação às relações dos indivíduos no grupo e fora dele.

O segundo conceito apresentado para fundamentar a teoria das Representações Sociais, o autor chamou de ancoragem¹⁴. O conceito de ancoragem pode ser compreendido como o processo enfrentado pelo grupo para familiarizar-se com o que é estranho socialmente.

Durante esse período, se estabelece uma rede entre os significados já constituídos e os novos que foram apreendidos. Assim, o que é novo se estabiliza na base de conhecimento existente, formando outro conjunto de informações. Esse processo é construído coletivamente e conforme os anseios e desejos do grupo (MOSCOVICI, 2003).

Quando o autor argumenta que nesse período se observa um discurso conformado ao conhecimento construído coletivamente, pode ser a representação social das regras, das normas, dos valores e da moralidade.

Assim, a compreensão do que é certo ou errado, permitido ou proibido, tem um caráter relacional com o outro na construção das representações sociais, visto que estão sob a tutela daqueles com autoridade e poder no grupo para conduzir a formação desses princípios.

Portanto, como propõe Alves-Mazzotti (2008), as teorias que representam os julgamentos, as posições tomadas pelo grupo, o conhecimento popular, constroem a identidade do grupo e, por consequência, a sensação de integração e de identificação do indivíduo ao referido grupo, seu afinamento com aquilo que representa socialmente, são marcadamente as representações sociais. Logo,

¹³ Na Teoria das Representações Sociais, o conceito de **objetivação** representa o processo em que as ideias, os conceitos abstratos, as imagens se materializam, projetam formas concretas, proporcionando um caráter material às abstrações. É a capacidade do sujeito em transformar palavras e símbolos em coisas utilizáveis no dia a dia (MOSCOVICI, 2003).

¹⁴ Conceito presente na Teoria das Representações Sociais refere-se ao processo de **ancoragem**, definido por Moscovici (2003) como a apropriação de uma nova *objetivação*, portanto, as ideias, as abstrações se incorporam as que já existem e se concretizam em novos conhecimentos do cotidiano para conferir sentido comunitário. Por esse processo, o indivíduo confere uma identificação e sentimento de pertença ao grupo social.

“... uma representação fala tanto quanto mostra, comunica tanto quanto exprime. No final das contas, ela produz e determina os comportamentos, pois define, simultaneamente a natureza dos estímulos que nos cercam e nos provocam, e o significado das respostas a dar-lhes. Em poucas palavras, a representação social *é uma modalidade de conhecimento particular que tem por função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre indivíduos* (MOSCOVICI, 2001, p. 26)

Entretanto, o que chama a atenção nesse caso é a argumentação de Alexandrino ao considerar a capacidade das Representações Sociais como mediadora na aquisição do conhecimento. Para ele, com base nessa teoria, o conhecimento é “algo a ser relativizado, que não é neutro, que é datado e muda conforme o contexto histórico, social, cultural e político; portanto, o conhecimento está intimamente relacionado com a noção de provisoriedade (ALEXANDRINO, 2009. p 39)”.

Ora, se o conhecimento tem a função de promover a comunicação entre os indivíduos e assim promover seus comportamentos como prega Moscovici (2001), pode-se considerar então que os comportamentos seguem a mesma dinâmica relativista.

Nesse caso, aquilo que se constrói virtualmente também pode estar vinculado à esse processo, pelo qual as ações, os objetos, as comunicações (mensagens), as informações, os conhecimentos produzidos, enfim, aquilo que se formaliza no ciberespaço tem conotação relativista.

Daí, por analogia, pode-se imaginar que o conjunto de valores, regras e condutas que compõem a moralidade na atualidade segue o modelo efêmero desse período histórico.

5.3 A análise social de Zygmunt Baumann (1925 -)

As profundas mudanças na estrutura da sociedade pós-moderna passam necessariamente pela derrocada do Estado como mentor da autoridade, tendo em

vista os modos de gestão nada convencionais, sempre marcados por atos de corrupção e abuso de poder. Esses desarranjos chegam a outras instituições mais tradicionais – família, escola, igreja - que representavam o cerne da ordem e referência moral.

Na atual composição social, a ordem das coisas se dissolve em fragmentos, as relações pessoais são marcadas pelas superficialidades, o sujeito altruísta é substituído por comportamentos individualistas e egocêntricos. A sociedade se organiza em torno do consumo excessivo de bens materiais e imateriais para satisfazer a imediatização dos desejos.

Nessa nova era a sociedade se distribui e se organiza como a água de um rio, que escolhe os caminhos mais adequados para transpor seu percurso, portanto, uma sociedade de configuração líquida. Nesse processo também se abandona o princípio da ética e, como a água, evaporam-se as normas morais para depois se liquefazem num outro formato (BAUMAN, 2001).

Os tempos pós-modernos, líquidos, na visão de Bauman (2007b), as instituições tradicionais foram transformadas e não se constituem mais como as legítimas representantes para a educação, a formação e o desenvolvimento humano.

Há uma forte concorrência e uma divisão nessa tarefa com outras áreas, como por exemplo, com o surgimento das novas tecnologias. Entretanto, os novos ambientes que estão surgindo tampouco são referendados com capacidade de cumprirem sozinhos com a função de transmitir os valores necessários para a formação humana (ibid, 2007b).

A metáfora da liquidez social pós-moderna, na visão do autor, refere-se à propriedade da água para alojar-se, adaptar-se, renovar-se em condições desfavoráveis, mudando o percurso de acordo com o tipo de terreno que enfrenta:

“as organizações sociais (estruturas que limitam as escolhas individuais, instituições que asseguram a repetição de rotinas, padrões de comportamento aceitável) não podem mais manter sua forma por muito tempo (nem se esperam que o façam), pois

se decompõem e se dissolvem mais rápido que o tempo que leva para moldá-la (BAUMAN, 2007b, p.7).

As antigas instituições que indicavam segurança e equilíbrio social, físico, econômico, humanitário e psicológico, hoje, com as repentinas alterações e deslocamentos, contribuem para provocar intensos estados de ansiedade e medo. Esses estados emocionais também são uma característica desses fatores de mudança e restam abordados pelo autor como uma manifestação típica desse momento, intensificado agora como forma de controle social.

No atual contexto, algumas formas de controle são reforçadas pelo domínio do perfil do usuário das redes virtuais. Mesmo sem a o consentimento do indivíduo, ou, mais complexo ainda, sem que ele tenha consciência disso, o *cibermercado* direciona produtos e serviços de acordo com os desejos do usuário para estimular o consumismo. Os programas de computação conseguem filtrar entre milhões de frequentadores do espaço virtual, suas características, seus hábitos e suas necessidades pessoais.

A visão desse mundo desconhecido faz aumentar os níveis de ansiedade e o medo. A maneira mais frequente, tendo em vista que o medo pode aparecer de todos os lados, se materializa na forma de concorrência, de rejeição, de abandono, de fraqueza para enfrentar o perigo iminente, em manter uma relação estável e duradoura, nos encontros face a face, na ameaça das crises financeiras, enfim, um medo da finitude da própria vida. (BAUMAN, 2008b; 2009).

A competição diária e a busca por um lugar social, obriga o sujeito pós-moderno a uma luta insana com o outro. Um “outro” desconhecido, metaforicamente desfigurado, mas carregado de significados que podem provocar insegurança no concorrente. Os medos advêm da preocupação com os resultados desse jogo:

Na sociedade líquido-moderna é uma versão perniciosa da dança das cadeiras jogada pra valer. O verdadeiro prêmio nessa competição é a garantia (temporária) de ser excluído das fileiras dos destruídos e evitar ser jogado no lixo (2007a, p. 10).

O contato e a imersão com as novas mídias de comunicação faz com que o homem perceba instantaneamente os problemas do mundo. Essas tecnologias encurtaram o tempo e a distância, fazendo com que as notícias sejam transmitidas em tempo real. Assim, colocam o sujeito para dentro dos acontecimentos, provocando reações imediatas de prazer ou consternação. A sensação é de que esses problemas fazem parte da sua vida diária. Isto é reforçado com as veiculações sensacionalista das mídias, colocando o espectador na cena da catástrofe.

Portanto, isso muda substancialmente o comportamento do Sujeito em relação à sua existência, fazendo surgir uma valorização da experiência imediata. Não há mais uma preocupação com o futuro. As condutas individualistas e individualizadas surgem pelo fato de que há um medo de enfrentar o medo, incentivando viver apenas o presente, sem vínculos com o passado ou com projeções futuras. Assim, é preferível o isolamento ao enfrentamento. (BAUMAN, 2008).

O medo passa a ser o marcador das relações pessoais pós-modernas. Na sociedade líquida, o medo da exclusão faz com que os indivíduos se convertam, se condicionem às novas formas de relacionamento, portanto, às novas regras sociais.

No catálogo dos medos pós-modernos apresentados por Bauman (2011a), esse sentimento sempre fez parte da humanidade e teve sua função em diferentes períodos históricos. Foi reforçado institucionalmente – estado, prisões, escolas, família, igreja – de cima para baixo para a manutenção da ordem, codificando o sujeito com corpos frágeis, dóceis, para facilitar a manipulação e o controle.

Entretanto, no passado o medo era algo conhecido, de origem prevista, que partia de fora para dentro, favorecendo estratégias para os seu enfrentamento. As regras e normas preestabelecidas garantiam segurança.

Como exemplo Bauman (2010; 2011a) cita as transformações relacionadas ao corpo. Antes a palavra de ordem era “corpos fortes e saudáveis”,

para atender o Estado, a produção, o trabalho. Não havia espaço para discussão em relação a outras formas de corpos fora desse padrão.

Hoje, um corpo que não atenda as regras do mercado consumidor, causa pânico, angústia e medo pela necessidade de pertencimento a uma sociedade deslumbrada pela estética e pela beleza física, numa busca insana pelo padrão imposto pela mídia. Todos os recursos são utilizados para manter o corpo perfeito, a boa forma, sempre numa relação assimétrica com o desejo do outro, na projeção do outro, na subjetividade do outro. (BAUMAN, 2011a). Muito mais como uma obsessão em satisfazer a expectativa e o desejo do outro.

O medo, porém, não é mais previsível. Não tem origem certa. Não é mais de instâncias superiores e concretas. Não é mais “de fora”, como argumenta Bauman (2008). O medo pode aparecer em qualquer lugar e em qualquer circunstância. Na forma de novas tecnologias, novos relacionamentos, novos projetos para dar conta da sobrevivência nesta complexa sociedade, medos físicos e psicossociológicos.

Para Bauman (2008b), no processo de formação das sociedades individualizadas, midiaticizadas e globalizadas do século XXI, a identidade do homem não é mais uma questão privada, pois a sociedade se molda na medida em que o indivíduo estabelece seus padrões de comportamento.

A sociabilidade, segundo ele, sofre interferência mais das condutas individuais, que o contrário. Assim, não é a sociedade que interfere no comportamento, mas o comportamento do indivíduo que altera os rumos da sociedade. Logo,

“[...] a “individualização” consiste em transformar a “identidade” humana de uma coisa “dada” em uma tarefa – e encarregar os atores com a responsabilidade de desempenhar essa tarefa e de arcar com as consequências (e também com os efeitos colaterais) de seu desempenho [...] (ibid, 2008b. p.183)”

Nessa linha, Bauman (2011a) destaca como o homem se coloca à disposição das novas tecnologias de maneira a buscar uma liberdade absoluta

que não consegue em outros ambientes. Em um território assim, livre de agentes de controle, o corpo ganha outra dimensão como passaporte para o ingresso e aceitação às fantasias do mundo virtual.

No mundo cotidiano, com o uso de medicamentos para controlar o ritmo biológico de desenvolvimento, crescimento e reprodução, o ser humano converte-se à “indústria do corpo”. A exposição de um corpo delineado pelos padrões de beleza atual nas redes sociais virtuais, bem como nos locais de esportes, na praia, no shopping projeta os desejos de um fetiche e narcisismo corporal virtual ou concreto.

Como na busca descontrolada pelo corpo ideal, o uso da tecnologia também parece ser uma forma de abreviar ao máximo o encontro com a finitude da vida. A imortalidade – física ou imaterial – é uma necessidade intrínseca de combater as diferentes formas do medo.

Nesse aspecto, o casamento do corpo com a tecnologia traz avanços significativos para a saúde e a qualidade de vida, mas apresentam também, além de uma nova dimensão de relação com o corpo transformado, os enfrentamentos constantes com os princípios morais e éticos (BAUMAN, 2011a).

A busca pela imortalidade leva o sujeito ao limite da sua conduta moral, configurado nos dilemas em relação ao aborto, à eutanásia, às reproduções assistidas para eliminar as possibilidades de doenças hereditárias, à utilização de seres humanos e outros animais na realização de pesquisas, entre outros.

Para atender o mercado do corpo saudável, perfeito, da busca pela eternidade, observa-se também a transformação do sujeito consumista em produto de consumo.

Esse processo, ou perspectiva, também aparece nas relações mercantilistas nas equipes esportivas. Há muito se tem levantado a questão da escravização do homem pelo esporte e no esporte. A indústria em que se transformou o futebol, por exemplo, é o quadro mais fiel daquilo que se constitui na transformação do atleta em mercadoria.

O mercado da bola, um mundo que envolve negócios de compra e venda de atletas, comercialização de ingressos e produtos personalizados, direitos de imagem, entre outros, funciona com preços estabelecidos, produção em série da iniciação ao alto rendimento, brigas jurídicas para o domínio do passe do atleta, ingerência de agentes e inúmeras características outras que colocam essa “mercadoria” como única na vitrine da mídia mundial. Tudo isso, além de outras formas de disputa de mercado caracterizadas pelas lutas por territórios entre as torcidas organizadas.

A transformação do homem em objeto é típica da era da liquidez social. O homem, transformado em objeto, passa à condição de “coisa” a ser consumida, usada e descartada no momento em que não tiver mais função. Portanto, ninguém é insubstituível.

Trava-se, assim, uma luta insana para não perder o lugar de destaque e relevância social. Caso contrário, será descartado como toda sobra ou resíduo não reciclável. Torna-se, portanto, parte dos detritos despejados pela sociedade atual (BAUMAN, 2007a).

No amargo processo de classificação das competências diárias, a busca por espaço, a garantia de um lugar na “dança das cadeiras”, proposto por Bauman (ibid, 2007a), o atleta, no caso do futebol, também é colocado à disposição se não corresponder às expectativas dos técnicos, dos dirigentes, da torcida ou dos patrocinadores. Recorre-se à lei do custo/benefício. Trocam-se as peças para que a engrenagem funcione adequadamente e mantenha a máquina produzindo.

Assim, cria-se um ambiente e a textura social ideal para a construção de um indivíduo despersonalizado. Um sujeito individualista, egocêntrico e narcisista, submisso para atender as regras do mercado, portanto, desvinculado das causas humanistas e dos modelos de moralidade da sociedade “sólida”. Não há, pois, preocupação em manter relações interpessoais baseadas no altruísmo ou na afetividade. Na leitura de Bauman (2008), o outro provoca a manutenção do medo.

A figura do Outro no plano físico, concreto, amedronta mais que o outro no plano virtual. Assim, surgem as comunidades com as quais o indivíduo se identifica. Sob a bandeira da segurança promovida pelos grupos – tribos, redes, comunidades, equipes, independente da conceituação sociológica – o indivíduo se submete ao constrangimento das regras e normas daquele lugar. O medo funciona como um marcador moral. Portanto, “os medos nos estimulam a assumir uma ação defensiva. [...] São nossas respostas que reclassificam as premonições sombrias como realidade diária, dando corpo à palavra”. (BAUMAN, 2007b, p. 10).

Como um ato de defesa, os envolvimento afetivos são descartados em função do medo do outro. Assim, se fortalecem as relações virtuais que não demandam vínculos de nenhuma ordem, não estão vinculados à fidelidade nem tampouco às responsabilidades dos encontros físicos. Ao menor sinal de saturação, ‘deletam-se’ as relações que incomodam e, no ritmo do mercado, compram-se novos relacionamentos.

Estabelece-se o princípio da solidão, no qual os relacionamentos são efêmeros, descartáveis, sem nenhuma preocupação com o outro. Portanto, trata-se de uma cultura consumista, que favorece o produto pronto para uso imediato, o prazer passageiro, a satisfação instantânea, resultados que não exijam esforços prolongados (BAUMAN, 2008a).

Do ponto de vista sociopsicológico, o fato é que, diante da posição de defesa perante os envolvimento afetivos e presenciais, a prevalência dos relacionamentos virtuais, a sujeição às regras e a sensação de pertencimento, o uso do medo como forma de controle, justificam, de certa maneira, a negação, a não revelação dos relacionamentos homossexuais no esporte.

Por outro lado, existe a relação com o mercado e neste aspecto ocorrem as perdas econômicas com a possível transição da carreira e a forçosa saída de cena do mundo esportivo. Há muito mais o que perder, além da liberdade. Nas palavras de Bauman (2011a), na sociedade líquida, não dá para ter segurança e liberdade ao mesmo tempo. Ou se tem uma, ou se tem outra.

Em consequência, o homem da era pós-moderna procura a segurança de um lugar que comunge com as mesmas sensações e necessidades, que seja simbolicamente inviolável, imune aos medos da vida exterior, para garantir a sua razão existencial. Esse é o ambiente esportivo, o vestiário, que é regido por leis apenas verbalizadas e mesmo assim, intocáveis, inegociáveis, numa vertente moral e ética próprias.

Submerso nesse processo de câmbios relativamente frequentes, de trocas, de um mercantilismo voraz, atletas, técnicos, dirigentes, enfim a estrutura esportiva somada às mídias tradicionais e virtuais parece viver seu momento de “moralidade líquida”, numa analogia à teoria proposta por Bauman (2011a).

Embora os ambientes pós-modernos estejam em constante mutação, como prega Bauman (2008b), “muitos jogos parecem estar acontecendo ao mesmo tempo, e cada um muda suas regras enquanto está em andamento. Esses nossos tempos se sobressaem por desmantelar marcos e liquefazer padrões sem aviso prévio (p.160)”, algumas instituições ainda devem mostrar credibilidade e coerência na condução da formação e do desenvolvimento humano.

Bauman (2011a, p.22) proclama que, “de modo geral, a ética é um código de leis que prescreve o comportamento universalmente correto, isto é para todas as pessoas em todos os momentos. Trata-se daquele comportamento que separa o bem do mal para todos, de uma vez por todas.”

Todavia, homens e mulheres seguem realizando suas ações da vida cotidiana sem refletir a respeito dessas normas, tendo em vista que, a partir do momento em que foram incorporadas, a obediência a elas ocorre de forma automática seguindo o comportamento das pessoas ao redor. Assim, somente se algo ou alguém questiona ou impede a realização de sua rotina, é que essa ação ou rotina será avaliada como certo ou errado. (BAUMAN, 2011a).

“Se pararmos de confiar em nosso próprio julgamento, iremos nos tornar sensíveis ao medo de estar errados; chamamos o que receamos de pecado, medo, culpa ou vergonha – mas, seja qual for o nome, sentiremos a necessidade da mão útil do perito para nos trazer de volta ao conforto da segurança.” (ibid, 2011. p. 24).

O perito a que o autor se refere são as pessoas investidas de autoridade, conhecimento para determinar e garantir o cumprimento das regras do jogo, muito embora o momento atual garanta ao sujeito certa autonomia e liberdade de escolhas jamais vistas em tempo algum.

Daí, a discussão de ética e moral se dá numa dimensão que vai além dos conceitos de bom versus mal, de certo e errado, altruísta ou egoísta. Sobre o sujeito moral da pós-modernidade recaem o exercício da liberdade de escolha e os diferentes resultados consequentes dessas escolhas. Entretanto, como lembra Bauman (2011a), nesse processo inevitavelmente há a participação de um segundo, ou de mais sujeito. Assim,

“[...] muito antes de alguma autoridade nos dizer o que é “bem” e “mal” (e por vezes o que não é nem uma coisa nem outra), nos deparamos com a escolha entre “bem” e “mal”. E a enfrentamos desde o primeiro momento do encontro com o outro. Isso, por sua vez, significa que, quer escolhamos quer não, enfrentamos nossas situações como problemas morais, e nossas opções de vida como dilemas morais (ibid, 2011a. p.10)”

Finalizando, Bauman (2011a), apresenta a ideia de que na condição da sociedade líquida, pós-moderna, os princípios universais estão fora de moda. Portanto, a ausência de valores absolutos torna os demais valores intercambiáveis, relativos.

Nesse caso, a análise a respeito das questões éticas e morais é realizada levando muito mais em conta as condições da vida humana, os contextos, a cultura, a história que hajam proporcionado tal comportamento, do que propriamente o comportamento destituído de princípios.

A retórica, portanto, é a respeito de “moralidades”, no plural, e “as raízes dos problemas morais pós-modernos descendem do caráter fragmentário do contexto social e do caráter episódico dos objetivos de vida (BAUMAN, 2011a, p.19).”

5.4 O mundo superlativo de Gilles Lipovetsky (1944 -)

Qual a representação do homem neste momento histórico? Qual a percepção de si mesmo? O que o espelho reflete ao mostrar a imagem de um sujeito (homem ou mulher) à saída do banho ou do provador da loja? Qual a imagem que o sujeito deseja que seja projetada?

Por certo, a imagem refletida para o sujeito não representa aquilo que ele imagina dele mesmo e tampouco o que pode representar para os demais componentes de seu grupo social. Há uma distorção da imagem e conseqüentemente uma provável busca pelo perfeccionismo, pela exposição midiática, em um tempo de sociedade “*hiper*”.

A ideia de supervalorizar as coisas nasce de alguns pressupostos teóricos de Lipovetsky (2007; 2009; 2010; 2011) que analisa a transformação dos sujeitos deste momento histórico da sociedade, em especial em relação aos novos comportamentos humanos diante de um mundo mediado pela comunicação de massa, pelas novas mídias eletrônicas e as tecnologias atuais que juntas, compõem outras formas de cultura, a hipercultura.

Para tanto, o autor cria o conceito de hipermodernidade com a intenção de marcar os novos signos culturais e situar o sujeito em um mundo midiático, imediatista, superficial, efêmero no qual as estruturas tradicionais de referência para a educação, a família, a igreja, a cultura, a economia, deixam de representar o modelo de alicerce ao comportamento do cidadão.

O que caracteriza esse período é a reconfiguração da noção de espaço e tempo. A temporalidade e a territorialidade hipermodernas são marcadas pelo efêmero, pelo hedonismo (busca pelo prazer individual imediato), pela superficialidade, pela velocidade, pela satisfação dos desejos, pelo cibernarcisismo, pela avalanche (de qualidade duvidosa) de informação, pela globalização, pela hipercultura, pela veneração à imagem, enfim, pelo culto ao individualismo humano (LIPOVETSKY, 2007; 2009).

Nesse panorama, os marcadores de acomodação e controle social – tempo e espaço – que eram significativos para manter na família, igreja, escola o controle das ações individuais e assim conter a liberdade a moralidade, passam a concorrer com outros ambientes no mundo hipermoderno e hipertecnológico (LIPOVETSKY, 2010).

O quadro global desenhado pelo autor está relacionado a um novo parâmetro da vida social regulado pela mercantilização da vida. Todos os aspectos que norteiam as relações humanas estão vinculados a uma nova cultura que orienta as condutas individuais e coletivas. Nas palavras do autor é a “cultura-mundo”, representada pela homogeneização das tendências, atitudes e os consumos exagerados. Nesse complexo global, cruzam-se “a cultura tecnocientífica, a cultura do mercado, a cultura do indivíduo, a cultura midiática, a cultura das redes [...] (ibid, 2010, p.20)”. Logo,

o que triunfa e se difunde em todo o lado é o imaginário da competição, a cultura do mercado, que redefinem os domínios da vida social e cultural. [...] também os media e o ciberespaço se tornam instrumentos primordiais do relacionamento com o mundo e através deles se afirmam novas formas de vida transacional e novas percepções do mundo, marcadas por interdependências e interconexões crescentes (2010, p.19).

Essa é a lógica do mundo contemporâneo hipermoderno. Com o deslocamento dos mecanismos de controle, os novos paradigmas apresentam um mundo no qual tudo se agiganta para satisfazer as emoções individuais. Os valores se transformam na mesma proporção para se adequar às mudanças. Nesse contexto, “tempos hipermodernos” retrata o tempo como uma obsessão social, que caracteriza o sujeito individualista.

E, para satisfazer as necessidades do sujeito individualista, terá que ter a seu dispor um conjunto de outras instituições que formam o mundo hiper: hipermodernidades, hiperculturas, hipercapitalismos, hipereventos, hiperconsumo, hiperfelicidade, hiperimagens, hipernarcisismo, hipermodismos, hipertextos, hipermídias, hiperespaço. (LIPOVETSKY, 2011).

Há uma nova estrutura que coordena as ações da sociedade, visto que à época pós-moderna o homem está submetido a outras formas de domínio e controle, relacionadas ao consumo, à tecnologia, à mídia, às redes digitais, promovendo o surgimento de uma hipercultura. É o mundo transformado, reconfigurado (LIPOVETSKY, 2010).

Nesse mundo reconfigurado não se encontra o cidadão ideal, de um mundo ideal, mas um cidadão do mundo, de um mundo sem limites, sem fronteiras, sem tempo e sem espaço demarcado. É o mundo do ciberespaço, da “cultura-mundo”, da hipermodernidade (ibid, 2010).

O homem da hipermodernidade está sujeito ao enfrentamento não só de problemas estruturais de sobrevivência (habitação, ecologia, saúde, por exemplo), mas essencialmente aqueles existenciais. Lipovetsky (2010) apresenta algumas causas que levam o homem hipermoderno a sujeitar-se aos problemas existências, quando argumenta que:

O desenvolvimento extraordinário das novas tecnologias e das indústrias da cultura e da comunicação tornou possível o consumo superabundante de imagens, bem como a multiplicação infinita de canais, das informações e das trocas. É a época do mundo hipermediático, do ciber mundo e da comunicação-mundo, estádio supremo, mercantilizado, da cultura (ibid. 2010, p.14).

E continua desfilando uma série de situações para marcar definitivamente a passagem de uma época, para fundamentar a ideia de mudança na vida social, nas relações interpessoais, nos comportamentos, na apreensão de novos conhecimentos, na interpretação e reinterpretação do cotidiano. Essa lógica, mostra um homem articulado com ele mesmo, solitário, vulnerável, marcado pela cultura do medo do desconhecido, do novo.

Esta hipercultura não é de forma alguma um sector periférico da vida social. Sendo uma janela para o mundo, não cessa de remodelar os nossos conhecimentos sobre ele, difunde para o planeta vagas sucessivas de imagens, filmes, músicas, séries televisivas e espetáculos desportivos e transforma a vida política,

os modos de consagração e a lógica do espectáculo (LIPOVETSKY. 2010, p.14).

Na tentativa de amenizar os problemas existenciais, o sujeito hipermoderno manifesta uma preocupação com o presente, com as conquistas imediatas. Para ser admirado, promove uma superexposição nas mídias eletrônicas virtuais. Fortalece-se por meio da imagem.

Seu mundo é baseado nos excessos – bens, imagens, informações, filmes, sons, violência, consumo, marcando uma nova dimensão dos modismos, em que as regras são adequadas de acordo com o tempo e o espaço, onde se confundem estados de euforia, medo, ansiedade, prazer, dependência, vulnerabilidade, segurança e bem estar.

A diversidade de experiências físicas, sensoriais e emocionais demonstra a força da imagem, que seduz e excita a interação em diferentes territórios, sejam físicos ou virtuais. A circulação intensa de imagens, referências e modelos em ambientes diversos, proporciona ao indivíduo o contato com um gigantesco mundo de possibilidades para identificar-se e construir sua existência. Esse processo de trocas e trânsitos são chamados por Lipovetski (2010 p.21), de “[...] desterritorialização generalizada e de individualização dos seres humanos e dos modos de vida”

O sujeito atual está em busca de uma identificação de acordo com o território que visita, em que “navega”. A hiperindividualização não é uma forma de isolamento, mas de contato. É a articulação com o grande mundo que se tornou a “aldeia global”. O tempo e o espaço no mundo cibernético favorecem o sentimento de inclusão e pertencimento no mundo global, “no cibertempo global, no hiperespaço-tempo abstrato e universal (ibid, 2010 p22)”.

Com a Internet, as comunicações tornaram-se mais intensas e muito mais frequentes, embora a presença física haja diminuído drasticamente. No ciberespaço as experiências são abstratas e digitalizadas. Nesse ambiente de isolamento, “o corpo deixa de ser a âncora real da vida (p.57)”, para inserir-se num universo dos contatos digitais das telas dos computadores, dos celulares, das hiper mídias (LIPOVETSKY, 2009; 2010).

Por essa razão, a tecnociência e a hipertecnologia proporcionam uma nova relação do homem com seu corpo. A máquina determina e controla o tempo e o espaço. É ela quem dita o ritmo para, por exemplo, a realização de um exame sofisticado ou a abertura de uma porta automática. O homem até tem o poder de acionar a operação para que a máquina execute a função solicitada, mas daí por diante seu destino está nas mãos da máquina. A máquina dá as cartas e conduz a operação desejada, seja uma cirurgia médica ou o controle de um avião (LIPOVETSKY, 2007).

A técnica invadiu todo o planeta e hoje em dia estende-se a todos os domínios da vida. Ela afecta o infinitamente grande e o infinitamente pequeno, e não produz apenas máquinas, antes apodera-se dos seres vivos, que é capaz de modificar, [...] que se impõe como estilo de vida, modo de pensar e conjunto de símbolos. (LIPOVETSKY, 2010, p.54)

É nesse sentido que a impiedosa valorização da técnica nessa era tecnológica (apesar da redundância), estabelece uma desapropriação do corpo material. Surge um corpo que não pertence ao indivíduo, um corpo sensualizado, dicotomizado virtualmente, mas não sensualizado, desfigurado fisicamente.

O homem se desfaz do corpo físico, para torná-lo virtual. Essa troca é acompanhada de uma nova linguagem, uma outra subjetividade e um ritmo virtual interplanetário. Tal configuração pautada pela cultura das pequenas telas dos computadores, *smartphones*, oferece um esboço dos comportamentos, das atitudes, das normas e das regras próprias desse mundo cibernético (LIPOVETSKY, 2010).

Nesse processo, dada a liberdade e facilidade dos contatos cibernéticos, o mundo transforma-se em uma grande rede de comunicação, em que as comunidades virtuais proporcionam ambientes sem restrição de tempo e espaço, sem vínculos identitários, facilitando os deslocamentos e a mobilidade de território em território, favorecendo os comportamentos hiperindividualistas (2010).

Com a implosão dos valores institucionais, o sujeito hipermoderno, de comportamento individualista, distancia-se das raízes de origem. Nesse caso, busca alojar-se em comunidades específicas que lhe proporcionam certa segurança e aceitação coletiva.

Entretanto, as comunidades não representam força suficiente para a permanência definitiva do sujeito nesse ambiente. Dotado de poder e liberdade ele se desloca e muda constantemente de espaço – de ciberespaço – visto que esses ambientes não são constituídos por relações e vínculos afetivos.

“O que se procura não é tanto um enraizamento comunitário, mas sobretudo a embriaguez dos contatos e dos “amigos” continuamente renovados, a conectividade infinita, a abertura dos possíveis e dos encontros, o jogo até com a sua própria identidade, uma “segunda vida”. (LIPOVETSKY 2010, p.98)”

Nesse aspecto, há em curso uma necessidade intrínseca de exposição ao mundo virtual, de satisfação dos desejos imediatos, quando todos os amigos virtuais manifestam que “curtiram” a notícia postada, a foto da festa, o comentário do dia, a chacota ao torcedor adversário, a barriga grávida, a aliança do noivado, as fotos da última viagem, enfim, as frivolidades do dia a dia que se evaporam sem criar consistência. Num cenário como esse surge o neonarcisista, cibernarcisista ou hipernarcisista.

Esse “*status*”, na visão de Lipovetsky (2007), é uma consequência da contemporaneidade do hiperconsumo, em que o indivíduo se completa, se contempla, se faz perceber por meio das últimas tendências da moda. Nas palavras de Bittencourt (2009) “apareço, logo existo”. Eis a máxima do sujeito hipermoderno, hiperindividualista, hipernarcisista. “Na sociedade atual, em que as imagens tomaram o lugar da reflexão e da interioridade, proliferam indivíduos indiferenciados e passivos, meros consumidores da aparente subjetividade alheia (ibid, 2007, p 35).

Na realidade, o cibernarcisista, aproveitando-se do *cibertempo-espaço global*, consegue manipular sua exposição de acordo com o seu desejo. Assim,

cria uma identidade singular apropriada para o momento, alterando substancialmente a representação dele mesmo e dos outros participantes desse jogo figurativo. Isso representa a mudança das representações sociais e dos valores tradicionalmente constituídos. (LIPOVETSKY, 2011).

Com o advento dos microcomputadores e das tecnologias digitais de bolso - *smartphones*, *tablets*, *ipads* - as mensagens em texto transformam-se, ganham vida em formato de imagens. É a cultura da comunicação em imagem, transformadora da subjetividade do outro, provocativa e possível pela interação universal imediata, sem escalas, sem fronteiras, sem mecanismos de controle.

Esportes como o futebol, por exemplo, contribuem com o jogo da subjetividade e das representações narcísicas. Astros esportivos são transformados em estrelas de cinema, capturados pelas lentes poderosas da TV, que espalham pelo mundo suas habilidades técnicas (LIPOVETSKY, 2009).

As “tomadas” em *close*, continua o autor, as cenas em câmera lenta – *slowmotion* – colocam a modalidade em plano inferior. O futebol, no caso, não conta mais, o que prevalece é a estética do corpo, a gota de suor que escorre sem controle, a lágrima, a expressão de dor, o sorriso da conquista, a arte que imobiliza o espectador. No mundo hipermoderno, os astros esportivos constituem a cultura da própria imagem (ibid, 2009)

O corpo transformado para ser exposto e venerado com os recursos midiáticos tem sua origem no cinema e é transportado ou teletransportado para as demais formas de mídia como a TV, os celulares, microcomputadores, entre outros, que usam a força da imagem para despertar os desejos íntimos. É a cultura do excesso, uma forma ilimitada de mostrar-se, de usar as imagens e filmes para as exposições corporais, sexuais e patológicas. O corpo é transformado, desejado, fetichizado e consumido (LIPOVETSKY, 2009). Ainda segundo ele,

[...] a união da genética, da robótica e das nanotecnologias permitirá transformar a própria definição de ser humano, o que constituirá uma mutação sem precedentes e o verá enriquecido nas suas capacidades fisiológicas e intelectuais: o *cyborg* verá a

luz do dia e o *techno sapiens* terá substituído o *homo sapiens* (2010, p.55).

Portanto, essa modernidade superlativa, a era da hipermodernidade, veicula-se à ideia do exagero, do excesso, em que o cibernarcisista celebra a aparência física, cultua a própria imagem para satisfação do ego, e do jogo midiático. A valorização da hiperliberdade e a sua libertação dos valores tradicionais de conduta moral levam o indivíduo a relativizar suas atitudes e adequar as regras de convivência de acordo com o território em que esta “navegando” (LIPOVETSKY, 2011).

6 “CORPUS” DE ESTUDO

Este capítulo tem por finalidade apresentar alguns temas que irão proporcionar uma análise das transformações sociais da pós-modernidade provocadas basicamente pelo surgimento das novas tecnologias de comunicação e informação. Por isso, estes tópicos passam a ser compreendidos como um “corpus”, como uma estrutura para o atual funcionamento social e de trânsito do jovem atleta.

6.1 A Família e os valores tradicionais

À família é atribuído o compromisso social de cuidar dos filhos, transmitindo-lhes carinho, afeto, apoio e, como consequência, ela desempenha o papel de servir como primeiro modelo de referência para o desenvolvimento e a formação da criança. É no ambiente familiar que ocorre a assimilação das primeiras aprendizagens. Neste território são incorporados os códigos para a identificação da menina com a mãe e do menino com pai (BOCK; GONÇALVES; FURTADO, 2001).

Berger; Luckmann (2010) conceituam essa relação dialética intra e inter subjetiva como socialização primária e secundária, em que os processos subjetivos de interiorização dependem da realidade social do indivíduo. Uma mensagem objetiva é processada com subjetividade e apropriada pelo outro como um valor social, como um novo conhecimento.

A proposição desses autores está alinhada à ideia de Moscovici (2003), para quem tais subjetividades são apropriadas pelos sujeitos e se constituem em representações sociais. Esse fenômeno se dá marcado por uma forte carga emocional, sem a qual não ocorreria um novo aprendizado.

Assim, para Berger; Luckmann (2010), na socialização primária, que também se processa em outros ambientes, como a igreja, a escola, as equipes desportivas, etc, o indivíduo interioriza e apreende informações que vão dar sentido e significado ao seu mundo (interior e exterior). Ele passa a compreender-se e a compreender a relação com o outro. Já a socialização secundária acontece nos mesmos ambientes, porém com a interiorização de características e conhecimentos específicos destas instituições, com linguagens (verbais e corporais) que simbolizam essa transformação.

Portanto, a passagem de uma socialização primária para uma secundária, que exige elevado e complexo grau de conhecimento, tem interferências potenciais do mundo virtual e netnográfico. Neste campo percebe-se uma sociedade com necessidades subjetivas, com “o outro subjetivo” e “o outro generalizado”.

Em tal contexto, o papel do pai é o de assumir a responsabilidade pela disciplina e, por meio da sua autoridade, orientar os filhos para a realidade social, definindo as normas e os valores para convivência. A identificação com o pai é um importante fator no sucesso da tipificação sexual do menino como um macho (BADINTER, 1993).

No caso dos meninos, a presença do pai e a convivência com ele desde os primeiros meses de vida têm a importante função de definir o papel do homem na sociedade (MACHADO, 2010; SOBRINHO; MELLO; PERUGGIA, 1997).

Uma característica atual a ser observada, no entanto, é o grande número de núcleos familiares nos quais simplesmente não existe um homem desempenhando as funções destinadas ao pai, ou existe, mas em que o homem não mora permanentemente com os membros do grupo.

Neste caso, a mulher passa a exercer o papel de chefe da família, que antes era atribuído ao homem. Isso ocorre em função das conquistas de emancipação das mulheres, que passaram a decidir sobre a concepção dos filhos sem a necessidade do casamento, ou então, pelo fato de serem abandonadas pelos seus parceiros e terem de assumir sozinhas a criação dos filhos (PFROMM NETTO, 1979).

Outro fator de significativa importância na condução da educação é representado pelas novas configurações familiares a partir da aprovação da união estável entre pessoas do mesmo sexo, incluindo-se aqui a possibilidade de adoção. Esse novo modelo de família segue outros princípios e valores, até certo ponto diferentes do modelo da família tradicional, mas por certo, de acordo com as concepções deste momento histórico (CASEI, 1992).

Na contemporaneidade a percepção e a postura máscula são diluídas, tornando-se até grotescas, diante de um hibridismo nos papéis e nas propostas de interação sócio-psico-cultural (MACHADO, 2010; REBUSTINI; MACHADO, 2012). A assunção de tal responsabilidade de orientar, definir normas já não é atribuição do macho-alfa, mas de qualquer outro que representa o papel do líder do grupo, como por exemplo, a mãe, a avó, a tia; ou os pais e as mães, nos casos dos recentes casamentos de pessoas do mesmo sexo.

Para que o adolescente conquiste a sua independência social e psicológica, consolidando sua personalidade, tornando-se maduro o suficiente para ganhar um lugar no mundo dos adultos, deve ocorrer um rompimento indolor e gradual com a proteção dos pais. Isso possibilitará ao jovem tomar suas próprias decisões, conduzir sozinho sua vida, estabelecer laços de amizade e relacionar-se com pessoas da mesma idade (ABERASTURY; KNOBEL, 1986; BADINTER, 1993).

As profundas mudanças ocorridas com a reestruturação da família no último século, marcadas pela forte urbanização, pela necessidade de a mulher contribuir com o orçamento doméstico e pelo enfrentamento de uma jornada dupla de trabalho, acabaram produzindo também consequências diretas no comportamento dos filhos. (BADINTER, 1993; PFROMM NETTO, 1979).

O período da adolescência, especialmente para o homem, representa uma fase agressiva da vida, na qual as relações conflituosas são características importantes para o seu desenvolvimento. Isso possibilita o afastamento do jovem das tradições familiares para abraçar outras causas, as quais, a partir desse momento, farão parte de seu projeto pessoal de vida (BOCK, FURTADO, TEIXEIRA, 2007).

A oposição e o confronto que costumeiramente o adolescente faz à família, criticando-a ou comportando-se contra as normas estabelecidas por ela, ocorre unicamente por necessidade inerente a esta fase de desenvolvimento. O rompimento com seus pais, considerados como ídolos e antigos modelos, é importante para que o jovem cresça de forma independente e assuma suas responsabilidades (CASEI, 1992).

Para Bock, Furtado, Teixeira (2007), a família desempenha um papel primordial na transmissão de cultura, prevalecendo, principalmente, a questão da educação, da repressão dos instintos e da aquisição da linguagem. Entretanto, outros grupos sociais disputam com a família a hegemonia na construção dos costumes, dos ritos, da religião, das técnicas e habilidades de movimento.

A família servirá, então, como modelo para que a criança defina uma conduta ideal, obedecendo determinados valores e internalizando certas normas, para desempenhar seu papel social e sexual, de acordo com os padrões estabelecidos pelos pais. É assim que a família contribui para eternizar arquétipos, como o da fragilidade feminina e o da superioridade masculina (CASEI, 1992).

Para Goergen, (2001, 2005), em uma perspectiva tradicional, os valores morais eram tratados como verdade única e universal que o ser humano devia internalizar e assumir como orientação da vida prática. Este argumento do autor mostra que os princípios e valores morais, bem como a virtude, historicamente sempre foram balizados e valorizados por instituições fortemente respeitadas como a Família, a Igreja e a Escola.

Segundo este autor, no modelo tradicional de educação não havia espaço para questionamentos e, portanto, o processo de educação moral, o processo educativo como um todo, era claro, definido, seguro e determinados por essas instituições que representavam o “chão” firme para a apreensão da ética (internalização dos valores e dos princípios morais).

A compreensão do mundo pelo homem era estável, sem tormentas. “A educação podia pisar no chão firme dos objetivos, que recebia apoio de todos os agentes educativos (GORGEN, 2001.p.160)”.

6.2 O Esporte e a dimensão atitudinal

A compreensão do esporte a partir da dimensão social tem contribuído para a discussão de sua importância na formação e no desenvolvimento da moralidade. Neste sentido, alguns documentos foram produzidos, entre eles, Brasil (1998), Darido; Souza Junior (2007); para orientar a prática esportiva, a intervenção docente e as condutas dos profissionais envolvidos com o seu processo de aprendizagem na escola.

Desde o movimento olímpico, com os ideais de *fair play* e espírito esportivo, até os recentes PCNs elaborados no Brasil, existe uma preocupação com a ética e com a educação moral produzidas pelo esporte e seu ambiente correlato.

No campo esportivo, a relação da família, particularmente dos pais, com os adolescentes que buscam no esporte a consagração da carreira profissional, é marcada por alguns conflitos. As expectativas dos pais em relação ao sucesso dos filhos e à própria necessidade de projeção de um sonho pessoal comprometem o relacionamento entre ambos (MACHADO, 1997).

A necessidade de alcançar uma ascensão social e profissional provoca um desajuste psicológico causado pelo nível de expectativa criado em torno de algo que poderá acontecer somente no futuro e, ainda, ser diferente para cada um deles. Esta situação pode abrir caminho para o aparecimento de certas frustrações que alteram o relacionamento entre pais e filhos, interferindo seguramente na construção do raciocínio moral (ibid, 1997)

A conduta dos filhos depende diretamente das atitudes dos pais, quando estes participam da sua vida esportiva. Se agirem de forma negligente ou, de outro lado, incentivarem muito agressivamente, seja cobrando com exagero, seja não se interessando pelas atividades, tais condutas extremas proporcionarão alterações no estado emocional dos adolescentes, interferindo no seu rendimento técnico.

Os adolescentes que não têm pai ou que enfrentam sozinhos essa batalha, por não receberem apoio da família, muitas vezes demonstram maior crescimento e maturidade para as decisões, mas, mesmo assim, acreditam não ter possibilidades semelhantes às dos demais.

Essas condutas incoerentes, tanto do pai que desempenha um papel excessivamente participativo, como daquele que é extremamente ausente na formação esportiva dos filhos, dependem do tipo de relação existente entre eles no âmbito familiar. (SOBRINHO, MELLO, PERUGGIA, 1997).

O atleta permitirá a presença dos pais nos jogos e nos treinos, se tiver com eles um relacionamento harmonioso. Isso proporcionará segurança e confiança para realizar as tarefas; em situação oposta, o atleta poderá sentir-se incomodado e constrangido com a presença dos pais nas suas atividades, caso sua relação pessoal com eles for instável e conturbada (MACHADO, 1997).

O comportamento dos pais, que se acotovelam ao redor do campo para ajudar nas orientações táticas e técnicas do filho, demonstra uma conduta mais rude, quando usam palavrões para motivar o filho ou intimidar o adversário.

Nas situações em que o adolescente já pertence a uma equipe, essa relação entre clube, técnico e família pode ser entendida como uma disputa de poder, visto que é comum observar a presença de familiares assistindo aos seus filhos, ou prestando-lhes apoio, nos locais de competição, interferindo no trabalho do técnico de maneira acintosa, dando palpites na forma de atuar e de jogar e perturbando sobremaneira o rendimento dos adolescentes (ibid, 1997).

Ao considerar estas questões como parte do sistema que conduz à formação das crianças e dos adolescentes, percebe-se que as ações comportamentais da família definem os atributos para comportamentos relacionados ao gênero, os valores conferidos a cada um deles e a manutenção de uma vida esportiva.

Por outro lado, os grupos de amigos, as equipes esportivas, ou as novas tribos, atuarão de forma decisiva para o afastamento dos adolescentes do núcleo familiar, pois nesses grupos – outros microssistemas, como sugere Bronfenbrenner (2011) – surgem em primeira mão as novidades que se

transformarão em moda e desejo de consumo de todos os seus integrantes. Esses acessórios de moda garantem status, poder e sensação de admissão no grupo, como é o caso, por exemplo, das “febres” eletrônicas.

6.3 A revolução tecnológica, o homem e as redes sociais virtuais

Atualmente observa-se uma obsessão digital que leva os indivíduos a utilizarem e abusarem das e nas redes sociais, transformando o real em virtual e o virtual em real (BAUMAN, 2001; IVOSKUS, 2010).

O casamento do esporte com as novas mídias eletrônicas proporciona ao interlocutor um relacionamento direto e instantâneo com esta manifestação cultural que encanta pelas possibilidades ilimitadas de compartilhamento de emoções.

Veículos de comunicação como a *Internet*, que proporcionam a interação em tempo real por meio de ferramentas como o *twitter*, *facebook* e outros, formam uma geração denominada *sem fio* e espalham, à velocidade da luz, informações, tendências, hábitos e costumes, transformando as relações virtuais em potenciais veículos de educação moral (BUCKINGHAM, 2010).

A divulgação da combinação de resultado pela Seleção Brasileira de Voleibol no campeonato mundial de 2010, as acusações trocadas por meio do *twitter* entre o ex-jogador Ronaldo e o comentarista esportivo Neto; as provocações entre atletas e torcedores, as imagens de atletas em condutas não apropriadas ao desempenho esportivo são fatos que devem ser analisados com enfoque sócio-antropológico na tentativa de compreender esta nova ordem social (BERNARDINHO... 2010; REBUSTINI, 2011).

O baixo nível de concentração e atenção do mundo cotidiano, situação intensificada pelo uso das comunicações *on-line*, provocam um distanciamento dos contextos e das relações pessoais. Intensificam-se também as trocas de

informações inúteis, as aprendizagens superficiais e a individualização do sujeito (CARR, 2011).

As crianças e os adolescentes da pós-modernidade conseguem realizar várias atividades cognitivas simultaneamente. Este comportamento causa pavor e estranhamento aos olhos de uma geração mais moderada e conservadora que recebeu outro tipo de estímulo (CARR, 2011).

Para Tapscott (2010), as gerações X, Y e Z apresentam variabilidades de conduta que possibilitam delinear os momentos históricos e os procedimentos assumidos pelos seus integrantes. Perceber tais “momentos” e tais procedimentos implica em entender a essência de cada um deles e as suas interações ou seus hibridismos de época, acompanhados de suas sintomatologias.

Criam-se, portanto, ligações convergidas em jogos com intensas manifestações de prazer, sutilezas e imaginação, muitas vezes desprovidas de qualquer regulamento ou regras, visto que estas relações *virtualizadas* não se sustentam de maneira concreta, logo, não existe a relação direta com o interlocutor.

Este ambiente apenas conceitual, abstrato, não proporciona a vinculação de um modelo ou de uma referência para a construção de normas e regras. Portanto, atender o celular na sala de aula, no teatro, ou mesmo à mesa no restaurante são atitudes consideradas perfeitamente naturais para os padrões atuais de comportamento (LIPOVETISKY, 2007).

Vistas assim, as tecnologias contribuem para a *imediatização* dos anseios. A necessidade de satisfação imediata dos desejos provém de um egocentrismo cibernético, no qual se incorporam determinadas tecnologias como parte da própria existência. A conquista de um novo modelo de aparelho celular, um *tablet*, um *i-pad*, um *i-phone* ou outro equipamento, pode representar a própria sobrevivência e a senha de acesso a um grupo com o mesmo perfil (GILES, 2003).

Vale ressaltar que, neste momento de transição de uma sociedade tradicional para uma outra cibernética, a formação do sujeito moral ganha nova

dimensão, visto que saem de cena os ideais e ações eminentemente concretas e dão lugar à virtualidade e todas as suas abstrações.

Assim, diante deste complexo jogo, nestes tempos de pluralidade, de versatilidade, tempos “multisignificativos e plurais”, faz-se necessário compreender qual o significado de ética e moral para a sociedade atual (GOERGEN, 2001).

Acontece que o homem passa por um processo de rupturas. Os avanços científico-tecnológicos impõem mudanças radicais nos conceitos das relações humanas. Desde a possibilidade de colocar uma moeda em uma máquina e tomar um café, sacar dinheiro nos caixas eletrônicos, até as viagens interplanetárias, a fertilização *in vitro*, a clonagem, os implantes de membros e órgãos artificiais e eletrônicos, o mapeamento genético, o doping genético, a localização por satélite – *Global Position System*,

De acordo com Lipovetsky (2007), diante desse cenário, o sujeito passa a manter uma relação individualista com o corpo, uma alienação compulsiva pelo consumo, com ideal hedonista, onde o prazer, a satisfação pessoal deve ser imediata e prioritária.

Agora as relações se estabelecem na virtualidade, no ciberespaço, nas redes sociais, os chamados “não lugares” virtuais. Esta suposição é uma analogia ao conceito de espaços de transição, de passagem, nos quais não se estabelecem vínculos, não se fortalecem as relações ou se constroem identidades, de acordo com a teoria do “não lugar” proposto pelo antropólogo francês Marc Augé (BINDE, 2008; LEVY, 2001; MCLUHAN, 2002).

Este campo minado compartilhado, de um lado os jovens *tecnologizados* com seus valores pós-modernos e, de outro, por professores, pais, diretores, treinadores, tentando a todo custo, acompanhar a evolução tecnológica, mas com seus valores desfocados da realidade que os cercam, pois permanecem no passado, configura-se no cenário da educação atual.

Embora a formação e o desenvolvimento do homem do século XXI estejam atrelados a valores metamorfoseados, tomados como referência às novas tecnologias, não se pode perder de vista que, apesar das máquinas, as

relações humanas ainda continuam humanas, mas conhecidas como *i-humanos*, numa referencia explicita ao hibridismo existente.

Os membros da sociedade atual, do século XXI, que não são nascidos na geração digital, usam a tecnologia como forma de controle, com eficácia. Os adaptados, abduzidos ou cooptados pela tecnologia conferem uma relação social e interação pessoal interessante, perpetuando sua passagem por aquele período. Mas resta uma questão: no mundo virtual temos o envelhecimento? Temos a morte ou seremos eternizados? E qual família ou sociedade é eternizada?

O isolamento que o indivíduo conquistou, proporcionado pelos recursos eletrônicos, concede-lhe um nível de liberdade quase infinito, levando este sujeito a não enxergar que seus atos ilimitados podem interferir nas ações coletivas.

7 A CONSTRUÇÃO DE UMA NOVA ORDEM MORAL

Desde que o mundo assistiu ao filme *Blade Runner*, os caçadores de andróides, em que se vê uma ferrenha luta entre humanos e robôs (BLADE RUNNER, 1982), até as aventuras dos avatares de James Cameron na real transmutação do homem para um campo do ciberespaço (AVATAR, 2009), a espécie humana tem enfrentado períodos de delírios, sonhos e angústia pelos desafios frente ao novo, e uma obsessão visceral pelas tecnologias, nanotecnologias, que aceleram as pesquisas científicas para transformar o conhecimento artístico em realidade.

7.1 A interação dos jovens esportistas e as redes sociais virtuais

Adotadas como ferramentas de intenso poder político, social e cultural, as redes sociais virtuais têm hoje capacidade de mobilizar significativo número de pessoas com o objetivo de mudar um panorama social. Dialogam com a população em tempo real, transmitindo mensagens de um ponto para muitos receptores, sem a mediação de nenhum órgão de controle ou censura, conforme propõe Castells (2007).

A liberdade proporcionada pela tecnologia para a divulgação de qualquer fato tem contribuído para a resolução de conflitos geopolíticos internacionais, como os ocorridos no Oriente Médio, na África e recentemente no Brasil, (CABRAL, 2013; RETROSPECTIVA..., 2011), ou simplesmente para provocar discussões de cunho doméstico e desprovidas de uma abordagem crítica como são as “focacas” da televisão.

Nessa grande teia é possível compartilhar em tempo real assuntos da vida privada com os meios de comunicação, propiciando que todos os indivíduos com as mesmas expectativas, áreas de atuação e interesses comuns adotem o

mesmo perfil e formem *cibertribos* e comunidades virtuais (MAMEDE-NEVES, 2006).

Tal fenômeno, como não poderia deixar de ser, é percebido de forma muito intensa na área esportiva. O esporte encontrou nas redes sociais o espaço necessário para a divulgação dos assuntos do seu cotidiano, do clube, dos principais jogos e da vida particular dos atletas. Tais espaços são utilizados pelas grandes empresas de mídia para a exibição de seus programas diários, para a divulgação de eventos, abrindo canal de comunicação para a interação com os expectadores. Também são utilizados pelos atletas para postar amenidades do treino ou as conquistas pessoais. De acordo com Rebastini, et al. (2011) este fenômeno altera a relação das empresas e de seus consumidores.

Para aqueles que são desprovidos de tal talento, resta-lhes a condição de expectadores das proezas esportivas manifestadas pelas mídias, participando diretamente nos espaços destinados para “curtir” o jogo, como os estádios, os bares temáticos, as sedes de torcidas, e, agora, diante do fenômeno tecnológico, podem também participar ativamente como seguidores dos eventos pelas redes sociais virtuais, até interagindo nas transmissões dos jogos.

O assédio e a veneração manifestados pelo torcedor em relação ao seu ídolo esportivo ainda acontecem na porta de estádios, quadras, aeroportos e outros locais de grande movimentação esportiva. Mas são as redes como o *Twitter* e *Facebook* que têm despertado esse interesse e proporcionado uma maior interação entre o atleta/mito/imortal e herói e o torcedor/expectador.

Patrocinados por empresas multinacionais, os atletas utilizam os microblogs, como o *twitter*, de forma compulsiva, para uma interação imediata com os fãs. Entretanto, são traídos pela imediatização dos *posts*, provocando polêmicas que se tornam assuntos de *trending topics*¹⁵. (PRATES, 2010).

Em tais ambientes, o atleta se aproxima do torcedor sem perder a privacidade, podendo preservar sua integridade física e moral. É a aproximação e

¹⁵ Os *Trending Topics* ou TTs são uma lista em tempo real das frases mais publicadas no *Twitter* pelo mundo todo (TWITTER..., 2013)

o distanciamento simultâneo – virtual e físico - contrassenso mediado pela tecnologia.

Em recente estudo, Rebutini, et al. (2011), mostra como o *twitter* representa uma ferramenta importante na interação entre ídolo esportivo e torcedores, que nesta nova era são chamados de seguidores. Segundo ele, entre os ídolos esportivos com maior número de seguidores, encontram-se os brasileiros Kaká, Neymar, Robinho e Ronaldo, somando mais de 10 milhões de seguidores. É um universo expressivo que se configura como um campo importante de intervenção educativa.

Em grande parte do mundo, o esporte está presente nas diferentes classes sociais como uma expressiva manifestação cultural. Mas com frequência representa também uma oportunidade única para que jovens conquistem independência financeira, ascensão social e reconhecimento profissional. Por isso, o esporte ganha contornos psicossociais e diferentes significados tanto para aqueles que o praticam como profissão, quanto para aqueles que veem no esporte uma atividade de entretenimento e lazer (FRANCO JUNIOR, 2007).

Frente à obrigação de atender as exigências do mundo capitalista, o esporte de rendimento também criou suas normas para garantir as vitórias e assim valorizar as conquistas esportivas e pessoais. Neste mercado que movimenta bilhões de reais ao ano (BONATELLI, 2010) as regras são impostas, duras e inflexíveis.

Quando o fenômeno esportivo tem como meta a busca desmedida por recordes, vitórias e prêmios, valorizam-se apenas os atletas vencedores, tanto no esporte quanto na vida. Para um sistema assim, somente o primeiro colocado tem valor, tanto simbólico quanto concreto (MACHADO, 2011).

O valor simbólico refere-se à apreciação do ídolo imaterial, representado pelo *ethos* no sentido de identidade social, pelo desejo, pelo mito que é inatingível no mundo real concreto, quando encarna o sucesso que todos almejam, como, por exemplo, a possibilidade de aquisição de bens materiais, viagens, exposição na mídia, garoto-propaganda e as astronômicas quantias advindas desse negócio. (MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004; MOIOLI et al, 2013).

A proposição está de acordo com as regras em que se valorizam as qualidades do vencedor, do mito, do herói. Para tanto, o esporte advoga a necessidade de que, para pertencer a este grupo e se garantir nele, o homem deve apresentar como cartão de visitas atributos de força, agressividade e virilidade, enquanto para a mulher estão reservados os esportes que não ofusquem a sua feminilidade, graça, delicadeza, docilidade e sensualidade (BADINTER, 1993; MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004).

Na sociedade atual, as manifestações de *status*, poder e alguns atributos do mundo masculino relacionados com o esporte ganharam novas roupagens, com a popularização e o uso das novas tecnologias de comunicação, tais como, *facebook, twitter, youtube*.

Com todas essas ferramentas tecnológicas os fãs podem manter contato direto com os ídolos, seguindo seus passos além do espaço de competição. Assim, os significados do esporte e seu poder de sedução e convencimento ideológico se estendem para além dos limites das linhas que separam o campo de jogo e seus consumidores.

Tal jogo também é percebido pelos meios de comunicação, os quais passam a utilizar essas redes na medida em que o desejo de consumo do torcedor deve ser saciado com a exposição constante e, de certa forma, apelativa, com corpos vigorosos, esculpidos e talhados aos moldes do homem vitruviano¹⁶.

7.2 O apelo sensorial das novas mídias eletrônicas: a *i-mediatização* dos desejos

As crianças e adolescentes que mantêm um contato intenso com os ambientes virtuais estão sujeitas a diversas informações que podem representar

¹⁶ Modelo representado pelos desenhos de Leonardo Da Vinci a partir dos conceitos do arquiteto romano Marco Vitruvio Polião para as proporções do corpo. Apresenta um modelo ideal, cujas proporções do “homem vitruviano” são perfeitas e exalta o conceito clássico e divino de beleza (REBOUÇAS, 2013).

um dilema de ordem moral e que de fato podem incentivar uma tomada de decisão que balizará as ações práticas.

A abstração virtual de uma determinada cultura moral dependerá do grau de convencimento da autoridade que apresenta, ou a confiança que estes possam representar para os mais jovens, face ao processo de transição do estágio de heteronomia moral para a autonomia moral (GOERGEN, 2001; LA TAILLE, 2001; KOHLBERG, 1992).

Na participação dos jovens nos *chats* de bate papo e nos *posts* das mensagens virtuais, as argumentações são estritamente pontuais, baseadas em micronarrativas, promovendo a comunicação dos tempos pós-modernos. Esse comportamento, como sugere Carr (2011), permite ganhar tempo para navegar em várias páginas ao mesmo tempo.

Nesses ambientes de rede, personagens *fake* e autênticos se travestem igualmente em *avatars* que buscam liberdade de expressão e de satisfação dos desejos, independentemente da aprovação social. Os princípios e valores são deletados em um “*click*”. Aqueles comungados no ambiente virtual, no “não lugar”, talvez tenham valores diferentes dos valores escolhidos para viver no ambiente real e assim possibilitam a representação de um personagem no mundo virtual e outro no real (CARR, 2011; SETZER, 2008).

Neste contexto, no qual as relações são mediadas pelas tecnologias, observa-se um comportamento eletrônico/egocêntrico, não mais no sentido *piagetiano*. Numa necessidade premente como essa, imediata, midiática, todos os desejos têm que ser realizados, satisfeitos em “tempo real” (LIPOVETSKY, 2011).

Não se consegue esperar o final da aula para responder uma mensagem, para atender ao celular, para postar uma foto no álbum de fotos do *Facebook*. Os encontros são marcados pelo *iphone* entre os estudantes do fundo da sala com aqueles que sentam nas primeiras carteiras.

Em recente trabalho apresentado por Moioli et al. (2011), ao as mensagens postadas pelos seguidores dos *chats* de agências de notícias esportivas, foi possível considerar que, na visão dos espectadores, o esporte é revestido de uma blindagem moral, garantindo imunidade para que, em

determinados casos, atletas possam transgredir as regras e seguir as convenções estabelecidas especificamente para este grupamento social.

7.3 As relações afetivas na era digital: rupturas e conflitos

A captação da imagem do ídolo, com todos os seus códigos e significados, banaliza-se com a popularização das máquinas fotográficas digitais, *handycams* de filmagens, *twitcans*, etc. São volumes imensos de arquivos com imagens que vão sendo desintegrados à medida em que há a captação de novas imagens. São *pixels*, *megabits*, *terabits*, de conteúdos meramente obsoletos que se transformam em lixo eletrônico, criando relações frágeis, inconstantes e sem vínculos.

A transformação pela chegada da *cibercultura* e todos os comportamentos construídos com a intervenção das novas mídias provocam alterações significativas nos hábitos e costumes da sociedade pós-moderna e na relação do homem com a máquina (CASTELLS, 2007; LEVY, 1999).

Antes de acordar, este “*cibercidadão*” já sente a transformação do seu dia. O ritmo de trabalho será guiado pelos diferentes toques da agenda eletrônica do celular. Essa dependência gera um indivíduo alienado, dominado e escravo do mundo cibernético (CARR, 2011; IVOSKUS, 2008).

Estes autores consideram tal homem uma “neo” espécie produzida pela tecnologia e pela expansão da Internet, que sofreu mudanças irreversíveis, e o colocam em uma nova escala na evolução da espécie humana, com hábitos de conduta, códigos de comportamento e regras particulares de ética. É um ser mutante na sua essência e passa a ser conhecido com o “homem digital”:

Possuem valores subjetivos e aleatórios, que colidem com as tradições que historicamente sustentaram a Humanidade. Sua nova moralidade está associada a uma múltipla cosmogonia, onde convivem em um regime caótico as religiões, valores, crenças,

relatos e modelos desiguais. (IVOSKUS, 2008. p. 16).(Tradução nossa)¹⁷

Também outros fatores externos ao mundo concreto cruzam o caminho da educação. No chão da escola, local supostamente idealizado para a condução do processo de educação em crianças e jovens, ocorre o primeiro enfrentamento dos dilemas provocados pelo uso intenso das tecnologias por parte dos alunos. São os confrontos entre diferentes gerações, uma com valores morais tradicionais e outra balizada pela modernidade, que requer outros códigos de conduta.

Com o fácil acesso, por mero exemplo, a aparelhos celulares com múltiplas funções e a captação de sinal de Internet móvel em toda a escola, a concorrência com esses serviços provoca um distanciamento dos ideais educacionais, como um lugar de aprendizagens e as expectativas dos alunos.

O surgimento das TICs – tecnologias de informação e comunicação – desloca os atores do “lugar” concreto, definido pelo espaço e pelo tempo como um mecanismo de controle, no qual se define uma identidade própria, para ambientes virtuais, para o “não lugar”, destituído de regras, formalidades, desterritorializado, atemporal, sem vínculos afetivos e sem controle (MCLUHAN, 2002).

Esses ambientes, pródigos de liberdade, conferem ao usuário sensações que, em muitas oportunidades, a escola não oferece. O contato intensivo de crianças e adolescentes com os ambientes virtuais possibilita a invasão a determinados conteúdos de interesse apenas de adultos, mais atraentes e de valores relativos (BUCKINGHAM, 2007).

A divulgação dos fenômenos da vida moderna, seus complexos sistemas de relações e as efetivas marcas deixadas pelos usuários dos meios de comunicação – emissor ou receptor – são intensamente registrados nas redes sociais virtuais.

¹⁷ “Tiene valores subjetivos y aleatorios, que incluso chocan con el sistema de tradiciones que sostuvieran historicamente a La humanidad. Su nueva moral está asociada a una cosmogonía múltiple, donde conviven en un régimen caótico religiones, valores, creencias, relatos y acervos disímiles (IVOSKUS, 2008. p. 16)”.

Esse processo promove um intercâmbio das narrativas, os discursos são contagiados pelos diferentes contextos e tempos em que se manifestam. A sociedade usa as mídias para orientar suas ações da vida diária pois estão dialeticamente conectadas ao cotidiano das pessoas. (SILVERSTONE, 2010).

Assim, uma vida sob a influência da mídia tem um efeito multidirecionado em relação a outra pessoa, de maneira que exige um exame sistemático das mútuas relações que se estabelecem entre elas. Em decorrência, as mídias se apresentam cada vez mais como um espaço para a construção de uma ordem moral, na medida em que, por meio delas, se estabelece um vínculo simbólico com o outro (ibid, 2010)

7.4 O papel das novas mídias na difusão dos códigos morais

Para Giles (2003), as mídias eletrônicas, como a TV, e as recentes tecnologias de informação, como a propagação dos recursos da Internet, por exemplo, respondem significativamente pela construção de uma cultura própria desses tempos modernos. Especificamente em relação à adolescência, ressalta que os jovens atuais transformam os quartos em espaços privativos e equipados como um laboratório multimídia, com computador, *smartphones*, jogos eletrônicos, onde “curtem” um isolamento para realizar as interações virtuais.

Nesse ambiente, de acordo como o autor, serão efetuadas as interações necessárias para formação da identidade, a formação dos hábitos, atitudes vinculadas às figuras que desempenham importante papel social, que podem agir como heróis, ídolos ou modelos.

Portanto, afirma ele, ao utilizar os diferentes recursos disponibilizados pelas mídias, o adolescente tem a possibilidade de interação com inúmeros mecanismos e recursos técnicos que o colocam em contato com as mais diferentes culturas. A construção da identidade adolescente torna-se de tal forma multicultural, que poderá ser chamada de identidade *patchwork*. (GILES, 2003).

As inclinações identitárias reforçam os atributos e as características de gênero e a distribuição dos papéis profissionais, sociais e sexuais. Admirar os atributos de um jogador de futebol, por exemplo, é agarrar-se à ideia de tornar-se semelhante, tanto no plano físico, quanto sensorial, com as vantagens sociais de representar esse papel (MOIOLI et al. 2013).

A sociedade contemporânea convive com a mediação desses claustros. São ambientes cercados e controlados, onde grupos específicos partilham experiências, como a família atual, a escola, o clube, as equipes esportivas, que favorecem a formação e a tipificação dos signos sociais.

Diante desse contexto, os adultos também são sugestionados pela interferência das tecnologias de comunicação e as novas mídias. Muitas famílias preferem a clausura da criança e do adolescente em casa, onde se utiliza fartamente das novidades eletrônicas, a vê-lo exposto à violência da rua, por exemplo (BUCKINGHAM, 2007). Esse comportamento tem como propósito o combate ao medo pelo qual a sociedade está sugestionada (BAUMAN, 2002).

O isolamento do indivíduo é cada vez mais explorado pelas novas mídias. São portais de compras coletivas, shoppings virtuais, acesso aos principais jornais e revistas *on-line*, as instruções por *call center*, que colocam ao usuário a possibilidade de não realizar o contato físico e assim evitar as relações pessoais concretas. Nesse processo, as emoções, as sensações e as respostas, reações psicológicas do corpo, ganham outra dimensão (NICOLACI-DA-COSTA, 2006).

Os eventos esportivos que ganham destaque na primeira página dos jornais, impressa ou eletrônica, nos *blogs* dos analistas, etc, têm a função de provocar no leitor emoções subjetivas. Quando são acompanhadas de mensagens publicitárias estreladas por atletas de renome, são revestidas de argumentação ainda mais forte em favor de uma mensagem subliminar.

Em casos específicos, como a televisão, que tem a capacidade de atingir um número maior de espectadores do que outros meios de comunicação, geralmente não são reproduzidos com fidelidade os fatos reais. A direção, a montagem e os cortes sofridos para editar as imagens captadas, adequando-as

ao tempo de transmissão, produzem informações virtuais simulando notícias fantasiosas que modificam a realidade (GUIMARÃES, 2001).

Fatores como esses contribuem para que os torcedores, crianças e adolescentes, tenham como referência ídolos abstratos, mas dotados de superpoderes, que cativam por sua força e vigor. Ídolos virtuais, às vezes inacessíveis e desprovidos de sentimentos e emoções, pois os contatos com esses ídolos são mantidos friamente por intermédio de uma pequena tela de computador ou celular. Existe então um forte compromisso dos meios de comunicação de massa no sentido de reforçar os estereótipos de gênero no esporte.

A TV contribui de maneira especial para a manutenção da tipificação de gênero no esporte, na medida em que prioriza em maior número as transmissões de modalidades esportivas masculinas. A febre midiática que se criou em torno das lutas de MMA pode ser um exemplo. Todas essas transmissões estão associadas aos atributos da masculinidade, como vigor, força, coragem e agressividade, a ditar as regras como parte dos valores do “jogo” social.

O fenômeno amplia-se na proporção da velocidade e no poder de transmissão de informação das novas tecnologias de comunicação e informação – TICs, como as redes sociais virtuais.

A comunicação interpessoal mantida física ou virtualmente, exerce influência no desenvolvimento de novos hábitos e condutas apropriadas, em que a opinião das pessoas tem peso significativo com vistas à construção de um modo de vida do indivíduo. Os códigos deste processo, os conflitos inerentes a ele, as imagens captadas são parte do processo de subjetivação e ancoragem para a formação desse novo sujeito (MOSCOVICI, 2003)

Alguns jogadores, ao participarem de campanhas publicitárias, emprestando a sua imagem à marca de um determinado produto, estão contribuindo para, com seu poder de influência e convencimento, mudar os hábitos dos consumidores. Vinculam sua imagem não apenas ao produto, mas também aos valores que são transmitidos e comprados pelos consumidores.

Assim, os meios de comunicação de massa, formados pelos jornais diários, rádio, televisão e, mais recentemente, pelos novos veículos de comunicação eletrônicos, transformam-se em um poderoso aparelho de manipulação, manutenção, transmissão e ressignificação de modismos, normas e valores.

8 A LIBERDADE APRISIONADA E ROBOTIZADA

“Daí para a frente a máquina técnico científica é que tem as cartas na mão e que conduz as operações “excluindo”, em larga medida, o paciente (LIPOVETSKY, 2007, p.48)

Neste capítulo serão apresentadas algumas ideias a respeito do comportamento e do desenvolvimento do jovem adolescente mediados pelas novas tecnologias. Aqui, como pode ser observado no excerto do autor acima, muitas vezes os indivíduos deixam de comandar as ações a que estão expostos e são coordenados, teleguiados, pela máquina. A desumanização do homem e a humanização da máquina têm sido compreendidas como um complexo jogo na relação de forças e de poder do mundo pós-moderno.

Assim, no primeiro tópico do capítulo – *Deslocamentos urbanos e sociais* - serão expostas as razões dos constantes deslocamentos dos adolescentes em diferentes territórios e, com isso, o aparecimento dos frágeis vínculos afetivos e relacionais construídos nesses ambientes. O objetivo principal do segundo tópico “*O jovem, a educação e a cibercultura*” é abordar a relação das instituições formadoras dos costumes e hábitos contemporâneos. Quem é esse jovem adolescente de hoje? Aqui será feita a tentativa de compreender as discrepâncias e as convergências entre o novo e o velho, o antigo e o pós-moderno.

Com isso, passa-se a discutir em “*A vilania das/nas redes sociais*” os efeitos da comunicação *on-line* para as relações interpessoais. Vive o homem atual uma fase emancipatória ou aprisionada com a chegada das redes virtuais? Para fechar o capítulo, no último tópico “*A representação social do futebol e as subjetividades*”, o esporte será tratado como parte desse mundo globalizado, intermediado pelas altas tecnologias, forçando simbolicamente os deslocamentos dos jovens em busca de glória, mas ficando ao mesmo tempo aprisionados em microssistemas tais como as redes sociais.

Hoje, mais do que nunca, o futebol parece intensificar o *modus vivendi* de grande parte dos adolescentes, seja por meio da prática, pela incorporação de

hábitos, do controle midiático ou em batalhas virtuais. Nesse sentido, o futebol reforça a ideia de representação e fenômeno social midiaticizado.

8.1 Deslocamentos urbanos e sociais

[...] e andavam para o sul, metidos naquele sonho. Uma cidade grande, cheia de pessoas fortes. Os meninos em escolas aprendendo coisas difíceis e necessárias [...] Chegariam a uma terra desconhecida e civilizada, ficariam presos nela. E o sertão continua a mandar gente para lá. O sertão mandaria para a cidade homens fortes e brutos [...] (RAMOS, 1981, p.126.)

Para onde corre o adolescente pós-moderno em busca de abrigo, conforto e segurança? A pergunta pode parecer simplória na medida em que se percebe que a sociedade contemporânea responde com inúmeras possibilidades de alojamento. Ao transitar em diferentes territórios o adolescente defronta-se com todas as percepções sensitivas, formatando assim os preceitos de conduta da sua vida. Diante de tantas probabilidades de escolhas, fica difícil não ser atingido pelos excessos globais.

Ocorre que os significados e sensações dessas múltiplas ofertas podem, ainda, desencadear um comportamento desajustado no sentido de falsos relacionamentos e vínculos superficiais. Os constantes deslocamentos em diferentes ambientes podem contribuir para o aparecimento de laços afetivos frágeis e relacionamentos efêmeros construídos nesses ambientes.

Isso decorre das inúmeras possibilidades de escolha do mundo hiperconsumista, como aponta Lipovestisky (2007). O modelo de consumo estimula a facilidade das trocas, tanto de ordem material quanto emocional e sentimental. De acordo com o autor, a aquisição de um bem de consumo provoca uma sensação de alívio e prazer temporária que precisa ser reabastecida com a aquisição de um novo produto, em um processo sem fim.

Em decorrência da insatisfação constante, a juventude não se adequa aos modelos vigentes e sofre com o tédio e a angústia do igual, do comum, do natural. Procura então novas sensações em novos territórios. Procura flexibilização de espaços e movimentação contínua. São deslocamentos físicos, cognitivos e emocionais (BAUMAN, 2009).

Embora o formato e a constituição dos grupos sociais das instituições pós-modernos ainda tenha como base o modelo urbano, configurado por instalações físicas de concreto armado, o desenvolvimento das novas mídias de comunicação ainda proporcionam uma reconfiguração desses ambientes.

Ocorre uma mutação em grande escala, que traz como consequência um novo modelo social: os nômades virtuais, os imigrantes de subjetividades (LEVY, 2000). Para o autor, o ato de mover-se já não representa o percurso realizado de um lugar para outro, de um ponto a outro de um espaço geográfico, mas sim atravessar um mundo de experiências que permite explorar outros espaços (ibid, 1999).

Os agrupamentos urbanos sempre seguiram a lógica do desenvolvimento tecnológico. Ocorre uma aglomeração natural no entorno das áreas desenvolvidas para explorar os benefícios derivados desses acontecimentos (BARRETO; BITTER, 2012).

Daí o formato das inter-relações sociais ter seguido o curso do desenvolvimento das tecnologias como, por exemplo, a estrada de ferro, as indústrias, o cinema, a TV, e se transformado por meio delas.

Entretanto, o grande agrupamento populacional nas cidades ocorrida na segunda metade do século XX proporcionou uma condensação da vida social. A transformação dos espaços urbanos compõe-se de verdadeiros mosaicos, tamanha a diversidade cultural, as diferenças étnicas envolvidas, os guetos, os bairros planejados, as áreas de trabalho, de estudo, de esporte e de lazer (GRAFMEYER, 1994).

Essas mudanças contribuem para dar surgimento às divisões e às delimitações de espaço, tempo e poder. Apesar da segregação, existe uma co-

dependência funcional, sistêmica e integrativa entre os seus participantes (GRAFMEYER, 1994).

Significa dizer que as novas configurações dos espaços urbanos, incluindo aqui o plano virtual, representam transformações sociais enfrentadas pela sociedade contemporânea. Respondem por maior ou menor utilização dos espaços e do tempo, provocando uma aproximação ou um distanciamento entre as pessoas. Podem isolar, sitiar os grupos de acordo com suas afinidades. (BAUMAN, 2010).

A urbanização e reurbanização das cidades, como processos de mutação constante, contribuem para as relações em rede - entre ruas, entre bairros, entre instituições, entre pessoas. Entretanto, essa nova malha urbana pressupõe o aprisionamento humano, produzindo contrastes inéditos nos relacionamentos pessoais, na ordenação das novas edificações, na divisão de áreas, na ocupação dos espaços, nas condutas e na maneira de enxergar o outro (GRAFMEYER, 1994).

A ideia mais contemporânea de rede surge com o advento da Internet e das novas mídias eletrônicas. Apesar de a sua existência ser anterior a esse fenômeno, somente com a virtualidade das comunicações esse conceito passa a ser discutido mais intensamente (MARQUES, 2010).

As redes sociais são representadas por um conjunto de *nós* (indivíduos ou grupos) conectados por seus *laços* (as transferências ou relações simétricas entre os *nós*) e representam as conexões entre os membros de um sistema social. Tal definição se aplica, em princípio, às relações presenciais, institucionais, constituídas nas práticas cotidianas e os consequentes efeitos causados por esses contatos (AGUIAR, 2007; PORTUGAL, 2007).

Esse mesmo conceito, talvez, não se aplica às redes sociais virtuais, tendo em vista o estabelecimento de contatos não lineares ou hierarquizados, o que possibilita o rompimento dos laços e dos nós em qualquer momento (AGUIAR, 2007).

A formação das redes para comunicação *on-line* provoca o surgimento de uma nova ordem geográfica, sem fronteiras, com o objetivo de proporcionar

liberdade de comunicação e expressão. Por essas redes são distribuídos diferentes códigos de linguagem que marcam as subjetivações dentro do contexto cibercultural (CASTELLS, 2007).

Com as novas tecnologias de informação e comunicação - TICs - as distâncias e as fronteiras territoriais foram praticamente eliminadas. A história e a geografia urbanas mostram uma nova realidade. O mundo torna-se pequeno para as ações humanas. Assim, o tempo e o espaço, como marcadores do desenvolvimento do homem, parecem confundir-se em um único fenômeno, tornando-se difícil a sua percepção separadamente (HARVEY, 1992).

Para Castells (2007) esse fenômeno, que a princípio foi criado para promover a liberdade e a inclusão em todos os sentidos, acaba colocando todos os indivíduos sob o controle das tecnologias. O que promove a liberdade também serve como ferramenta de vigilância, especialmente para o controle da grande massa trabalhadora. Daí, a privacidade, como um direito do cidadão comum, é usurpada e controlada.

Ocorre, no entanto, que com o desaparecimento das fronteiras físicas (geográficas) ou virtuais (espaciais) o indivíduo começa a valorizar o conceito de comunidade. Passa a engajar-se em movimentos comunitários de apelo identitário e de pertencimento. Em meio às mudanças ocasionadas pelas tecnologias e por outras formas de desenvolvimento, a ideia de comunidade sem fronteiras não resiste às novas formas de exclusão (HARVEY, 1992).

Um computador ligado à Internet não transforma apenas os modos de comunicação como também altera as percepções subjetivas, cognitivas e sociais dos indivíduos. As identificações ocorrem na relação do sujeito com a máquina. Nesse caso, isso se dá com múltiplas identificações, dependendo do número de redes a que ele pertence (TAVERNARI, 2011).

Em estudo conduzido pela autora, a identificação do sujeito com *blogs* no ciberespaço é marcada por oscilações e tensões, dependendo das subjetivações humanas. A interação com as redes permite imaginar sentimentos, desejos e emoções e vivenciá-los em um contexto marcado por constantes crises de valores da contemporaneidade (Ibid, 2011).

Ao descrever as novas megalópoles planetárias, Levy (2001b) reforça a ideia de que no século XXI os seres humanos terão acesso ao ciberespaço, onde parte da vida social terá lugar neste meio de comunicação. Segundo ele, “o ciberespaço será o epicentro do mercado, o foco da criação e aquisição dos conhecimentos, o principal meio de comunicação e da vida social (p.55)”.

Assim, a Internet será o marco para transformar a humanidade em um estágio que vai suceder a cidade física. Aqui então, se dá o sentido de rede virtual, onde as estradas e ruas são substituídas por computadores e programas de navegação, ligando as pessoas por afinidades (ibid, 2001b).

De fato, a ideia de comunidade ou de rede provoca a sensação de fragmentação, de separação, de descontinuidade, dadas as inúmeras possibilidades de escolha disponíveis no mundo atual.

Essa situação é observada em Salgueiro (1998), quando argumenta que a principal característica de uma cidade é a sua fragmentação. Apesar da facilidade de comunicação e dos laços de reciprocidade entre as redes em que se constitui a esfera urbana, nada pode ser mais estilhaçado que o aglomerado social urbano. Constitui-se como uma colcha de retalhos, onde cada pedaço é alinhavado por fios pelos quais circulam as manifestações humanas.

A quantidade de informação recebida, o aumento da mobilidade e a diversidade de contatos abertos aos indivíduos permitem-lhes não apenas desmultiplicar-se por diversos papéis e identidades, mas também pertencer a diversas redes, algumas quase virtuais, mas na maior parte com consistência territorial mais fragmentada, isto é, partilhada por *diversos* lugares afastados (Ibidi, 1998. p. 43)

Tavernari (2011), confirma esse pressuposto ao mostrar que esses deslocamentos geram identidades fragmentadas e crises de pertencimento, razão pela qual o sujeito tem dificuldade de fixar-se em determinados territórios, preferindo a rede como campo mais abrangente para tentar encontrar conforto.

De acordo com a autora, a representação de um indivíduo desconstruído, sem lugar fixo de pertença, heterogêneo, independente e autônomo de si mesmo,

não pode mais ser baseada em identidade, mas em identificações. Essas argumentações são fundamentadas em Coracine (2003), que diz:

“nessa perspectiva, não deveríamos falar de identidade, já que, como dissemos, o termo remete ao mesmo, ao uno, mas de identificações: é apenas momentaneamente que podemos flagrar pontos no discurso que remetem a identificações conscientes, introjetadas sempre a partir do outro, mas que, por estarem já lá, provocam reações, atitudes de recusa ou de aproximação, quando os autores falam em identidade, é preciso compreendê-la sempre em movimento, em constante mutação (CORACINI, 2003, p.15).

Para acompanhar esse momento de mudanças da sociedade contemporânea - caracterizada por um modelo econômico consolidado, pela intensa circulação de pessoas, bens, mercadorias, dinheiro e informação – é necessário que os territórios tradicionais que representavam segurança e equilíbrio para as relações interpessoais sejam substituídos por plataformas itinerantes e outros espaços mais fascinantes, sem limites fronteiriços.

Talvez, como afirma Bauman (2009), uma das razões mais significativas entre as que provocam os inúmeros deslocamentos, as mudanças constantes de rumo e rota, esteja no processo de violência urbana e o despertar de um medo neurótico e claustrofóbico. Afinal, as contradições urbanas pós-modernas causam medo e pavor. A relação com o Outro torna-se agressiva e violenta à medida em que o homem precisa inconscientemente defender-se sem saber de quem, por quais razões ou motivos aparentes.

Com isso, cria-se a indústria do medo, que explora a necessidade hiperconsumista da sociedade atual com inúmeras ofertas de equipamentos sofisticados para controle e segurança. Isso contribui para o distanciamento entre os indivíduos que ficam separados por “muros” concretos, virtuais, ideológicos, emocionais, sensoriais e afetivos (ibid, 2009).

Mesmo protegido por este contingente cibernético tecnológico, o homem corre o risco de ter sua liberdade controlada, tutelada, enfim, suprimida. Neste momento, como grande parte da vida do indivíduo está disponível na rede, numa

interação híbrida *on-line* e *off-line*, ele vive permanentemente vigiado pelos sistemas informáticos, perdendo assim sua privacidade (CASTELLS, 2007).

O autor argumenta que o problema da vigilância ciberespacial por câmeras e satélites, codificando os perfis e compilando informações pessoais, não é o medo do controle, mas a falta de regras nesse ambiente. Logo, afirma ele:

A ausência de regras explícitas de conduta, e a dificuldade de prever as consequências do nosso comportamento exposto, que dependem dos contextos de interpretação e dos critérios utilizados para julgar nosso comportamento, por uma diversidade de actores situados atrás das paredes da nossa casa de cristal (ibid, 2007. p.215)¹⁸.

A situação de desconforto e medo se dá em relação às pequenas agências de vigilâncias, que detêm os dados da vida pessoal captados por meio de programas que recolhem as informações quando se utilizam o cartão de crédito, as senhas de acesso, as digitais, a retina, os *chips*, etc. (ibid, 2007).

Ainda de acordo com Bauman (2009; 2010), criam-se tribos globais e locais. As primeiras (globais) alojam-se nas redes, no ciberespaço, nas tecnologias como forma de se manterem afastadas e seguras dos problemas locais; já as segundas (locais), são as compostas por aqueles excluídos desse processo, que têm de enfrentar as dificuldades da comunidade.

Em consequência desse afastamento, cria-se um problema identitário na medida em que, com o distanciamento, os indivíduos perdem as referências de conduta, criando ainda um medo de se misturar, de lidar com o estranho (BAUMAN, 2010).

A motivação dos deslocamentos é pluridimensional e pode decorrer desde as mudanças microscópicas e subjetivas, como por exemplo, aprendizagem de um recurso técnico, até as mais concretas e estruturais como a

¹⁸ Grafia da língua portuguesa de Portugal

remoção da família com a desapropriação de sua casa para a construção de um estádio.

Isso ocorre em razão do diálogo (físico e verbal) estabelecido entre a sociedade e o indivíduo. O sujeito como um ser sócio-histórico modifica-se em razão das mudanças estruturais urbanas. A configuração moderna das cidades propicia essas mudanças. Uma grande obra como a construção de uma hidroelétrica, ou uma pequena obra, como a instalação de uma placa de trânsito, provocam mudanças no cenário, na paisagem cotidiana, e conseqüentemente nos hábitos dos moradores (BARRETO; BITTER, 2012).

Os deslocamentos urbanos e sociais, no contexto deste estudo, não representam apenas as mudanças geográficas ou migratórias de uma determinada população. Aqui, esses deslocamentos devem ser interpretados como a busca por novas experiências sensoriais realizadas pelos indivíduos, na tentativa de suprir uma necessidade intrínseca para a satisfação de um desejo imediato. A partir das mudanças ocasionais, o indivíduo, diferentemente dos seus antepassados, não se estabelece e cria raízes em um único lugar, mas em uma diversidade de lugares e territórios.

Novamente aqui se realinha com Tavernari (2011), quando afirma que com isso o indivíduo não cria identidades, mas sim identificações, que podem ser temporárias e multiterritoriais.

Com o advento da Internet (LEVY, 2001b), o homem comunga das mesmas coisas no mesmo instante e em diferentes lugares, situação que era impensável há algumas décadas atrás. Segundo o autor, “informamo-nos na câmara de eco dos meios de comunicação mundializados (p.15)”.

Os aparelhos tecnológicos de ponta possibilitam a comunicação rápida em razão da Internet banda larga e do sistema *wireless* disponibilizados pela cidade, nas praças, jardins, *shoppings*, escolas, etc., permitindo que todos estejam em todos os lugares e todos em um só lugar (EUGENIO; LEMOS, 2008).

A transformação do mundo em uma aldeia global, onde todos mantêm contatos com todos, mas ao mesmo tempo se distanciam, faz com que as ações dessa nova geração não encontrem fronteiras. Portanto,

“homens ou mulheres políticos, drogados, manequins, gerente de negócios, prostitutas, terroristas, vítimas de catástrofes, internautas, imigrados, turistas: somos a primeira geração global [...] não somos sedentários, somos móveis. [...] Móveis, que passam de uma cidade para outra, de um bairro para outro da megalópole mundial. Vivemos em cidades ou megalópoles em relação uma com as outras, que serão (que já são) as nossas verdadeiras unidades de vida, muito mais que os “países”. Ou então vivemos no campo, em casas que são como navios em alto mar, conectados e a todas as redes. (LEVY, 2001b, p.17)”

Nessa condição, o homem está disposto a encontrar saídas práticas, úteis, para canalizar os excessos de medo e assim buscar certa tranquilidade nas relações. Isto não está representado apenas na atitude de colocar mais uma tranca na porta de entrada para proteger-se de um suposto criminoso, mas, sobretudo, deixar-se influenciar pelas ações de *marketing* que incentivam determinadas escolhas e reforçam a sensação de caos e medo (BAUMAN, 2009).

O jovem atual vê-se obrigado a definir suas decisões e escolhas nesse cenário social. Para tanto, alojado em uma família, na escola, na rede social virtual, em um estádio de futebol, na igreja, no *shopping center*, no interior de uma fábrica, ou mesmo morando na rua, estará comungando com as diferentes realidades e normas destes ambientes.

O medo causado pelo desconhecido (físico ou imaginário) ou o controle dos equipamentos tecnológicos das indústrias de segurança opera no mesmo padrão: ambos sustentam a fragilidade e a vulnerabilidade humana.

8.2 A juventude, a educação e a cibercultura

Os contatos *on-line* têm uma vantagem sobre os *off-line*: são mais fáceis e menos arriscados — o que muita gente acha atraente. Eles tornam mais fácil se conectar e se desconectar. Casos as coisas fiquem “quentes” demais para o conforto, você pode simplesmente desligar, sem necessidade de explicações complexas, sem inventar desculpas, sem censuras ou culpa. Atrás

do seu laptop ou Iphone, com fones no ouvido, você pode se cortar fora dos desconfortos do mundo *off-line*. (BAUMAN, 2010).

O contexto social contemporâneo, marcado pela descentralização e fragmentação das instituições, mobiliza discussões em torno das ações e condutas dos jovens adolescentes, seus encontros e suas relações afetivas expostas em um cenário mediado pelas tecnologias virtuais.

Existe um clima inóspito neste momento de transição, de uma geração que foi invadida por aparelhos tecnológicos que lhe causam desconforto, para outra tecnologizada, nascida dessa tecnologia. Isso favorece a condenação dos jovens pela sua independência, pelo modo de enfrentamento com os mais velhos e pelo hiperindividualismo que incomoda as gerações mais tradicionais.

Entretanto, a psicologia social e a sociologia, com ligações nos processos educativos, entendem que nesse quadro a juventude desempenha um papel de protagonista nas ações e decisões sociais, colocando esses sujeitos como parte importante no processo de desenvolvimento humano.

Com isso, percebe-se um abismo entre as gerações, provocado, por um lado, pelos domínios da tecnologia dos mais jovens que demandam outros valores nos relacionamentos e, de outro, pelos princípios conservadores dos mais velhos. Esse distanciamento criado é que demarca os campos de atuação de cada parte, dificultando uma aproximação e a comunicação entre eles.

Embora alguns autores considerem a adolescência uma fase de transformação psicológica e outros apenas como uma invenção social (FREIRE FILHO, 2008; MOREIRA; ROSÁRIO; SANTOS, 2011; OZELLA, 2003b), o fato é que a sociedade pós-moderna marca a juventude com particularidades significativas diante do modelo político-econômico que interfere nas relações interpessoais e nas estratégias psicoeducacionais.

Essas particularidades são percebidas em Lipovetsky (2007), que retrata a juventude baseada num mundo de fantasias e prazeres efêmeros da sociedade hiperconsumista pós-moderna.

Isto ocorre por causa da desarticulação e desvalorização dos modelos referenciais, a valorização do mundo *hiper*, o deslocamento dos mecanismos de controle (desestruturação de instituições como o Estado, a família, a escola, etc.), o imediatismo e a falta de preocupação com o futuro. Tais fatores levam o jovem atual a viver momentos de intensa liberdade e autonomia, desconsiderando suas relações interpessoais ou compromissos de longa duração. (LIPOVETSKY, 2007).

O jovem da sociedade pós-moderna não se preocupa com as tradições e mostra-se pouco interessado com planos para o futuro. Essa contínua dissolução das referências oriundas do passado faz o jovem atual mergulhar em um processo de liberdade e autonomia que possibilita o acesso imediato ao objeto e a realização do desejo. Um não-compromisso com a temporalidade. Essas proposições de Szapiro e Resende (2010) fundamentam a ideia do sujeito autoregulador, que imprime, ele mesmo, sua marca, regulação e construção dos significados.

Ainda tendo essas autoras como base, na ausência do “outro coletivo”, formado por um conjunto de instituições que representava autoridade e poder na transmissão de valores e princípios morais, o jovem fica livre para saltar a fase da adolescência. Isso lhe permite sair direto da infância e entrar na fase adulta e viver de acordo com aquilo que lhe dá prazer, satisfação imediata, maximizando os valores de liberdade e autonomia e permanecendo jovem *ad aeternun* (ibid, 2010).

A imortalidade e, conseqüentemente, a juventude duradoura têm sido agregadas como um valor indissociável nesta fase da revolução tecnológica. Todos os indícios caminham para a transmutação do homem-máquina-eterno (NOVAES, 2003).

O mundo cibertecnológico, a transformação das culturas tradicionais, as redes de comunicação virtual, conforme propõe Levy (1999; 2001a; 2001b), colocam à disposição do homem técnicas inovadoras que alteram sua estrutura física, social e psicológica, gerando outra imagem corporal. Como afirma Breton (2003), a conexão do corpo no ciberespaço provoca a sua dissolução, mudança

de identidade e liberação da estrutura física, de seus transtornos psicológicos e patológicos.

Entretanto, a ideia de uma relação homem-máquina, mediado pela tecnologia, para produção de corpos autônomos e eternos, pode representar a dissolução do corpo-eu-sujeito e a sua transformação em um corpo-eu-objeto, favorável a uma artificialização de seus componentes, incluindo aspectos mecânicos, físicos e psicológicos, o que alimenta uma visão dicotomizada do homem pós-moderno. (SANTORO, 2005).

A generalização de uma visão dicotômica do corpo pós-moderno, os *cyborgs* virtuais, aliada a uma obsessão pela exibição desse corpo transformado nos meios eletrônicos – redes sociais virtuais – conduz a um narcisismo cibernético. É a veneração e cultuação do corpo-objeto, alienado e *erotizado* (SANTORO, 2005).

É certo, portanto, que essas situações são mediadoras e desafiadoras no contexto escolar e familiar. As relações professor/aluno, professor/professor, aluno/aluno estabelecidas na sala de aula são balizadas por intensas cargas de agressividade, ansiedade e violência física e moral.

A chegada e a incorporação das modernas tecnologias no cotidiano dos jovens transforma sua perspectiva de vida e a maneira de como ele estabelece os padrões de conduta e integração grupal.

A utilização do celular apenas como um aparelho telefônico está fora de moda. As múltiplas funções desse equipamento de multimídia, que inclui reprodução de música, acesso à Internet, a vídeos, a mensagens, à TV, transformam essa tecnologia como um novo conceito de vida. Torna-se um complemento de moda, necessário para integrar determinados grupos, marcando uma identificação social (SILVIA, 2008).

Esse fenômeno pode ser observado com o uso constante de fones de ouvido conectado ao aparelho celular para ouvir música em todos os locais. O fone de ouvido passa a ser um acessório obrigatório para os jovens e são utilizados no ônibus, no trem, no cinema, nas escolas, na rua, contribuindo para um isolamento social e individualista como propõe Lipovetsky (2007) e

proporcionando um comportamento autoregulador, de acordo com as autoras Szapiro e Resende (2010).

É interessante observar que esse quadro apresenta certas contradições, pois, ao mesmo tempo em que essas tecnologias podem provocar certo isolamento e comportamentos individualistas, tais equipamentos têm como característica a capacidade de juntar os jovens para dividir os mesmos hábitos e prazeres.

Para Martín-Barbero (2008) são esses reguladores, chamados de “reguladores secundários” – meios de comunicação e expressão que envolvem tecnologia, arte, música, mídias, moda – que correspondem com maior intensidade aos objetivos instáveis e moduláveis da juventude atual.

Para o autor, “a identidade do sujeito que habita nosso mundo ocidental é de um indivíduo que sofre de uma constante instabilidade identitária e uma fragmentação da subjetividade cada dia maior” (ibid, 2008, p.21).

Assim, a relação dos jovens com as tecnologias digitais provoca um desordenamento cultural, social e psicológico que interfere diretamente na construção da sua identidade. O processo de identificação e subjetivação, característico para definir uma posição da conduta (raciocínio moral) está à deriva no trânsito tecnológico. A mobilidade contínua e repetida entre diversos territórios reforçam a ideia de autoregulação e *desidentificação*. (MARTÍN-BARBERO, 2008; SILVIA, 2008; SZAPIRO; RESENDE, 2010).

Um quadro como esse registra as dificuldades que a escola e a família contemporâneas estão encontrando para definir estratégias educacionais que estejam de acordo com as expectativas dos jovens, sejam acolhedoras, orientadoras e que possam integrar o uso desses equipamentos.

Nesse caminho, os movimentos sociais juvenis ligados à arte, à cultura e ao esporte também podem representar uma visibilidade frente a um mundo descolorido desta fase do desenvolvimento, em especial para aqueles grupos menos privilegiados e das classes sociais mais populares. Nesses movimentos - *hip hop*, *street dance*, pichadores urbanos, projetos esportivos para cidadania – o jovem passa a ter um papel de integração e uma representatividade.

Como afirma Ozella (2003a), a adolescência ganha significados sócio-históricos e culturais, pois participa ativamente da construção da sua realidade. Portanto, há a necessidade de compreender esse momento de mudança para a elaboração de ações políticas, sociais, culturais e educacionais que acolham esse novo ator social.

O formato de comunicação da juventude atual realizado por meio de novas linguagens, expressões corporais, visuais, ritmos, imagens, rituais, adornos, tipo de moda e o uso excessivo das tecnologias, que pode aparentar condutas transgressoras, tem representado um dilema nos relacionamentos com a geração mais velha.

Algumas pesquisas que tratam da violência escolar, por exemplo, servem como pano de fundo para explicar os conflitos entre gerações. É um retrato da luta para marcar território que se desenrola no interior da escola. A falta de expectativa do jovem, a não identificação com temas que não despertam interesse ou a capacidade de sedução tecnológica, colocam frente a frente, adultos e jovens em idade escolar (MOIOLI, NICOLETTI, SOUZA, 2010).

Isso é um reflexo do que aponta Martín-Barbero (2008), para a crise que assola essas instituições. Se, por um lado, os jovens são estimulados a se libertarem e se constituírem como protagonistas históricos, culturais, procurando resolver sozinhos seus problemas emocionais e afetivos, como forma de eternizar-se, por outro, a geração anterior, que também quer usufruir da prerrogativa de não envelhecer, cobra desses jovens, valores que ela não quer seguir ou oferecer. Assim,

“enquanto o sujeito emerge, hoje, de um ambiente fortemente imaginal e emocional, a casa, em parte, e sobretudo a escola ainda se prendem a uma racionalidade que, em nome do princípio da realidade, expulsa o sujeito, não tanto pelo princípio do prazer, mas por sua sensibilidade. É esse o mundo em que vive o sujeito jovem, seja ele majoritariamente de grupos, pares, bandos, turmas, guetos, seitas e drogas (Ibid, 2008, p.22).

Portanto, as aparentes dissonâncias comunicativas entre a geração mais jovem e a mais velha, aqui representadas pela escola e pela família, parecem ser mais de ordem formativa e temporal. As tecnologias, as comunicações de massa representam uma parte importante para os deslocamentos dos jovens adolescentes e seus novos comportamentos. Entretanto, as instituições formativas precisam retomar as rédeas na condução da educação e formação do adolescente.

Apesar da imensa gama tecnológica na vida do jovem atual, ainda assim, os contatos pessoais são mais valorizados por eles, pois é frente a frente que conseguem expressar os sentimentos e as emoções mais fortes, dividir as experiências da semana e trocar as informações dos estudos, da profissão, da diversão, ou ainda vangloriar-se das aquisições tecnológicas mais recentes (MARTÍN-BARBERO, 2008). Esse estado condiz com Levy (2001b), quando afirma que

Os mundos virtuais interactivos, mais ou menos lúdicos, serão as novas obras de arte, os cinemas, os teatros e as óperas do século XXI. No entanto, continuaremos a deslocar-nos fisicamente e a encontrar-nos em carne e osso e, provavelmente, ainda mais que hoje, dado que os fenómenos de contctos, de relações e de interconexões de todas as espécies (virtuais ou não) serão amplificados e acelerados (ibid, 2001b, p. 56)¹⁹.

O que surge desse processo, então, com contatos e interconexões *aceleradas e amplificadas*, são as superficialidades e efemeridades dos vínculos afetivos e emocionais decorrentes do fluxo de informação proporcionado pela Internet. A biblioteca da escola, por exemplo, já não representa o espaço para as descobertas. Os territórios de convivência, de aprendizagem, de peregrinação, os caminhos, os distanciamentos e aproximações (virtuais ou reais) tornam-se valores relativos.

Como perspectiva de uma educação contemporânea, sem os vícios do modelo tradicionalista, a sociedade, e as instituições formadoras em geral,

¹⁹ Grafia da língua portuguesa de Portugal

passaram a compreender a liberdade e autonomia juvenil como valores intrínsecos, quase uma propriedade natural do ser humano (SZAPIRO; RESENDE, 2010).

Esse posicionamento provoca um distanciamento, ou a possibilidade de transferência da responsabilidade dos adultos para com a formação atitudinal dos mais novos. A ausência da autoridade, nesse caso, corresponde aos desajustes e distanciamentos entre as gerações. Tomados pelo excesso de autonomia e liberdade os padrões de condutas da geração atual (geração Z) desestabiliza a ordem e as relações com a geração anterior (geração X). Um inevitável choque entre o novo e o velho, o antigo e o pós-moderno.

8.3 A vilania das/nas redes sociais virtuais

Compreendo e partilho a nostalgia dos mundos onde bastava seguir o caminho dos antepassados para que tudo estivesse bem. Mundos em que o nascimento, as grandes etapas da vida e da morte se repetiam quase imutáveis seguindo a roda das gerações. Desses mundos onde os papéis estavam bem definidos e onde se podia ser um homem, uma mulher, um pai ou um filho pela integração numa ordem cósmica que sacralizava tudo (LEVY, 2001b, p.138)

Quando a Internet surgiu como um dos maiores fenômenos de comunicação de massa passou a ser alvo de discussões e pesquisas a respeito dos efeitos da sua utilização pelos usuários e os prováveis distúrbios que poderiam ocorrer com o uso frequente deste modelo de tecnologia.

Desde a metade da segunda década do século passado McLuhan (2002; 2009) já alertava para as consequências do uso exagerado das tecnologias, em especial a revolução que a TV começava a provocar nas estruturas sociais e, ainda, como essas novas mídias poderiam alterar as relações interpessoais.

Essas mudanças, de acordo com o autor, passavam a ser percebidas já na disposição dos móveis da sala para receber a nova integrante da família. A TV

passou a ser o centro das atenções sociais e com ela iniciaram-se os deslocamentos dos seus integrantes para novos ambientes domésticos internos e externos (MCLUHAN, 2002).

As gerações que vieram após o advento da TV foram alvo de exaustivas pesquisas que apresentavam cenários sombrios para o futuro da criança frente à exposição maciça às tecnologias de comunicação moderna.

Alguns posicionamentos pessimistas chegaram até a apontar a “morte da infância”, e outros, mais otimistas, posicionaram-se de maneira utópica em relação ao uso das tecnologias. Entretanto, todos comungam na ideia de que a chegada da tecnologia e do seu acesso de forma desordenada estavam afetando o processo de desenvolvimento da criança (BUCKINGHAM, 2007).

Assim, o primeiro aspecto a ser analisado refere-se ao aparecimento das novas mídias que integram os órgãos reguladores na formação do homem. Esse ambiente, associado às demais instâncias – ambiente familiar, escolar, esportivo – afigura-se como um importante *locus* de subjetivação do indivíduo.

No cenário atual, as mídias de comunicação continuam despertando discussões acaloradas no que se refere à regulação e composição dos grupos, à formação da identidade, às subjetividades para a construção do *self*²⁰, à inclusão e exclusão do sujeito.

Neste momento elas exercem papel preponderante na regulação e formação das subjetividades dos jovens adolescentes. Este processo, que antes era designação do mundo coletivo com a interação do sujeito/objeto/meio, agora se caracteriza pelos contatos sujeito/objeto (tecnologia) e múltiplos meios, restringindo a percepção do coletivo físico, material. Tal regulação multivariada (ou a falta dela) lhe atribui autonomia para adequar-se ao cenário em que vai transitar e realizar suas escolhas.

²⁰ Capacidade do indivíduo em construir uma consciência reflexiva, tendo em vista a capacidade de ter conhecimento sobre si e o mundo. Fundamenta-se nos aspectos descritivos da autoimagem e nos aspectos valorativos da autoestima. Para Jung, o Si mesmo, ou *self*, representa o homem inteiro, na sua totalidade, definindo o sujeito na sua essência (SI MESMO, 2013).

Em contrapartida, ao deixar o coletivo material, insere-se em um mundo imaterial, abstrato, ilimitado para navegar e optar diante de infinitas possibilidades de escolha, aquelas que lhe permitem reconhecer-se como sujeito real/irreal, concreto/abstrato, local/virtual, coletivo/individual, mas único.

Nas palavras de Rocha e Silva (2008), “para compreender as complexidades dos jovens contemporâneos, é necessário pensar a cultura midiática como elemento essencial na formação das suas subjetividades” (p.125).

Subjetividades que, de acordo com Deleuze; Gattari (2007), significam a possibilidade do reconhecimento do sujeito por ele mesmo, a partir de um movimento de oposição aos modelos pré-estabelecidos, codificados, que poderiam ser apenas centrados na interioridade. Os autores propõem a ideia de uma subjetividade móvel, desterritorializada, que pode excitar a construção de novos estilos de vida, levando-se em consideração as movimentações humanas, emergindo em territórios além do que se materializa.

No mundo pós-moderno, a concepção de homem estabilizado dilui-se no contexto das interações tecnológicas. O conceito de sujeito centrado, com uma configuração identitária única, não resiste a tamanha variabilidade e às nuances desse momento de transição (BRITO, 2012; TAVERNARI, 2011).

Portanto, a subjetividade não está centralizada em nenhuma unidade, com formas definidas ou mesmo de maneira universalizada. No momento atual, há um destaque para outras formas para sua compreensão: “Importa pensar uma subjetividade descentrada, múltipla, nômade, que dialoga com a superfície e não com o fundamento (BRITO, 2012. p.6).”

Percebe-se então que, neste contexto, as diferentes formas de comunicação moderna, entre elas as disponibilizadas pelas redes sociais virtuais, exercem papel regulador dessas subjetividades, e por consequência assumem o papel para balizar as ações cotidianas. Em resumo, associa-se aos grupos que desempenhavam esse papel. Nas palavras de Szapiro; Resende (2010), favorecem a autoregulação do indivíduo e tomam o lugar do “enunciador coletivo”.

Dito de outra maneira, o jovem é dotado de liberdade e autonomia para decidir aquilo que será significativo para sua vida, não necessitando

exclusivamente das informações das instituições que representam poder e autoridade para formar o senso moral. A regulação, portanto, as escolhas ocorrem também no plano virtual. Nesse ambiente, que de alguma maneira não deixa de ser coletivo, tomará suas decisões sem a tutela do sujeito físico, concreto, material, coletivo ou não.

Um segundo aspecto a ser analisado está relacionado aos movimentos e configurações assumidas pela comunicação de massa nesses ambientes. Em síntese, de que maneira as novas formas de comunicação alteram a relação do sujeito com os diferentes ambientes.

Em um panorama sombrio, manifestado pelas opiniões críticas em relação a juventude pós-moderna, aliado aos constantes conflitos de valores percebidos entre as diferentes gerações, o fato é que as redes sociais virtuais tornaram-se ferramentas que proporcionam prazer e encantamento pela velocidade com que permitem as trocas de informação.

O *Facebook*, por exemplo, atualmente ocupa o lugar central para a comunicação entre as pessoas, em especial pela geração mais jovem. A comunicação é realizada sensivelmente mais por imagens que propriamente por textos, seja pela oralidade seja pela escrita.

Exemplo desse fenômeno são as constantes mudanças das fotos no perfil do usuário com uma conta no *Facebook*. As imagens postadas que registram a última viagem, o jantar que está sendo preparado, o grupo reunido em torno do churrasco, um novo bem adquirido, a reunião da igreja, a foto do filho, do aniversário, do casamento, do passeio no parque, do bicho de estimação, etc.

Esse comportamento, de acordo com Almeida; Eugenio (2006), regula a necessidade da “presencialidade”, da “fiscalidade”, como forma de manter a relação e a atenção física por meio das imagens e da rede. Corresponde à intenção de lembrar os amigos que estão *on-line* a sua categoria de sujeito vivo, a existência real e virtual, mesmo que temporariamente, mesmo que essa condição seja virtual.

Em resumo, o indivíduo é tomado pelo medo e pela angústia de ser esquecido ao concorrer com uma infinidade de “coisas” postadas pelos outros componentes das redes de relacionamento participantes desse jogo.

O autorretrato captado através da imagem refletida no espelho com o auxílio de uma câmera/celular, com a veneração do dorso nu, seus volumes de músculos e o sorriso cheio de malícia, registra esse fenômeno. Ao divulgar essa imagem sensualizada na rede, valorizando seus atributos físicos e estéticos, o indivíduo incorpora um fetichismo virtual, um endeusamento narcísico para que todos possam admirá-lo, desejá-lo e torná-lo popular naquele espaço.

Isso não difere do que ocorre no meio acadêmico, familiar, artístico ou esportivo. A necessidade de exposição para conquistar reconhecimento e valorização pessoal permeiam os diferentes territórios.

O diferencial é que no ambiente virtual – no ciberespaço – essas conquistas são instantâneas. Caso não ocorram imediatamente, refaz-se a proposta com o uso de outras estratégias. Uma nova foto, um novo perfil, uma nova mensagem, novo *avatar*, constituem-se em um processo não finito até que se consiga acalmar, saciar os desejos, as sensações. Torna-se um processo dinâmico e permanente.

Assim, a mensagem eletrônica pode ser redistribuída (retuitada/compartilhada) inúmeras vezes pelo receptor, alterando-se o papel do sujeito nesse processo. No caso, a informação torna-se global, infinita, ganhando contornos de um novo modelo de comunicação que difere frontalmente dos modelos anteriores.

A utilização desse tipo de linguagem, com a comunicação sendo feita por meio de imagens, pode fazer parte de um novo processo que vai constituir uma plataforma moral de valores dúbios e inconsistentes.

O modelo de comunicação *on-line*, em rede, difere, por exemplo, daquele que se observa com a utilização do telefone, onde a relação emissor/receptor acontece de forma linear, parecendo não ser possível a reprodução dessa informação para mais pessoas como acontece na comunicação em forma de rede (NICOLACI-DA-COSTA, 2006).

Como destaca Levy (2000), no ciberespaço, a comunicação pode adotar outro modelo diferente das formas anteriores. Não se parece com o modelo via telefone, que se constitui na relação de uma pessoa para uma pessoa. Tampouco se assemelha com o modelo característico do rádio e da TV, no qual a informação é repassada de uma pessoa ou local para muitas pessoas ou locais.

O ciberespaço coloca em um mesmo ambiente todas as formas de mídias agrupadas, somadas, juntadas (a escrita, o telefone, a TV, o rádio, o GPS, o controle por satélite, a Internet, etc.), o que permite produzir velhos signos e reproduzir outros novos. Assim, a comunicação *on-line*, em rede, engloba os modelos anteriores de um para um, de um para muitos e se transforma em um modelo de muitos para muitos (CASTELLS, 2004; LEVY, 2000).

O receptor, então, deixa de exercer um papel passivo no processo de comunicação e transforma-se também em emissor, tomado pelo delírio, pelo fascínio e pela ansiedade da ação. As consequências dessa “atitude virtual” não são ponderadas e, portanto, não estão pautadas na relação de valores morais de outro ambiente qualquer. As valias são adequadas apenas para o ambiente das redes virtuais. Trata-se de um comportamento que não está preocupado com a preservação da privacidade.

Em tal ambiente, as regras estabelecidas estão reguladas pela liberação e divulgação das informações (pessoais ou não) de forma deliberada e imediata. Assim, as redes sociais virtuais – *facebook*, *twitter* – servem como meio para reforçar a ideia de que não deve haver privacidade. Torna-se um desejo do usuário que toda a rede virtual conheça instantaneamente seus feitos e suas conquistas (SETZER, 2012).

Daí a razão pela qual a publicação de todos os tipos de futilidades são “curtidos” e podem tornar-se “virais”. Receber uma mensagem de que determinada pessoa da lista de amigos “*atualizou sua foto do perfil*” pode despertar o desejo imediato de comungar com tal mudança, seja curtindo ou compartilhando a postagem, ou também seguindo o exemplo e alterando a própria imagem.

Outras formas de linguagem semelhante referem-se à publicação de algumas façanhas, anteriormente citadas, como, por exemplo, a foto de um jantar, o registro da superação de uma prática esportiva, uma viagem, um relacionamento amoroso, uma fofoca, um desabafo, uma ameaça, uma corrente de autoajuda.

Ao receber tais informações, o usuário, cultivador de futilidades, também publica situações idênticas, mesmo que elas não tenham acontecido. Iniciou-se assim uma competição virtual baseada em um fetichismo delirante, de subjetividades efêmeras e de identidades voláteis.

Nas palavras de Carr (2011), a compulsão pelo uso da tecnologia para enviar e receber mensagens, textos, fotos e todo tipo de informação inútil, tem relação com a necessidade de saber o que está acontecendo com a vida dos outros e ainda pela profunda ansiedade de permanecer todo o tempo inserido nesse contexto. Sem essa comunicação as pessoas correm o risco de se tornarem invisíveis e, portanto, esquecidas.

Isso decorre em razão do que Martín-Barbero (2008, p.25) chama de *tecnicidade comunicativa*, pela qual o sujeito inserido no ambiente virtual das redes dilui as linhas que demarcam a comunicação, alterando a subjetivação do sujeito. Dessa forma, a invenção de personagens para se comunicar com o mundo virtual tem como fundamento a necessidade de escapar dos constrangimentos que a sua identificação poderia causar perante própria responsabilidade social.

Portanto, existe a construção de um personagem adequado para cada ambiente. Um personagem para o mundo cotidiano, um para o mundo esportivo e outro para o mundo virtual, cada qual com um conjunto de direitos e deveres, hábitos e senso moral próprios. Entretanto, pode ocorrer uma interação desses diferentes personagens, criando uma confusão de identidade.

É o caso, por exemplo, dos indivíduos com um identificação exagerada com o papel que desempenham no esporte que, ao final da carreira, não conseguem desincompatibiliza-ser do personagem. Necessitam continuar no meio

esportivo como forma de preservação da identidade, da imagem, do personagem (MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004).

A partir dessa proposição, pela qual o indivíduo cultiva a liberdade de expressão, de transgressão e do deslocamento da irresponsabilidade compartilhada (na dúvida, a culpa é sempre da tecnologia e da Internet), a invenção do *outro eu virtual* acontece como forma de escapar da punição e do controle social. Assim, as identidades construídas a partir da subjetividade virtual podem não existir ou não passar de ficção (MARTÍN-BARBERO, 2008).

Ao perceber a prevalência das mídias virtuais no processo de integração e dos relacionamentos interpessoais, com a utilização das suas linguagens para mediar a relação do sujeito com o mundo – virtual e real – compreende-se a interconexão de diversos campos de ação. Assim, esses canais comunicativos, as redes sociais virtuais, podem ser encarados não só como um objeto, mas também como um sujeito da ação, que idealiza e executa o movimento, a servir como mediador e como condutor do processo. (STEFFEN, 2011).

Surge daí uma terceira linha de análise relacionada às possíveis alterações cognitivas provocadas pelo uso contínuo das tecnologias.

Essa combinação cérebro e informação que Levy (2001b) chama de *tecnicidade cognitiva* é que contribui para as mudanças relacionais do homem pós-moderno. Portanto, as alterações decorrem menos da relação homem-máquina mas muito mais da relação deste com as informações despejadas pela máquina sobre o indivíduo e o que ele faz com elas.

Diz o autor, “as redes de computadores suportam uma série de tecnologias intelectuais que aumentam e modificam a maior parte de nossas capacidades cognitivas (ibid, 2001b, p. 30)”.

Como lembra Turkle, (1999, p.121), “o aspecto subjetivo da tecnologia não está no que a informática faz por nós, mas no que ela faz conosco.” A comunicação instantânea proporcionada pela Internet, continua o autor, além de criar a base para a efetivação das relações, cria ainda um sentimento de filiação, de pertencimento às comunidades *on-line*, acelerando o processo de utilização das redes.

Para o autor, com essa diversidade tecnológica, as redes de comunicação transformam um sujeito em múltiplos sujeitos. A interação desses múltiplos sujeitos com o computador e as redes virtuais se dá também por múltiplas linguagens, transformando os modos de cognição e interação perceptiva (TURKLE, 1999).

Quanto às mudanças cognitivas provocadas pelo uso excessivo das ferramentas de comunicação disponibilizadas pela Internet, Carr (2011) e Setzer (2008; 2012) comungam da mesma opinião ao mostrar que esse hábito pode levar a uma perda sensível da concentração, da imaginação, alterando a forma de pensar e agir. Pode, ainda, contribuir para um aprendizado superficial, individualizado, fortalecendo uma cultura irrelevante e fútil.

Dada a plasticidade do cérebro, segundo Carr (2011), a introdução de uma nova tecnologia modifica as experiências relacionais entre o objeto tecnológico e a percepção e subjetivação do homem em relação a este objeto. Assim ocorreu com a invenção da escrita, da imprensa, da máquina de escrever, do telegrafo, da TV, enfim, de tecnologias que forçam um novo posicionamento da mente para a apreensão desse conhecimento.

Carr afirma ainda que, como tecnologia de comunicação, a Internet despeja inúmeras informações que desencadeiam estímulos sensoriais e cognitivos, provocando profundas alterações dos circuitos e das funções cerebrais. “Essas ações repetitivas e com grande interatividade com links e *hiperlinks* podem ser a causa do aparecimento de sujeitos adictos às tecnologias (ibid, 2011. p.162)”.

Essa tendência leva ao surgimento do sujeito multitarefa, que consegue realizar diversas atividades ao mesmo tempo. Com o auxílio de programas que alertam o usuário para a realização de uma tarefa, como por exemplo, o aviso da chegada em uma mensagem do *Facebook* ou um e-mail, o indivíduo interrompe o que está fazendo para iniciar outra empreitada (CARR, 2011).

Com isso, sua atenção fica dividida, as interrupções frequentes enfraquecem a memória, criam problemas de atenção, provocam tensão e ansiedade. As redes sociais utilizam esses sinais sonoros para lembrar a todo

instante o que os amigos estão fazendo naquele momento. Mesmo que seja uma informação banal, o aviso da postagem e a imediata interação é condição para satisfazer a sensação de reconhecimento e combater o medo da invisibilidade. (CARR, 2011)

Para tanto, Mamede-Neves (2006) argumenta que esse processo se dá em função da formação de redes simbólicas que proporcionam bem estar, satisfação, gozo e a sensação de prazer frente às infinitudes de *links* relacionados, oferecidos pela Internet. Essas ferramentas permitem ao usuário a sensação de acolhimento, dando a ilusão de que a máquina e seus recursos comunicativos são dotados de afeto que, logicamente, poderão suprir as carências emocionais como a solidão e a angústia.

Tal situação aponta para a humanização da máquina. Em tempos de Internet, os pequenos aparelhos de comunicação, como o celular, o *smartphone*, o *tablet* ganharam status de extensão do próprio corpo (NICOLACI-DA-COSTA, 2006a). E assim são tratados, como um órgão, um amigo, um integrante da família que exprime sentimentos como qualquer humano.

Já há algumas décadas, Ascott (1997), comentava a sensação de integração do corpo com a tecnologia, argumentando que cada fibra, cada nó, cada ponto da rede parecia pertencer a ele. “Minha extensão rede me define exatamente como meu corpo material me definiu na velha cultura biológica (p.336)”.

Isso se observa nas postagens do *Facebook* por meio de comentários que confirmam a sensação de humanização da máquina: “*deixei meu cel na UTI... tadinho*”, referindo-se a ter deixado o aparelho na assistência técnica; ou “*meu cel não quer falar comigo... tá de mal*”, para dizer que está sem rede de comunicação; ou “*a net caiu...*”, para dizer que está *off-line* e, portanto, invisível.

Uma quarta dimensão de análise concentra-se nas possíveis interferências da *net* na construção do senso moral, em razão da homogeneização das ideias e da padronização de comportamentos.

A questão levantada está em relação aos condicionamentos provocados pelo uso constante da Internet. Entre outras coisas, alinha-se o efeito subliminar

das mensagens postadas. Para Carr (2011) e Setzer (2012), quando a pessoa acessa a página principal do seu provedor, ou sua rede social virtual, aparecem inúmeras mensagens de *marketing* colocadas em posição estratégica na tela do computador e direcionadas para aquele perfil de consumidor. Mesmo que passem despercebidas do usuário, estimulam o subconsciente e causam um efeito subliminar.

O que se observa na interação homem-máquina-ciberespaço-redes virtuais é um forte atrativo para a perda do controle dos contextos em que o sujeito está transitando. Seus deslocamentos inter e extra rede provocam uma acomodação rápida e indolor.

Essa interação toma formas de controle que requisitam do indivíduo submissão, em razão da falta de experimentação das demandas emocionais de diferentes naturezas, como amor/ódio, alegria/frustração, inclusão/exclusão, fascínio/frustração, afeto/rejeição.

Nas palavras de Carr (2011); McLuhan (2002); Setzer (2012); entre outros, os sujeitos presos às distrações provocadas pelas tecnologias de comunicação, no momento, a Internet e as redes sociais, são menos capazes de demonstrar empatia, afeto, compaixão. Com a diminuição da capacidade de contemplação e reflexão, a Internet pode estar no caminho de sabotar o senso moral.

Setzer (2012), por exemplo, relata que, no período de desenvolvimento, a criança necessita de estímulos para despertar a autoconsciência e o autocontrole, como condição essencial para deixar um estágio de heteronomia e avançar para outro de autonomia.

Com as facilidades da *web*, tais aspectos podem ser negligenciados. Essa geração, então, enfrenta um amadurecimento precoce, que leva a criança a enfrentar as decisões sobre determinados dilemas de forma solitária e sem parâmetros. Daí poder faltar à criança capacidade de discernimento entre o certo e o errado, pela formatação de um raciocínio moral de acordo com o momento e o lugar do território em que está atuando.

A satisfação imediata dos desejos, o acesso livre a *links* e *hiperlinks* com informações descontextualizadas, frívolas, de pouca utilidade, que atendem os

anseios de toda ordem, supre os dissabores e as frustrações permitindo aos usuários vivenciar apenas os aspectos positivos dessa relação.

Carr (2011) compara essa situação com a conceituação de reforço positivo proposta por Skinner, ou seja, o jovem escolhe apenas aquilo que acredita ser positivo e prazeroso, procurando não manter relação com as experiências do chamado reforço negativo

No ambiente virtual a reprodução de ideias proporcionada pela triangulação homens/corpos/máquinas ganha outra dimensão, deixando que os aspectos abstratos das ações se transformem em situações reais. Sai de cena o modelo de comunicação linear, ponto a ponto, e entra a comunicação digital com intensa interatividade das comunidades virtuais.

O real e o virtual se fundem em uma dimensão singular, irrompendo as barreiras do real e do imaginário. Tudo é possível e permitido.

Santaella (2009) explica que, antes mesmo da mobilidade proporcionada pelas redes interconectadas, a tecnologia já se infiltrava no homem, provocando mutações significativas no estatuto do corpo. Entretanto, nesse momento das comunicações virtuais, o corpo (integral e holístico) altera a sua condição de existência à medida que o espaço virtual cruza com o espaço físico.

O corpo, ou seja, o homem, no ciberespaço ganha contornos hipermodernos e todas as características físicas, emocionais, culturais, sociais e morais desse momento. Logo,

“o corpo, cuja perda iminente foi tão lastimada, está na realidade se transformando rapidamente em um conjunto de extensões ligadas a um mundo multidimensional pautado pela interconexão de redes e sistemas *on* e *off-line*. (SANTAELLA, 2009, p. 134)

Com base nessa ideia, Pons; Pellanda (2011) lembram que as tecnologias portáteis reconfiguram a maneira do indivíduo perceber o mundo ao seu redor. Embora mantenha um corpo físico em um espaço e um tempo previamente determinados, as múltiplas relações e interações homem/máquina

adaptam as capacidades cognitivas para novas formas de conhecimento que integram um saber e um fazer.

Por essa linha de raciocínio, a interação entre um saber (conceitos) e um fazer (procedimentos) feita com base nas experiências dos deslocamentos territoriais virtuais, requer a configuração de um modelo inter-territorial que pressupõe uma dimensão atitudinal transitória.

Neste contexto de metamorfoses constantes, Levy (2001b, p.137), chama a atenção para a concepção de uma *inteligência coletiva*, pensada como uma *corrente* que integra a humanidade em complexas redes de comunicação, possibilitando a universalização do conhecimento, do mercado, da política, da cultura, dos hábitos, dos valores, enfim de todos os aspectos que regem o desenvolvimento e a inclusão dos indivíduos.

Para ele, o conceito de *corrente* diferencia-se do conceito de *cultura identitária*, na medida em que este último é um processo que reduz o homem e as suas experiências exclusivamente às comunidades regionais, com fronteiras pré-definidas em redes limitadas. (ibid, 2001. p.141).

A ideia de consciência coletiva, ou inteligência coletiva, ganha força quando se vê que todos compartilham tudo e comungam com as subjetividades das redes sociais. O sujeito, vislumbrando um protagonismo ilimitado, veste-se ao mesmo tempo de ator e expectador, emissor e receptor, autor e consumidor, concreto e abstrato, homem e mulher, racional e irracional adotando condutas padronizadas, com hábitos, costumes e desejos semelhantes que levam a uma massificação cultural.

Esse comportamento pode comprometer a percepção do indivíduo como sujeito. Assim,

“tanto o pensamento pessoal como o pensamento coletivo são circulações da atenção num imenso espaço virtual de significados, uma rede fluida de representações, de imagens e de tonalidades emocionais capazes de reorganizar instantaneamente as suas hierarquias e os seus sistema de proximidades (LEVY, 2001b, p.132)”.

Este posicionamento do autor requer uma reflexão quanto à libertação da raça humana diante da possibilidade efervescente de compartilhar tudo com todos, em todos os momentos. Terá o autor alertado para a emancipação do homem, criando um conceito de liberdade através do aprisionamento pelas redes, mas com garantias democráticas e humanistas? Ou, levando-se em consideração a homogeneização das ideias o homem viverá em bandos de nômades parecidos com zumbis abduzidos?

Carr (2011) trata dessa questão, ao considerar a possibilidade do aparecimento de uma inteligência artificial. Diante do fato da maquinização do homem derivada de sua artificialização tecnológica, seria ele levado a viver e a sentir-se como máquina, mantendo com ela uma relação para além da percepção técnica.

Mas Levy (2001b) também responde essas questões ao afirmar que a inteligência coletiva não se pode reduzir a uma cultura peculiar, na qual os indivíduos apenas reproduzem ideias e certas formas de vida onde se moldam as preferências estéticas, linguísticas, técnica, etc. Ele sugere a inteligência coletiva como uma corrente capaz de reconfigurar-se a partir da cultura identitária e de extrapolar as fronteiras geográficas, para tornar-se universal e atemporal, como por exemplo, a música, o futebol (p.143-5).

Nesse viés, Lipovetsky (2007) prega que as redes sociais virtuais e as novas mídias de comunicação acentuaram o problema da dissociação sistemática, tendo em vista que elas substituem de forma progressiva o estilo de vida antigo pelas interações virtuais.

Entretanto, esse comportamento cria um fenômeno contraditório, de efeito complexo, para que o homem pós-moderno possa compreendê-lo. Embora estejam dotados das mais modernas tecnologias, os indivíduos, mesmo melhor equipados eletronicamente, ainda sentem necessidade dos contatos físicos com os amigos (ibid, 2007, p.124).

A vilania das redes virtuais pode residir em um desses nós que liga as pessoas às máquinas, as pessoas às pessoas e as máquinas às máquinas,

proporcionando uma sensação de liberdade e ao mesmo tempo de aprisionamento.

8.4 A representação social do futebol e a subjetividade

“... dança é liturgia com os pés [...] O futebol parece ser o sucedâneo moderno desse tipo de dança, concorrencial e sacrificial [...] (FRANCO JUNIOR, 2007, p.225).”

Por meio de um exercício de imaginação, tentar comparar o modelo de esporte nos primórdios do século XX com o modelo que se conhece hoje parece uma aventura sem fim, marcada, por um lado, pelo saudosismo dos mais antigos e, por outro, por uma atitude quase grotesca para os mais jovens.

Entretanto, parece que o esporte, especificamente o futebol, no caso deste estudo, sempre fez parte desse mundo globalizado, intermediado pelas tecnologias, o que obriga os deslocamentos dos jovens em busca de glória, de fama, de *status* social, de atributos físicos específicos para a sua prática, que de certa maneira têm um clamor de liberdade, mas ao mesmo tempo ficam aprisionados em mundos de efemeridades e situações subjetivas.

Rodrigues Filho (2003) mostra que o futebol foi tratado como um fenômeno que demarcava e regulava as ações sociais, os comportamentos, os hábitos e os costumes de uma época. Metaforicamente, os deslocamentos individuais podem ser considerados como a capacidade dos atletas de serem elevados a um nível de reconhecimento social e serem igualados a outras autoridades com igual poder e prestígio, como um chefe de estado, por exemplo.

A ingenuidade, uma das características que marcaram o início das práticas do futebol, parece ser um bom argumento para essa análise comparativa, uma vez que o conjunto de representações sociais e valores atribuídos às práticas não era divulgado na velocidade dos dias atuais. Entretanto, mesmo assim, tudo era carregado de subjetividades, simbolismos e rituais que distinguiam a formação social.

As interpretações subjetivas e simbólicas que envolviam os participantes desse processo, como jogadores, torcedores, dirigentes, associados, entre outros, davam-se em um ambiente físico específico, concreto, fixo, regionalmente localizado, provocando um balizamento singular na formação do sujeito.

Os territórios de atuação eram rigidamente definidos, na medida em que ocorria uma elitização da prática do futebol por uma população exclusivamente rica, branca de origem europeia (FRANCO JUNIOR, 2007; RODRIGUES FILHO, 2003). Assim, o conhecimento, a formação dos valores, a definição dos papéis sociais, os atributos de gênero e a organização das classes como parte das representações sociais são marcas históricas e, portanto, culturais, relacionadas pela prática do futebol.

Ocorre, portanto, a formação de uma micro sociedade regulada por leis próprias, específicas, invioláveis e não compartilhada com outros ambientes, com as quais seus integrantes terão que compactuar, conviver e absorver para compor um personagem e desempenhar um papel de acordo com o que se espera socialmente (MOIOLI, 2004).

Nesse ambiente desenrolam-se todos os conflitos existenciais e as lutas pessoais para construir o conjunto de valores que acompanharão o indivíduo na sua trajetória esportiva e pessoal. Mediado pelos outros integrantes desse grupo social, o atleta transforma a subjetividade derivada desse ambiente para modelar-se, experimentar-se, transformar-se e dialogar com o mundo exterior. (ibid, 2004).

Na comunicação com o mundo exterior, projeta-se o ideal de homem e os atributos específicos para esse papel, o que significa carregar a marca do macho predador, viril, duro e inflexível diante de uma emoção qualquer. Belo, tatuado e hipertrofiado para combinar com os predicados de força e poder, formando um conjunto de qualidades que registra uma imagem sensualizada e erótica, mas virilizada em resposta à avaliação da sociedade. (MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004; MOIOLI et al, 2013).

Portanto, esta é a imagem captada pelas mídias e utilizada para simbolizar o modelo que melhor se adequa ao contexto social o qual é marcado pela necessidade da hiperexposição do homem de acordo com as proposições do

mundo pós-moderno. Em decorrência, as subjetivações ganham outros significados e são interpretadas de acordo com o desejo do sujeito.

A importância atribuída pelas mídias às competições internacionais possibilitou a mercantilização desse esporte e intensificou o desejo de ser reconhecido. O futebol passa então a ser um espelho que promove a visibilidade individual ou do grupo perante a sociedade. A valorização desse espetáculo eleva na mesma proporção, a valorização dos seus participantes. (FRANCO JUNIOR, 2007).

O ambiente esportivo no qual se encontram os atletas jovens, apesar do significativo interesse feminino pelo futebol, quando invadido pelas novas mídias virtuais e pelas tecnologias de informação, mantém-se como ambiente de participação exclusivamente masculina.

Com isso, parece que essas mídias produzem, promovem e reforçam um ambiente carregado de simbolismos que continuam despertando entre os jovens e adolescentes o desejo de pertencer a ele. Mesmo que para isso tenham que se submeter aos interesses de outros e pagar um preço elevado para tal conquista.

As representações sociais de um fenômeno, como lembra Moscovici (2001), contribuem para armazenar na consciência do sujeito formas de linguagem (verbal, corporal ou imagética) e transformar as subjetividades em atos concretos do cotidiano. Assim, pensando o futebol como uma representação social, pressupõe-se que os integrantes desse ambiente serão unguídos pelas subjetividades, pelas leis dos vestiários, pelas passagens abstratas, pela interpretação do outro na tentativa de construir os comportamentos individuais e coletivos.

No ambiente esportivo do futebol constroem-se significados individuais concretos a partir das subjetividades do outro coletivo. Como representação social, requer pensar o futebol a partir da sua dimensão coletiva. Tudo se torna complexo e coletivo e as relações acontecem de um para muitos e de muitos para um, do micro para o macro e do macro para o micro, promovendo-se trocas afetivas, sociais, psicológicas e emocionais para a manutenção da ordem.

Esse jogo de trocas não acontece apenas entre os atletas, mas também é construído na relação dos atletas com a torcida, por exemplo.

Uma recente publicação da foto do jogador Sheik beijando um amigo, nas redes sociais virtuais (TOMAZ, 2013), provocou a ira de parte da torcida corintiana por ela considerar que tal comportamento não se adequa àquilo que se espera de um atleta de futebol e ainda mais pelo medo da possibilidade de associar uma imagem homossexual aos torcedores da equipe. Essa atitude da torcida reforça o poder do coletivo na avaliação das condutas individuais no ambiente esportivo.

As ameaças dos torcedores contra o referido jogador com pichações de frases como “*viado não*”, ou, “*vai beijar na p.q.p*”, e ainda, “*gay não joga no time porque futebol é lugar de homem*” (ibid, 2013, p. *on-line*), não apenas representam um comportamento homofóbico, mas sobretudo a indicação de leis específicas que os participantes desse ambiente devem seguir.

Pois, nas palavras de Franco Junior (2007), na representação de coletivo, a relação da torcida com a equipe dá de forma narcísica, corporal, é a maneira encontrada de projetar-se na habilidade, na capacidade física dos jogadores que aquela admira. “Para cada torcedor, estar ali é uma forma inconsciente de receber atenção e afeto (p.311)”.

Nessa relação de transferência, não se admite a possibilidade de outras configurações sexuais, além daquelas estabelecidas e reconhecidas socialmente, que combinam qualidades específicas para o homem e para a mulher. Um ambiente endeusado, idolatrado e recoberto por aforismos sagrados e profanos não convive muito bem com a presença de atletas homossexuais no futebol (MOIOLI et al., 2013).

Portanto, as individualidades agrupadas e reordenadas no coletivo transformam o torcedor solitário em uma entidade dotada de força para impor os desejos do grupo, muitas vezes conquistadas por meio da força e da violência (FRANCO JUNIOR, 2007). Assim:

“Comportamento originado e justificado pela relação especular que une esses indivíduos. Eles desqualificam o Outro, no qual são projetados os sentimentos negativos do Eu. A violência, que é não-estima em relação ao Outro, torna-se então mecanismo de auto-estima (FRANCO JUNIOR, 2007, p.312)”.

A partir dessa personalidade coletiva, que conduz as normas individuais, o torcedor não pode admitir a existência de um atleta que não se ajuste às características da maioria, devendo, portanto, ser heterossexual, viril e vencedor. Ora, se o mundo do futebol não tem espaço para a existência de jogadores homossexuais, o que poderia representar a fragilidade do sujeito, por analogia, imagina-se que este esporte também não seja adequado para as mulheres (MACHADO, 2011; MOIOLI, 2004).

Daí a razão de os espaços e a valorização da prática do futebol feminino não recebem a atenção por parte do público, da imprensa, dos patrocinadores e em última instância, tampouco das instituições que administram essa modalidade. De acordo com Machado (2011), é uma maneira de reforçar as representações sociais desejadas a partir de um discurso mobilizador para perpetuar as diferenças de gênero. Futebol é coisa para macho e não combina com a docilidade que se espera da mulher.

Para Moscovici (2001), as representações sociais expressam de forma concreta as subjetividades e intersubjetividades contextualizadas pelos sujeitos, determinando a formação das ideias, teorias, pressupostos culturais, valores e normas, balizando a sua relação com o mundo objetivo. A partir dessa contextualização, submetem-se às regras do coletivo.

Portanto, as diferenças entre aquilo que é adequado para o homem e o que é socialmente apropriado para a mulher decorrem de um fator culturalmente construído de acordo com as condições sociais e econômicas, reforçado pelos padrões institucionais da família, da escola, da religião, das antigas e novas mídias.

Deste modo, as situações envolvendo as preferências sexuais daqueles que protagonizam o ambiente do futebol são balizadas de acordo com as raízes culturais do grupo, ficando, preferencialmente, na obscuridade para não

comprometer o ideal masculinizado desse ambiente. O anonimato de certa forma preserva o conflito moral motivado por essas escolhas.

Para Moiola (2004); Moiola et al. (2013), as relações homoafetivas formadas no futebol configuram-se permeadas por trocas materiais e de ganhos circunstanciais, puramente objetais, sem vínculos afetivos e muitas vezes baseados em chantagens emocionais e psicológicas.

De fato, o atleta percebe rapidamente que, para sobreviver em um ambiente hostil e com fortes concorrências individuais, precisa submeter-se às regras exclusivas desse ambiente. Mesmo que para isso, tenha que aceitar os caprichos sexuais de outro do grupo, seja o treinador, o diretor ou alguém que detenha o poder (Moioli, 2004).

Negar a homossexualidade faz parte do jogo de papéis em um mundo marcado pelos atributos masculinos. Nesse caso, o jovem deve comprovar ser homem heterossexual que joga futebol e demonstra força, virilidade, coragem, despido de dor física ou psicológica.

Para o atleta adolescente, conviver em um ambiente referendado por decisões intensas e contornar as demandas afetivas de um ambiente onde as subjetividades e as representações sociais direcionam para um mundo masculinizado e ao mesmo tempo compensar os impulsos e os assédios sexuais masculinos, coloca esse sujeito em um campo minado pela vulnerabilidade, no qual tem de jogar com dilemas de ordem moral (MOIOLI et al., 2013).

No ambiente do futebol, as subjetividades que provocam o delineamento estrutural do sujeito com ele mesmo são balizadas pelas leis dessa modalidade e pelas leis do vestiário. O atleta e seu corpo se inserem num complexo jogo de normas e códigos que regulam e regem suas condutas dentro e fora do campo. Refere-se a um controle do que é permitido e proibido realizar em público e nos vestiários. O corpo do estádio pode não ser o corpo da rua, o homem do estádio pode não ser o homem da rua.

Na mesma proporção em que o comportamento do jogador corintiano que publicou nas redes sociais virtuais o beijo dado no amigo provocou intensa revolta e crítica dos torcedores, essa atitude não receberia nenhuma manifestação

contrária se tivesse ocorrido com outro jogador da equipe para comemorar um gol. Além de não ser reprovado, esse gesto seria calorosamente incentivado e aplaudido.

Hoje as mídias digitais reforçam e massificam os atributos masculinos ideais com mais intensidade, do que aquilo que no passado era realizado apenas por aqueles que estavam diretamente envolvidos com o fenômeno, em um espaço geográfico físico demarcado pelos atletas e torcedores.

O futebol, portanto, continua representando o ideal de vida de grande parte dos adolescentes, seja por meio da prática, pela incorporação de hábitos, do controle midiático ou em batalhas virtuais.

Entretanto as novas mídias de comunicação virtual atropelam o tempo e o espaço para a compreensão das subjetividades desse ambiente como território formador dos sujeitos. O futebol como elemento de representação social manipulado pela mídia representa um ambiente de ganhos parciais para atletas adolescentes.

9 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo será descrito o tratamento metodológico que orientou a realização do presente trabalho. Em princípio, serão abordadas as bases ontológicas (frente ao paradigma das teorias críticas [realismo histórico]) e epistemológicas (interpretativistas, materialismo histórico-dialético) que fundamentam as escolhas das análises e o posicionamento em face dos objetivos e dos métodos da pesquisa.

A seguir, serão apresentadas algumas considerações a respeito das entrevistas utilizadas como técnica para a coleta dos dados e as possibilidades de coleta por meio do Facebook. Também será apresentado um breve quadro com as características dos participantes do estudo e os contextos em que estão inseridos.

A análise e o tratamento do material coletado teve como fundamentos teóricos a Análise Temática consorciada com a Análise de Discurso. Para finalizar, haverá uma descrição objetiva dos procedimentos adotados na realização das entrevistas via Internet, efetuadas por meio da rede social virtual *Facebook*.

A realização deste trabalho está em acordo com resolução n. 196, de 10 de outubro de 1996, apresentou processo exigido pelo Comitê de Ética, com todos os documentos, termos e declarações de consentimento, foi protocolado no CEP/UNESP sob o nº 5375/2011 e desenvolvido a partir do parecer CEP n. 083/2011

9.1 Posicionamento Ontológico e Epistemológico

As pesquisas em ciências sociais sempre foram pautadas pelo rigor científico que fundamentava as posturas positivistas e idealistas que pouco consideravam os fenômenos sociais (RICHARDSON et all, 2011).

Para compreender o homem pós-moderno como sujeito de horizontes alargados, interativo, multifacetado, cibernético e com inúmeras possibilidades em suas relações intra e interpessoais, a investigação dos fenômenos desse momento histórico tende a ter base no método do materialismo histórico dialético (BOCK, 2001; GONÇALVES, 2001; TRIVIÑOS, 2008).

O nomadismo que caracteriza as ações do sujeito pós-moderno coloca o homem no centro das atenções e discussões sociológicas, filosóficas e suas consequências psicológicas, tendo em vista que os relacionamentos nesse contexto são mediados de acordo com o papel que ele desempenha na sociedade.

Para analisar tal fenômeno, como propõem os fundamentos do método materialismo histórico dialético, deverão ser levadas em consideração a dinamicidade e as características da sociedade atual que está em constante movimentação, transformação e renovação em um processo constante de trocas. Isso pressupõe a compreensão de um homem integrado socialmente e historicamente (RICHARDSON et al., 2011). Como propõe Bock (2001, p.22), para a psicologia sócio-histórica, “falar do fenômeno psicológico é obrigatoriamente falar da sociedade. Falar da subjetividade humana é falar da objetividade em que vivem os homens”.

Em síntese, um posicionamento epistemológico, no método citado, tem como característica a preocupação de analisar a transformação do sujeito de maneira integrada ao fenômeno, levando-se em consideração a realidade e o contexto em que ele está inserido, as contradições e trocas como características para os movimentos de transformação da realidade que impulsionam a sua construção histórica (GONÇALVES, 2001).

Portanto, nessa relação dialética, os objetos, os sujeitos e os fenômenos são compreendidos na sua totalidade e em constante transformação. O movimento, ora convergente, ora divergente, é próprio desse método de investigação, contribuindo para seu entendimento de maneira qualitativa (Bock, 2001).

Para Triviños (2008), por exemplo, não existe objeto sem sujeito, fato que proporciona atribuição de significado às coisas. A partir de tal interação sujeito e objeto, o conhecimento vai-se construindo nessa relação dialética.

9.2 Abordagem e natureza da pesquisa

Diante do recorte epistemológico apresentado, este trabalho, portanto, aponta para uma pesquisa de natureza aplicada, com uma abordagem qualitativa e um objetivo descritivo.

As pesquisas de natureza aplicada, de acordo com Thomas; Nelson (2002), têm como objetivo a produção de conhecimento para aplicação a curto ou médio prazo, solucionando possíveis problemas de ordem prática. Pode representar novas descobertas para o que foi investigado nas pesquisas de natureza básicas.

Em relação a abordagem qualitativa, Chizzotti (2006, p.221), argumenta que “[...] qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível.”

Assim, as pesquisas qualitativas possibilitam compreender dados relacionados ao domínio psicossocial, que são mascarados por outros métodos de pesquisa. Elas possibilitam ainda, entender o funcionamento de grupos sociais de forma integrada, evitando a fragmentação ou o isolamento de determinados fenômenos. Portanto, são desenvolvidas de forma dinâmica com o processo histórico-social vivenciado pelos sujeitos da pesquisa. (HAGUETTE, 2003; TRIVIÑOS; 2008).

Para Richardson et. all (2011), por exemplo, a pesquisa qualitativa representa a possibilidade de atender as investigações que não comportam esquemas estatísticos ou quantificáveis e que necessitam descrever a complexidade de determinados fenômenos e estruturas sociais. Portanto,

caracteriza-se pela compreensão detalhada dos significados que os participantes da pesquisa atribuem às suas experiências.

9.3 A entrevista semiestruturada como técnica para coleta de dados

A entrevista semiestruturada pode ser compreendida como um técnica para coleta de dados que parte de temas chave que geram várias outras questões que surgem a partir das respostas oferecidas pelos participantes. A técnica desenrola-se a partir de um esquema básico mas que permite a intervenção do pesquisador no decorrer da coleta. Essa interação mediada pelo pesquisador proporciona uma maior riqueza de detalhes para a análise posterior (LUDKE; ANDRÉ, 1986).

Triviños (2008) lembra que as questões que orientam a entrevista semiestruturada nascem da teoria que fundamenta o estudo e das informações recolhidas a respeito do fenômeno social que será investigado. Isso contribui para a criação de um roteiro de questões para orientar o diálogo entre o pesquisador e o participante.

As entrevistas ganham importância nas pesquisas qualitativas na medida em que representam um instrumento de coleta de informações preciosas numa perspectiva sócio-cultural: “na entrevista é o sujeito que se expressa, mas sua voz carrega o tom de outras vozes, refletindo a realidade de seu grupo, gênero, etnia, classe, momento histórico e social (FREITAS, 2002, p.29)”.

Ali os participantes do estudo podem contextualizar mais longamente sua posição em relação aos temas sugeridos, pois lhe é garantida mais liberdade para expressar sentimentos e emoções que outras técnicas não propiciam. Os aspectos de maior relevância são discutidos com mais profundidade, garantindo-se uma coleta de dados mais abrangente (VIEIRA, 2009).

Outras considerações apontadas por Triviños (2008) estão relacionadas aos cuidados que o pesquisador deve ter ao iniciar o processo de coleta. Antes

das entrevistas, lembra o autor, o pesquisador deve esclarecer os objetivos da pesquisa aos participantes, apresentar o teor dos temas gerais, conduzir as entrevistas sem interferir nas respostas, criar um clima amigável para deixar o sujeito tranquilo, participativo e de confiabilidade.

9.4 A realização das entrevistas pela rede social *Facebook*

Ao ser exposto à revolução tecnológica e às novas mídias de comunicação digital, o homem sofre as interferências características das mudanças de época e assume outros posicionamentos e atitudes que permitem a sua admissão no processo de transformação. Assim, os jovens e adolescentes pós-modernos são “*cibernéticos*”, criam novas formas de relacionamento, convivem virtualmente, isolam-se no *ciberespaço* e atuam pelos novos meios de comunicação. Apesar do anonimato eletrônico, organizam-se em tribos para definir padrões de comportamento.

Um cenário como esse facilita e permite a adoção da *Internet* como uma das novas estratégias para a coleta de dados em estudos com uma vertente qualitativa. Como aponta Fragoso; Recuero; Amaral (2011), o ciberespaço oferece ao pesquisador toda a complexidade e os desarranjos que a sociedade moderna está vivenciando. Por isso, constitui-se como uma rica fonte de dados para pesquisa. As observações, as dinâmicas participativas e as entrevistas acontecem em tempo real pelos meios de comunicação escolhido pelos jovens e adolescentes da atualidade, ou seja, pelas as redes sociais virtuais.

Assim, redes de comunicação, como o *facebook*, *twitter*, *youtube*, por exemplo, passam a ser espaços ideais para a coleta de dados, para as observações do comportamento e dos códigos produzidos pelos usuários destes *ciberplaces* (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011; KOZINETS, 1998; REBS, 2011; ROCHA; MONTARDO, 2005).

A interação realizada por meio das redes sociais produz textos, diálogos, resenhas e outras narrativas que registram a ideologia, os hábitos, os costumes e o comportamento das comunidades virtuais. Esse material pode ser utilizado como objeto de estudo e pesquisa, pois são dados que integram o contexto histórico, social e cultural de um grupo.

As pesquisas realizadas por meio das redes sociais da *Internet* são denominadas de etnografia virtual, ou *netnografia*. Esta proposta surge como uma nova ferramenta metodológica para investigar os fenômenos que se manifestam a partir das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011).

Para Santaella (2009), as comunidades virtuais funcionam como aldeias globais, pelas quais a comunicação e a troca de mensagens são realizadas via redes no ciberespaço. Esse fenômeno cria uma multiplicidade de interação, facilitando o acesso às pessoas que circulam pelas estradas virtuais, o que contribui para a participação de um grande número na coleta dos dados.

Entretanto, argumenta a autora (ibid, 2009), esse fator pode interferir na coleta, tendo em vista que em seus ambientes virtuais os indivíduos estão imersos em realidades imaginárias e propensos a criar novas identidades. O ciberespaço possibilita a criação de *avatares* com perfil *fake* e com isso podem imprimir nas respostas falsos argumentos de acordo com o personagem criado.

Ocorre que, de acordo com Kozinets (1998), mesmo em ambientes da realidade real não há garantias de que a narrativa do participante seja verdadeira, transparente. As entrevistas face a face também não garantem a fidedignidade das narrativas, pois o participante pode criar um personagem e emitir respostas falsas para agradar ou confundir o pesquisador

Na tentativa de reduzir os riscos da realização de uma pesquisa que utiliza recursos da *Internet*, vale seguir os argumentos deste autor (ibid, 1998), que orienta para a adoção de critérios rígidos na seleção dos entrevistados, uma vigilância constante na comparação dos textos escritos quando a entrevista for interrompida e reiniciada em outro momento e a análise minuciosa do perfil apresentado pelo participante nas diferentes redes sociais virtuais, por exemplo.

Em relação a este estudo especificamente, um dos cuidados tomados foi realizar o primeiro contato na forma presencial. Este procedimento permitiu aos participantes esclarecer qualquer dúvida em relação à pesquisa e conhecer pessoalmente o pesquisador, fatores que contribuíram para dar credibilidade à proposta e confiança na relação iniciada.

A partir deste primeiro contato realizado face a face, outros sujeitos foram indicados e sugeridos pelos primeiros participantes. Com isso foram convidados a participar da pesquisa e inseridos no grupo. Os contatos subsequentes realizaram-se por meio de um grupo secreto criado na rede social *Facebook*, apenas com os sujeitos que aceitaram participar da pesquisa e as entrevistas foram conduzidas no ambiente virtual por meio do *chat* de bate papo.

Para o encaminhamento das discussões nos encontros virtuais, foi elaborado um guia com temas referentes a diferentes contextos frequentados pelos adolescentes, como, por exemplo, o ambiente do cotidiano, o esportivo e o virtual.

O roteiro está de acordo com o que Robinson (1999) chama de técnica de entrevista. Ainda de acordo com Smithson (2000), o guia segue o molde de uma entrevista semiestruturada.

9.5 Fundamentação para análise dos dados

Ao final das entrevistas e de posse das narrativas dos participantes, os dados foram codificados com base na Análise Temática (BRAUN; CLARKE, 2006, 2012, 2013), que orienta a codificação e seleção de temas. Por fim, os temas foram tratados a partir da técnica de Análise de Discurso de acordo com as considerações de Orlandi (2010); Pêcheux (2009).

A Análise Temática é um procedimento básico com competência para a análise qualitativa da pesquisa, que propicia uma visão clara e cuidadosa dos dados. Permite ainda alargar e flexibilizar a análise do material recolhido ao

utilizar como fonte os relatos de experiências, representações sociais, fenômenos sociais em diferentes contextos.

Para Braun; Clarke (2006), a Análise Temática é um método que identifica padrões de significados no conjunto de dados o qual contribui para encontrar uma resposta ao problema de pesquisa. Esses padrões são identificados e analisados por meio de um processo que consiste na familiarização, codificação, nomeação dos dados e no desenvolvimento dos temas para análise (Braun; Clarke, 2006, 2013).

Trata-se, portanto, de um método flexível que permite ao pesquisador compreender e analisar os dados de diferentes maneiras, possibilitando verificar os significados em todo o conjunto das informações recolhidas ou apenas um fragmento do fenômeno estudado (Braun; Clarke, 2012).

Os procedimentos para a utilização da Abordagem Temática envolvem seis passos importantes para a codificação e a elaboração dos relatórios. O primeiro deles é a *Familiarização dos dados*, que envolve a leitura e a releitura do material coletado; o segundo é a *Codificação*, na qual se apontam as características mais relevantes, extraindo-se as unidades significativas do texto; o terceiro é a *Procura por temas*, com a identificação de possíveis padrões e o agrupamento deles em temas; o quarto é a *Revisão dos temas*, onde ocorre o seu refinamento. Aqui se verifica se a codificação conta uma história convincente dos dados; o quinto refere-se a *Nomeação dos temas*, etapa em que se desenvolve uma análise detalhada de cada um dos temas, produzindo-se uma história para cada um; e, finalmente, o sexto passo, que consiste na *Redação* envolvendo a narrativa detalhada, crítica e analítica contextualizando os extratos recolhidos com a literatura existente (Ibid, 2012),.

Embora essas fases sejam sequenciais, não há critérios rígidos para a construção dos códigos e temas. Pode haver uma retomada do processo, reiniciando-se e refazendo-se a codificação, realojando e redistribuindo os códigos de acordo com novas interpretações.

Já a Análise de Discurso que fundamentará o tratamento dos temas e códigos elencados integra ela a linguagem, a história e a ideologia, três aspectos

que marcam a formação do sujeito constituindo-se como base para materializar os ideais históricos e culturais (CAREGNATO; MUTTI, 2006).

Ao utilizar a técnica da Análise de Discurso, a finalidade é a de compreender que as novas tecnologias digitais surgem como um dos mais significativos fenômenos da sociedade pós moderna, constituindo-se como uma poderosa forma de comunicação entre as pessoas. O discurso, nesse ambiente, passará pela mediação desses recusos eletrônicos e constituirá uma relação dialética, multifacetada, efêmera, pluridirecional dos contatos firmados entre os usuários das redes virtuais.

Para Orlandi (2010); Pêcheux (2009) o discurso representa a palavra em movimento, pois a partir da linguagem o homem estabelece uma articulação com a realidade social. A técnica tem como meta compreender “como um objeto simbólico produz sentidos, como ele está investido de significância para e por sujeitos (ORLANDI, 2010, p.26)”.

O discurso, para estes autores, deve ser compreendido para além dos signos que representam as palavras numa mensagem emitida entre um sujeito e outro. Os significados, a amplitude e o raio de alcance deste diálogo marcam a interferência da ação. Assim, os efeitos, os sentidos, os significados produzidos pelos interlocutores, o objeto sócio-histórico e a linguagem para narrar o fenômeno compõem a totalidade do discurso.

Pêcheux (2009) ensina que o discurso trabalha as convenções entre o sujeito, a língua e a história, numa relação dialética. Contudo, uma mensagem, ou mesmo uma palavra ao ser deslocada para outro território ou contexto, ganham outros sentidos e significados.

No processo da formação do discursos as metáforas apresentadas pelas mensagens direcionam sua interpretação para além do texto. A metáfora na Análise de Discurso tem a função de dar significado à palavra, representa o modo como compreendê-las. Orlandi (2010) argumenta que a significação das palavras está ligada à formação discursiva e que, por sua vez, está ligada à ideologia.

Portanto, para a Análise de Discurso a ideologia assume papel de evidência por estar atrelada à construção do sujeito histórico. Pêcheux (2009), ao

contextualizar a ideologia, diz que toda formação discursiva aparenta uma dependência em relação a todo o contexto, em especial às forças de dominação e poder. Nesta perspectiva ideológica o sujeito e o sentido do discurso complementam-se, constituem-se ao mesmo tempo.

A Análise de Discurso possibilita a compreensão, de forma simbólica, do significado das relações de poder: "...não há discurso sem sujeito. E não há sujeito sem ideologia. Ideologia e sujeito estão materialmente ligados. [...] a ideologia intervém com seu modo de funcionamento imaginário. (ORLANDI, 2010. p. 47-48), ou seja, pelo convencimento, organizam-se as estruturas que dão formas ao poder.

9.6 Participantes

Participaram desse estudo 14 (quatorze) atletas da modalidade de futebol, com idade entre 16 e 19 anos ($\pm 17,35$), do sexo masculino, matriculados e frequentando a escola, e todos eles vinculados a uma equipe oficial de futebol, participando de campeonatos oficiais nas suas categorias.

Uma condição essencial para a realização deste do estudo trabalho foi a de que os atletas tivessem acesso regular às comunidades virtuais, mantendo páginas pessoais e atualizadas no *Facebook*. Este fato possibilitou que os aos participantes não ficarem fossem limitados apenas a uma equipe, uma cidade ou uma região.

O grupo era composto por 4 (quatro) atletas que declararam-se negros e 10 (dez) brancos; 04 (quatro) declararam-se da religião evangélica e 10 da religião católica. Deste total, 10 eram do Estado de São Paulo, 01 de Goiás, 01 do Mato Grosso, 01 de Minas Gerais e 01 da Bahia. Em relação a escolaridade, 09 frequentam a escola no Ensino Médio, 04, o curso de graduação em Educação Física e 01 terminou o Ensino Médio. Outras características apresentadas pelo grupo foram: o tempo de prática da modalidade alcançou média de 7,5 anos e o

tempo de permanência nas redes sociais virtuais ou outras atividades na Internet foi de 3,6 horas/dia.

9.7 O roteiro da coleta de dados – entrevista pelo Facebook

Com o advento da Internet e as das ferramentas de comunicação criadas para agrupar os usuários em comunidades virtuais, surgiu uma nova opção para a coleta de dados para as pesquisas, em especial as de abordagem qualitativa.

Se outrora os encontros para as entrevistas eram realizadas em horários e locais específicos, de acordo com a possibilidade do participante, atualmente esses procedimentos podem ser conduzidos em qualquer lugar e hora, utilizando-se para isso os recursos eletrônicos, como *Skype*, *e-mail*, *google.docs*, *chats* de bate papo, grupos de discussão nas redes sociais e outros expedientes que facilitam o contato entre duas ou mais pessoas. Com o aproveitamento desses recursos, a coleta de dados para a pesquisa foi realizada pela rede social virtual *Facebook*, atualmente uma das mais utilizadas para a comunicação entre as pessoas, em especial entre jovens e adolescentes.

Inicialmente foi criada uma conta no *Facebook* com a finalidade exclusiva de coletar dos dados do estudo. Para manter o anonimato e preservar a identidade dos participantes, todos os contatos, conversas e diálogos foram realizadas em um grupo secreto que permite ao administrador do grupo o total controle dos acessos e da participação dos indivíduos cadastrados. Nesta conta, tendo o pesquisador como administrador, não foi aceito nenhum pedido de adesão de interessados que não fossem os sujeitos selecionados para a pesquisa.

Efetuada o primeiro contato na forma presencial, foi enviado um convite, via sistema de mensagem do *Facebook* para o atleta previamente contatado. O convite continha as informações a respeito do estudo, esclarecendo os objetivos e os propósitos do trabalho. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi

anexado juntamente com a mensagem. Assim que a resposta ao convite retornava confirmando o aceite, o atleta era inserido no grupo secreto e estava apto a dar início a participação.

Para a entrevista foi elaborado um guia de perguntas semiestruturadas (APÊNDICE 03, p.267), destacando diversos temas e situações do ambiente do cotidiano, do ambiente esportivo e do ambiente virtual. O guia abordou alguns problemas enfrentados pelo atleta de futebol como, por exemplo, aborto, eutanásia, drogas, corrupção, suborno, *fair play*, sexualidade, entre outros. Para incentivar a participação do atletas, alguns temas foram ilustrados com o compartilhamento de vídeos que ilustravam a questão que estava sendo abordada.

Por exemplo, em relação à questão da homossexualidade no esporte, para estimular os comentários e ilustrar o tema, foi inserido como anexo, um vídeo com a entrevista do ex-atleta de futebol Neto, hoje comentarista esportivo, em um programa de TV conduzido pela jornalista e apresentadora Marília Gabriela. O vídeo com a entrevista foi editado e disponibilizado pelo pesquisador na rede social *youtube*, no endereço: <http://youtu.be/dYy3goUI2-w>

Os contatos mantidos com os atletas por meio do *chat* de bate papo do *Facebook* e os diálogos produzidos com as questões apresentadas pelo pesquisador foram armazenados como arquivo de texto. Alguns diálogos mantidos por meio de vídeo, recurso também utilizado e disponibilizado pela rede, foram gravados como arquivo de voz e transcritos ao final da conversa.

10 TRATAMENTO, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.

A partir do *design* da investigação qualitativa que tem como base a coleta e o tratamento de dados de um fenômeno social, muitas vezes marcado por significados e códigos subjetivos, este capítulo mostrará a trajetória realizada na tentativa de responder a questão de partida do presente estudo.

Aqui se inicia a trajetória para esclarecer “*qual a percepção os jovens atletas de futebol manifestam em relação à moralidade ao compartilhar diferentes ambientes/territórios da sua vida cotidiana, esportiva e virtual.*”

Como já esclarecido no capítulo dos procedimentos metodológicos, o percurso utilizado para tal propósito tem como base a abordagem qualitativa com seu objetivo descritivo.

A abordagem qualitativa em pesquisa pressupõe compartilhamentos intensos entre pessoas e fenômenos a fim de garantir a interpretação dos significados observáveis ou ocultos dessa relação e pretende apresentar os resultados dessa análise pelo pesquisador (CHIZZOTTI, 2006).

Por esse viés são possíveis outras formas de análise que não sejam apenas quantificáveis e estatísticas como ocorre em outras áreas de investigação. A coleta de dados nessa vertente permite que os participantes expliquem os significados de suas experiências (RICHARDSON et. al, 2011). Comporta ainda direcionar a análise numa perspectiva sócio-histórica, que procura compreender os sujeitos participantes e o contexto no qual estão inseridos (FREITAS, 2002).

Portanto, os dados recolhidos foram organizados e codificados para posterior análise de acordo com a Análise Temática, base teórica de Braun; Clarke (2006, 2012, 2013).

Para essas autoras, a técnica de análise de dados com base na Análise Temática, por sua característica flexibilizadora, permite uma visão ampla e cuidadosa dos dados. Assim, é possível identificar unidades e padrões significativos no material coletado, dando origem aos temas de análise (Ibid, 2006, 2013).

Por apresentar tal flexibilidade, a técnica permite analisar os dados de diferentes maneiras, facilitando um exame mais profundo do fenômeno e ainda questionar os significados diluídos, os pressupostos, as ideias que não estão explícitas, trazendo à tona aquilo que os textos e os números não dizem (BRAUN; CLARKE, 2012).

A Análise de Discurso sustenta a interpretação dos dados, com base nos pressupostos teóricos de Pêcheux (2009). Portanto, as unidades significativas – padrões de dados que, extraídos da entrevista, não perdem o significado fora do contexto – ganham a interpretação a partir das ideologias e da historicidade do sujeito.

Ao pensar a análise de discurso como uma forma de recuperar o que foi dito e, portanto, reconstruir a história do sujeito, como aponta Brandão (2009; 2003), vale lembrar que as transcrições dos textos estarão de acordo com a escrita utilizada pelos participantes na Internet. Portanto, serão respeitadas as formas de postagem com erros de ortografia e concordância, as micronarrativas na forma de onomatopéias e outras figuras ou símbolos que expressam sentimentos.

10.1 Levantamento das etiquetas, unidades significativas e codificação.

A partir das orientações de Braun; Clarke (2006, 2012), na utilização da Abordagem Temática como procedimento de análise para os dados coletados, inicialmente foram efetuadas várias leituras das entrevistas, com a finalidade de propiciar a familiaridade com o texto. Esse procedimento permite a identificação de extratos relevantes para a formação dos temas centrais de análise. Todavia, a cada releitura sempre é possível avançar para outros temas, até que finalmente se consiga uma saturação desses dados e nada mais possa ser diagnosticado.

Depois de realizada a leitura do material coletado, o procedimento seguinte foi transformar a cópia integral do texto gravado no *chat* de bate papo do

Facebook, em um quadro geral para cada atleta entrevistado com as respostas às perguntas formuladas e os possíveis desdobramentos do assunto, conforme modelo apresentado no Quadro 01, referente a participação do atleta 01 (APÊNDICE 06, p. 283).

Tal processo é definido pelas autoras Braun; Clarke (2012) como a fase em que ocorre a classificação das etiquetas do texto. A definição das etiquetas implica em agrupar as informações de acordo com as considerações que representem adequadamente a transcrição das entrevistas, quando repetem um determinado padrão de informação.

Posteriormente a definição das etiquetas, foram selecionadas as principais unidades significativas dos textos referentes às etiquetas quando foi possível extrair os códigos para discussão e análise.

As unidades significativas são pequenos fragmentos de texto retirados das entrevistas que podem representar uma ideia, um episódio ou uma pequena amostra da informação que está nas entrelinhas e que, mesmo quando extraídas do texto original, não perdem o sentido (CÔTÉ; SALMELA; RUSSEL, 1995).

Esse processo permite a codificação e a elaboração de agrupamentos de acordo com as características mais relevantes, com a identificação de possíveis padrões para formar os temas que surgem no decorrer do processo e que culminam nas categorias de análise.

Após a elaboração de um quadro geral com as respostas dos atletas, as etiquetas e as unidades significativas foram agrupadas de acordo com que representam para os ambientes que compõem os territórios nos quais os jovens atletas de futebol transitam no seu dia a dia. Assim, foram levantadas três áreas distintas com frequência constante: a) ambientes do cotidiano; b) ambiente esportivo e c) ambientes virtuais.

Deve-se levar em consideração que cada um dos ambientes identificados é dotado de domínios peculiares em que os adolescentes interagem, criam redes de comunicação, transformam as subjetividades em conhecimento. Neles, existem leis específicas que regem as normas de convivência, os ajuizamentos e as avaliações pessoais e do grupo.

Os quadros 02 (APÊNDICE 07, p. 296); 03 (APÊNDICE 08, p. 297) e 04 (APÊNDICE 09, p. 300) exemplificam a codificação realizada de acordo com a entrevista do atleta participante 01, com as etiquetas e unidades significativas que representam os ambientes do cotidiano, esportivo e virtual.

A fim de ter sempre em pauta a pergunta de partida para a elaboração deste estudo, “*qual a percepção dos jovens atletas em relação à moralidade ao compartilhar diferentes ambientes/territórios da sua vida cotidiana, esportiva e virtual*”, concluído o diagnóstico das unidades significativas referente a cada atleta e a cada ambiente, a próxima etapa da codificação procurou levar em consideração uma aproximação dos temas com a pergunta de partida.

Vale lembrar que, de acordo com Braun; Clarke (2012), uma unidade significativa do texto pode ser codificada em mais de um tema, tendo em vista a dinamicidade e a flexibilidade da Análise Temática. Assim, um mesmo extrato pode aparecer em apenas um ambiente, em dois ou nos três ambientes simultaneamente.

Daí, um novo quadro foi elaborado com os principais trechos extraídos das narrativas, em que foram direcionados aos temas que possam representar alguma forma de respostas para a questão geral.

Como exemplo, o quadro 5 (APÊNDICE 10, p.301), apresenta a definição dos subtemas e os respectivos trechos extraídos das respostas de apenas alguns atletas para o ambiente do cotidiano. Este procedimento estendeu-se para todos os participantes e para os demais territórios, aqui denominados como ambientes, os quais exercem significativa influência na vida pessoal, social e profissional do adolescente.

O primeiro tema geral foi denominado de *Ambientes do cotidiano: enfrentamentos do jovem atleta atual*. Relativamente a este tema foi possível identificar três subtemas para interpretação e análise, definidas a partir de uma aproximação com os problemas apresentados para os participantes: 1. Criminalização relativa; 2. Moralidade diluída, 3. Solidariedade sintética, nomeadas a critério do pesquisador.

No segundo tema geral denominado de *Ambiente esportivo: escalação do jovem atleta no jogo*, a partir da codificação das narrativas dos atletas de futebol identificou-se cinco subtemas que foram nomeados como a) Liderança: conformidade e hesitação; b) Futebol: comércio popular; c) Premiação: Mala de Pandora, d) *Fair Play*: jogo entre razão e emoção, e, e) Relações afetivas: um jogo regido pela vulnerabilidade e pela glória.

Para o terceiro tema geral, denominado de *Ambientes virtuais: o “não lugar” do jovem atleta*, a intenção foi compreender as relações interpessoais no ciberespaço e suas implicações com a moralidade. Este tema de análise foi dividido em quatro subtemas codificados como: a) O *ciberlíder*: liderança de quem?; b) Os *ciberfetiches*: eu me amo; c) As *ciberamizades*: reais e quiméricas, e, d) Os *cibercaminhos*: chegadas e partidas.

10.2 Ambientes do cotidiano: enfrentamentos do jovem atleta atual.

A discussão de temas da vida cotidiana marca as circunstâncias de enfrentamento do jovem pós-moderno, partilhadas no plano social, econômico, profissional, educacional, familiar e religioso, áreas que compõe o território do seu dia a dia, onde acontecem as batalhas necessárias para a sua relação com um mundo que poderia ser chamado de concreto.

Neste ambiente, as instituições que coordenam a vida social são carregadas de subjetividades, de elementos não-familiarizados, dilemas e conflitos verificados como ancoragem para que os sujeitos transformem essas experiências em conhecimentos para conduzir a vida em grupo (MOSCOVICI, 2001).

Essas instituições são a marca forte de uma rede de transmissão de informações culturais, normas de controle, condutas reguladoras, princípios e virtudes que importam para a formação do raciocínio moral do sujeito.

Já no preâmbulo, Comte-Sponville (1999), credita aos modelos, os exemplos e as interações pessoais concretas como fonte de transmissão das virtudes ou seja, aquilo que se apreende em decorrência do encontro das redes formadas pelo Estado, escola, família, igreja, enfim, as instituições com autoridade e poder para organizar e gerir a sociedade se concretiza a partir das subjetividades provenientes desses lugares..

São redes com representações sociais, conectadas por nós e laços que representam os membros de um sistema que formula e aplica os conhecimentos necessários para sua subsistência e funcionamento.

Bronfenbrenner (2011), representa a ala de autores que mostra a relação existente entre as diferentes instituições na formação e no desenvolvimento do homem. Para o autor, essas redes (instituições) formam sistemas interconectados em que o sujeito recebe informações, processa e decodifica, se apropria delas, ressignifica-as, devolvendo-as para o conjunto de sistemas que frequenta.

O desenvolvimento, portanto, não se dá de forma isolada e finalizada, mas é dinâmico, contínuo e inter-relacionado com o contexto. Assim, as especificidades do ser humano, refletem suas características, signos, significados, subjetividades. Essas qualidades e esses atributos são representações sociais vinculadas a ambientes particulares, específicos, como a família, por exemplo (BRONFENBRENNER, 2011).

Deste modo, Goergen (2001) sinaliza que essas aprendizagens, tendo como pressuposto a formação do raciocínio moral, se dão no espaço público, considerado como o ambiente propício para as transposições da teoria em prática por meio de um processo dialógico.

Mesmo assim, o autor chama a atenção para um possível distanciamento entre os códigos morais e éticos transmitidos por diferentes instituições que estão no entorno do desenvolvimento da criança e do adolescente. Muitas vezes a Família, a Igreja e a Escola defendem códigos que se diferem no seu teor, criando um contrassenso nas mensagens enviadas pelos tutores responsáveis por intermediar esse processo. Nesse caso, entende-se por tutores os pais, professores, orientadores religiosos, técnicos e os líderes dos grupos.

Tal cenário cria as condições sociais para as diferentes propostas de condutas disponibilizadas para os integrantes desses grupos, contagiando as decisões e a maneira de manifestar-se diante de um conflito emocional ou um dilema moral.

Brandão (2009) justifica essa situação ao afirmar que o sujeito profere um discurso atravessado pela narrativa de outros sujeitos que impõem valores e crenças pessoais que serão inseridos no processo discursivo. O discurso será ainda influenciado pelo tempo e pelo espaço em que for produzido.

Assim, as narrativas apresentadas diante de situações do cotidiano, mostram o posicionamento dos atletas entrevistados fora do contexto esportivo, com suas representações sociais distintas, marcadas pelo contexto e o momento atual. A partir desses discursos foi possível codificar três temas de análise que foram denominados de a) criminalização relativa; b) moralidade diluída e c) solidariedade sintética.

10.2.1 Criminalização relativa

Algumas ações humanas representam a construção da história da sociedade, portanto, em um determinado tempo e em diferentes ambientes, esses atos transmitem um valor axiológico, simbólico, social, financeiro ou apenas material.

O modo como o sujeito se debruça sobre eles revela a maneira que escolhe para conduzir suas relações interpessoais, especialmente, se estiverem envolvidas situações embaraçosas e que podem colocar em choque as referências que sustentam sua moralidade.

Daí decorre que a primeira situação apresentada aos participantes estava relacionada à dimensão de uma transgressão social, por exemplo, a ver se consideravam qualquer tipo de roubo como um crime.

As considerações são registradas com os seguintes discursos:

“Sim considero, porque independente da situação esta infringindo a lei” (PARTICIPANTE 11).

“Sim ‘pq’ independente ‘q’ seja uma tampinha de caneta pra mim ja é pois é assim ‘q’ começa a roubar e posteriormente vai roubar coisas maiores , isso vem da minha criação ‘tbm’ q sempre me ‘disserao’ ‘q’ da uma tampinha de caneta pra um carro é um passo” (PARTICIPANTE 06).

“sim, considero porque ninguem deve sair roubando por ai, deve trabalhar e conquistar tudo o que planeja pra sua vida e pagar pelo o que quer ter, mesmo se nao conseguir vai la e pede mas nao rouba” (PARTICIPANTE 05).

As representações sociais destes discursos são marcadas pela força com que as instituições formadoras e reguladoras atuam na vida do cidadão. Portanto, “*infringir a lei*”; “*minha criação*” e “*deve trabalhar*”, expressões que aparecem nas três narrativas, configuram a relação do sujeito com a família, o Estado e o mercado de consumo e a interconexão destes com o posicionamento ideológico do sujeito.

São fortes marcadores do que representam essas instituições na construção do sujeito moral. Como propõe (Krebs, 1997), isso mostra que os aspectos socioambientais e a avaliação social do sujeito estão diretamente ligados ao seu desenvolvimento.

Essa interação com ambientes em constantes processos de mudança, como ocorre no ambiente do cotidiano, pode explicar as diferenças atribuídas a cada indivíduo (ibid, 1997).

Entretanto, os sujeitos que não se opõem a esses procedimentos, por entender que nem todo roubo deve ser considerado um crime, relativizam essa conduta, admitindo que o roubo de coisas supérfluas não pode ter relevância na condenação do infrator, como se observa nos textos seguintes:

“Não. Eu não acho não... Até porque eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... eu não considero crime... essas coisinhas...” (PARTICIPANTE 01)

“Não. Tomar algo que pertence a outra pessoa por direito e ela conquistou dignamente considero crime. Mas se foi adquirido de forma ilícita e for tomada por outra pessoa não considero. [...] Por exemplo: Se eu conquistei algo com um trabalho digno e alguém o toma eu considero roubo. [...] Mas se eu já tivesse roubado algo e roubassem de mim não considero roubo.” (PARTICIPANTE 08)

Uma narrativa interessante aparece na fala do Participante 08, ao considerar a possibilidade de que ao ‘ladão que rouba ladão’ deve ser concedido o benefício do perdão.

Por ser um discurso que destoa dos demais, essa narrativa parece estar vinculada ao senso de justiça relativa, portanto, pode ser um discurso influenciado pelo momento histórico da sociedade brasileira que vivencia um sentimento de impunidade e que causou as expressivas manifestações populares contra a corrupção, por exemplo, como as que ocorreram em junho de 2013. (CABRAL, 2013).

A adoção pelo sujeito de um posicionamento firme perante uma situação ilegal, como um roubo, por exemplo, não acompanha a sua atitude na condenação do infrator. Portanto, denunciar uma ação ilegal no cotidiano é uma tarefa embaraçosa, levando o indivíduo a omitir-se diante de um flagrante de roubo.

Ao serem questionados como reagiriam ao testemunhar alguém roubando em uma loja, os discursos representam essa posição dúbia entre não aprovar mas também não condenar a ação ilegal:

“Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não, porque pode ser que seja um viciado, drogado... E se ele não for preso?” (PARTICIPANTE 01)

“Eu agiria como se nada tivesse acontecido tentando nao me envolver na historia...” (PARTICIPANTE 11)

“nao, porque o supermercado que tem que ‘arcar’ com as ‘consequencias’ e melhorar a sua segurança para nao ser roubado toda vez ou seja tambem evito problemas para mim mesmo de ficar ‘entreganos’ as”

“pessoas que eu nem conheço da onde veio então prefiro deixar que a segurança do supermercado tome conta dos seus clientes” (PARTICIPANTE 06) Bruno

“nem ia me manifesta ia ‘aqui’ como se não tivesse vendo nada ia deixa ele sai com a mercadoria porque nem sei o motivo do roubo e também não ia ‘corre’ risco de entregar o ladrão” (PARTICIPANTE 12)

A análise do discurso a partir da posição de quem fala, leva à conclusão de que há uma condenação velada dessas ações, mas também um conformismo em relação à composição do modelo social em que o participante está inserido.

O sujeito desse discurso representa a ideologia das instituições às quais ele está vinculado. Essa conduta é uma reprodução das orientações recebidas pelos órgãos reguladores (escola, família, etc), que pregam que uma atitude de neutralidade deve ser entendida como uma questão de segurança.

Muito provavelmente, essas orientações são inspiradas nas propostas de distanciamentos, reclusões, cerceamentos, isolamentos e encarceramentos promovidos pela sociedade como forma de garantir segurança e sobrevivência. Cria-se, portanto, a indústria do medo como um meio de aparelhar o indivíduo para combater as formas de violência atual com a venda de equipamentos de proteção. (BAUMAN, 2009).

A criminalização passa então a ser entendida sob o aspecto da importância do fato, ou seja, caracteriza-se como insignificante ou grave de acordo com a “coisa” e não com o sujeito ou com a ação. Para uma mesma ação conferem-se importância e valores diferentes.

10.2.2 Moralidade diluída

O indivíduo realiza automaticamente inúmeras atividades no dia a dia que não exigem contemplação ou reflexão em relação às consequências dessas ações. Para a própria sobrevivência, sua movimentação parece automatizada,

robotizada como que armazenando energia para outras atividades que requerem mais esforço, por exemplo.

Dentre essas atividades, grande parte tem relação com os hábitos culturais, próprios de um contexto e carregados de significados, o que impede um julgamento ou uma análise relacionados à moralidade. Fazem parte da cultura e, portanto, são incorporados no ambiente do cotidiano como adequados e aprovados pelos seus membros.

Na direção apontada por Moscovici (2001), as subjetividades são ancoradas pelos sujeitos a partir dos conflitos e dos dilemas, contribuindo para concretizarem um novo conhecimento e transformá-lo em representação social comum e ao alcance de todos do grupo.

Portanto, na interação do sujeito com o grupo e no enfrentamento do não-familiar, do desconhecido, dá-se a construção do raciocínio e da vida moral – apropriada ou inapropriada, dependendo de quem olha ou escolhe.

Algumas questões, então, foram apresentadas na tentativa de compreender o processo em que se desloca o julgamento da moralidade, ora de acordo com a coisa em si, ora de acordo com o sujeito da ação.

São situações do cotidiano, como, por exemplo, adquirir produtos piratas, acessar a Internet do vizinho, desbloquear o receptor da TV por assinatura, enfim, ações que representam formas de burlar as leis estabelecidas em benefício próprio, na tentativa de saciar os desejos de consumo:

“Normal... todo mundo compra.. é mais barato. Não tô ‘robano’ ... ainda tô ajudando os Camelô que deve ‘te’ família pra ‘trata’ e precisa trabalha.”
(PARTICIPANTE 01)

“No meu ponto de vista e um trabalho sujo ‘infelizmente’ as pessoas que realizam esse tipo de trabalho muitas das vezes precisam muito e acabam ‘recorendo’ a esse tipo de ‘trabalhas’ mas ‘infelizmente’ e sujo”
(PARTICIPANTE 11)

“ ‘axo’ isso como uma forma de pessoas ‘adquirirem’ produtos mais baratos e mais faceis.. mas no ‘msm’ tempo isso prejudica o ‘fabricando’

do produto pois, ele teve 'td' o trabalho de fazer seu produto, pra 'dpois' ser copiado por outras pessoas , isso pra mim e uma forma injusta pra ganhar dinheiro !!" (PARTICIPANTE 12)

Novamente aqui o discurso representa o coletivo. Ao transferir a referência moral para o coletivo o sujeito tenta imunizar-se de suposta culpa. Entretanto, de acordo com Pêcheux (2009) mesmo invisível, o sujeito se expressa, se manifesta. O corpo e as suas ações transformam-se em imagens que ganham palavras e transmitem códigos que serão captados por outros sujeitos.

A representação social da morte também ganha contornos diferentes em duas ações distintas. A primeira mostra-se diante da necessidade de resolver um dilema da vida profissional relacionado a uma gravidez precoce. E a segunda aparece pela possibilidade de abreviar a vida por meio da eutanásia.

A situação hipotética apresentada dizia a respeito ao sonho de uma adolescente em tornar-se uma modelo famosa. Na assinatura de um contrato milionário ela descobre que está grávida. Para dar continuidade ao projeto seu agente pede que ela faça um aborto. Os textos a seguir refletem a percepção de morte para os sujeitos da pesquisa:

"a primeira e única hipótese de salvar o sonho dela , 'infelizmente' seria o aborto.. mas isso nao e coisa de se fazer nunca, pois vc nao pode tirar a vida de uma pessoa , muito menos de um bebe 'q' nem pedia pra nascer." (PARTICIPANTE 12)

"Nossa... sei lá 'mano'.. acho que... dificil hein!... ninguém tem direito de 'tira' a vida de ninguém... acho que ela deveria ter o filho e depois buscar o sonho de novo..." (PARTICIPANTE 01)

"Na minha opinião ela teria que desistir do seu sonho e ter uma gravidez tranquila, nada de aborto porque sou totalmente contra então ela teria que ter a criança" (PARTICIPANTE 11)

"ai ela tem que 'te' o filho porque ninguem tem direito de 'tira' uma vida mesmo prejudicando o sonho dela e nao pode abortar so por causa do seu sonho ela tem que 've' que 'ta' carregando uma vida." (PARTICIPANTE 13)

Novamente parece que os discursos estão carregados com forte apelo ideológico dos órgãos controladores da moralidade individual e coletiva. O direito à vida como contraponto à morte representa uma fala carregada de preceitos religiosos em comum acordo com a família, como tradicionalmente se constitui a formação do indivíduo.

O sentido de “*ela tem que ‘ve’ que ‘ta’ carregando uma vida*” (P13), contempla a construção social daquilo que é atribuído e permitido ao homem e à mulher. Portanto, antes do trabalho, à mulher é destinado o papel da maternidade, da criação dos filhos, da formação da família e da administração da casa, mesmo que essa percepção não seja para a formação de uma família patriarcal, pois em nenhum momento se fez referência à participação do homem (namorado) nesse processo.

A segunda situação apresentada aqui com uma ligação ao ambiente em que os sujeitos da pesquisa estão familiarizados, é o caso de uma jovem esportista que se encontra em estado vegetativo e solicita o direito ao fim da vida por meio da eutanásia. Essa é a história apresentada pelo filme “Menina de ouro”, vídeo editado para a pesquisa e disponibilizado para os participantes em: <https://www.youtube.com/watch?v=fTwtrt-x2tE>

O filme retrata a história de *Maggie*, uma atleta de boxe que fica tetraplégica durante uma luta. Inconformada com seu estado de imobilidade, solicita ao treinador e melhor amigo, *Frankie*, que desligue os aparelhos que a mantêm viva, antecipando, assim, a sua morte.

Ao comentarem a atitude do treinador em relação ao pedido da atleta e também como reagiriam frente a uma solicitação semelhante, os textos a seguir demonstram perspectivas diferentes frente ao dilema da morte da que apresentaram para o aborto.

“Que ele tinha ‘q’ desliga ‘pk’ ela nem ‘ta’ ‘consequind’ faze suas propria necessidades mesmo ‘q’ isso seja pessimo pra ele {treinador}. Se fosse ‘amig’ meu desligaria tambem pk nao queria ve meu amigo nessas situacoes e se ele pediu ‘pk’ nao ‘aguenta’ mas ‘sofre’.” (PARTICIPANTE 13).

“Éhh... é melhor pra ela.. ele fez o certo né, porque a pessoa tá mesmo, como o número 5 falo, tá sofrendo muito na vida e.. melhor que sofre é melhor tá lá com Deus.. Que ela vai tá num lugar bem melhor né...”
(PARTICIPANTE 04).

Evidentemente, são situações, contextos, históricos e tempos distintos, mas que, em comum, mantêm uma relação entre viver e morrer como escolhas possíveis que balizam as condutas individuais e seus vínculos com a moral e a ética.

Os argumentos que referendam o discurso a respeito desse tema se contrapõem aos utilizados para o caso do aborto. A posição confronta-se aos dogmas de preservação da vida vinculados aos discursos religiosos.

Entretanto, os dois discursos se interagem na medida em que os sujeitos definem uma posição em relação ao uso, à representação, à construção do corpo e sua aprovação social.

Ao condenar o aborto, parece que optam pela vida na condição de escolher também um corpo à imagem e semelhança dos modelos encarnados pela maioria. Ao se conformar com a morte como um sentimento de misericórdia, pode representar a liberdade do corpo doente que está deslocado do contexto ideal.

No caso específico da eutanásia, como aponta Tavernari (2011), o discurso apresenta uma inversão do valor representativo de vida e morte, por meio do qual, o que era positivo passa a ser negativo (vida) e o que era negativo passa a ser positivo (morte).

A conduta e os ajuizamentos nestas situações têm como referência o contexto e os aspectos geográficos que determinam uma moralidade diferente para cada uma das ações.

Outro assunto que se destaca no cotidiano da vida pós-moderna são as novas configurações familiares que se formam a partir das relações homoafetivas e que aqui foram tratadas na intenção de compreender a posição dos sujeitos em relação a esses novos comportamentos sociais.

A situação hipotética colocada foi a de presenciar no ambiente escolar ou em um espaço público, como um *shopping*, por exemplo, duas pessoas do mesmo sexo (garotas ou garotos), em cena romântica, com abraços e beijos apaixonados:

“Querendo ou não os homossexuais ‘tá’ com mais direito do que a pessoa normal” (PARTICIPANTE 01).

“‘Kkkk’ eu ia rir bastante mas não me importaria muito com eles afinal eles são livres.” (PARTICIPANTE 11).

“Ai ‘fika’ ‘admirad’ ‘cm’ a situacao ‘pk’ nao e ‘td dia ‘q’ ‘vc’ ‘ve’ cena assim mas ia ‘reagiri’ normal sem preconceito mas nao e todas pessoas ‘q’ ‘pesam’ {pensam} assim sempre tem os preconceituoso.” (PARTICIPANTE 13).

“Eu so iria dar risada porque quem sou eu para julgar as pessoas entao eu ficaria quieto” (PARTICIPANTE 14).

O discurso do último narrador segue a trajetória social histórica, ou seja, representa a posição de desconforto com as diferenças. Em sua maioria, os indivíduos que compõem os grupos sociais têm diferenças específicas e particulares. Entretanto, somente aquilo que é visível incomoda e destoa do natural.

Portanto, mesmo que os indivíduos estejam abertos às mudanças, aos deslocamentos físicos, sociais e psicológicos deste momento, o fato de “*eu só iria dar risada porque quem sou eu para julgar*”, a “*risada*” ocupa o lugar do pré-julgamento, da não concordância.

Ainda, “*Kkkk’ eu ia rir bastante mas não me importaria*”, “*rir*” também significa que se importa com o fato e aquilo desequilibra seu estado psicológico, e desse modo emite uma avaliação social, portanto um julgamento moral.

Na perspectiva de compreensão do discurso individual frente ao coletivo, verifica-se uma representação social na construção do sujeito histórico, onde as evidências, mesmo sendo algo comum, irrelevante, carregam subjetividades e

conflitos que marcam os valores desse momento, conforme argumenta Moscovici (2001).

Independentemente da abertura e dos avanços em relação ao novo formato da sociedade pós-moderna, para entender tais práticas será necessário compreender a construção histórica da humanidade atravessada por diferentes posições culturais.

Deste modo, não parece haver padrões de moralidade rígidos ou ligados exclusivamente a uma ou outra instituição reguladora que mantém autoridade em relação ao indivíduo.

Assim, nos contextos de uma sociedade fragmentada como afirma Bauman (2011), a moralidade parece diluir-se diante da necessidade dos enfrentamentos por que passam os jovens atuais.

10.2.3 Solidariedade sintética

Diante das contingências de um mundo fragmentado, plural e multisugestivo, as decisões em relação aos conflitos de ordem social, religioso, cultural ou moral sucumbem diante das ofertas tentadoras a que o sujeito está exposto diariamente.

Um “*ser ou não ser*” shakespeariano, como possibilidade de levar à reflexão das ideias e à construção de um indivíduo com princípios humanistas, parece ser uma questão que está sendo substituída por um “fazer ou não fazer”, de ordem mais procedimental e menos filosófica.

Nas palavras de Lipovetisky (2007), o jovem pós-moderno mantém princípios de solidariedade e altruísmo, mas tem dificuldades em manifestar tais sentimentos em razão de um posicionamento individualista e autoregulador.

Ainda assim, a expectativa é a de que a partir de princípios como esses é que se estabeleçam os fundamentos básicos para gerenciar os conflitos das

interações pessoais de um mundo em transformação da era pós-moderna. (GOERGEN, 2001).

A posição dos sujeitos da pesquisa em relação às condutas que remetem às virtudes de solidariedade, generosidade, compaixão, é representada nos textos a seguir. A situação colocada para análise foi qual reação que apresentariam se flagrassem um dos melhores amigos e companheiro de equipe roubando alguma coisa em uma loja.

“Ah.. é igual todo mundo ‘falo’, né, tipo, é amigo... não vou “caguetá” nunca... Não vou falar nada dele...mas, tipo, vou tentar dar um conselho. Mas se o cara não seguir a gente vai se afastando aos poucos... Mas a minha opinião é igual a de todo mundo...” (PARTICIPANTE 01).

“Procuraria ele para conversar e saber o motivo dele ter roubado e procurar ajudar ele” (PARTICIPANTE 11).

“Siim , ‘pq’ ia ‘concerteza’ levar em consideração a amizade e assim nao falaria nadaa.” (PARTICIPANTE 06).

“nao, porque nao queria ver um colega meu preso eu ia me afastar dele, mas depois procuraria ele e ‘conversava’ com ele para pode orientar ele que isso nao se ‘faz’ com ninguem nem com seu pior inimigo. [...] eu tambem concordo com o caio, mas a partir do momento que esse amigo meu viria conversar comigo eu iria me afastar porque nao quero mal elemento do meu lado. E queria os de confiança ao meu lado para nao me enganar e me roubar.” (PARTICIPANTE 05).

“Eu propriamente não o entregaria para a polícia , mais eu ‘comunicava’ a outra pessoa pra ela mesma ‘avisas’ a polícia. ‘Pqe’ é complicado vc entregar diretamente a polícia alguém que é " próximo" seu, envolve sentimentos [...] Na hora ‘vc’ pode pensar que "bom não fui eu que entreguei para os homens" deixei na mão de outro, talvez me ‘sinta’ melhor naquele momento.” (PARTICIPANTE 10).

A última narrativa apresenta uma característica singular do discurso que remete à dúvida, à ambiguidade, mas, sobretudo à delação, à infidelidade. Manifesta desejo pela conduta correta, visto o apreço e o carinho que nutre pelo

amigo. Entretanto, não expressa coragem de corrigir a rota das condutas sociais e entrega essa tarefa a um estranho.

Assim como no contexto do roubo realizado por um estranho no primeiro tema de análise, opta pela omissão, mas, neste caso, os vínculos afetivos com o amigo *ladrão* traem suas convicções.

A infidelidade emerge então, como uma conduta não adequada para as relações interpessoais, mas singular para representar estas relações no momento.

O comportamento social do sujeito, visto a partir de uma representação social, choca-se contra a atitude do amigo em razão das obrigações com o mundo real, carregado de códigos morais que governam as relações desse ambiente.

Embora, pelo discurso, solidarizem-se com o sujeito infrator pelo vínculo proximal da amizade, com a expectativa de reconduzi-lo às normas sociais do grupo, ao mesmo tempo não hesitam em excluí-lo do rol de amigos, caso não se enquadre nestas normas.

Nesse sentido, os conflitos que proporcionam ancoragem para a formalização das normas de convivência são reorganizados para se ajustarem a ideologia do grupo (MOSCOVICI, 2001).

Entretanto, isso não significa que esteja sendo generoso para com o amigo. Na verdade, segundo Comte-Sponville (1999), é uma doação pessoal para compensar uma falha no outro.

Menos solidário ainda, tendo em vista que, como lembra o autor, solidariedade tem relação com as trocas pessoais e comunitárias, com as interdependências e coesões sociais. Portanto, é dividir e construir a mesma história (ibid, 1999).

Então, a morte aparece novamente como um dilema para a realização de ações generosas, como no caso da atleta que solicita ao treinador abreviar seu sofrimento, antecipando sua morte.

As opiniões e análises refletem a posição do sujeito frente ao contexto em que uma vida está sem corpo para manifestar-se. A morte é um atalho para

libertar um corpo que não se expressa. No sentido mais literal do esporte, é um corpo que não joga, não dança, não reage, não transcende.

A mensagem emitida pelo corpo é caótica, portanto, não é compatível com o mundo carregado por simbolismos, regras, códigos e trocas físicas como ocorre no mundo esportivo.

“eu acho que ele agiu certo, porque você vê uma pessoa que ama, agonizando.. morrendo aos poucos assim.. que.. todo mundo sabia que no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo. Deu um alívio pra ela. Por que ficar sofrendo também em vida?” (PARTICIPANTE 01).

“Receber um pedido desses ‘eh’ um golpe, mas perante o pedido da moça e uma atitude de misericórdia já que a garota não via mais ‘sentindo’ em sua vida vegetativa” (PARTICIPANTE 11).

“Se eu recebesse um pedido desse ficaria em estado de choque mas desligaria sim ou ‘aplicaria’ a eutanásia se fosse o caso, faria por misericórdia e ao mesmo tempo dó do amigo ou amiga” (PARTICIPANTE 11).

O discurso da generosidade combina com o discurso do sujeito social, daquele que mantém vínculos em território físico, concreto, formado pelas regras de seu grupo de convivência, embora, como lembra Comte-Sponville (1999), a generosidade possa não significar solidariedade, tendo em vista que ambas são virtudes distintas e apropriadas para contextos desiguais. A solidariedade, continua ele, tem ligações com a coesão, com a interdependência pessoal ou comunitária diante de interesses comuns.

A partir desse percurso, observa-se então que o sujeito que transita pelos ambientes do cotidiano atua conforme as normas das instituições que dirigem sua vida no plano físico.

A interação e as experiências do cotidiano, as trocas que ocorrem nas relações do sujeito com o ambiente de trânsito, desenham a arquitetura dos grupos contemporâneos.

Portanto, todo movimento ou ação do homem constituem reações que têm uma relação recíproca entre o organismo e o ambiente em que o sujeito está

inserido. O desenvolvimento humano acontece a partir do processo de mediação com o ambiente e com o outro ser social, histórico e cultural. (VIGOTSKI, 2004).

As posições conflitantes em relação aos dilemas do cotidiano são próprias dos contextos em que elas se apresentam, dos tempos maturacionais do indivíduo e sugestionados pelos inúmeros aparelhos que interferem nesses posicionamentos.

Apresentar-se como “*bom menino*”, esperando agradar os demais do grupo e receber deles a aprovação pelos seus atos, mostrar respeito às regras e à autoridade, ser cumpridor dos contratos sociais, tudo isso parece representar a conduta da maioria dos participantes.

Esse sujeito do mundo cotidiano constitui-se como um homem do senso comum, atravessado pelos discursos da sociedade pós-moderna, moldado de acordo com o momento e as obrigações relativas aos papéis que representa.

Com alguma dificuldade de comunicação e balançando entre os valores das instituições que exercem poder e autoridade em sua vida, viaja em busca de territórios que cobram menos rigor nas condutas e nos processos avaliativos e que lhe proporcionam a liberdade desejada.

10.3 Ambiente Esportivo - escalação do jovem atleta no jogo.

As propriedades do ambiente esportivo a que o público em geral tem acesso não traduzem os aspectos subjetivos que emolduram as relações profissionais, os contratos sociais, os jogos de atração, as leis específicas dos vestiários e outros fatores que celebram a convivência de seus integrantes.

Em síntese, os predicados necessários para aqueles que iniciam sua trajetória no futebol profissional têm pouca, ou quase nenhuma, ligação com possíveis benefícios para a saúde ou qualidades formativas para a educação.

Por esta razão é que o mundo do futebol representa um emaranhado complexo de redes de significados que aproximam ou distanciam os indivíduos que flertam com essa modalidade. Tais significados despertam paixão ou aversão, idolatria ou indiferença.

Em termos concretos, como mostra Franco Junior (2007); Machado (2011), esta modalidade conquista adeptos por todo o mundo com a mesma dinâmica midiática e pedagógica. Apresenta-se como um atalho para que jovens e adolescentes saiam do anonimato e carreguem com eles uma legião de seguidores formados por amigos, familiares, dirigentes, empresários, torcedores, proporcionando fama e promovendo ascensão social e financeira.

Entretanto, para chegar ao estrelato, o caminho percorrido por aqueles que se lançam nessa aventura não está sinalizado e nem sequer indica a direção mais apropriada, o que transforma esse processo em grandes desafios de ordem física, emocional e psicológica.

Antes de entrar em campo vestindo a camisa de um grande clube, da seleção de seu país, ou assinar um bom contrato, o jovem adolescente certamente terá passado por dilemas que exigiram decisões pessoais, choros velados, fraquejamentos, dúvidas insanas, confrontos singulares, vitórias dramáticas e batalhas solitárias, tendo como pano de fundo a escuridão dos túneis de acesso ao campo. Uma vida vivida em metáforas. Túneis que o levarão ao campo da glória ou ao fosso do esquecimento.

Portanto, o modelo do futebol contemporâneo, na trilha da sociedade pós-moderna, está longe de parecer com aquele definido por Rodrigues Filho (2003), com as características ingênuas e o charme que assinalavam sua prática. Hoje, a transformação do futebol em um segmento de mercado, com todas as características do modelo capitalista como propõe Franco Junior (2007), insere-se em um cenário permeado por conflitos de toda ordem, conforme se verá a seguir.

Ao finalizar a codificação das narrativas do ambiente esportivo em que está inserido o futebol, este tema de análise foi dividido em cinco subtemas nomeados como a) Liderança: conformidade e hesitação; b) Futebol: comércio popular; c) Premiação: Mala de Pandora, d) *Fair Play*: um jogo entre razão e

emoção, e, e) Relações afetivas: um jogo regido pela vulnerabilidade e pela glória.

10.3.1 Liderança: conformidade e hesitação

Um dos primeiros aspectos que os jovens adolescentes terão que enfrentar é a adequação ao modelo de sociedade que se forma nesse ambiente.

As instalações esportivas constituídas pelos vestiários, alojamentos, locais de treino e ambulatórios não representam apenas um lugar físico de convivência. São representações de uma micro sociedade, regulada por leis específicas que não ultrapassam as paredes que separam esses locais de outros ambientes da sociedade em geral (MOIOLI, 2004).

Desde a saída da casa dos pais, os atletas jovens terão que responder a outras ordens de comando, outras demandas emocionais e subjetividades que implicarão na formação das ideias, a valores e normas que irão balizar sua relação com esse novo mundo.

Neste local de convivência, outros atores tomarão a responsabilidade na transmissão das regras, dos valores, virtudes e os códigos legais de tal organização social.

São as representações sociais, apresentadas como “*modus operandi*” na formação do sujeito. Transforma-se da subjetividade em algo concreto que atua na condução das ações práticas dos indivíduos (MOSCOVICI, 2001).

Em um ambiente como esse, seus integrantes terão que compactuar com as leis estabelecidas de acordo com a hierarquização e o poder constituídos. Não há preocupação de ordem democrática ou participativa nas decisões. Compartilham-se as ordens numa relação vertical, na qual o técnico é dotado de poder para decidir os destinos individuais dos atletas para o bem do grupo.

Apreender essas regras será decisivo para compor um personagem e desempenhar um papel de acordo com o que se idealiza desse sujeito como atleta. Tal processo será determinante na sua permanência no grupo (MOIOLI, 2004).

A submissão a esse conjunto de regras estabelecidas secretamente nos corredores dos vestiários, os quais apenas seus integrantes têm acesso, como justificativa de preservação da liberdade e isolamento necessário para o bom desempenho, pode ser percebida na maioria das observações feitas pelos atletas entrevistados.

Quando perguntado como eles reagem diante de uma ordem de que discordavam plenamente, as respostas sempre estavam vinculadas ao poder e à autoridade inquestionável do treinador. Essa postura pode ser analisada a partir do extrato de texto de quatro participantes ao se referirem ao treinador como o “comandante” com “poder” e “autoridade”, características fundamentais para a manutenção da ordem:

Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião {a mesma que o treinador apresenta} e não gostou do que vai 'fazer', mas ele é a autoridade, né. [...] - Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz. É.. ele tem o poder, uai... Quem não “fazer” que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante.. (PARTICIPANTE 01).

[...] mas todas iriam concordar cegamente pelo seu treinador ser o comandante da equipe e ele sabe o que tem que fazer pra o seu grupo (PARTICIPANTE 05).

Bom, por ele ser o comandante, ser o treinador, acho que [...] sempre eles tomam as decisões corretas. Sim, é uma questão de respeito... devemos obedecer o comandante. (PARTICIPANTE 3).

Não tenho opinião não.... mas o treinador, ele... o treinador é o comandante, então ele decide o que é melhor pro grupo... (Participante 04).

Percebe-se nesse posicionamento uma submissão ao que é decidido pelo técnico para uso coletivo. Palavras como “autoridade”, “poder” representam qualidades de uma figura significativa para o grupo em função da importância que tal figura representa para comandar os destinos dos seus afiliados. “Comandante”, por representar aquele que está na direção das prerrogativas técnicas, das estratégias para enfrentar o adversário e, muitas vezes, controlar o destino da vida particular dos atletas.

Na perspectiva de Pêcheux (2009), este discurso, por estar localizado na vertente histórica e carregado por uma ideologia corporativa, demonstra uma aliança consensual em relação aos valores emitidos nesta mensagem, tanto do emissor (técnico) quanto do receptor (atleta).

Essas alianças são estritamente comerciais, balizadas pelas leis da oferta e da procura, assim como no mercado de bens e serviços. Estabelecidas as alianças, além de harmonizar as relações no grupo, servem para converter as práticas em ganhos de toda ordem – emocionais, financeiros, sociais, psicológicos (MOIOLI, 2004; MOIOLI et al, 2013).

Mesmo nas situações de desconforto e desaprovação, relativamente às atitudes do treinador, ou em razão das leis impostas, o discurso dos atletas remete ao conformismo e novamente ao poder das alianças.

Quando questionados porque não se posicionam contrários às ordens do técnico, o discurso representa a hesitação característica da idade dos jovens atletas. Ainda não são maduros suficientemente para enfrentar nas mesmas condições de igualdade, aquele que detém autoridade e poder para assumir o papel do líder do grupo.

“sim ... {já questionaram as ordens do técnico} ...mas nunca falou pessoalmente sempre nas costa porque ‘nao’ gostou do que ele fez ...etc [...] a o grupo poderia ficar contra ele e o treinador poderia se revoltar” (PARTICIPANTE 05).

Em um exemplo concreto para ilustrar esse tema, foi apresentada uma reportagem aos participantes para analisar a atitude do técnico da Seleção Brasileira de Voleibol no Campeonato Mundial de 2010.

Conforme noticiado pelo site de notícias do jornal O Estado de São Paulo, na referida competição ele decidiu perder o jogo contra a Seleção da Bulgária, uma equipe considerada tecnicamente mais fácil. Este resultado livrou a Seleção Brasileira de enfrentar os donos da casa, a Itália, em uma semifinal.

Com esta estratégia, a equipe brasileira teve seu caminho facilitado para chegar à final e sagrar-se campeã mundial (BERNARDINHO..., 2010). A reportagem referente a esse episódio encontra-se em:

<http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernardinho-pede-desculpas-pelo-jogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>.

Frente a esse episódio, os atletas entrevistados concordaram que a decisão do técnico foi a mais correta, pois se tratava da disputa de um título mundial, ainda que, com essa atitude, tivesse prejudicado outras seleções.

“eu acho que ele fez o certo... [...] Ele sabia que era mais fácil e para ser campeão vale tudo. Vale até perder um jogo pra buscar um título. Mas fácil perder uma batalha do que uma guerra”. (PARTICIPANTE 01).

“Eu também acho que ele agiu certo. Tá valendo um título, pra mim vale qualquer coisa...prá.. pra ser campeão” (PARTICIPANTE 03).

“As vezes não é só no vôlei. É também no futebol [...] qualquer esporte, ... as vezes o treinador tá lá de treinador porque é uma inteligência, né. Então acho que foi uma tática boa dele ... e acabou sendo campeão, né. [...] Então acho que ele fez o certo”. (PARTICIPANTE 04).

“sim ele agiu corretamente ele escolheu o caminho mas facil para a sua seleção alcançar o seu objetivo que era ser campeao mundial” (PARTICIPANTE 05).

“nao acho certo , independente do titulo , se eles tinham uma selecao verdadeiramente forte eles poderia passa da italia e serem campeoes da msm forma” (PARTICIPANTE 06).

“Eu acho certo, fii.. porque.. querendo ou não o importante é chegar ao título...” (PARTICIPANTE 13).

“Tem que pensar no bem do time... se uma derrota ‘fo’ pra ficar numa chave mais tranquila, com mais chance de classificação... melhor... uma derrota é válido”. (PARTICIPANTE 11).

Outras situações que exigem demandas emocionais vinculadas ao poder e à hierarquia se explicam nas relações afetivas que se estabelecem na equipe. Conforme Moiola et al (2013), as relações homossexuais representam um marco nesse jogo de alianças. A configuração dessas relações não se dá no sentido de trocas afetivas, mas é pautada por contratos comerciais.

As dependências afetivas serão tratadas no tema “Relações afetivas: *um jogo regido pela vulnerabilidade e pela glória*” do tópico 10.3.5, mas aqui vale o registro para reforçar a ideia de conformidade e hesitação. Na verdade, não há hesitação e renegação no cumprimento das leis, desde que isso possa significar garantias para as conquistas que poderão advir dessa relação.

O jogo afetivo como marcador da formação do sujeito moral se dá em função desses acordos e da figura que aparenta poder, neste caso, do técnico. Portanto, acatar as ordens e não romper com os nós que sustentam a rede de significados deste ambiente, representa a autossignificação do grupo e a cadeia produtiva.

A negação do atleta em participar do jogo - “ [...] *pra mim não vale, um negócio desse não vale...*(P 01)” - representa uma forma discursiva para a determinação dos papéis no grupo. Alguns papéis estão vinculados aos que lhes são atribuídos historicamente, portanto de acordo com as representações sociais masculinas, para evidenciar a sua condição de heterossexual. A construção desse discurso é histórica e social. Mas pode ser alterado para poder se adequar ao *locus* de atuação e hierarquização dos papéis.

“Eu acho que sim, o cara aceita, mano... se o moleque quer. ... pra mim não vale, um negócio desse não vale... mas se o cara quer.. os moleques

não 'tão' nem aí não... Se eles 'quer', né 'mano'.... é 'foda' porque tira o espaço duma pessoa que tá melhor.... que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele... jogador não tem nada, abraça {aceita} fácil... o cara sai com o treinador" (PARTICIPANTE 01).

"É 'os caras' que comanda... é o treinador... o moleque fica com medo... acaba indo aí {aceitando}... pra jogar. É 'eles' que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca..." (PARTICIPANTE 01).

Tomado como referência o lugar do discurso do sujeito – atleta -, percebe-se que o enfrentamento dessas situações no ambiente do futebol não está vinculado a algum tipo de dilema moral. Parece que a resolução desses conflitos se dá a partir de uma perspectiva prática, a partir de uma ideologia conformativa que se instala nessa cadeia de relações.

A rede que se forma é sustentada por nós firmemente atados e que impossibilitam o seu rompimento. Cada um dos seus integrantes – técnicos, dirigentes, atletas, assessores de imprensa, agentes - representa um nó que, conectado um ao outro, forma uma imensa rede, na qual sustentam e são sustentados por esse sistema.

10.3.2 Futebol: comércio popular

Um grande centro de compras, um *shopping* a céu aberto de comércio popular, com quinquilharias e produtos de baixa qualidade e preços equivalentes atrai um elevado número de pessoas à procura de lucro fácil e grandes vantagens.

Essas questões aparecem no ambiente esportivo e parecem combinar com um grande centro comercial onde se encontram clientes dispostos a vender, comprar ou trocar mercadorias de diversos valores e para diferentes utilidades.

O escambo é a forma mais antiga de comércio, em que as duas partes tentam acordar um negócio e sair com a sensação de prazer e contentamento, mesmo que temporário, por ter obtido vantagem em relação ao outro.

Em algumas situações no esporte os resultados que se esperam estão vinculados ao mercado fortemente capitalista e aí o que importa são os lucros imediatos e as vantagens dele advindas, sem a preocupação de saber se os resultados poderão provocar tensões emocionais.

Assim, é comum ver atitudes e condutas que são banalizadas, pois, tal como no comércio popular, tentam alcançar os objetivos de forma rápida e sem muito esforço.

A falsificação de documentos de atletas, por exemplo, é um fato que pode parecer incomum, especialmente em razão das inúmeras formas de controle e as tecnologias disponibilizadas para isso. Entretanto, pode ser mais comum do que parece.

Se encarado como um dilema moral ou não, o fato é que a narrativa desta ocorrência se revela como uma situação não-familiar, em que novos significados estão implícitos e servirão de ancoragem, nas palavras de Moscovici (2001), para a formação de um outro personagem social e que terá outra representação para o grupo.

“Hoje em dia ninguém tem consciência.. tipo... é igual a pessoa que nasceu num ano e registra no outro. É um caso que... isso aí pra mim... é a maior safadeza, porque daí vc tá tirando espaço de uma pessoa. (PARTICIPANTE 04).

“É muita pressão, né... as vezes a pessoa fraqueja.... sei lá... quando tem dinheiro envolvido é complicado....” (PARTICIPANTE 01).

O envolvimento dos atletas com o uso de drogas também foi um tema discutido pelos participantes. Tanto o uso de drogas lícitas ou ilícitas como uma atividade social, quanto o uso de *doping* no esporte para melhorar o rendimento e assim, burlar o sistema de regras, podem ser estratégias para conquistar

rapidamente o reconhecimento público e a fama, podendo ser tratadas na perspectiva de um dilema moral e social.

Portanto, a ideia era a de que pudessem comentar a situação hipotética de um atleta, por exemplo, da modalidade de atletismo, ser incentivado pelo seu técnico a utilizar substâncias para melhorar o rendimento e assim poder tornar-se um grande campeão e agregar grandes patrocínios.

Por tratar-se de assunto polêmico, os discursos são vistos com interferência de outros discursos. Há uma influência implícita do discurso da saúde, da religião e dos valores pessoais para justificar a negação e a condenação ao uso de *doping*.

Entretanto, há o benefício da dúvida, tendo em vista as vantagens que isso poderia originar para alcançar os objetivos e a rápida realização dos desejos. Mas sempre há uma transferência da responsabilidade dessa decisão para o outro. Veja-se no exemplo:

Todos pensam assim.. vencer... vencer por {pela} sua capacidade própria... [...] Se um treinador chega numa pessoa .. e... pô, você tem que vencer...e vai melhorar em você isso.. e isso ... e isso, e tal, tal, tal... e a gente 'vamo' te ... muitas vezes as pessoas tomam esses remédios sem nem mesmo saber o que é. [...] E claro que uma pessoa... qualquer um... qualquer tipo de pessoa... que precisar de alguma coisa pra se chegar num nível maior, ele não vai pensar muito no que pode acontecer com ele depois...Ele vai pensar no momento. (PARTICIPANTE 02).

Acho que sim... pô, ganhar uma competição o que “vão” “vim” pra ele? É contratos, patrocínios grandes, dinheiro, pô... ele pensa na família dele... Então.. é aí que foge um pouco... eles deveriam pensar lá na frente, mas e se pegarem? {no exame antidoping} eu perco tudo também... . (PARTICIPANTE 02).

... só que eu acho que a ganância, o dinheiro a... o...a... se chegar no topo é tão maior, que você não pensa no que pode acontecer, você pensa no momento. Acho que todos fariam isso. {usar doping} . (PARTICIPANTE 02).

Esse vaivém de palavras, considerando-se o sujeito que fala (o atleta), bem como o espaço (o ambiente esportivo) e o tempo em que fala (a juventude),

representa um processo intrincado que, em determinados momentos, joga com a aprovação e, em outros, com a negação. Esse sentido de dialogo cria um efeito de indecisão, ora a favor, ora contrário ao uso desse expediente.

Enfim, nas palavras de Brandão (2009, p.07), “o discurso é como um jogo estratégico que provoca ação e reação, é como uma arena de lutas (verbais, que se dão pela palavra) em que ocorre um jogo de dominação e alianças, de submissão ou resistências, o discurso é o lugar em que se travam as polêmicas”.

Esse efeito é próprio da imaturidade desses sujeitos. Carentes de uma experiência que poderia levar a escolhas mais objetivas, preferem o não envolvimento em assuntos que demandam reflexão e contextualização. A prática (esportiva) é a dimensão escolhida para uma identificação mais segura.

O que importa é o desempenho esportivo, portanto, reprovar ou aprovar a utilização do *doping* ou de outras drogas não tem relação com a saúde mas com a performance, mesmo que temporária, para satisfazer os desejos imediatos próprios de um mundo em transformação hipermodernista. (LIPOVETSKY, 2007)

Mesmo aqueles que tentam deixar claro que não concordam com o uso de drogas no esporte se manifestam ajustando o discurso para mostrar que nesse espaço há leis específicas para serem cumpridas. Isso parece mostrar que, fora do ambiente esportivo, esse tipo de prática não é problema do atleta, mas um problema da sociedade da qual, ao que tudo indica, ele não sente que faz parte. Isto pode ser observado no diálogo a seguir:

“não porque nem tudo tem que ser como as pessoas querem, ele deve agir dentro da lei do esporte que tudo vai dando certo” (PARTICIPANTE 05).

“Eu não acho correto, mas em uma situação dessa com certeza uma pessoa iria utilizar, pois é nas mãos dele que está o futuro da família dele e eles estaria disposto a tudo para dar o melhor pra ela” (PARTICIPANTE 08).

As considerações subjetivas e indagativas que poderiam aparecer em relação ao significado de “leis do esporte” reforçam esse quadro. A que leis se referem e em que condições são aplicadas?

“Pelo fato de ser muito pobre ele vai ‘pensa’ muito nisso mas creio ‘q’ ‘nao’ deve ‘usaa’ pois se ele conhece seu talento ele poderia saber se ‘coceguiraa’ chegar nos seus objetivos” (PARTICIPANTE 6).

Uma argumentação fortemente marcada por um determinismo biológico faz com que os atletas demonstrem confiança na capacidade individual para superar as dificuldades e conquistar o sucesso. A partir do pressuposto de que o sonho não se concretize com tanta facilidade como se previa, deixa-se uma janela para a transgressão. Aqui, a imunidade pode ser a questão a ser considerada nesse ambiente.

Quando o atleta se refere à “lei do esporte” pode estar solicitando uma proteção, uma indulgência para um ator fictício que desempenha um papel igualmente fictício, mas que é destaque na comunidade da qual participa. Imagina-se então uma relação confusa entre papéis do sujeito/atleta e o ator/atleta. Logo:

“Ahh ... eu também penso assim... porque as vezes você se dopando ficando mais forte que os outros ... vc pode ‘tá’ tirando a chance de uma pessoa... ‘ta’ precisando melhor {mais} que ‘vc’... tá lá no pódio lá e ajudando a família. Então, eu acho errado. Então, cada um se esforçando no dia a dia, como todos fazem... Porque todos estão lutando pelo mesmo objetivo.. Ser campeão.. tá treinando... então... tem que fazer por onde, pra tá lá... então...” (PARTICIPANTE 04).

É diferente, portanto, do que ocorre na sociedade de uma forma geral, organizada e constituída por instituições de regulação e controle na aplicação das leis, em que os cidadãos devem sentir-se protegidos contra qualquer tipo de violência. Parece então que as leis do esporte são elaboradas para proteger o atleta da pena que seu ato possa provocar e assim livrá-lo de qualquer punição. Então essas leis são aplicadas apenas naquele contexto por tribunal específico desse ambiente.

A comoção em torno do atleta flagrado em exames antidoping tem outra representação social, diferente daquela em relação ao indivíduo, cidadão comum, drogado ou traficante.

Ambos, ao rigor da lei, podem ser considerados contraventores. Entretanto um tem o salvo conduto do personagem que representa – ser atleta – o outro tem a condenação popular, pois não se enquadra no modelo de significação positiva adequada para a sociedade.

10.3.3 Premiação: *Mala de Pandora*

Pandora, de acordo com a mitologia Grega era uma mulher que recebeu dos Deuses todos os dons, como graça, beleza, persuasão, inteligência, paciência, meiguice, mas também a traição e a mentira.

Ao casar-se com um humano, foi orientada para nunca abrir uma caixa que havia recebido de presente. Apesar da recomendação, não resistiu à curiosidade. Ao abrir a caixa, liberou todos os males que afligem a humanidade e, apesar de tê-la fechado rapidamente, conseguiu conservar um único bem, a esperança (CAIXA..., 2013).

Antes de ser cunhado apenas como algo que está relacionado à curiosidade, o significado de Caixa de Pandora nos dias de hoje poderia ser interpretado como uma metáfora para mostrar como algo inocente nas aparências pode revelar-se como a gênese de um mal maior. Ainda de acordo com a mitologia, Pandora não é a personificação do mal, mas um instrumento para que o homem possa fazer escolhas entre o bem e o mal (ibid, 2013).

Essa referência mitológica serve para dar o chute inicial nas discussões deste tema, que envolve as escolhas que os jogadores devem realizar em tal ambiente. São dilemas em que eles estão diretamente envolvidos, como a combinação de resultados, compra e venda de jogos, subornos, barganhas e aliciamentos.

Esses acontecimentos são conhecidos no meio do futebol como “mala preta”, numa alusão ao recipiente em que se levam as quantias de dinheiro

utilizadas no pagamento de propinas aos participantes desse jogo. Daí o neologismo “mala de pandora”.

Os principais campeonatos de futebol, em especial em sua fase final, são marcados por suspeitas de acertos de resultados e dúvidas quanto à veracidade de um resultado que tem relação direta com a classificação de outras equipes.

Seja como forma para garantir a permanência na divisão principal do campeonato, ou a combinação mágica de resultados para definir o campeão, o fato é que nesse acerto de contas o atleta também está envolvido, tendo em vista a prestação de serviços que ele tem com o clube.

Assim, para discutir esse tema, foi apresentada aos atletas a hipótese²¹ de receber dinheiro de outra equipe interessada no resultado da partida como forma de incentivo.

“Ahh!!! se a ‘gente’ não tem nada a perder... ‘pra’ mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro...” (PARTICIPANTE 01).

“Muita máfia no futebol... Isso ocorre com muita frequência...” (Participante 02).

Neste caso o discurso é direto. Representa uma fala comunitária onde mais atores participam da decisão. Pronunciado na terceira pessoa, de maneira coloquial, “se a gente não tem nada a perder”, configura uma posição conformista.

Os convencimentos são realizados a partir da satisfação de uma necessidade básica – ganhar dinheiro – e aquilo que pode ser agregado a partir dessa conquista. Os bens adquiridos com a conquista do dinheiro representam apenas um valor material e não axiológico. Os princípios e valores são apropriados para aquele momento e carregados de crenças fortalecidas pelos veículos que divulgam as notícias desse ambiente.

Vencer não está vinculado ao prazer e à ludicidade do jogo e tampouco a uma dimensão atitudinal, mas, ao contrário, em razão do seu vínculo trabalhista,

²¹ Questões 25 e 27 do guia de entrevista do apêndice 03, p. 267.

as recompensas e premiações fazem parte da produtividade, neste caso, da vitória.

O sujeito autodesqualifica-se nesse processo, passando da representação simbólica de protagonista para o papel de objeto submisso. Essa passagem é realizada até com certo índice de satisfação e orgulho. Isso pode ser observado nas próximas falas:

[...] pra mim .. por ser jogo.. pra mim quando se fala “jogo” vale tudo.. Na hora ali. Dependendo da situação, claro, não vejo problema em receber não. (Participante 03).

“Acho que não tem problema nenhum... não sei se é um problema moral... mas não acho que seja errado receber dinheiro pra ganhar um jogo..” (Participante 03).

“... ‘pq’ seria mais como um ‘incentivo’ para aquilo ‘q’ é a ‘obrigação’ dos jogadores ‘q’ é vencer” (Participante 06).

Outra situação apresentada foi a possibilidade de receber dinheiro para perder uma partida.

Apesar de parecer uma hipótese irreal diante das dinâmicas do esporte e por tudo aquilo que possa representar simbolicamente, não foi descartada a probabilidade de ocorrerem acertos para facilitar o desempenho do adversário e desse modo, “entregar” o jogo.

Portanto, ao solicitar que analisassem uma situação em que atletas recebem propostas em dinheiro para perder uma partida, as falas a seguir representam uma visão do que pode ocorrer em determinados momentos no esporte, não se querendo com isso incluir a todos os envolvidos no ambiente esportivo:

“Na minha ‘moral’ não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso ‘pega’ também?” (PARTICIPANTE 01).

“Se não vai prejudicar meu clube... pra mim tanto faz... Eu vou receber dinheiro a mais... pra mim ‘tá’ bom” (PARTICIPANTE 01).

“Não sei... tem ‘jogado’ que aceita, né. Mas não acho certo não... Mas as vezes tem ordens, né... da diretoria, sabe como é... daí você é empregado, então..”. (Participante 03).

Isso acontece normalmente. Isso é normal no futebol. (PARTICIPANTE 04).

“As vezes não é certo receber esse dinheiro aí, mas, as vezes a gente precisa, então as vezes a gente tem que fazer o que o clube manda, né. Que é.. se eles manda a gente perde o jogo, a gente ‘vamo’ te que perde o jogo... Manda ganha a gente ‘vamo’ da {dar} nossa vida ‘pra ganha’ esse jogo, mas eu não acho certo... mas ‘faze’ o que, né. Hoje em dia o que manda é o dinheiro.” (PARTICIPANTE 04).

Para Brandão (2009; 2003); Orlandi (2010); Pêcheux (2009), o discurso representa a palavra em movimento, com a inserção do homem que fala com a realidade social com a qual divide suas experiências e relacionamentos. Por certo, esse discurso está carregado de sentidos e de significados para o sujeito que fala.

Por exemplo, ao colocar a sociedade com autoridade e poder para manutenção da ordem – “... *todo mundo recebe... porque eu não posso ‘pega’ também?* (P 01)” – isenta uma conduta pessoal de qualquer julgamento que possa prejudicar sua imagem de ídolo transferindo a culpa ao sistema. O atleta, então, se enxerga como vítima do processo.

O clube também ganha significados de representação social - “*se não prejudicar meu clube*” – como algo elevado a um estado de doutrinação como a escola, a igreja, a família. Mesmo que por vezes, esses espaços possam representar um obstáculo que dificulta suas decisões.

Despido do papel de atleta, o homem que se fantasia desse personagem está livre da responsabilidade e do julgamento por alguma infração ou conduta imoral. Com isso, quem vai responder jurídica ou moralmente são outros

personagens, como os diretores, por exemplo – “*mas as vezes tem ordens, né... da diretoria, sabe como é... daí você é empregado* (PARTICIPANTE 03)”.

Essa transferência de responsabilidade pode ser uma forma encontrada para amenizar o sentimento de culpa e aliviar o arrependimento. Tal comportamento é reforçado pelas subjetividades que se manifestam no ambiente esportivo, especialmente pela força cultural do futebol. Isso pode ser observado na fala do Participante 04:

“É que as vezes conta ‘muita’ a rivalidade... E dependendo se os times ‘fo’ da mesma cidade, então, hoje em dia.. é um querendo ‘fude’ {prejudicar} o outro. Então hoje em dia no futebol é assim... rival é rival... ninguém quer deixar o outro ser campeão de nada...” (PARTICIPANTE 04).

“[...] O dinheiro na hora fala mais alto.. e... vale perder.. se for pra um time rival ganhar precisando da nossa vitória, acho que alguns times procura perder a partida para o time rival não ser campeão... Acontece muito isso..” (PARTICIPANTE 02).

Uma fala que condiz com as argumentações de Brandão (2009), onde emissor e receptor digladiam-se em uma arena, com objetivo de definir quem vai imperar, reinar e quem vai se curvar, combalir. A sátira e a ironia podem constituir-se na forma de dominação do outro.

A cultura da rivalidade é uma das formas de dominação aguçada com o aparecimento dos diferentes grupos sociais. Cria-se uma cultura que dá ênfase às características que diferenciam esses grupos e é reconhecida e aprovada socialmente pelos seus integrantes.

No futebol, possíveis combinações de resultados recebem a aprovação das torcidas, que inclusive incentivam a equipe a perder uma determinada partida se com isso ela puder prejudicar uma equipe considerada rival e daí, indiretamente, depreciar os torcedores “inimigos”.

Interessante é observar também os discursos de confirmação e negação dos atletas que não se opõem a receber dinheiro para perder uma partida e daqueles atletas que são radicalmente contrários a essa prática.

“independente de qualquer valor oferecido a ‘obrigação’ das equipes ‘e’ {é} sempre ganhar mas nem sempre acontece isso ,eu ‘nao’ aceitaria a proposta mesmo que minha equipe pode perder ou vencer” (PARTICIPANTE 05).

“Não... em momento nenhum como eu ‘ja’ disse ‘voce’ sendo ‘onesto’ tudo da certo em sua vida , ‘vc’ ‘trapasseando’ tudo pode dar errado” (PARTICIPANTE 05).

“É... acho que isso é um problema moral sim... pra quem tem consciência.. acho que isso é... meio que um suborno.. E suborno entre muitos atos é crime também... Então isso inclui na ética moral da pessoa.. Claro que nem todos respeitam... O dinheiro na hora fala mais alto.” (PARTICIPANTE 02).

Pautados pela necessidade de articular uma posição contrária aos acertos de bastidores para a equipe perder o jogo, os atletas justificam tal postura como necessidade de manutenção de moral imaculada.

A partir da interpretação direta do discurso, a justificativa mantém-se. Entretanto, sua fala está fortemente relacionada com outros discursos, com outros ambientes sociais e históricos, com outros tempos e espaços. Isso pode representar que este sujeito não está incluído no grupo ou não faz parte dele ou, ainda que esteja tentando manter valores apreendidos em outro território que frequenta.

Como se pode concluir, os túneis e vestiários dos ambientes do futebol não se comparam a um convento de monges budistas, ainda que não se possa afirmar que o convento esteja imune de condutas imorais por tratar-se de lugar religioso.

Tampouco é correto afirmar que os valores professados no ambiente esportivo, sejam inadequados. Na verdade, são apropriados com os objetivos desse local, não podendo ser, talvez, comparados com valores de outro ambiente.

Ocorre que o campo de jogo, os vestiários, os campos de treinamento são locais circundados por uma áurea que sacraliza esse ambiente. A sacralização do

ambiente esportivo sugere a imunidade ou o perdão em relação a condutas antiesportivas ou imorais.

Concretiza-se a ideia de uma microssociedade controlada por leis específicas que são aplicadas apenas aos integrantes desse ambiente. Portanto, o raciocínio moral está adequado à representação social e à identificação do sujeito com esse lugar.

Bronfenbrenner (2011), afirma que a formação humana tem como base a inter-relação de elementos que agem de forma dinâmica no envolvimento da pessoa, do processo, do contexto e do tempo.

Deste modo, o micro sistema social que se constitui no ambiente do futebol aproxima-se das ideias desse autor, e de forma peculiar, se instaura de acordo com o grupo de atletas (pessoas), com a hierarquia pré-definida (processo), com as categorias e competições envolvidas (contexto) e a transição do momento (tempo).

Aqui, a realidade social é a que se aproxima da liquidez e da vida fragmentada de Bauman (2011) e da felicidade paradoxal apresentada por Lipovetisky (2007).

Para esses autores a sociedade atual marca a juventude de forma muito específica diante de um modelo hiperconsumista, mediado por relações desprovidas de compromissos duradouros.

A juventude vive um mundo de fantasias em que os prazeres devem ser conseguidos de forma imediata e sem espaços para frustrações. Na verdade, se a frustração incitar o surgimento da tristeza, torna-se fonte de justificativa para dar continuidade do ciclo: mais triste, mais consumo; mais consumo, mais frustração. (LIPOVETSKY, 2007).

Enquanto ligado a outro sujeito histórico, na perspectiva de um par moral, o indivíduo encontra segurança e clareza para a construção de seu *self* moral. Nesse arquétipo o indivíduo é confrontado com a realidade muito mais que no grupo. Na coletividade a dúvida é diluída e as responsabilidades divididas tornando o sujeito livre de seus demônios (BAUMAN, 2011b).

Portanto, surge um sujeito autorregulador, pois o mecanismo regulador nesse ambiente se desloca, dependendo do momento e do lugar: ora no dirigente, ora na mídia, ora no treinador.

Surge assim o sujeito sem compromisso com a temporalidade e a territorialidade, visto que o que pode ser imoral hoje não será amanhã e o julgador de hoje será substituído por um novo amanhã.

10.3.4 Fair Play – um jogo entre razão e emoção

Ao abordar algumas situações em que se vislumbra a atuação do atleta pautada pelo jogo limpo, pela honradez e pelo respeito ao adversário, os discursos podem ser considerados previsíveis, se analisados à luz da sociedade pós-moderna.

O cavalheirismo, ideal olímpico protagonizado por *Coubertin*, não encontra eco em uma sociedade marcada por nuances de impunidade, regras relativas, alteradas no decorrer do jogo e adequação ao consumo, fatores essenciais para a sobrevivência nesse mercado.

As regras do jogo capitalista, como apontava Bracht (1986), colocam o futebol como um dos esportes mais consumidos e reproduzidos do mundo. Por isso, os muitos milhões de dólares que sustentam esse produto, desempenham mais poder e força sobre os participantes do que qualquer outro fator de ordem subjetiva que possa configurar-se como um valor axiológico.

Primeiramente foi apresentado um vídeo (disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=pjcOlsAN6oo>) no qual o jogador Kleber, até então atleta da Sociedade Esportiva Palmeiras, comenta lance polêmico em partida que gerou comportamentos agressivos entre os participantes, justamente porque este jogador não cumpriu uma regra universal do esporte, mas que não está escrita.

Portanto, o cumprimento dessa regra oculta depende da conduta do atleta envolvido, das circunstâncias em que a situação aparece no campo de jogo e dos envolvidos naquele momento. Em situações entre equipes que não estão disputando uma partida decisiva ou que não tenham rivalidade acentuada, a probabilidade de que o *fair play* ocorra é maior do que quando a mesma situação aparece entre equipes com grande rivalidade ou em jogos decisivos.

Entretanto, como aponta Franco Junior (2008), o sujeito no futebol é coletivo, nunca solitário ou individual. Suas decisões são pautadas no coletivo. Um dos representantes deste coletivo aparece na figura do torcedor, que, em comunhão com outros, forma a torcida, coletivo que exerce força, provoca medo e controla as decisões dos atletas.

Assim, a atitude do atleta também representa um discurso coletivo, na medida em que sua decisão não está baseada nas próprias convicções, portanto não é sua, mas representa o desejo e o compromisso com os ideais de um outro coletivo, da equipe e da torcida.

O próprio discurso do jogador Kleber é emblemático e carregado de significados que apontam para a importância de ser o primeiro e vencer de acordo com as proposições sociais. Portanto, é um discurso comparativo e de oposição. Em resposta à pergunta dos jornalistas, diz: “Acho que tem muita hipocrisia... o *fair play* é bom só pra tua equipe, né?... Pra equipe dos outros não é bom...”. Portanto, justifica sua conduta antidesportiva não como conduta pessoal, mas como parte de um sistema.

Esse posicionamento também pode ser percebido nos discursos dos atletas pesquisados. Os textos abaixo reproduzem tal situação:

“eu penso que é muito certo mas quando o jogador esta mesmo machucado, mas tem jogador que é malandro ‘fas’ isso so pra ganhar tempo e depois volta normal. [...] se eu estiver ganhando eu paro mas se tiver perdendo nao por que ai pode ser ‘malandrage’ do outro jogador.”
(PARTICIPANE 05).

“ ‘tipo’ acontece um lance e ‘tauls’ ai o juiz para o jogo e ao reiniciar a bola tem ‘q’ ser devolvida para o time ‘adverçario’ pois a bola estava com eles ,

e o jogador em vez de devolver chuta no gol tentando fazer o gol , com isso ele esta sendo injusto e nao 'ta' tendo o 'aditude' correta.” (PARTICIPANTE 06).

“as vezes você tá no ataque lá.. você pode fazer o gol... e tem pessoa que cai lá atrás só pá vc ter que jogar a bola pra fora... para vc começar o ataque lá atrás.. Acho que o fair play aqui no Brasil não existe...” (PARTICIPANTE 01).

Essa conduta é reforçada pelas decisões tomadas pelos atletas em ocasiões de conflito e pressão por resultado. Ao perceber uma situação em que deveriam decidir em favor do jogo limpo, como regra de atitude moral, a opção é mediada por intenções de sobrevivência do grupo e em relação às questões de ordem financeira e mercadológica.

Outro exemplo para ampliar a discussão de um espírito de equidade, está relacionado a uma decisão que envolve outros elementos da equipe que protagonizam um lance duvidoso que modifica o placar da partida.

Ao serem questionados sobre qual atitude tomariam se o árbitro validasse um gol irregular da própria equipe, levando-se em consideração que isso prejudicasse a equipe adversária, os discursos representam a necessidade de manutenção da ordem estabelecida e o cumprimento das leis que regem as relações pessoais no grupo, como pode ser observado nos depoimentos:

“Não ...não... Essa é uma situação que não tem jeito da pessoa, é.. como se diz... ser sincera. Ter uma moral positiva. Essa não tem jeito. É 'ce' falar que foi gol, ser sincero, no outro dia tá na rua. É o seu emprego e não tem como falar não {que a bola entrou}. (PARTICIPANTE 02).

Na minha opinião acho que nenhum jogador faria isso, né. Nenhum jogador faria isso não. Do árbitro chegar em você e falar {pedir}.. então entra na moral. Se você e tal, dá o gol pros caras, você perde a moral com o grupo, com... com o time, cá cidade, com tudo. (PARTICIPANTE 03).

Interessante é a representação e a percepção de moralidade para os atletas. Nesse caso, as virtudes que compõem o raciocínio moral, como respeito, honestidade, justiça, cooperação, são cambiáveis, na medida em que o evento

ganha importância. Em uma partida em que está em jogo a permanência da equipe na divisão principal do campeonato ou a decisão de um título, a tomada de decisão é diferente.

Diante de um dilema, o atleta não corresponde com a atitude que se espera dele e ainda responde com outra conduta justificando que “*você perde a moral com o grupo, com... com o time, cá cidade, com tudo*” (PARTICIPANTE 03). – parece uma obrigação conformativa de ser incluído nesse jogo de representações sociais. Significa dizer então que, medianamente, entende que seu papel é relativo, portanto descartável. Se não representar bem seu papel, será substituído pelo próximo jovem ator.

No futebol não tem disso não. Isso é problema do “juiz”. Eu saía comemorando. Pra mim é gol e acabou... (PARTICIPANTE 01).

“Lógico.. Na hora ali eu falaria que era gol.. “burlava” todo mundo.. .. depois eu podia até chegar no ouvido do árbitro depois do jogo e falava, pô: fiz o gol de mão”. (PARTICIPANTE 03).

“Lógico que não...nunca... não ‘ia’ ‘fala’ que entrou não... tem que ter aquela “mentidinha”... (PARTICIPANTE 13).

Não há espaço e lugar para herói moral, ou campeão moral. Esse título ou conduta não tem representação social significativa para nenhum dos lados do discurso, nem para o emissor, nem para o receptor. Há apenas espaço e lugar para herói e não importa como se chegou a isso.

As regras do jogo limpo – *fair play*, espírito esportivo – podem não combinar com as regras do mercado, da produção, do consumo, da sobrevivência em um mundo marcado pela competitividade e a cobrança por resultados, portanto não são compatíveis com determinados tempos e contextos.

É a vida do time inteiro... num lance só ‘vc’ decide a vida dos onze, dos dezoito, do presidente, do faxineiro, é... do cara que cuida do campo... a bola pra mim não entrou não... posso ‘tá’ sendo injusto com o outro time...

posso 'tá' tirando o.. {o título da outra equipe}... mas tenho que 'pensa' 'ni' mim primeiro, né.. (PARTICIPANTE 11).

Nesse jogo de oposição entre regras, o jogador opta pela saída de emergência, ou seja, a necessidade primeira é salvar a própria pele, pois ele sabe que, se jogar de acordo com as regras do jogo limpo, não sobreviverá para contar história.

Quando o sucesso e a vitória são escolhidos como objetivo principal, os fins justificam os meios, mesmo que ilegais, na condução desse processo. Verifica-se a ausência de códigos de valores legitimados pelo contexto e pelo ambiente (SANTOS, 1999).

Há uma correlação intrínseca que direciona as decisões dos atletas com base no coletivo e de acordo com o poder ideológico reinantes no ambiente. Portanto, o sujeito que fala, fala de uma posição que exige responsabilidade em relação aos demais integrantes da equipe. Nesse sentido, seu discurso representa posições ideológicas, sociais e culturais que determinam a construção de uma rede de condutas induzidas e distorcidas.

10.3.5 Relações afetivas: um jogo regido pela vulnerabilidade e pela glória

Os discursos tratados nesse tema envolvem os assédios sexuais e os relacionamentos homossexuais que aparecem no futebol, entendidos como situações de vulnerabilidade para o atleta, mas, em contrapartida, podem representar alguma conquista profissional e prestígio.

O assunto já foi tema de pesquisa anterior, apontado por Moioli (2004), mas surge agora ancorado em outra perspectiva, tendo em vista a pergunta de partida do presente estudo, relacionada à percepção da moralidade atrelada às práticas deste ambiente esportivo.

Como sugerem Daólio (2010); Machado (2011); Moioli (2004), o futebol corresponde a significados e subjetividades específicos de um mundo masculinizado no qual as prerrogativas para a inclusão nesse ambiente estão atrelados aos predicados de força, virilidade, dureza e insensibilidade, que se chocam frontalmente com qualquer caracterização homossexual, que, afinal, pode “denegrir” essas qualidades.

É que o homem que joga futebol está vinculado a uma gama de atributos ligados à heterossexualidade, que exige dele comportamentos e atitudes que comprovem o gênero masculino, ou seja, ele deve ser rude e agressivo.

As evidências das relações homossexuais no futebol, Moioli et. al. (2013) são formadas a partir de interesses múltiplos, ligados por questões comerciais em que a prevalência se dá nos ganhos profissionais e financeiros. Os contratos sociais e afetivos estabelecidos entre os integrantes dessa micro sociedade são verbalizados e garantidos pela cultura específica registrada no ambiente.

Essa questão foi colocada aos participantes com o auxílio de uma entrevista do ex-jogador Neto, concedida ao programa de TV da jornalista Marília Gabriela, editado e disponibilizado na Internet para acesso dos participantes. Na entrevista, o ex-atleta e hoje comentarista esportivo da Rede Bandeirantes de Televisão disse que muitos treinadores e dirigentes são homossexuais e usam o poder para obter vantagens sexuais dos garotos. O vídeo foi disponibilizado na Internet no endereço <http://youtu.be/dYy3goUI2-w> para que os participantes tivessem acesso ao conteúdo da entrevista.

Nesse fragmento de análise, formado pela narrativa do ex-jogador Neto, observa-se uma transferência do discurso do sujeito, do contexto esportivo para o midiático. Como argumenta Orlandi (2010), quando a palavra se desloca de um ambiente para outro, de um espaço para outro, o discurso ganha novo significado.

O poder e a autoridade da fala desse narrador, que representa o papel de um atleta de sucesso, atravessa o diálogo dos receptores dessa mensagem e se aloja como complemento de outra narrativa.

Segundo afirma Brandão (2009, p.5), o discurso forma-se e transforma-se a partir da interação com outros discursos, construindo uma rede de significados.

Portanto, diz a autora, “nenhum discurso é único, singular, mas está em constante interação com outros discursos que já foram produzidos e estão sendo produzidos”. Essa postura é observada na série de depoimentos a seguir, onde, por sujeição ao discurso do personagem midiático, concordam com o ex-atleta:

“ ‘q’ ele ‘estaa’ ‘certissimo’ ‘e’ {é} isso acontece ‘msm’ {mesmo} ”
(PARTICIPANTE 06).

“o que ele falou e verdade hoje em dia ‘ta’ igual antes muitos treinadores dirigentes do clube sao ‘homens sexuas’ ... (PARTICIPANTE 05).

“As vezes é.. igual ele falou... É dentro do clube, né... é diretor... fala que ele vai dar isso, isso, isso pra ele fazer alguma coisa, né... {obter um favor} é um pelo outro, né. Então a pessoa está.. fica meio assim... e vai {aceita} por pressão, pela família. Pô, eu preciso ficar aqui, eu tenho que ficar aqui... Então vai mais por pressão, né. Então, eu não acho certo isso aí, as pessoas que faz isso ‘tem’ que ‘ser’ ‘punido’, né. (PARTICIPANTE 04).

Ao provocar a polêmica em relação à sexualidade dos integrantes desta modalidade esportiva, há um deslocamento do sujeito histórico, indicando um novo sentido de indivíduo usado, manipulado, subutilizado, escravizado e descartado.

Enfrentamentos desse processo por parte do jovem atleta implicam em assumir uma conduta articulada pela pluralidade de valores intra e inter subjetivos, a desaguar em dilemas da vida afetiva e profissional.

Entretanto, essas virtudes não estão de acordo como uma verdade universal como propõe Gorgen (2001) e são específicas para esse lugar e tempo. Parece ser uma fase de transição, uma etapa a ser vencida, como nos ritos de passagem em que, após a experiência, a situação se normaliza e o indivíduo toma as rédeas no controle das decisões.

As trocas que surgem em tal ambiente sejam por interesse técnico, profissional, afetivo, sexual, financeiro, ou de qualquer outra ordem, obedecem a um rigoroso jogo de interesses que atendem as necessidades – físicas, emocionais, sociais, esportivas – dos envolvidos. Os participantes, atletas,

técnicos, dirigentes ou outros atores desse ambiente, na condição de ativos ou passivos, atenderão as convenções próprias do ambiente (MOIOLI, 2004).

A posição contraditória em alguns momentos da narrativa pode simbolizar o dilema que os atletas enfrentam em admitir a existência da homossexualidade no futebol. Expor esta situação e expor-se a ela implica em assumir uma orientação sexual que não combina com o mundo carregado simbolicamente pela virilidade e agressividade, estilos dos homens que atuam em um ambiente como esse e valorizados socialmente por uma cultura falocêntrica.

“Então... éee... é erradíssimo.. as pessoas que ‘faiz’ isso. Os ‘treinado’, ou algum cargo no clube... mas a molecada, geralmente, pensa que, ‘tipo’, se eu não ‘fize’ isso, eu não vou jogar... não vou receber... vou ficar mais ou menos no clube aqui..” (PARTICIPANTE 02)

“E eu ‘fazeno’ isso, posso jogar e aparecer, ir pra outros clubes, ou posso ter uma moral a mais dento do clube, com o cara que eu fiz isso. Posso, ah, pego dinheiro a hora que eu quero... Então acontece muito isso, mas ... Todos os clubes tem isso... E eu acho errado sim, eu não concordo com isso.” (P 02).

“isso vai de cada um , eu no meu caso nao aceitaria e acharia melhor sair da equipe.” (PARTICIPANTE 06).

“isso pra mim seria como ‘honraa’ , nao ‘fazeria’ isso por nada nem ‘ms’ {mesmo} pra ‘jogaa’.” (P 06).

“de ‘abusoo’ essas coisa nao ‘pq’ nunca sofri algo relacionado assim e eu ‘so’ do tipo de pessoa ‘q’ nao ‘adimite’ isso e se alguem ja vem de gracinha mete o pé” (P 06).

O enfrentamento de uma situação como esta coloca o indivíduo em conflito, tendo em vista que, no ambiente do futebol, o técnico é considerado por grande parte dos atletas como o representante da figura paterna, que lhes transmite afeto e segurança.

Ainda de acordo com Moioli et. al. (2013), as relações homoafetivas, homoeróticas no ambiente esportivo, em especial no futebol, não estão baseadas em relações significativamente fortes e duradouras. Existem como parte de um

contrato meramente comercial, no qual os produtos em exposição e objeto de desejo são os corpos sensualizados e tatuados.

Essa situação, destituída de afetos e ganhando os contornos da violência moral e da pedofilia, pode ser enquadrada em outra categoria, que é a venda do corpo para a sobrevivência. O ajuizamento não se faz em relação ao tipo de acordo ou a opção por esse tipo de negócio, mas à possibilidade, em uma situação mais extrema, da existência de escravos sexuais nesse ambiente, situação evidentemente desconhecida e de abordagem conflituosa.

Essa possibilidade pode ser compreendida nas narrativas a seguir:

“... o que mais tem é “viado” no futebol [...] isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa.” (PARTICIPANTE 01).

é prostituição...o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo o garoto aceita o “suborno”, aceita sair com o técnico.” (P 01).

é o que mais tem no futebol... pra mim isso é prostituição [...] Como se fosse uma prostituição na rua... É...Como se fosse pega uma prostituta na rua...” (P 01).

“Eu já vi casos... eu jogava lá no RP e tinha... tinha muito assédio... tinha jogador lá que viu era quase toda noite cara.. parava o carro... [...] tem uns banquinhos ali na frente .. eles ficavam sentados... passava os carros e fazia assim {sinal} com a mão e saia atrás, já... tem muito no futebol ... o cara vai por dinheiro.. [...] o cara oferecia uma chuteira, de primeira linha, chuteira boa... no outro dia chegava com 100 reais... 150.. ia no shopping comprava uma camisa, comprava um tênis... aí no outro dia ganhava mais 50... comprava isso... comprava aquilo... eles visam o ponto fraco do jogador que é tênis, ‘ropa’ de marca, chuteira... eles já conhece, já. Eles vão direto no ponto fraco do cara... é o cara vai lá... como um garoto de programa...” (PARTICIPANTE 11).

“As vezes o cara fala assim... ‘vamo’ morar comigo, vou te dar isso, isso... vou te dar meu carro na sua mão... aí o cara se ilude agora, mas não sabe o futuro... [...] .. É isso mesmo, a pessoa vai mais pelo dinheiro...” (PARTICIPANTE 04).

Talvez a fugacidade das relações não motive os participantes deste jogo a divulgar as bases em que se estabelecem as regras de tais acordos. E talvez nem fosse o desejado pela sociedade, pois algumas marcas não são toleradas nas famílias, como prostitutas, lésbicas, gays, viciados, garotos de programa, tatuados, escarnificados, gordos, delinquentes, amputados, deficientes.

Ainda que pese que outros fatores sociais, econômicos, históricos e culturais estejam diretamente relacionados na manutenção de relacionamentos dessa natureza, o fato é que parte desses fatos ainda se perde no campo do preconceito e da homofobia.

“O futebol é muito machista. Pelo menos aqui no Brasil é...[...] ce não vê, é... aqui não é valorizado o feminino... O Futebol no Brasil é muito machista. tanto é que o caso do Sheik gerou essa polêmica toda, entendeu.. [...] O Brasil é um pais muito preconceituoso contra isso...” (PARTICIPANTE 11).

“Querendo ou não vc tem a mulher que vc quer... quando vc vira jogador aparece um monte de maria chuteira” (PARTICIPANTE 13).

“nao é bem se esconder mas como seria a sua reação tomar banho num vestiario sabendo q aquela pessoa é homo [...] vc vaai ficar meio sem jeito (PARTICIPANTE 06).

“ ... por mais que o futebol tenha o homossexual .. [...] .. é um esporte muito preconceituoso... Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece... [...] Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara é guerreiro.” (PARTICIPANTE 01).

Essas narrativas representam uma amostra da posição ideológica adotada pelo grupo, numa luta incessante para comprovar a importância da manutenção dos atributos típicos do homem macho e jogador de futebol.

Para a sociedade, a partir de uma construção histórica, a masculinidade ou a virilidade são mais exigidas para o menino do que a feminilidade para a menina. A fabricação do macho é caracterizada pela negação

constante do que é feminino. (HANNA, 1999). O homem é construído a partir do discurso mobilizador das representações sociais.

Entretanto, parece que a homossexualidade só existe do ponto de vista do sujeito passivo na relação, eximindo o ativo dessa condição e renegando sua participação diante do quadro instalado.

Os prejuízos de tal revelação estão explicitados nas narrativas seguintes. Para estimular esse debate foi apresentado um “post” da Internet em que o capitão da seleção alemã de futebol, Philipp Lahn, argumenta em sua biografia que “jogadores de futebol homossexuais não deveriam se revelar porque a repercussão pode ser devastadora [...] Eu não aconselharia nenhum jogador gay se revelar [...] temeria que pudesse terminar como Justin Fashanu, que depois que se anunciou gay foi excluído de tal forma que acabou cometendo suicídio.” (JOGADORES GAYS..., 2011).

A análise da narrativa deste atleta, reconhecido no meio do futebol pelas suas conquistas e pelo papel que desempenha na seleção de seu país, acompanha as mesmas narrativas dos atletas entrevistados.

O sujeito, ao ser deslocado de um território que mantém controle e domínio para outro desconhecido e assolado por preconceitos, não se arrisca a tentar desempenhar outro papel além daquele que está habituado a exercer. Uma contemplação de que as relações homossexuais no esporte podem existir, desde que seja na casa do vizinho, no campo adversário ou em outros esportes.

“[...] não dentro do futebol, mas no vôlei... no vôlei futuro {equipe da Liga Nacional} tinha um homossexual.... e a torcida pegou no pé... e tudo... [...] os próprios parceiros de clube tem um ressentimento e tal.. rejeitam um pouco. Então eu acho que no vôlei já é um esporte que aceita mais o.. quer ou não já é um esporte mais delicado... agora no futebol ... eu acho que num... num cabe isso não.” (PARTICIPANTE 02).

“Ninguém quer ter um jogador ‘viado’ na equipe não, ‘mano’... apesar de ser comum...” (PARTICIPANTE 01).

“Ehh.. o moleque vai, fica com um dirigente do futebol, com um treinador... [...] e vamos supor... que o moleque vai na mídia falar alguma coisa aí... dá

repercussão e tudo, o cara vai ser ouvido... principalmente se o moleque for "de menor".. vai dar polícia e tudo. Só que como vai ficar a identidade do moleque depois, na cidade ou em outros lugares? O moleque vai ficar na sociedade, mal visto. [...] .. ele não vai jogar mais em nenhum clube... porque é o que vai acontecer... então o moleque fica meio preso em falar, justamente por causa disso." (PARTICIPANTE 02).

Entretanto, parece que as regras inerentes ao campo esportivo são oriundas de outros territórios que o narrador (atleta) frequenta e nos quais mantém vínculos. Por exemplo, no discurso do Participante 2: "*Só que como vai ficar a identidade do moleque depois, na cidade ou em outros lugares? O moleque vai ficar na sociedade, mal visto*", as dúvidas do sujeito estão de acordo com as representações sociais que se explicitam e se constroem a partir dos conflitos.

Portanto, as subjetividades na formação das ideias, valores, normas que vão balizar a relação do sujeito com o mundo exterior, ocorrem na perspectiva da resolução desses conflitos, conduzindo a uma representação social concreta e consolidando o que é e não é apropriado para o homem e para a mulher (MOSCOVICI, 2001).

No caso do jogador alemão, manobrado pela cultura e ideologia da sociedade em que está inserido, mostra-se na condição de defensor das regras articuladas pela educação moral que recebeu, portanto, quando diz: "*eu não aconselharia nenhum jogador gay se revelar*", pode expressar o discurso que caracteriza as regras recebidas pelos aparelhos que delinearam a sua formação, como a família e a igreja, por exemplo.

Entretanto, ao argumentar que "*não tenho nada contra homossexuais e não considero a homossexualidade algo repreensível*", pode representar uma postura crítica àqueles que se consideram gays e necessitam conviver em um ambiente hostil como o futebol, ou seja, expressa certa tolerância com os atletas gays, desde que eles não ultrapassem as linhas do campo de jogo dele, desde que não ocupem espaço no grupo ao qual ele pertence. Porta que, mesmo velada, representa uma forma de discriminação e preconceito.

Outra situação hipotética colocada para os participantes foi a de um atleta que recebe uma proposta do treinador ou dirigente para manter uma relação

sexual e em troca ter algumas vantagens em relação aos demais jogadores, como por exemplo, a titularidade na equipe, alguns privilégios e bens materiais. Diante de uma situação como essa, de que maneira os atletas enfrentam os assédios sexuais e como é lidar com essa questão. As opiniões são apresentadas a seguir:

Eu acho que sim, o cara aceita, mano... se o moleque quer. ... pra mim não vale, um negócio desse não vale... mas se o cara quer.. os moleques não 'tão' nem aí não... (PARTICIPANTE 01).

Se eles 'quer', né 'mano'.... [...] é 'foda' porque tira o espaço [...] duma pessoa que tá melhor [...] que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele. (P 01).

".. jogador não tem nada, abraça {aceita} fácil... [...] o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro.. [...] vai de titular ou ... sempre tem uma coisa comercial... nunca ninguém faz nada desse negócio de graça... (P 01).

"Ahh!!! eu acho que é o momento, ali né... o momento ali, tipo se ele tá num clube... tal... o treinador é "viado" e tal... e ele acaba fazendo parte... e o treinador fala: cê vai jogar no meu time.. mas vai acontecer isso e tal...então, tranquilo {deve aceitar}. Mas depois vai embora dali... e de repente não se fala mais... e.. vai ficar como? (PARTICIPANTE 03).

A análise de discurso dessa situação deve ser realizada a partir das alianças costuradas no ambiente esportivo, portanto uma narrativa que concorda com esses contratos; a partir das recusas, logo aparece um discurso de oposição amarrado às consequências e prejuízos advindos desta postura; e, por fim, um terceiro ponto de análise, centrado nas dúvidas em relação a essas propostas, que permitem um discurso moderado, ambíguo, confuso de acomodação e oposição.

Deste modo, os discursos que representam as alianças necessárias para a permanência no grupo e da possibilidade de ascender na equipe, acreditam que esta conduta faz parte do jogo e das rotinas estabelecidas neste convívio. Portanto, não se opõem a participar desse negócio, tendo em vista que são regras já estipuladas e o mais confortável é obedecê-las.

É necessário levar em consideração também a possível atração brotada entre eles. O fato de existir a relação articulada de maneira comercial não significa a ausência do desejo. Esse aspecto foi levantado por Moioli (2004), ao mostrar que, mesmo na condição de objeto sexual, o atleta permite esse assédio na expectativa de ganhar *status* e reconhecimento no rol dos machos.

Apesar de sugerir um conflito moral, essa conduta apenas representa uma situação social que reflete o momento histórico da sociedade pós-moderna. O fenômeno pode ser verificado a partir dos discursos daqueles que vislumbram a oportunidade de conquistar lucros nessa relação, conforme registram as narrativas a seguir:

“Já tive amigo que.. Já presenciei, já... Já tive amigo que se aproveita da situação pra se manter... E ficou bem, ... ficou bem... (ganhou dinheiro)... mas depois que saiu, não arrumou mais nada. Mas no momento, no tempo determinado, que ficou ali (amasiado) naquele clube... ficou bem. Ganhou um carro, meu..!” (PARTICIPANTE 03).

“bom ele pode ser titular da equipe podera ganhar dinheiro do treinador e ser indicado pra uma equipe melhor” (PARTICIPANTE 05).

“ [...] o cara vai por dinheiro.. muitas vezes no caso do garoto lá.... mais ia porque, chegava o cara oferecia uma chuteira, de primeira linha, chuteira boa... no outro dia chegava com 100 reais... 150, ia no shopping comprava uma camisa, comprava um tênis... aí no outro dia ganhava mais 50... comprava isso... comprava aquilo... eles visam o ponto fraco do jogador que é tênis, ropa de marca, chuteira... eles já conhece, já. Eles vão direto no ponto fraco do cara [...]” (PARTICIPANTE 11).

O segundo momento de análise parte da premissa das recusas, configurando-se em um discurso de oposição. Aqui o sujeito é confrontado com as consequências e os prejuízos relacionados com a sua decisão.

As implicações dessa recusa passam, por exemplo, pela possibilidade de ser excluído do grupo, como pode ser observado nos seguintes textos:

“eu ‘so’ do tipo de pessoa ‘q’ nao adimite isso e se alguem ja vem de gracinha mete o pé [...] ‘nap’ tem muito ‘oq’ fala , pra ‘miim’ isso nao seria correto por questao do sexo” (PARTICIPANTE 06).

“Que nem ele {Neto} falou que .. que tem jogador que... os moleques não falam, né... não divulgam porque quer jogar, que tá no time... e se falar alguma coisa pode ser mandado embora.. não pode jogar mais... pode ser cortado de alguma coisa...” (PARTICIPANTE 12).

“eles podem não ser relacionado pros jogos, o treinador pode começar a queimar ele com os dirigentes, etc. e se o atleta nao tiver contrato, pode ‘ater’ correr risco de ser dispensado do clube”. (PARTICIPANTE 02)

“se for um diretor ‘ow’ treinador os ‘cara’ tira o jogador ‘ne’ as ‘veses’ dispensa [...] o treinador começa a ‘tira’ o jogador de lado [...] muitos ‘fasem’ ‘relações’ por causa desses motivos com medo de serem dispensados” (PARTICIPANTE 01)

“Ah, mas as vezes você é pressionado, né. Fala que vai te ‘queimar’. Onde você ‘fo’ ele te ‘queima’ {denigrir a imagem, falar mal, não dar boas referencias}, então, né... as vezes você é muito pressionado. Faz uma coisa que vc não quer.” (PARTICIPANTE 04)

O discurso de confrontação, de oposição, reforça uma condição para o funcionamento da micro sociedade do futebol, que necessita ter claramente estabelecidos os grupos e as redes de comunicação. Portanto, não estão infringindo a regra, mas ocupando um espaço destinado a diferentes categorias e diferentes formas de convivências neste contexto específico.

Esta posição é reforçada pela representação social que o sujeito (atleta) tem dos modelos de papéis construídos historicamente e referentes a dois gêneros apenas, o masculino e o feminino.

Por fim, o terceiro aspecto que merece atenção de análise, refere-se ao discurso centrado nas dúvidas em relação às propostas, que leva a uma posição de narrativa moderadora, colocando o sujeito ora na condição de opositor e crítico, ora na posição de conformidade aos contratos sexuais.

“Então... éee... é erradíssimo.. as pessoas que fazem isso. Os treinadores, ou algum cargo no clube... mas a molecada, geralmente, pensa que, tipo,

se eu não fizer isso, eu não vou jogar... não vou receber... vou ficar mais ou menos no clube aqui.. [...] E eu 'fazeno' isso, posso jogar e aparecer, ir para outros clubes, ou posso ter uma moral a mais dentro do clube, com o cara que eu fiz isso. Posso, ah, pego dinheiro a hora que eu quero... Então acontece muito isso, mas ... Todos os clubes tem isso... E eu acho errado sim, eu não concordo com isso.” (PARTICIPANTE 02) .

Portanto, é uma narrativa que vincula a formação de grupos, na eleição de grupos dominantes e grupos dominados. A maneira como se olha para o grupo estigmatiza e provoca a reação de desaprovação, pois esse modelo não se encaixa no ambiente do futebol. É uma tentativa de domesticar, controlar o sujeito e seu corpo, como pode ser percebido no discurso do Participante 06:

“nao é bem se esconder mas como seria a sua reação tomar banho num vestiario sabendo q aquela pessoa é homo... [...] vc vai ficar meio sem jeito” [...]

E ao ser questionado sobre quem reagiria e qual seria essa reação o Participante 06 argumenta que:

“de toodos o pessoal ali presente [...] vergonhaa eu acho , de tomar banho no msm espaço com um cara homo”

Essa proposição é a teorização das representações sociais, quando mostra que para existir uma convivência social harmoniosa ocorre a eleição de grupos sociais hegemônicos que legitimam as condutas sociais dos sujeitos a partir de suas reproduções (MOSCOVICI, 2001).

Nesse momento é que surgem os casos de personagens desempenhando duplo papel em tais acordos. No ambiente do futebol mantêm relações homoeróticas com outros integrantes da equipe em conformidade com as regras desse lugar. E no mundo exterior, no ambiente do cotidiano, desempenham o papel de heterossexuais, de acordo com as representações sociais do mundo masculino, exercendo a função de chefe de família, pai e

marido como regem essas convenções. Isso pode ser observado no depoimento a seguir:

Isso .. tem a namorada. Tem a vida dele com a família, filhos...Agora ali dentro ele pensa no profissionalismo para ele subir... e no dinheiro também.. agora lá fora ele não precisa disso [...] Isso... tem a namorada, e gosta dela.... .. (PARTICIPANTE 01) .

Tem cara casado aí... com família... tal... que é “viado”... (PARTICIPANTE 03).

As observações de Shields; Bredemeier (1995) mostram que, em contextos esportivos onde a modalidade possui características competitivas, seus praticantes apresentam condutas mais individualistas, menos altruístas, mais egocêntricas e menos imparciais do que em relação a outros contextos, outros ambientes.

Para esses autores, a ação moral no esporte é diferente do que ocorre na vida cotidiana, pois “o esporte é caracterizado por um elevado grau de liberdade pessoal e uma diminuição da responsabilidade relacional. No esporte, o foco no auto interesse não só é permitido como também é um pressuposto. (ibid, 1995, p.120)²²

Portanto, a moralidade no esporte representa uma forma de ação moral específica do ambiente, mas está alojada, aninhada dentro de uma dimensão mais ampla, mais abrangente, que representa a moralidade da vida cotidiana (Ibid, 1995).

Em se tratando do atleta de futebol, um personagem complexo, cheio de variantes, modular, polissêmico, convêm ressaltar que o contexto, o tempo e a história são elementos fundamentais para transformar as diferentes formas de linguagens (verbal, corporal) em imagens de representação social. São as subjetividades convertidas em ações concretas no seu dia a dia.

²² Sport, however, is characterized by a greater degree of personal freedom and a lessening of relational responsibility. Focus on self-interest is not only allowed in sport, it is presupposed.

Em outras palavras, as condutas e a moralidade adotadas no cotidiano esportivo são construídas a partir da sua interação e integração com um discurso já consolidado, visto que, ao ingressar neste mundo, devem adequar-se às leis relativas ao funcionamento dessa engrenagem.

A blindagem que envolve os atores desse mundo cria regras, valores e normas próprias para o ambiente, normas que em muitos casos não estão de acordo com as convenções sociais. Shields; Bredemeier (1995), argumentam que o jogo do raciocínio moral no esporte é diferente do jogo do raciocínio moral na vida cotidiana.

Quem se propõe a fazer parte de um esquema como esse apreende tais “leis” por meio da interatividade desse contexto. Em um primeiro momento entra em conflito com o que parece não-familiar para, logo em seguida, fazer uso desses significados como ancoragem para novos aprendizados, novas representações sociais, conforme sugere Moscovici (2001).

Aqui se compreende a postura dos narradores que, diante do enfrentamento de situações de conflito ou de um dilema que aparece na vida esportiva, preferem transferir o discurso para o outro sujeito da história, para o personagem que representam no ambiente esportivo.

10.4 Ambientes virtuais: o “não lugar” do jovem atleta.

A grande teia que liga a sociedade atual, formando as redes de interação, também captura o jovem atleta adolescente que não está imune a todo o processo de transformação social provocado pelas novas tecnologias de comunicação, as mídias eletrônicas e as redes sociais virtuais.

Como aponta Rebutini et. al. (2011), as redes sociais virtuais, por exemplo, representam o mundo conectado que dá voz aos atletas na comunicação com o mundo do cotidiano. A partir dela os atletas interagem com torcedores e outras pessoas além do contexto esportivo.

Portanto, o ciberespaço e o ambiente esportivo do futebol parecem apresentar algumas semelhanças. A segurança e o isolamento, por exemplo, são representados pela sensação do distanciamento da rede virtual e do fosso do estádio, pela ausência do contato físico com o seguidor e com o torcedor, pelo privilégio de utilizar um perfil *fake* e um apelido no campo que não corresponde ao seu verdadeiro nome.

Mas essa interação é marcada por conflitos e dilemas que subtraem o sujeito esportista de um mundo ilimitado, infinito, representado pelo ciberespaço, para voltar ao mundo físico, material, onde o ser humano é lembrado da sua finitude e dos seus limites.

No mundo das tecnologias (virtuais ou reais) a concepção de homem altera-se na medida em que se alteram as territorialidades e as temporalidades. A ideia de homem estabilizado, centrado, único, com uma identidade definida e definitiva, dissolve-se com sua interação no mundo *ciber*. (BRITO, 2012; TAVERNARI, 2011).

Assim, ganha força a ideia de uma subjetividade móvel, desterritorializada, em constante mutação e movimentação, que leva à formação de novos estilos de vida, de novas configurações sociais, físicas e virtuais (DELEUZE; GATTARI, 2007).

Na tentativa de buscar informações a respeito desse *neo* habitante do ciberespaço e compreender as relações interpessoais formadas no plano virtual e os pressupostos morais, este tema de análise foi dividido em quatro subtemas codificados como a) O *ciberlider*: liderança de quem?; b) Os *ciberfetiches*: eu me amo; c) As *ciberamizadas*: reais e quiméricas, e, d) Os *cibercaminhos*: chegadas e partidas.

10.4.1 O *ciberlider*: liderança de quem?

O papel de liderança na sociedade sempre foi exercido por pessoas que transmitem confiança, respeito, afeto, ou seja, por aqueles que convencem e

dirigem os seus seguidores por meio da autoridade e do poder constituídos. Nesse papel situam-se pais, professores, técnicos desportivos, irmãos mais velhos e outros adultos com capacidade para influenciar indivíduos e grupos.

Liderar, de uma forma geral, tem por finalidade distribuir os papéis sociais e as funções de cada um para o funcionamento harmonioso do grupo. O exercício da liderança altera as relações sociais, o contexto e o tempo de controle.

Alguns autores, como Machado (2011); Minicucci (2001); Noce (2006); Weinberg; Gould (2001), atribuem às competências do sujeito a capacidade para comandar, administrar e conduzir grupos ou pessoas aos objetivos, cabendo a ele decidir estratégias de enfrentamento, normas de conduta e formas de intervenção que irão suggestionar a formação do sujeito moral.

Deste modo, em face da possibilidade da ausência desse líder no ciberespaço, como é que se estabelecem as relações de poder e autoridade para orientar os indivíduos e, assim, formalizar o marco regulatório na formação do sujeito moral?

Navegar nas gigantescas *cibercomunidades* em que se transformaram as redes sociais virtuais implica em constituir-se como emissor e receptor das mensagens e informações. As ações, os movimentos ou a movimentação do sujeito são solitárias, individuais e, ao mesmo tempo, coletivas. Portanto, esses territórios constituem-se como “não-lugares”, espaços de trânsito, em que se desprezam os vínculos afetivos e emocionais.

O indivíduo autorregula-se nas decisões dos conflitos e dilemas que lhe são apresentados por meio do espaço virtual, pois não tem a mediação do líder presencial.

Uma situação hipotética colocada baseava-se no cumprimento ou não de uma ordem recebida pela Internet para clicar sobre um *link* que acionava um computador à distância e desligava os aparelhos de uma pessoa que desejava morrer. Isso se deu de modo semelhante ao exemplo do ambiente do cotidiano, quando foi apresentada a história da atleta tetraplégica que pedia para o treinador desligar os aparelhos que a mantinham viva.

Ao sair do espaço físico e passar para o plano virtual, os discursos dos sujeitos da pesquisa refletem o que segue:

“Se a pessoa ficou inválida e não suporta mais a vida que leva e irá levar no decorrer dos anos e essa decisão a fará melhor e mais feliz eu clitaria e desligaria os aparelhos sim”. (PARTICIPANTE 08).

De acordo com este participante da pesquisa, o fato de o pedido ter sido enviado pela Internet facilitava a sua decisão, em razão do distanciamento afetivo em relação ao sujeito do pedido, logo:

“Sim, pois não há sentimento algum meu em relação a essa pessoa.” (PARTICIPANTE 08).

Clicar o *link* e acionar o controle remoto para desligar os aparelhos representa apenas um movimento mecânico, destituído de códigos ou de representação emocional. Funciona como “deletar” uma foto ou uma mensagem para limpar a caixa de correios eletrônicos.

Outros posicionamentos que se opõem a participar dessa ação, apresentados nos textos seguintes, mostram a possibilidade de uma decisão não mediada, mas com forte representação do que ocorre no plano virtual. Para as decisões individuais, segue-se o padrão do coletivo cibernético.

Significa dizer então que o coletivo cibernético define um padrão de conduta para as ações *on-line*:

“Se eu nao ‘conhece’ ‘concerteza’ acharia q era ‘viros’ e nao ‘fazeria’ nada [...] acharia ‘q’ era brincadeira” (PARTICIPANTE 06).

“eu iria ajudar essa pessoa mesmo sem conhecer ela, por que eu nao ia precisar ver ela pessoalmente e teria certeza de que nao é brincadeira porque era so clicar no link” (PARTICIPANTE 05).

“Ahh.. as vezes eu ja ficar assim, meio indeciso, né.. Porque eu não conheço a pessoa, não sei se é brincadeira dela. Mas assim.. eu acho que

não clicava. Porque... não sei.. eu nunca vi... Não sei o que que é.. o que se passa... Então eu não clicava.” (PARTICIPANTE 04).

Em relação às decisões expostas para o dilema sugerido em relação à morte, dois aspectos devem ser levados em consideração. O primeiro é o de que o tema é carregado por um apelo religioso com forte comoção frente à finitude da vida. Representa um discurso com significativa presença de virtudes como fraternidade, generosidade, compaixão, mesmo em um sujeito virtualizado.

O segundo aspecto desse discurso mostra que, até mesmo em um ambiente livre para manifestações e decisões, como a Internet, as condutas realizadas nesse local importam algumas regras e valores de outras instituições de controle dos ambientes do cotidiano.

Assim, as posições de concordância ou de oposição que aparecem nas narrativas referentes à possibilidade provocar a morte *on-line* compreendem esse momento de transição em que os significados e subjetividades de cada ambiente são intercambiáveis e servem de ancoragem para a formação do sujeito moral e estão ganhando contornos de regras apropriadas para cada um desses contextos.

Os casos que se tornam fenômenos virais na Internet, com milhões de acessos e compartilhamentos, não representam necessariamente uma posição ideológica. Mesmo assim, não há um líder que convence e conduz a adesão ao processo. A decisão de participar do compartilhamento e da divulgação das mensagens (textos, imagens ou vídeos) é espontânea e segue a orientação do coletivo, sem a mediação do líder.

A adesão maciça aos apelos que se instauram na Internet, apenas pela força da mensagem, em que a imagem virtualizada desempenha o papel de liderança, pode ser exemplificada com as manifestações de rua ocorridas no Brasil no mês de junho de 2013 (CABRAL, 2013).

As narrativas a seguir são relatadas para complementar as análises a respeito de condutas do sujeito autorregulador, que se desloca nos ambientes virtuais destituído dos órgãos de controle (Família, Escola, Igreja, Estado, etc.), portanto, sem a presença do líder significativo.

Constituem-se de ações que expressam a sensação de segurança, liberdade e privacidade garantidas pelo anonimato da rede de computadores. A sua execução, portanto, não demanda percepção de valor moral.

“sim, porque a pessoa toma ‘mas’ {mais} atitudes pela Internet do que pessoalmente [...] tipo desligar o aparelho pela Internet, eu pessoalmente não ia ter coragem para desligar mas pela Internet sim por eu não esta vendo a pessoa sofrer” (PARTICIPANTE 05).

Como argumenta Orlandi (2010), o deslocamento da palavra de um ambiente para outro, de um sujeito para outro – por exemplo, do esportivo para o midiático – transforma-se em outros discursos, com novos significados.

Assim, ao analisarem a postura dos atletas da elite do futebol que utilizam as redes sociais virtuais para provocar outros colegas, ofender torcedores e afrontar jornalistas, gerando conflitos e comportamentos agressivos que se estendem para o ambiente esportivo, esses narradores mostram como ressignificam essa narrativa:

“ ‘Ha’ isso meio complicado porque eles se ‘expor’ na mídia e com isso todas pessoas ficam ‘sabendo’ e acabam com a imagem dos jogadores... tem varios motivos uns fazem isso ‘pra’ aparecer ganhar um pouquinho de fama a mais e isso que os jornalista querem que eles briguem e que o povo ‘fiquem’ sabendo os podres ‘do’ ‘jogadores’..” (PARTICIPANTE 13).

“eu analiso como atitudes ousadas e não pensadas porque qualquer comentario ofensivo tem bastante ‘repercussão’...” (PARTICIPANTE 11).

Portanto, quando o discurso se desloca para um tempo e espaços distintos, ganha novos significados. Parece representar também a imaterialidade do sujeito. No ambiente virtual, o campo visual do emissor não alcança o limite da finalização da ação. É o efeito da rede.

A partir das conexões em rede, a mensagem é passada, compartilhada e reconstruída, ganhando novo sentido, e o emissor não consegue enxergar até onde o efeito da mensagem chegou.

Portanto, é assim, como em “*o efeito borboleta*”, na qual um simples voo de uma borboleta pode causar um ciclone do outro lado do mundo (GRUBER; BRESS, 2004), que uma mensagem ingênua pode ter uma implicação significativa na determinação do sujeito social, histórico, cultural e moral, transformando suas posições ou alienando suas convicções.

“acho que de certa forma sim a Internet e um meio de se expressar sem dar a cara a tapa [...] que nem o ‘léo’ do Santos {jogador da equipe do Santos FC}, quando o ‘corinthians’ foi ‘pro’ mundial ele falou que os corinthianos ‘ia’ estranhar andar de avião por que eles so andavam de onibus...ele se expressou pela Internet e as farpas rolaram ‘solto’ nas redes ele não foi na televisão falar” (PARTICIPANTE 11).

Um “*meio de se expressar sem dar a cara a tapa*”, como aponta a última narrativa, coloca o sujeito em um contexto com infinitas conexões, mas com poucas acoplagens, vínculos mínimos e nenhuma responsabilidade, sem a sensação de medo em ter seu discurso sob a vigilância e a avaliação de um representante, de um mediador, de um líder.

Por conseguinte, o processo que coloca a sociedade em profunda transformação reflete-se na configuração do papel do líder e das atribuições de liderança atuais. Em uma sociedade fragmentada, diluída e atemporal, como pregam Bauman (2002); Bauman (2011); Harvey (1992), a figura do líder ganha coloração semelhante, ou talvez, diante da liquidez social, não ganhe tonalidade alguma.

Para as teorias tradicionais, historicamente, a figura do líder sempre esteve associada ao sexo masculino, de cor branca, heterossexual, forte, viril, com atribuições claramente definidas para o enfrentamento das adversidades no ambiente concreto do cotidiano (MENDES, 2012).

Entretanto, esse modelo que poderia representar um arquétipo na construção do raciocínio moral dilui-se nestes novos modelos de comunicação *on-line*

Hoje o líder concreto, com ações concretas, com lugar e tempo bem definidos, perde terreno diante das infinitas possibilidades proporcionadas pelas comunicações em rede.

Assim, em razão dos deslocamentos territoriais do jovem pós-moderno, a figura do líder e a sua representação simbólica requerem ajustes em função das novas exigências contextuais.

10.4.2 Os *Ciberfetiches*: eu me amo.

Em tempos de redes sociais virtuais, a exposição do corpo parece representar um estímulo pulsional, assim mesmo, como nos conceitos da psicanálise de Freud. Para a psicanálise a ideia de pulsão é a de que este estímulo possa encarregar a mente de realizar os desejos do corpo diante das inúmeras formas possíveis de concretizar as fantasias sexuais, por exemplo. (ZIMERMAN, 1999).

Assim, as relações e as trocas afetivas no ciberespaço, passam pela adequação do sujeito/objeto às necessidades momentâneas e contextuais para alcançar o clímax, o gozo e a satisfação dos desejos inconscientes.

A marca empregada ao corpo virtual reforça sua dimensão e representação dicotômica ao dividi-lo em partes e expor (postar), para veneração e consumo dos frequentadores das redes sociais virtuais.

Basta observar as constantes mudanças das fotos pessoais nas páginas das redes sociais, como o *Facebook*, por exemplo, em que a comunidade de amigos relacionados recebe um apelo para “comentar”, “compartilhar” ou “curtir” a nova imagem postada.

Machado; Zanetti; Moili (2011) argumentam que a necessidade do homem pós-moderno é ser desejado. Para tanto, amplia seu mundo de exposição, inserindo-se em diferentes comunidades. Nessas comunidades ele tem a

oportunidade de mostrar-se, exhibir-se, cultuar-se num sentido narcísico e erótico de contemplação.

A partir dessa concepção, o corpo ganha o sentido de *bodyscape*, conceito de utilização do corpo para a exposição e a divulgação de certas marcas e produtos, com poder para despertar no outro a sensação e o desejo de consumo tanto do produto quanto do corpo (CANEVACCI, 2008).

Os atletas entrevistados para esta pesquisa relatam que passam entre três a quatro horas diárias comunicando-se por meio do Facebook, como forma de compensar o tempo em que ficam de folga entre os períodos de treinamentos e jogos.

Assim, navegar sozinho ou compartilhar futilidades com os amigos – inclusive os que estão no quarto ao lado – representam as preferências dos atletas que moram em alojamentos:

“Geralmente é assim, como a gente tem celular que dá um acesso mais fácil.. pelo menos no meu caso é assim.. eu entro uns minutinhos ,olho e saio.. Deu uns trinta minutinhos eu entro de novo e saio... Se ‘fo’ contar no fim do dia dá mais ou menos umas quatro horas por dia, mais ou menos...”(PARTICIPANTE 11).

“Eu não... na escola já.. já deixo até ... abro o Face já... vou na escola já olho... e já saio e depois do ‘treino’ já toma banho olhando o celular...” (PARTICIPANTE 13).

Configura-se em um comportamento quase adicto, que necessita chamar a atenção dos amigos que estão *on-line* para a sua existência física como sujeito. Para Almeida; Eugenio (2006), as mensagens e imagens postadas têm representação dessa fisicalidade, para lembrar aos demais participantes que existe uma categoria de sujeito vivo, real e virtual.

Deste modo, ao da-se conta de que pode desaparecer na enxurrada de futilidades postadas pelos outros componentes das redes, surgem sentimentos de medo e angústia. Esses sentimentos são minimizados, controlados com novas postagens.

Portanto, o deslocamento do atleta para as redes sociais virtuais, o tempo de conexão e a fragilidade dos mecanismos de proteção podem levar a um estado de dependência que sujeita os usuários às vulnerabilidades do sistema. Esses perigos não são percebidos pelos participantes que se expõem e são explorados de inúmeras formas (CARS, 2011; REBUSTINI, 2010).

Por tratar-se de uma geração nascida da tecnologia, a percepção dos perigos que rondam os espaços virtuais não é privilégio da maioria. Assim, compartilhar sites, *posts*, mensagens, fotos, enfim, disponibilizar informações que estejam ligadas ao perfil do usuário representam dados valiosos de interesse de grandes empresas especializadas em marketing eletrônico (REBUSTINI, 2011).

A sensação de navegar nas redes é “*uma coisa normal ‘pq’ já faz parte da minha rotina eu já sei em que site eu entro com quem eu vou falar [...] ‘aah’ me sinto normal ao mesmo tempo livre ‘pq’ posso fazer ‘oq’ eu quiser.* (PARTICIPANTE 11)”.

Assim, parece que, para essa geração, “*normal*” deve ser a sensação de compartilhar fotos sensualizadas que proporcionam ao corpo uma aura de objeto de desejo. Especialistas chamam esse comportamento de *sexting* – mensagem de texto com conteúdo erótico (fotos ou vídeos).

O imediatismo, a flutuação dos espaços, a fragilidade das relações, a atemporalidade das ações, colocam o sujeito como um *voyeur* de si mesmo.

Para os participantes da pesquisa os corpos tatuados e adornados são considerados como expressão de “*virilidade*” (P 04; P 05), “*vaidade*” (P 10; P 02) ou “*liberdade*”, que expressam e transmitem os mais diferentes e ousados estilos de mensagem (P 01; P 06; P 07).

Assim, a exposição do corpo nas redes de comunicação, sejam impressas ou virtuais, nos sites de relacionamentos ou nos canais de sexo virtual para ser consumido, pode refletir um narcisismo inconsciente, um fetichismo que acompanha os desejos eróticos do corpo na tentativa de suprir a angústia da ausência física do outro, ausência que também ganha o sentido de ausência do

físico, do contato, da emoção, do sentimento, da frustração, inclusive ausência da ausência.

Para Breton (2003. p.124), “conectados no ciberespaço, os corpos se dissolvem [...] o viajante da infoesfera não se sente mais preso a um corpo físico, ele conduz sucessivas explorações sob identidades geralmente diferentes, em um mundo imaterial.”

Isso representa, segundo o autor, a possibilidade de libertar-se do corpo físico, entendido como uma prisão. No plano virtual, esse corpo atinge a perfeição, imune a todos os transtornos psicológicos e patológicos.

“Por exemplo, se um amigo nosso tira uma foto, né... aí vai lá e comenta. “nossa!! feio pra caramba”, “avisa, né”. Dependendo do que for é uma forma de se ‘diverti’, é uma forma engraçada. É uma forma tranquila... mas dependendo da situação... vc tem que analisar a situação, né... se colocar uma foto assim, sensual ... a gente vai lá e tal.. dá aquela ‘cornetada’...” (PARTICIPANTE 11).

“É depende da imagem... se é foto... ehh ‘feio’.. nunca vc fala lindão...” (PARTICIPANTE 13).

As narrativas a respeito dos hábitos de comentar a imagem do outro comungam com a trajetória histórica da formação do sujeito que tem como base os vínculos com a sociedade não virtual, na qual as representações e subjetividades sociais ainda se configuram na heterossexualidade.

Ao pronunciar “se colocar uma foto assim, sensual ...[...] a gente [...].. dá aquela ‘cornetada’. (P 11)”, uma “*cornetada*” significa um comentário depreciativo com classificação humorística para satirizar a representação do outro. Entretanto, parece uma sensação refletida, como a imagem de um espelho que mostra aquilo que possa incomodar a si mesmo.

Há uma profunda marca na definição dos gêneros masculinos e femininos nesses discursos. A narrativa “*nunca vc fala lindão* (P 13)” nos comentários de uma foto masculina significa que isso não se aplica para as postagens de fotos femininas, embora tal fato possa também representar a insatisfação com o próprio

corpo e uma possível identificação com o corpo do outro. Para repetir as palavras de Breton (2003), o corpo conectado e exposto no ciberespaço mostra-se com outras identidades, tantas quantas necessárias e possíveis nesse mundo imaterial.

A constante exposição do corpo, os discursos sexistas, o acesso aos sites de relacionamentos, as páginas de sexo virtual, tudo isso coloca o indivíduo entre aqueles com perfil *multifetichista*.

O apontamento do uso das redes sociais para encontrar pessoas com o mesmo perfil e a partir desse contato, estabelecer relações mais íntimas em encontros pessoais representam um dos conflitos (ou vulnerabilidades) a que o jovem está exposto com frequência.

A narrativa seguinte, apresentada por um dos participantes da pesquisa, expõe uma das formas de relacionamento que ocorrem entre os atletas jovens de futebol mediadas pelas redes sociais virtuais.

Até pelo Face... alguns 'adiciona' vc... oferece... tem gente que tá 'precisano'...[...] porque a maioria dos 'homossexual' por exemplo, pega seu Face... ve lá que vc é jogador e vai e... faiz as oferta por exemplo... tá precisando do que? De tênis?... ah! te dou um tênis... uma camisa, dinheiro. Ehh numa conversa pelo Face... é igual, óh... tem uns {???) tem um amigo {adicionado na lista de amigos do Face} que é homossexual... ele fala óh: vc ajuda a 'cata' um menino... te dou um prêmio... um tênis... te ajudo aí... 'pegar' um menino... ce 'curti' (PARTICIPANTE 13).

A sua análise deve ser compreendida a partir de três discursos distintos. O primeiro representa o interesse do jovem atleta em manter essas relações fora do ambiente esportivo e assim ter a possibilidade de satisfazer seus desejos afetivos, sexuais e econômicos.

O segundo discurso aparece na forma da investida do sujeito homossexual virtual que vislumbra uma possibilidade de ultrapassar as barreiras que separam o ambiente esportivo do ambiente do cotidiano, facilitando o acesso e o contado com os atletas. Com esse expediente, consegue romper as regras que controlam a estrutura social no interior do ambiente esportivo.

E, em uma análise finalizadora, aparece um discurso de mediação, no qual um dos atletas desempenha o papel de intermediador, agenciador, negociador dos contatos sexuais envolvendo outros atletas da equipe.

As redes sociais virtuais alimentam a ideia do desejo pelo desconhecido, da produção de adrenalina para emoções que afloram a partir das dificuldades da conquista. Sinalizam, como *infovias*, para dar continuidade ao estado de êxtase que se vivencia durante uma partida, um jogo.

10.4.3 As Ciberamizadas: reais e quiméricas.

As *cibertribos* formadas pelas redes de comunicação *on-line* dão a dimensão da interação realizada pelos jovens atuais e o alcance de suas mensagens.

Como mostra Martín-Barbero (2008), os relacionamentos dos jovens “*cibernéticos*” ocorrem a partir de uma nova perspectiva de interação entre o físico e o virtual, num contrassenso pós-moderno. Eles se isolam no *ciberespaço* onde mantêm convivência com centenas de amigos imaginários, mas atuam ferozmente nos espaços públicos, auxiliados pelos novos meios de comunicação e informática.

Apesar do anonimato eletrônico, organizam-se em tribos para definir o padrão de comportamento que impera tanto nas redes sociais virtuais quanto nos espaços físicos frequentados pelos adolescentes.

A utilização das redes sociais virtuais por grandes nomes do esporte é fonte de inspiração para grandes empresas de *marketing* direcionarem suas campanhas utilizando a imagem do atleta vencedor e carismático e estreitar os canais de comunicação entre expectadores, consumidores e os ídolos esportivos.

Deste modo, como propõe Bauman (2011, 2011b); Ivoskus (2010); Lipovetisky (2010, 2011), com o chegada das novas mídias eletrônicas e as

tecnologias de comunicação, dá-se uma reorganização das estruturas sociais que cumpriam o papel de orientar, formar, regular o sujeito autônomo e moral.

Com o advento da revolução tecnológica há um deslocamento do território social como lugar das aprendizagens, com a ampliação do número de ambientes que participam do desafio de construir o novo *ethos* do homem digital/virtual.

Esses novos ambientes formam a realidade virtual (complexo interacional entre o real e o virtual), onde se estabelecem as novas relações, as trocas, os contratos, mediadas pelos links que amarram os nós das redes interativas.

Assim, a interação com as novas mídias e os formatos de comunicação – “*reguladores secundários*” – favorece o aparecimento dos dilemas identitários e a fragmentação das subjetividades que facilitam o processo de autoregulação do jovem atual. (Martín-Barbero, 2008, p.21).

Diante desse quadro, as falas dos atletas podem representar tal momento de fragmentação das subjetividades, quando eles argumentam a respeito das condutas dos usuários das redes virtuais.

Ao serem questionados se consideravam as pessoas mais sinceras quando estavam *on-line* ou pessoalmente, o discurso mostra a liberdade e o descompromisso com determinados valores que o plano virtual proporciona.

“pessoalmente porque ficam de frente com a pessoa e fala o que sente no momento on-line a pessoa mente um pouco puxa um saco faz varias cantadas sendo que pessoalmente nao teria coragem.” (PARTICIPANTE 13).

“sim é o mesmo caso, porque as pessoas hoje so fazem as coisas pelas suas costa nao chega em vc e fala pessoalmente [...] porque elas tem medo de acontecer algo com ela ...ex: se a pessoa chega pessoalmente em, vc e ‘comessar’ te maltratar e te ‘chinga’ .etc ‘vc’ pode muito bem estar gravando isso em algum lugar e ‘denuncialo’...” (PARTICIPANTE 05).

“meio que na duvida mais acho que pessoalmente as pessoas são mais sinceras pelo fato de ‘está’ conversando olhando no olho.” (PARTICIPANTE 11).

Mentir, enganar, burlar, transgredir são condutas toleráveis no ambiente virtual e até certo ponto adequadas para alguns ambientes que se formam nas comunicações *on-line*.

A movimentação em torno de um “*post*” aglutina diferentes manifestações, cada qual representando uma ideologia e os vínculos com as demandas pessoais do sujeito em relação ao que ele acredita ou não, o que prega ou não, o que é adequado ou não diante das condições históricas e processuais do ambiente.

“Por exemplo, quando o Daleste²³ morreu... apareceu um montão de comentário... sabe o Daleste cantor, né?... tomou um tiro lá... no palco... Então, aí apareceu foto dele.. aí os comentários já ‘era’ diferente... porque um achava errado... outro não.. tipo, tem gente que não gosta de funk... aí cada um com sua opinião...” (PARTICIPANTE 13).

“No Facebook tem muita falsidade” (PARTICIPANTE 11).

A fragilidade dos vínculos afetivos no plano virtual é demonstrada nos discursos em que os atletas relatam, por exemplo, preferir os contatos pessoais, face a face, aos ocorridos no ambiente virtual para vivenciar momentos de prazer junto com amigos.

Trata-se de uma necessidade física que não aparece no mundo virtual, uma ausência que, segundo os atletas, compromete os domínios sensoriais como o tato, o olfato, as expressões, as diferentes linguagens do corpo.

“Pessoalmente ‘pq’ assim ‘vc’ pode ver as reações e emoções ‘q’ pela Internet são expressadas por carinhas” (PARTICIPANTE 06).

“Estar com os amigos em uma balada, porque vou poder ‘velos’ e conversar pessoalmente com eles e saber ‘oq’ esta acontecendo ao redor.” (PARTICIPANTE 05).

²³ Refere-se à morte do cantor e compositor de funk MC Daleste que foi assassinado enquanto fazia um show na cidade de Campinas-SP. O assassinato do cantor foi filmado por um fã presente no local e postado na Internet, ganhando grande repercussão nas redes sociais virtuais (CASO MC..., 2013)

“Estar com os amigos em uma balada pois da pra sentir a emoção um do outro, o contato, o cheiro, tocar e ver redor” (PARTICIPANTE 03).

“Pessoalmente com certeza. Ter contato “físico” é bem mais interessante do que o virtual, etc” (PARTICIPANTE 10).

Entretanto, a corrida às redes é mais agressiva do que a corrida aos ambientes físicos. O sujeito coloca-se mais rapidamente entre seus amigos virtuais do que entre seus parceiros concretos, motivado pela facilidade e pela velocidade das mensagens *on-line*.

A partir daí, mesmo tendo preferências pelas experiências no plano físico, concreto, sua frequência no mundo virtual será mais intensa, com a publicação de fotos, mensagens amenidades, etc.

O descompasso entre a presencialidade, a fisicalidade e a virtualidade é recompensado por essas postagens que têm como princípio regular e lembrar os amigos *on-line* da sua existência. (ALMEIDA; EUGENIO, 2006).

“Como a gente passa muito tempo no clube, ficar conversando com os amigos e “zuando” os colegas é bem divertido...” (PARTICIPANTE 04).

Em síntese, o sujeito virtual necessita das postagens frequentes como parte dos contatos presenciais para superar o medo e a angústia de ser esquecido entre as infinitudes de “coisas” postadas pelos demais componentes das redes de relacionamento que participam desse jogo.

Ao postar uma foto que retrata seu dia a dia no clube, um momento no alojamento, na concentração, no treino, no vestiário ou no jogo seguida de uma micronarrativa como *“#fuitreino”* ou *“#partiujogo”*, marca a ansiedade da espera pelos comentários dos amigos, fãs e a expectativa do reconhecimento das suas conquistas.

Assim, a relação dos jovens com as tecnologias digitais provocam um desordenamento cultural, social e psicológico, representando fatores de instabilidade na construção da identidade do sujeito.

10.4.4 Os *Cibercaminhos*: chegadas e partidas

Crescer na era das tecnologias de comunicação de massa implica enfrentar duras decisões em relação aos caminhos que se deve escolher para manter as formas modernas de relacionamentos.

A convergência das diferentes formas de mídias em um mesmo estilo de comunicação, fundindo-se em hiperlinks e hipertextos, abala as estruturas tradicionais de controle e regulação. Esses fatores permitem uma interação entre os usuários e as mídias, nas quais podem escrever seus próprios textos, reescrever outros já divulgados e construir novos discursos (BUCKINGHAM, 2007).

Desse modo, as fronteiras dos relacionamentos estão sendo atravessadas, reafirmadas, redesenhadas e realinhadas, permitindo que adolescentes invadam os conteúdos originalmente destinados apenas aos adultos. (Ibid, 2007).

O fator em análise é a questão da liberdade. A liberdade no sentido de ausência de submissão e controle, como um caminho para a independência do sujeito em relação às suas ações e decisões e no sentido da emancipação, relativa ao sujeito qualificado e consciente do seu papel social.

Cada vez mais jovens e adolescentes estão em busca de uma liberdade de expressão e imaginação que supõem encontrar nessa mediação com as tecnologias digitais que oferecem conteúdos adultos. Em contrapartida, os adultos buscam nessas novas mídias a irreverência e a subversão da juventude, supostamente perdidas para as responsabilidades da vida adulta. (BUCKINGHAM, 2007).

O acoplamento das diferentes formas de mídias no ciberespaço provoca alterações nos modelos tradicionais de comunicação em que as mensagens eram enviadas por um emissor e captadas por um receptor apenas. A difusão das

mensagens é reconfigurada, saindo de um emissor para infinitos receptores e redistribuídas na mesma proporção e velocidade (CASTELLS, 2004).

Nesse ambiente multidimensional o jovem atleta de futebol se hospeda, transita e efetua suas escolhas para compor os relacionamentos interpessoais concretos e virtuais, as subjetividades próprias para a construção de sua moralidade e os valores com os quais vai orientar sua vida.

A Internet e as redes sociais virtuais, consideradas como um campo de ações múltiplas e condutas marcadas pelo excesso de liberdade são verificadas na narrativa do participante a seguir:

“Com certeza, várias peessoas tratam a Internet como "disfarce" para fazer coisas que ‘pessoalmente’ nunca fariam.” (PARTICIPANTE 08).

Portanto, como afirmam Martín-Barbero (2008); Silva (2008); Szapiro; Resende (2010), nesse trânsito tecnológico de comunicação digital as subjetividades para a construção do sujeito moral encontram-se à deriva e sem identificação, visto que, nos constantes deslocamentos do sujeito, são utilizados diferentes modeladores e reguladores de apoio.

Solicitado a apresentar um exemplo de tal narrativa, o participante argumenta que:

“Existe um site que se chama ask.fm, e as pessoas criam um perfil nesse site para que outras pessoas possam [...] fazer perguntas e vc pode tanto perguntar como anônimo ou com seu perfil ativo para a outra pessoa e muitos utilizam o modo anônimo para fazer perguntas ofensivas ao outro acho que esse é bom exemplo de o que não fala na cara se fala utilizando a Internet.” (PARTICIPANTE 08).

Em recente publicação, o site da Folha *on-line* chama a atenção para os casos de *bullying* e outras formas de violência psicológica que ocorrem no ambiente virtual. Ainda de acordo com esta página do jornal virtual, o site mencionado pelo participante promoveu mudanças para a identificação dos

usuários depois de um caso de suicídio ocorrido entre seus seguidores. (SITE ..., 2013).

“Ao meu ver é falta de personalidade, é mais fácil se ocultar do que chegar cara a cara e dizer a verdade.” (PARTICIPANTE 08).

O objetivo de tal conduta é a preservação de uma imagem que está ligada aos princípios e valores das instituições com as quais o indivíduo partilha o mundo físico, concreto, que não está alinhado com a liberdade de que o sujeito goza no plano virtual.

“Acredito que sua identidade, de certa forma, pois se ninguém souber quem realmente é não vai vir a tirar satisfações.” (PARTICIPANTE 08).

A utilização de perfil *fake* em uma comunicação *on-line* caracteriza-se por relacionamentos descompromissados e sem vínculos de nenhuma natureza. São interações com a finalidade de cultivar sentimentos compensatórios, não frustrantes. Afinal a responsabilidade pela transgressão é do personagem, do *fake*. O *Eu* moral mantém-se preservado.

A não identificação e a não identidade assemelha-se, no discurso do participante, a uma situação relacionada à hiperliberdade e à hiperindividualidade do indivíduo, de acordo com Lipovestisky (2011).

Na rede virtual tanto os personagens “*fake*” quanto os personagens autênticos transformam-se igualmente em figuras avatarizadas que buscam satisfazer os desejos, independente da aprovação social. Os princípios e valores são deletados com um “*click*”, em nome de uma liberdade quase infinita (ZANETTI et. all, 2011).

Configurado como um “não-lugar”, o ambiente virtual apresenta caminhos distintos para a escolha dos papéis que o sujeito pode representar se comparados com as possibilidades do ambiente do cotidiano. Significa pensar então que, diante de tamanha liberdade, facilidade e opções de papéis, poderá ocorrer uma sobreposição de papéis e criar-se uma confusão identitária.

A liberdade aqui se apresenta na perspectiva da ausência de submissão, com a qual não se obriga à necessidade de obedecer a regras e valores de um mundo moral e ético.

Esses fatores podem, por exemplo, fazer com que atletas famosos e bem sucedidos percam as referências de conduta e não tenham percepção das consequências de suas ações nas redes sociais virtuais.

Casos recentes mostram o descompasso entre o que o atleta representa para a sociedade e as postagens inseridas nas páginas pessoais do *Twitter* ou *Facebook*. Caracterizam-se por micronarrativas preconceituosas, racistas, homofóbicas, que se contrapõem à imagem de herói dos campos esportivos e da avaliação que a sociedade faz dele. (REBUSTINI, 2011).

Como referência para análise, foi mostrado aos participantes o episódio envolvendo os atletas do Santos Futebol Clube discutindo com torcedores e com outros colegas após uma partida da equipe. O link para visualização da notícia foi disponibilizado em:

<http://globoesporte.globo.com/platb/primeiramao/2010/08/02/twitcam-indiscreta-no-santos>

Os extratos a seguir mostram a análise dos participantes em relação ao ocorrido:

“os atletas tem que agir de uma maneira muito carinhosa com a sua torcida porque quem ‘ta’ ‘todo’ partida todo momento te apoiando sao eles entao tem que ter muito respeito por eles independente de dinheiro ou não.” (PARTICIPANTE 05).

Claro que tem importância... Tanto que na época o Madson e o Felipe até saíram do time. Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né... foi lá e ofendeu ele, tudo... (PARTICIPANTE 01).

A pessoa tem que ser profissional. Não só no futebol, mas na sua vida pessoal. [...] ... E, torcedor fala o que quer, né... porque ele torce pro time, então... ele quer o melhor... ele pode falar o que ele quiser... porque ele tá pagando o ingresso... tá indo.. tá indo lá apoiar o time... então eu acho assim... (PARTICIPANTE 04).

As narrativas apontam para condutas que as pessoas não pertencentes ao ambiente esportivo desejam e esperam dos seus ídolos, pautadas pelo respeito, pela coerência e, sobretudo, que demonstrem uma personificação humana do atleta.

Entretanto, o plano virtual oferece alguns atalhos nesse caminho posicionado entre o atleta e o ambiente do cotidiano. Escolher um desses atalhos para mediar os relacionamentos interpessoais pode representar prejuízos para a imagem e ainda, redistribuir uma mensagem de significados ambíguos a ser captada por inúmeros torcedores que farão uso dela como modo de vida.

Nesse caso, a liberdade auferida pela rede virtual configura-se como ilimitada e descolada das condutas éticas.

Outros caminhos apontam também para o uso das redes sociais com o objetivo de agrupar pessoas com os mesmos perfis, interesses, desejos e metas, em comunidades de relacionamentos.

Nesses “não-lugares” podem ser consolidados os encontros pessoais (físicos) e combinadas as relações afetivas, amorosas e sexuais, tanto na perspectiva hetero quanto homossexual.

Assim, a rede pode simular um ambiente de vulnerabilidade para o jovem atleta. Independentemente da escolha que fizer - homo ou hetero - será alvo de desejos tanto virtuais como presenciais, pela contínua exposição pública da sua imagem. Nesse caso, o corpo é a mensagem.

Como exemplo, a narrativa do participante 13, também codificada nesse tema de análise, reforça a possibilidade de assédios serem formalizados por meio da rede virtual.

“Até pelo Face... alguns ‘adiciona’ vc... oferece... tem gente que tá ‘precisano’...[...] porque a maioria dos ‘homossexual’ por exemplo, pega seu Face... ve lá que vc é jogador e vai e... ‘faiz’ as oferta por exemplo... [...] Ehh numa conversa pelo Face.... é igual, óh... tem uns [...] tem um amigo {adicionado na lista de amigos do Face} que é homossexual... ele

fala óh: vc ajudar a 'cata' um menino... te dou um prêmio... um tênis... te ajudo aí... 'pegar' um menino... ce 'curti' ." (PARTICIPANTE 13).

O discurso do sujeito parece estar vinculado a uma ideologia cultural atrelada ao papel da sexualidade, qual seja, a transformação do corpo/atleta em símbolo sexual, que poderá render, além da compensação do ego, outros benefícios, como a comercialização do sexo.

Na linguagem cibernética “*ce curti*”, do comando “curtir”, ou “cutucar” aquele que está “*on-line*”, representa a confirmação da proposta, a concordância, a aceitação em participar da paquera virtual mas com perspectivas reais e materiais.

Os atalhos do caminho percorrido pelo atleta podem ser dirigidos para certos dilemas tendo em vista a dificuldade de identificar se o *post* é de um perfil “*fake*” ou autêntico, se enviado por um homem ou por uma mulher.

Portanto, a narrativa não parece ser de um discurso pornográfico que condena e critica o despudor, a lascívia, a repugnância da prostituição. Mas beira ao erotismo, à atração desejável pelo outro, daí parecer que as condutas sexuais reais não são muito diferentes das falas discursivas.

As modulações inter-relacionais - pessoais e/ou virtuais – compreendem condutas eletrônico/egocêntricas com prioridade para realização imediata dos desejos, independentemente da percepção de padrões morais nas condutas.

Para Barbosa (2009); Orlandi (2010); Pêcheux (2009), com as análises discursivas é possível interpretar para além do dito, das palavras, levando-se em consideração o contexto, o sujeito, a história, a ideologia e a memória.

Assim, como personagens reais, constituindo-se como sujeitos do discurso de tal contexto, os atletas jovens articulam-se com os “seguidores”, apreciadores, torcedores, familiares, amigos, em suma, com aqueles que representam o papel de receptores dessas mensagens.

Embora ocorra uma significativa interação entre discursos com sujeitos de diferentes ambientes, a ausência de um ciberlíder que pudesse ressignificar as subjetividades necessárias para a ancoragem do homem virtual demonstra uma

falácia entre os valores que se promulgam na realidade virtual e os valores cultivados na realidade real.

Com os deslocamentos urbanos, as migrações sociais, pessoais, culturais e cibernéticas, busca-se um significado para as composições e configurações das novas lideranças.

Os cordões que outrora controlavam e movimentavam as peças e os bonecos no teatro de marionetes hoje são substituídos pelo *mouse*, *joystick* ou, pela tecnologia *touch*. Ocorre que os bonecos de marionetes eram fixados pelas linhas, possibilitando ser facilmente manipulados. O sujeito pós-moderno atende o comando do controle se achar interessante. Ele pode ser conduzido, mas tem autonomia para conduzir o processo de acordo com seus interesses e desejos.

Se não concordar em submeter-se às ordens do líder *on-line*, basta um “*click*”, para sair do campo de visão do comandante e assumir o controle da situação e tornar-se ele próprio o líder dos seus desejos.

Nesse caminho, o *status* e a importância que o corpo ganhou a partir de sua exposição nas mídias virtuais parecem estar vinculados a um viés de excitação, erotização e fetiches.

Tal visão comunga com a ideia de Kehl (2003) da existência de um corpo como objeto social, que busca na representação do Outro o sentido da própria existência. A partir dessa proposição psicanalítica, a autora argumenta que:

“ao contrário da concepção do corpo como propriedade privada de cada um, afirmo que nosso corpo nos pertence muito menos do que costumamos imaginar. Ele pertence ao universo simbólico que habitamos, pertence ao Outro; o corpo é formado pela linguagem e depende do lugar social que lhe é atribuído para se constituir (KEHL, 2003. p.243)”.

Então, o corpo biológico, cultural e socialmente construído parece perder o sentido no mundo das tecnologias *touch*. Reaparece novamente como uma dimensão histórica, mas reforçando sua dicotomização para ser exposto no ciberespaço.

Com a excessiva dimensão *high-tech*, provoca novas sensações e significados, despertando o desejo coletivo de compartilhamento e de posse. Conforme aponta Bauman (2011), a partir do momento que o corpo foi compartilhado na web, deixa de pertencer a um sujeito e transforma-se em objeto. Portanto, como todo objeto, passa a ser desejado, ser consumido.

Para Canevacci (2008), com as mídias, as tecnologias e o marketing, o corpo torna-se um objeto de desejo fetichista, não só no sentido erótico quanto mimético, ou seja, aparece o desejo de possuí-lo sexual e virtualmente e também de possuí-lo como modelo, de ser igual a ele, de se moldar a ele. Portanto, o que se observa é um *cibernarcisismo*.

Como salienta Machado; Zanetti; Moiola (2011, p. 733), “o tecnofetichismo que se instala é suficiente para entendermos que fica cada vez mais distante a compreensão do homem, de seu corpo e de seu desenvolvimento, sem estar aliado ou transformado pela tecnologia.”

A exposição do corpo como forma de saciar um desejo erótico inconsciente, os chamados *ciberfetichismos*, pode partir do princípio de que o plano real e o virtual estabelecem um jogo dialético, onde, em alguns momentos, o real lidera as ações e asserções e, em outros, esse papel é atribuído ao virtual. Virtual e real co-participam num processo indissociável.

Nessa inter-relação indissolúvel, fundida entre os diferentes ambientes, o surgimento das *cibertribos*, das redes de *ciberamizadas* de comunicação provocam determinadas oscilações emocionais.

Aparece a ansiedade, a angústia e o medo diante da possibilidade de um sujeito invisível e esquecido em face do número de postagens e das concorrências verificadas.

A verificação da preferência dos contatos presenciais demonstra a fragilidade dos vínculos afetivos do plano virtual. Novamente com base nas propostas de Almeida; Eugenio (2006), Buckingham (2007), o descompasso entre a presença física e a presença virtual é compensada por insistentes postagens que têm como objetivo regular a atenção do Outro, fazendo com que o sujeito das postagens seja lembrado e desejado.

Verifica-se daí a possibilidade de infinitas conexões que levam o jovem a navegar em caminhos, ou, melhor, em cibercaminhos cheios de indicativos das possibilidades para a escolha das subjetividades, códigos que servirão de ancoragem, conforme leciona Moscovici (2001), para a construção da representação social do sujeito coletivo e moral.

Já na concepção de Deleuze; Gattari (2007), a formação dos modelos sociais, as reconfigurações físicas, culturais e virtuais, serão balizadas a partir de uma subjetividade móvel, desterritorializada, atemporal, em constante mutação e movimentação, com força para ressignificar as mensagens dos diferentes ambientes a que o sujeito está exposto.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos temas codificados para a discussão dos dados, analisados no capítulo anterior, as considerações a seguir contemplam os processos multifatoriais, relacionais e territoriais – diversos movimentos na formação e definição do sujeito moral – vivenciados pelos atletas adolescentes praticantes de futebol.

As relações presenciais e virtuais e seus intercâmbios para a constituição do sujeito integral (físico, psíquico, emocional e moral) caracterizam-se pela integração dos ambientes do cotidiano – definidos pelas ações particulares com a família, a escola e a igreja – e o ambiente esportivo e os ambientes virtuais.

11.1 Os Homens dos ambientes do cotidiano

O homem da realidade real, do mundo concreto, defronta-se com os princípios e valores dos órgãos de controle e reforço que comandam a sua vida. Nesse rol, encontram-se a Família, a Igreja, a Escola e outras instituições de igual poder e autoridade.

As teorias, como as apresentadas por Bronfenbrenner (1996) e Vigotiski (2004), por exemplo, tendo essas instituições como mediadoras no processo de desenvolvimento humano, marcam a importância do contato direto, face a face, das experiências concretas para construir o arcabouço de ideias, os valores, a visão de mundo e de si mesmo.

Os conflitos e dilemas do dia a dia expõem o indivíduo às condições da sua materialidade e finitude em cada etapa ou período do desenvolvimento.

As subjetividades desse processo formam as representações sociais conforme sugere Moscovici (2001), em ações contínuas e interdependentes

apoiadas em diferentes sistemas que regulam a interatividade do indivíduo com o mundo (Bronfenbrenner, 1996; Krebs, 1997).

Os discursos dos participantes ao relatarem que: “ninguém deve sair roubando por aí, deve trabalhar e conquistar o que planeja pra sua vida (P-05)”, ou “[...] isso vem da minha criação [...] (P-06), pois quem rouba “está infringindo a lei (P11)”, expressam a co-dependência educacional com essas instituições.

A construção do sujeito moral nos ambientes do cotidiano depende daquilo que é disseminado pelo coletivo, pela transformação das subjetividades em regra geral para a maioria.

Assim, trabalhar para conquistar um bem-estar financeiro pode livrá-lo do enfrentamento de atos não morais, como roubar, por exemplo, por tratar-se de uma ação fisicamente visível. Em contrapartida, pode colocá-lo em contato com outros dilemas imorais como o suborno e a corrupção, mas de percepção relativa, em razão do efeito obscuro.

A internalização de novos conhecimentos e, por consequência, de regras e valores, na percepção de Berger; Luckmann (2010) e Vigostski (2004), ocorre por um processo dialético entre a ação, os agentes sociais e o sujeito histórico. Essa mediação incorpora novas subjetividades ao sujeito e permite a compreensão, o significado e a existência do outro.

Instituições reguladoras, como a Família, a Escola e a Igreja, exercem papel determinante na condução desse processo. Formam os sistemas propostos por Bronfenbrenner (2011).

Nos ambientes do cotidiano o sujeito moral é dono de um discurso que representa a ideologia das instituições de controle às quais está subordinado. É, portanto, um sujeito com demanda grupal, que atua de acordo com o coletivo.

Nesse momento, os deslocamentos do sujeito seguem os rumos da construção social e histórica do homem, que ainda tenta adaptar-se às rápidas mudanças do contexto e dos tempos pós-modernos.

Suas ações representam a tentativa de harmonizar os conflitos advindos das dissoluções da família, das novas configurações do casamento e da união

homossexual, da emancipação feminina, do rompimento das fronteiras geográficas e espaciais e da convivência com os corpos/máquinas – *cyborgs* humanos, verdadeiros organismos cibernéticos.

De certa maneira, conforme aponta Lipovetisky (2007), isso mostra as dificuldades do sujeito atual em manifestar sentimentos de altruísmo, solidariedade e afeto, mesmo que eles ainda sejam princípios presentes nas relações interpessoais.

Os intensos deslocamentos do sujeito facilitam as interações – reais ou virtuais, ou ambas – por meio do intercâmbio das experiências concretas. Suas relações com o ambiente de trânsito desenham a arquitetura dos grupos contemporâneos.

Esses comportamentos confirmam o processo de mediação do sujeito com o outro ser social, em um plano físico e concreto, para o desenvolvimento humano, defendido por Vigotski (2004).

O enfrentamento dos dilemas próprios da vida, com a marcação de uma posição frente aos valores de justiça social e moral, é ancorado de acordo com os contextos em que eles se apresentam, da maturação para tal decisão e pelo sugestionamento do grupo.

A posição do homem pós-moderno ainda é influenciada pelo discurso coletivo, pelas funções do papel que representa no cotidiano e pelas dificuldades de comunicação – verbal, corporal e virtual - surgidas entre os diferentes sistemas que modulam o comportamento do sujeito, conforme proposto por Bronfenbrenner (2004).

A partir desse percurso, observa-se que o sujeito que transita pelos ambientes do cotidiano atua conforme as normas das instituições que dirigem sua vida no plano físico, estabelecendo com elas uma relação dialética na percepção dos valores morais.

Assim, o Homem dos ambientes do cotidiano é um ser que interage com o seu contexto sem apegar-se e sem criar vínculos afetivos intensos. Não se

importa com o território que habita e não expressa preocupação com o futuro. Faz do momento o objetivo maior como expressão para sua vida.

11.2 Os Homens do ambiente esportivo

O Homem do mundo esportivo, aquele dos sonhos e das fantasias de grande parte das crianças e adolescentes, joga de acordo com as propostas e contratos que se firmam nos territórios que representam o ambiente esportivo.

Esse jogo é carregado por códigos, símbolos e subjetividades que vão antecipar a representação social do futebol e do sujeito que nele se insere. As fraquezas humanas – físicas, psicológicas, emocionais e morais – são expostas nesse contexto onde terão início as lutas para enfrentar e superar os dilemas próprios de tal ambiente.

O desfecho dessas batalhas constitui o arcabouço de conduta dos personagens do espetáculo. Portanto, nesse ambiente os sujeitos - atletas jovens praticantes de futebol, técnicos, dirigentes, assessores e a mídia – aderem às regras e aos valores específicos de um contrato social, valores que são de exclusividade, a fim de manter firmes os nós dessa rede.

Shields; Bredemeier (1995) argumentam que o jogo do raciocínio moral no esporte não é semelhante ao jogo do raciocínio moral no ambiente cotidiano. Para os autores, a moralidade no esporte pode regular uma conduta específica para esse ambiente, mas mantém uma relação direta com a moralidade da vida cotidiana.

Em tal cenário, existe, pois, uma configuração do sujeito esportivo moral de acordo com as hierarquias ali estabelecidas. As figuras representativas – técnico, capitão, dirigente, mídias – desenham as normas que devem ser obedecidas para a sobrevivência do sujeito nesse lugar:

“ele é a autoridade, né. [...] - Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz. É.. ele tem o poder, uai... Quem não “fazer” que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante.. (P- 01).

Esse discurso corporativista, na perspectiva de Pêcheux (2009), configura-se como uma vertente histórica carregada pela ideologia coletiva, de uma modalidade que necessita estabelecer alianças entre seus participantes, blindar os atores envolvidos nesse jogo e criar regras e normas próprias para garantir o funcionamento da engrenagem.

As alianças assim contribuem para harmonizar as relações no grupo, convertendo as ações coletivas em ganhos esportivos, financeiros, emocionais, sociais, psicológicos e afetivos. (MOIOLI, 2004; MOIOLI et al, 2013).

Portanto, as convenções e a criação de leis – as ditadas e as ocultas - para reger o mundo esportivo têm como ideal abrigar e proteger seus integrantes de outras comunidades.

“[...] nem tudo tem que ser como as pessoas querem, ele {atleta} deve agir dentro da lei do esporte que tudo vai dando certo (PARTICIPANTE 05).”

Esse artifício pode criar condutas imorais, ações ingênuas, inocentes na aparência, como a combinação de resultados, por exemplo, a se revelarem como normas de conduta no dia a dia, extrapolando o ambiente esportivo.

O microssistema social que se constitui no ambiente do futebol pode ser comparado às ideias de Bronfenbrenner (2004), segundo as quais as relações estabelecidas seguem um princípio dinâmico, inter relacional entre o grupo de atletas (pessoas), a hierarquia pré-definida (processo), as categorias e competições envolvidas (contexto) e a transição da carreira (tempo).

Compreendido como uma representação social, o mundo do futebol considera que os integrantes desse ambiente serão protegidos pelas subjetividades, pelas leis dos vestiários, pelas passagens abstratas, pela interpretação do outro na tentativa de construir os comportamentos individuais e coletivos.

Assim, o ambiente esportivo do futebol produz-se na perspectiva do coletivo. Todo o contexto é tratado como um complexo jogo de trocas que acontece de um para muitos e de muitos para um, do micro para o macro e do macro para o micro, promovendo trocas afetivas, sociais, psicológicas e emocionais para a manutenção da ordem entre todos os envolvidos, inclusive com as bênçãos das torcidas.

Elabora-se uma base conceitual e cultural que cria as características ideais – físicas, emocionais, atitudinais - dos sujeitos desse ambiente, e diferencia os atletas de outros grupos sociais.

Esse homem/atleta, e seu corpo/mercadoria, é conduzido por normas e códigos que regulamenta sua conduta dentro e fora do campo. Essas leis, escritas ou simbólicas, controlam o que é e o que não é permitido realizar em público e nos vestiários. Portanto, o corpo do estádio pode não ser o corpo da rua, o homem do estádio pode não ser o homem da rua.

São decisões profissionais, mediadas por estados emocionais alterados, que incluem distanciamento da família, obediência cega às leis do vestiário, envolvimento sexuals homo/hetero, conspirações, subornos e chantagens de toda ordem.

“... o que mais tem é “viado” no futebol [...] isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, [...] é prostituição...o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo o garoto aceita o “suborno”, aceita sair com o técnico.(PARTICIPANTE 01)”

Um problema dessa ordem representa a necessidade de defender uma posição para o atleta, a qual esteja em conformidade com os arquétipos sociais reconhecidos e aprovados e caracterize as qualidades para o Homem esportivo.

Em termos sociais, essas relações afetivas podem ganhar contorno de vulnerabilidade social, se avaliadas como violência moral e pedofilia e ajuizadas pelas leis jurídicas. Entretanto, no ambiente esportivo são manipuladas, ocultadas e constituem práticas de outra ordem, em muitos casos aceitas com naturalidade e como parte do processo e do contexto.

Trata-se de um personagem complexo, cheio de variantes, modular, polissêmico, que usa diferentes formas de linguagens - verbal, corporal – como imagens de representação social do sujeito moral.

Portanto, o Homem que habita o ambiente esportivo tem características semelhantes às do homem do cotidiano. Ele vive, representa, age, atua no espetáculo esportivo com a preocupação performática do show midiaticizado em que se transformou o esporte. Seus vínculos são tênues e as suas interações são mediadas pela rede social e pelas “leis dos vestiários”.

11.3. Os Homens dos ambientes virtuais

O mundo interconectado tornou-se uma gigantesca teia fundida por resistentes nós que sustentam as redes pelas quais se deslocam os sujeitos do atual momento histórico. As comunicações – pessoal e virtual – transformam os movimentos humanos e a posição de sujeito finito para imortal, de material para imaterial, de concreto para virtual, de local para ciber/infinito.

Na sociedade virtual – tecnológica e desterritorializada – a dimensão humana altera-se, tendo em vista o desaparecimento do homem estabilizado, único, centrado, com identidade exclusiva e definitiva. Essa composição dissolve-se com sua interação no mundo *ciber*. (BRITO, 2012; TAVERNARI, 2011).

Trafegar nas *infovias* e pelas *cibercomunidades* em que se transformaram as redes sociais virtuais, tornou-se um movimento dialético entre emissor e receptor das mensagens. As ações do sujeito no mundo *ciber* são solitárias, individuais, mas, ao mesmo tempo, expositivas e coletivas. Portanto, esses territórios constituem-se como “*não-lugares*”, espaços de trânsito, em que se desprezam os vínculos físicos, afetivos, temporais e emocionais.

Ganha força a ideia de uma subjetividade móvel, desterritorializada, em constante mutação e movimentação que levam à formação de novos estilos de

vida, de novas configurações sociais, físicas e virtuais (DELEUZE; GATTARI, 2007).

A situação é ideal para a concepção de um sujeito autoregulador, individualista e monocromático, sem vínculos de nenhuma natureza com os órgãos de controle social e moral, como a Família, a Escola, a Igreja ou o Estado, portanto, sem a presença de uma liderança significativa e constituída.

As mensagens – verbais, corporais e imagéticas – emitem a sensação de poder e infinitude absoluta quando não se percebe o poder e o alcance dos seus efeitos. Nas palavras de McLuhan (2002), o meio transforma-se ao mesmo tempo em emissor e receptor, em mensagem e mensageiro de toda informação.

“Com certeza, várias pessoas tratam a Internet como “disfarce” para fazer coisas que ‘pessoalmente’ nunca fariam.” (PARTICIPANTE 08).

A partir dos deslocamentos do sujeito nos diferentes territórios, as subjetividades para a construção do sujeito moral não encontram eco e identificação, visto que, nesse trânsito tecnológico o indivíduo utiliza diferentes modeladores e reguladores de apoio (Martín-Barbero, 2008; Szapiro; Resende, 2010).

Sob o efeito e o poder das redes sociais virtuais, a mensagem é transformada, decodificada e ressignificada para ganhar força na determinação do sujeito social, histórico, cultural e moral, com a transformação das suas posições ou a alienação das suas convicções.

“acho que de certa forma sim a Internet e {é} um meio de se expressar sem dar a cara a tapa [...] (PARTICIPANTE 11).

Por força disso o indivíduo encontra-se livre das amarras e das obrigações de responder a uma determinada hierarquia social. Passa a ser um sujeito autodeterminante das suas ações, com poucas acoplagens, vínculos frágeis e quase sem responsabilidades.

Para tanto, multiplica-se, diversifica-se e amolda-se às necessidades do momento, do tempo e do contexto. O ciberespaço garante a imortalidade, a preservação do corpo, dicotomizado, representado de diferentes formas e estilos para ser “curtido” e desejado pela comunidade de amigos virtuais.

Para Breton (2003) isso representa a possibilidade de libertar-se do corpo físico, entendido como uma prisão. No plano virtual, esse corpo é explorado com diferentes identidades, atinge a perfeição e imuniza-se de todos os transtornos psicológicos e patológicos.

Há uma significativa inquietação em relação aos papéis e à definição dos gêneros masculinos e femininos nas comunicações *on-line*. Uma micronarrativa “kkkkkkk” nos comentários pode representar um deboche para as fotos masculinas e reforçar um discurso de oposição para o feminino, quando esse tipo de comentário não é adequado.

Talvez esse comportamento mostre certa semelhança ao que Deleuze e Gattari (2002) chamam de corpo sem órgãos e, portanto, heterogêneo, múltiplo, com significados que ultrapassam o conceito de masculino e feminino.

A possibilidade de assumir um perfil *fake* numa comunicação *on-line* garante a imunidade, o descompromisso e a despreocupação com o fortalecimento de qualquer relação, seja pessoal ou virtual. São interações com a finalidade de cultivar sentimentos compensatórios, não frustrantes. Afinal qualquer responsabilidade por uma transgressão moral é do personagem imaginário, do *fake*. O *Eu* moral mantém-se preservado.

Deste modo, o homem virtual passa a ser mais fluido, mais etéreo, menos concreto, menos palpável, no sentido de contatos pessoais. Vive, sonha, planeja, transforma no virtual e faz desse espaço o seu domínio.

Com duplas vidas, várias denominações (daí os *nicknames*), múltiplas identidades e várias perspectivas, mantém-se conectado à virtualidade. Faz deste comportamento o seu universo contextual. Não distingue diferenças entre virtual e não virtual. Talvez, para usar um neologismo, torna-se um “cibertransgênero”.

11.4 Considerações para as questões iniciais

Os múltiplos deslocamentos realizados pelo sujeito nos ambientes da realidade real, da realidade esportiva e da realidade virtual, favorecem a concepção de um novo homem caracterizado por múltiplas identificações e, talvez, com identidades múltiplas.

Portanto, na tentativa de responder algumas questões apresentadas no início do trabalho, é possível contextualizar essas indagações na perspectiva das teorias pós-modernas, a indicar que a sociedade caminha para formas de relações interpessoais fragmentadas, diluídas, individualizadas (Bauman, 2011; Giddens, 2007; Lipovetisky, 2011)

Assim, em relação à primeira questão levantada, [*Se as teorias interacionistas argumentam a respeito da importância da presença do sujeito concreto e das coisas do contexto para o desenvolvimento humano, como se processa a construção do sujeito moral diante desses deslocamentos para os ambientes virtuais?*] a mediação do sujeito concreto com as coisas do contexto continuam a representar importante papel na formação do indivíduo.

Entretanto, neste momento de intensas mutações entre os ambientes cotidiano, esportivo e virtual, com diferentes propostas para a formação humana, a construção do sujeito moral é atingida por essa “*liquidez*” em que se firmam as relações interpessoais.

Os homens dos ambientes do cotidiano, identificados e caracterizados de acordo com o território em que transitam e habitam, orientam-se por regras específicas desses lugares, apesar de contestá-las como referências significativas. Os órgãos de controle, representados pelas instituições que referendam seu *status* moral, como a família e a escola, por exemplo, ainda são meios que marcam a formação desse novo *Ser virtual*.

Tais órgãos de controle, que Gorgen (2001) chama de instituições sociais, imprimem códigos e valores éticos e morais distintos, desiguais, que provocam certo dilaceramento nas crianças e nos jovens que estão sob sua tutela.

O descompasso entre as propostas dessas instituições é mostrado por Bauman (2011), Lipovetsky (2011), quando percebem a fragmentação e a fluidez social provocadas pela mudança dos tempos e espaços e o deslocamento dos responsáveis pela formação do sujeito moral do plano concreto para o plano virtual.

Assim, a moralidade do sujeito atual está cravada pela ideologia que domina esse tempo, portanto, envolvida com a superficialidade, com as individualidades, as fugacidades e os imediatismos do momento. Configura-se como multiterritorial e variável de acordo com as circunstâncias.

A transmissão dos valores no cenário virtualizado ainda depende da atuação de líderes presenciais que exercem o papel de mediadores nesse processo. Entretanto, com a liberdade exercida e adquirida no mundo *ciber*, o líder também está autossugestionado pelo mesmo sistema.

Portanto, a escolha dos códigos para orientar o sujeito moral, acontece em uma perspectiva autorreguladora, definida com certa exclusividade pelo sujeito em formação. (talvez antecipando ou desfigurando o processo de autonomia mostrado pelas teorias interacionistas).

Outra questão apresentada tinha como proposta [*A partir da interação do jovem atleta com diferentes territórios, a sua presença em inúmeras redes, físicas e virtuais, como se mantém e qual o significado das relações pessoais nestes ambientes?*] entender a participação e a interação do jovem com as relações pessoais e virtuais no processo de desenvolvimento.

Uma saída do mundo físico e a imersão em um mundo virtual, transição que acontece de maneira instantânea, clona o adolescente em um personagem físico/real e outro, virtual/real.

Com um pé em cada ambiente, as relações interpessoais também acontecem numa perspectiva dual, conferindo a cada plano características individuais para frequentar e compartilhar as experiências em grupo.

Martín-Barbero (2008) mostra que os relacionamentos dos jovens “*cibernéticos*” seguem os ritos e conflitos reais e virtuais, numa necessidade de

isolar-se no *ciberespaço* para compartilhar as *ciberamizades* e atuar intensamente nos espaços públicos, mas sempre acompanhados pelos novos equipamentos de comunicação e informática.

Quando as narrativas da coleta de dados apontam que os atletas preferem mais os contatos presenciais que os virtuais, *{pode ver as reações e emoções 'q' pela Internet são expressadas por carinhas (P-06)}* implica também na possibilidade da existência de uma deficiência nas relações pessoais que são compensadas pelos encontros virtuais.

A conservação das relações interpessoais, físicas ou virtuais, representa um desejo inconsciente – ou consciente – de ser reconhecido e aceito nesse ambiente. Segundo Turkle (1999), esses aspectos subjetivos da tecnologia criam um sentimento de filiação e de pertencimento.

Manter as redes de amizades dá ao jovem a ideia de imortalidade. A imensa troca de micronarrativas realizada entre eles que ocorre desde simples onomatopeias “kkkkk” até fotos ou textos reflexivos, indica a necessidade de que a rede tenha conhecimento da sua existência.

Nesse sentido, esse comportamento provoca uma competição virtual imaginária como condição de manter-se em evidência. Segundo Almeida; Eugênio (2006) isso é provocado pela necessidade de sustentar a presencialidade, a fisicalidade, a existencialidade nos diversos territórios.

Essa tática é redirecionada, *'retwitada'*, compartilhada inúmeras vezes, contribuindo para emissor e receptor se igualarem no processo, provocando relações superficiais, efêmeras, instáveis e temporárias. Para os participantes, na rede virtual, *“a pessoa toma 'mas' {mais} atitudes pela Internet do que pessoalmente (P-05)”*, pois se *“pessoalmente as pessoas são mais sinceras (P-11)”*, implica dizer que pela *web* sinceridade, solidariedade, honestidade não são virtudes fundamentais para a manutenção dos relacionamentos.

A pergunta que surgiu no início da investigação, a terceira na ordem de apresentação, *[Ao pensar o futebol como representação social no imaginário de seus praticantes, como são percebidos os dilemas e conflitos relativos às infrações e violações vivenciados no esporte?]* referia-se a importância do futebol como propagador de

subjetividades para a composição do sujeito moral no enfrentamento dos dilemas e conflitos próprios desse ambiente de formação.

Surgem daí as percepções binárias para a composição de um papel representativo na ordem social vigente, e, por consequência, na organização social do ambiente esportivo.

O atleta, jovem e adolescente, ao projetar o sonho de se tornar um ídolo esportivo, de acordo com o ideal coletivo do torcedor, terá que enfrentar os desafios entre ser homem macho e viril e a sensibilidade exposta em cada um; ser portador dos princípios do jogo limpo ou coparticipar de conluíus para o fortalecimento do grupo; jogar o jogo do técnico e jogar o jogo da família; aculturar-se às leis dos vestiários e administrar as leis do cotidiano.

Enfim, o sujeito deverá superar as dualidades que surgem no dia a dia do ambiente esportivo, e que de alguma maneira, estão atravessadas, relacionadas pelas mesmas dualidades dos ambientes do cotidiano e agora do virtual.

Assim, segundo proposição de Moscovici (2001), a formação das ideias, dos valores e das normas que vão balizar a relação do sujeito com o mundo exterior, dá-se na perspectiva da resolução desses conflitos. O processo de ancoragem promove a passagem dessas subjetividades para uma representação social concreta, consolidando o que é ou não apropriado para a inserção do indivíduo no mundo.

Para Bredemeier; Shields (1987) existe uma lógica nas imprecisões das decisões do sujeito moral no esporte, que diz respeito especialmente à situação em que tal decisão deve ser referendada. Para esses autores, ser ou não ser honesto no ambiente esportivo não reflete necessariamente uma inconsistência, pois sua relação se dá na perspectiva do momento do jogo.

Portanto, o sujeito – atleta adolescente praticante de futebol – age de acordo com as representações sociais do coletivo. A percepção da moralidade neste ambiente é relativizada de acordo com o tempo, o contexto e a ideologia do grupo, por acreditar que sua participação nesse processo de moralidades dúbias não respinga nos diferentes papéis que representa em outros ambientes.

Para completar o conjunto de questões firmadas no início, a quarta proposição [*E ainda, na intenção de finalizar estes questionamentos, frequentar diferentes grupos de convivência – equipes esportivas, redes sociais virtuais e instituições do cotidiano – incentiva a adoção de condutas específicas para cada ambiente?*] referia-se à possibilidade de representações distintas em cada ambiente, provocando a adoção de um sujeito moral em cada um deles.

De fato, parece ocorrer uma identificação do sujeito em cada território que frequenta. A identificação do atleta dá-se a partir das regras e leis do ambiente esportivo. Por outro lado, o cidadão-atleta que frequenta a escola e mantém laços afetivos com a família, carrega as subjetividades desses ambientes, enquanto que, no caso do atleta virtual sua identificação processa-se pelas regras e normas do ciberespaço, caracterizado por excessiva liberdade de ação e reação.

O atleta jovem comunga com os ideais dos territórios que habita temporariamente, seja por interesse ou polidez. Mas sente-se deslocado, pois seu ambiente de origem proporciona-lhe segurança, conforto e prazer. Apesar dos conflitos e dilemas próprios do ambiente esportivo, não se sente vulnerável.

Pode demonstrar domínio da situação e do território que está explorando, e assim deixar marcas no lugar. Há um intercâmbio de identificações, uma partilha valores e ideias pessoais com o Outro do outro ambiente. Entretanto, ele mantém a representação do papel, as características do ambiente originário.

Para Bronfenbrenner (2011), por exemplo, esses ambientes funcionam como redes que conectam o sujeito, em relações dinâmicas, aos micros/macros sistemas que fornecem mensagens para a formação do indivíduo.

A partir dessa relação dialética, o atleta (sujeito) depara-se com as subjetividades do processo, recebe as informações, processa-as e decodifica-as, apropria-se delas, ressignifica-as, devolvendo-as para o conjunto de sistemas que frequenta. Portanto, modificou a mensagem e foi modificado por ela.

Tavernari (2011) propõe que, a partir desses deslocamentos, é possível observar a formação de identidades fragmentadas com crises de vínculos e

pertencimentos, o que não favorece a fixação do sujeito em um único território para fazer dele seu complexo de vida.

Portanto, ele opta por diversificar sua atuação e assim se aloja em diferentes ambientes com identificações e identidades distintas, comprometendo o arquétipo tradicional do sujeito moral.

11.5. Considerações para os objetivos iniciais

A partir dos esclarecimentos e contextualizações em relação às questões elencadas no início do presente trabalho, neste tópico tem início a tentativa de responder os objetivos da pesquisa, com o entendimento de que eles têm uma relação estreita com as questões de partida.

De início, relativamente aos objetivos específicos, a partir do primeiro deles, [*Analisar o processo da construção do sujeito moral nos ambientes que se constituem como territórios de atuação do jovem atleta*] verificou-se que as situações experimentadas pelo atleta adolescente como parte do processo de elaboração do sujeito moral são múltiplas e de consistência relativa.

Diante do formato da sociedade, considerada por Baunam (2011) como pós-moderna; por Lipovetisky (2011) como hipermoderna e por Giddens (2007) como modernidade tardia, e, diante das inovações disponibilizadas pelas mídias de comunicação virtual (CASTELLS, 2007; LEVY, 1999), o sujeito desse momento histórico é submetido a um complexo jogo de subjetividades para a constituição da sua representação social.

Os intensos deslocamentos do atleta adolescente colocam à sua disposição uma diversidade de subjetividades e combinações que modulam sua relação com as redes físicas e virtuais. A interação com os ambientes do cotidiano, esportivo e virtual, é marcada pela “*liquidez*” em que se firmam as relações interpessoais, de tal forma que o processo para a formação do sujeito moral ocorre mediado por diferenças contextuais e temporais. Também é

atravessado pela intervenção da liderança de um sujeito real (técnico), outro idealizado (pai/mãe) e inúmeros virtuais (amigos reais e fakes), cada qual com subjetividades específicas para a constituição do atleta jovem.

Tais desacertos e desencontros favorecem o aparecimento do sujeito hiperindividualista, autoregulador, como mostrado por Lipovetsky (2011). Deste modo, conferem a elaboração de um sujeito moral para cada ambiente de trânsito e de acordo com as conveniências de tempo e espaço.

Outro objetivo específico, [*Compreender o papel das relações presenciais e virtuais nas decisões das condutas procedimentais e atitudinais do jovem atleta*] apontado como parte da investigação, refere-se às interferências do sujeito concreto e do virtual como protagonistas das decisões diante da estrutura do grupo.

Os relacionamentos que os jovens mantêm nos ambientes do cotidiano, esportivo e virtual obedecem aos ritos, às convenções e às hierarquias estabelecidas para cada território e são acompanhados dos conflitos e dilemas próprios da idade e do ambiente.

Os papéis dos integrantes da equipe são referenciais para a tomada das decisões, tanto individuais quanto coletivas, tanto presenciais quanto virtuais.

As decisões de evidência prática, os procedimentos e os dilemas de ordem moral, assim como as atitudes, tudo é referendado pelos acordos coletivos. Esse aspecto do comportamento é mais bem compreendido nos ambientes do cotidiano e no esportivo, tendo em vista os contratos sociais estabelecidos para a preservação e a sobrevivência do grupo.

Mesmo as condutas que violam os princípios da moralidade são toleráveis tendo em vista os benefícios do coletivo. Não que devam ser balizadoras para outros contextos ou julgadas como um demérito, mas porque refletem a composição do momento pós-moderno.

No mundo esportivo do futebol, por exemplo, como representação social, os significados individuais são construídos a partir das subjetividades do Outro

coletivo, portanto, comungam as “leis do vestiário” numa relação do macro para o micro, do coletivo para o individual.

No plano virtual, as decisões e as atitudes são balizadas por aspectos efêmeros e superficiais como uma tentativa de buscar a imortalidade. Daí decorre que não comungam com a finitude da vida do plano concreto. A preservação das relações pessoais no ciberespaço tem como propósito garantir a manutenção de uma fisicalidade permanente no mundo virtual, independentemente do preço e dos valores.

O terceiro objetivo específico a ser questionado [*Analisar a representação social do futebol como instrumento para o delineamento do sujeito moral*] procura apresentar a dimensão da representatividade do futebol como modalidade prática e simbólica para a composição das diferentes propostas do sujeito moral.

Esse ambiente, carregado de códigos e de subjetividades que podem delinear a formação do atleta desde o seu ingresso até o final da carreira esportiva, apresenta-se como campo obrigatório onde se joga com conflitos e dilemas que rondam a prática esportiva.

As relações serão balizadas pelas percepções binárias entre o certo e o errado, o bem e o mal, o ganhar e o perder, o comprar e o vender, a ser ativo ou passivo, afetivo ou rude, forte ou frágil, viril ou delicado, heterossexual ou homossexual. A relação do sujeito com ele mesmo e com o mundo exterior ocorre a partir da resolução desses conflitos.

O mundo esportivo do futebol, talvez único no formato das representações sociais e culturais, proporciona ao atleta o poder de infringir determinadas regras de preceito moral, tendo em vista o contexto do jogo.

Assim, o atleta adolescente praticante de futebol ao ser considerado como um sujeito desse processo, age de acordo com as representações do coletivo. A percepção da moralidade em tal ambiente é relativizada de acordo como tempo, o contexto e a ideologia do grupo, por acreditar que a sua participação nesse processo de moralidades dúbias não respinga nos diferentes papéis que representa em outros ambientes.

Para completar o conjunto de objetivos específicos, [*Verificar como os atletas das gerações Y e Z processam o uso das novas mídias de comunicação virtual na perspectiva da dimensão atitudinal*] a intensão foi a de verificar a relação dos atletas com as novas mídias de comunicação virtual e a percepção com a dimensão atitudinal.

A utilização dos pequenos aparelhos de comunicação, como *smartphones* e *tablets*, é intensificada no meio esportivo para ocupar o tempo de espera entre os períodos de treinamentos e jogos.

A intensidade dos deslocamentos do atleta jovem no território virtual expõe sua fragilidade física e psicológica diante das armadilhas que as *inforvias* apresentam para os frequentadores das redes sociais virtuais.

Nesse ambiente o sujeito virtual é destituído daquilo que significa socialmente o seu papel de atleta de futebol e passa a desempenhar outro personagem, vulnerável e desprotegido do seu *locus* de origem, pois aqui está à mercê de outros modeladores e reguladores.

A relação dialética do atleta (sujeito) com as novas mídias virtuais (objeto) impõe a perda do controle em relação às consequências da sua atuação no plano virtual. Age diferentemente do que ocorre no ambiente esportivo, onde controla as variáveis do jogo e assim escolhe a melhor tática para vencer a partida.

A nova geração de atletas, nascidos das tecnologias e inseridos no mundo da prática e da virtualidade, não percebe a complexidade desse jogo, portanto, atua livremente nas redes e, se não estiver sob a orientação de assessores de mídia, constrói identidades fragmentadas.

Na tentativa de encerrar o primeiro tempo do jogo e contextualizar o objetivo geral, [*Analisar, a partir do discurso, a percepção moral dos atletas adolescentes de futebol e sua relação com os ambientes do cotidiano, ambiente esportivo e os ambientes virtuais; E, ainda, verificar se a interação do jovem atleta com estes diferentes ambientes altera o discurso/conduita do sujeito moral*] a intensão foi entender qual a percepção que os atletas manifestam a respeito das condutas do ambiente esportivo para o enfrentamento dos dilemas que operam na

movimentação dessa engrenagem social, em especial como percebem os vínculos dessas ações com a moralidade.

As inovações tecnológicas provocam profundas mudanças na maneira de conduzir as comunicações interpessoais, distanciando o antigo modelo em que as mensagens eram realizadas de forma linear de um emissor para um receptor.

Com as novas mídias as comunicações acontecem de um emissor para milhões de receptores, mudando significativamente a interação dos jovens com o mundo. (CASTELLS, 2007; LEVY, 1999; MCLUHAN, 2002).

Numa sociedade pós-moderna, fragmentada, diluída, individualista, isolada no ciberespaço, as inovações disponibilizadas pelas mídias de comunicação virtual submetem o sujeito desse momento histórico ao enfrentamento de um complexo jogo de subjetividades múltiplas, de consistência relativa, para a constituição da sua representação social e moral.

Essas experiências são mediadas por diferenças contextuais e temporais, atravessadas pela atuação de lideranças de sujeitos reais (técnicos/dirigentes), idealizados (pais/mães) e virtuais (comunidades reais/*fakes*). Cada personagem – real ou virtual – carrega subjetividades específicas e deixa marcas na constituição do atleta jovem.

Os diferentes contatos com os ambientes do cotidiano, esportivo e virtual, seguem as regras, os valores, os ritos, os acordos e as ‘castas’ constituídos em cada território. Esses relacionamentos são seguidos dos conflitos e dilemas próprios do ambiente e que serão enfrentados pelo atleta.

Os acordos firmados no âmbito coletivo articulam as “leis do vestiário” e regulamentam as tomadas de decisão de ordem prática e moral. Assim, algumas ações e condutas que infringem os princípios morais são admitidas, pois, são entendidas como parte da composição da sociedade pós-moderna.

A relação dialética do atleta com os diferentes ambientes impregna sua marca em cada um deles. Entretanto, a interação sujeito/territórios/moralidade é pontuada pela relatividade, fragilidade e inconsistência de valores.

O sujeito sente dificuldade em perceber a dimensão da representação social do futebol, sua relação com os valores morais e seu papel na configuração e na transmissão desses princípios. Ele age de acordo com as exigências do cotidiano mediado pelas mensagens divulgadas nesses ambientes.

“Ah... eu entendo assim [...] Tem moral no clube, tipo assim, te bota pra jogar, tem moral com o treinador, [...] todo mundo gosta de você. [...] eu acho que moral ... Vc é o cara naquela ocasião. Por exemplo: o cara tá “jogano”, ele tá com moral...[...]” (P-01).

“Moral é.. ter moral com os próprios companheiros... parceiros de grupo... com o treinador, [...] porque nós somos jogadores, né. [...] ” (P-03).

“ ‘oq’ é moral ‘fiii’ [...] ‘hsaushauhs’ [...] moral é a sua integridade em respeito ao futebol , [...] em respeito a sociedade e ‘oq’ ela te ve como ser humano” (P-06).

Esse descompasso entre as projeções e as interpretações de princípios e valores, em que cada território se manifesta de forma diferente, deixa o atleta desnudo e sem parâmetros para compreender a dimensão dos valores morais relacionados ao esporte.

Ele consegue apenas administrar as variáveis do jogo, portanto, passa a ser protagonista das ações práticas, das jogadas de efeito, das estratégias escolhidas para vencer, pois é esse ambiente que domina e controla. Não tem percepção da relação entre a dimensão prática e a dimensão moral.

Para além do ambiente esportivo, o atleta perde o referencial de atuação e age de acordo com as convenções do coletivo. A percepção da moralidade neste ambiente é relativizada de acordo com o tempo, o contexto e a ideologia do grupo, por acreditar ele que sua participação nesse processo de moralidades dúbias não afeta os diferentes papéis que representa em outros ambientes.

De qualquer maneira, o jogo continua e, essas e outras considerações serão tratadas a seguir, no segundo tempo dessa partida, com as variáveis até aqui percebidas e que podem alterar o resultado dessa disputa.

12. REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DA CONDUTA MORAL TRANSITÓRIA

A sociedade contemporânea, tratada aqui como pós-moderna, passa por significativo período de mudanças que estão transformando as relações pessoais, o modelo de comunicação, a linguagem, a vida afetiva, a educação, enfim, tudo que está ligado ao desenvolvimento humano.

Este capítulo pretende, de maneira ousada mas humilde, arriscar algumas ideias a respeito de um desenho que possa representar os três ambientes em que o adolescente, neste caso o atleta de futebol, transita, coabita e se desloca com a pretensão de formar o Eu psíquico.

O estudo apresenta a construção de um homem, numa perspectiva pós-moderna, baseado nos ambientes cotidiano, esportivo e virtual. São territórios de convivência e convergência que adota, recebe o sujeito/atleta.

Tais ambientes serão tratados como três dimensões para a conduta moral e o sujeito será observado e analisado como produto da relação que se percebe entre esses lugares. Assim, surge a ideia de uma Representação Tridimensional da conduta moral transitória.

As diferentes teorias apontam para a importância das relações presenciais do sujeito social com outro da espécie e com as coisas do ambiente, numa perspectiva interacionista, para fortalecer seu desenvolvimento (BRONFENBRENNER, 1996; 2011; PIAJET, 1975; VIGOTSKI, 2004).

Porém, é mister considerar as perspectivas pós-modernas que indicam um cenário mais ameaçador para os processos de crescimento e desenvolvimento, justamente pelas condições históricas e demográfica que a sociedade vivencia na atualidade (BAUMAN, 2008, 2011; CASTELLS, 2007; GIDDENS, 2007; LEVY, 2001b; LIPOVESTKY, 2011).

Estes autores compreendem a importância dos aspectos individuais, sociais e culturais como inerentes ao processo de desenvolvimento da sociedade, conforme definem os primeiros, mas acrescentam que, da maneira como o

homem está sendo arrastado para os espaços virtuais, uma nova ordem no seu desenvolvimento deve ser observada.

Portanto, a primeira dimensão a ser apresentada e contextualizada, é a da Dimensão do cotidiano, que compõe os territórios sociais de convivência do sujeito, como a escola, a família, a igreja, por exemplo.

Para autores tradicionais e suas teorias do desenvolvimento (BERGER; LUCKMANN, 2010; BRONFENBRENNER, 2011), o homem necessita de um relacionamento direto, face a face, em ambientes reais, para construir um arcabouço de ideias, valores, consciência, princípios, regras, técnicas, visão de mundo e de si mesmo.

Esse papel, tradicionalmente, sempre foi desempenhado pelos órgãos reguladores, também chamados por Szapiro; Resende (2010) de “enunciadores coletivos”, como a família, a escola, a igreja, o clube esportivo, entre outros, formando diferentes territórios para a interação do sujeito.

Essas instituições tradicionais conferem ao homem a possibilidade de confrontação de modelos de outros sujeitos, familiares ou não, e soluções de conflitos, como meio para a internalização de valores, com os quais ele orienta a vida e mantém suas relações interpessoais.

Nessa perspectiva, os homens dos ambientes do cotidiano constituem-se à medida que assumem as subjetividades de cada um desses diferentes territórios, formando o que Moscovici (2001) chama de representação social do sujeito coletivo.

Esse é o homem real, físico, consolidado e universal. Um sujeito marcado pelas diferenças de cada um desses contextos do mundo externo, real.

Sua configuração, dados os conflitos geracionais e institucionais, mostra a existência de um homem frio, insensível, destituído de afetos e, como prega Lipovetisky (2011), com preocupações fincadas no presente e naquilo que precisa consumir para ser reconhecido como sujeito.

Esse comportamento não o coloca frente a frente com o medo do futuro ou com as incertezas dos planos da vida cotidiana. Os elevados estados de

ansiedade não aparecem provocados pela angústia ao enfrentar o desconhecido, mas pela não realização dos desejos imediatos.

Assim, com a ausência de afeto e do medo, considerados como marcadores da formação do senso moral (LA TAILE, 2006), a construção do sujeito integral, social e moral, tudo pode ser comprometido, ou ainda, ocorrer em desacordo com as concepções interacionistas, antecipando ou pulando alguma fase do desenvolvimento.

Surge a ideia de um Homem moral para o cotidiano, que se integra aos ambientes de convivência coletiva, partilhando das subjetividades como ancoragem para a construção do *ethos*.

O Homem moral do cotidiano carrega os valores das instituições reguladoras, mas sem o compromisso de fazer deles os referenciais para as suas relações. Tampouco se importa em cumprir a missão de ser um integrante dessas instituições, tendo em vista o seu deslocamento constante nas redes que se formam no entorno delas.

Portanto, o homem moral do cotidiano pertence ao plano físico, real, interage com seu contexto, mas está despido de compromissos duradouros e de responsabilidades com o território que habita. Sua preocupação é com as conquistas imediatas.

A segunda dimensão a ser trabalhada é a Dimensão Esportiva e de que forma as configurações das atividades características desse ambiente estão relacionadas com o desenvolvimento humano e, por consequência, com o sujeito moral.

O homem e sua adoração pela competição datam das mais remotas formações dos grupos pré-históricos. Entretanto, a evolução histórica da competição, com a institucionalização e regulamentação das batalhas em modalidades esportivas, é um fenômeno mais recente.

Esse processo convive com as transformações sociais, as reformas educativas, as mudanças políticas e econômicas pelas quais passou a sociedade moderna.

Nesse aspecto, as transformações ocorridas com o esporte são um extrato fiel das mudanças que ocorreram com a sociedade, contribuindo para colocar seus praticantes em oposição aos não praticantes, a criação de espaços exclusivos para atletas e torcedores, os horários regulares para a prática, com o estabelecimento de um *status* social intrínseco às conquistas por meio dele (BETTI, 1988, DAÓLIO, 2010).

No caso específico do futebol, constitui-se rapidamente em produto midiático para consumo global. Nesse sentido, como artigo de alta representatividade junto ao público, caracteriza-se como objeto de desejo por estar relacionado à possibilidade de conquistas imediatas, visibilidade social, reconhecimento, ascensão financeira e idolatria pública.

Entretanto, os ambientes esportivos que integram o futebol tornaram-se emblemáticos. Necessitam receber e incorporar o Homem moral do cotidiano, entretanto, têm a tarefa de adequar esse sujeito às novas possibilidades condutais.

Tais ambientes são dotados de uma regulamentação específica para dirigir a vida dos participantes. Neles são formuladas as alianças pessoais e profissionais, os contratos sociais, as convenções e a criação de regras, leis e códigos que nortearão a conduta do atleta como integrante exclusivo desse grupo (MOIOLI, et al, 2013).

Assim, são implantadas leis específicas, redigidas ou ocultas, simbólicas, estas últimas de valor mais expressivo do que as ditadas. São as chamadas “leis do vestiário”, que simbolizam força e consistência do grupo.

Ali começa a ser delineado o Homem moral para o esporte, que obedece às hierarquias daquele lugar, compromete-se a seguir as normas e regras específicas que dirigem o coletivo. O arcaibouço condutal e o moral do ambiente esportivo são revelados na perspectiva do coletivo, do macro para o micro, em um complexo jogo para a formação do sujeito moral.

A dimensão esportiva toma a forma de um microsistema social responsável pela formação do atleta, numa visão integrativa com base nos princípios bioecológicos de Brofenbrenner (1996; 2004; 2011), em que as inter-

relações do coletivo seguem uma ordem dinâmica de acordo com os sistemas²⁴, envolvendo pessoas (atletas), o processo (entrada no sistema e a definição dos papéis), o contexto (ambiente competitivo) e o tempo (os ritos de passagem e a transição de carreira).

Sob a proteção das “leis ocultas do vestiário”, os atletas podem levar uma vida dupla, sob o signo da liberdade e da impunidade, protegidos e blindados pela representação do futebol para o mercado consumidor.

Este modelo de Homem atua de acordo com as regras do jogo – esportivo, social e psicológico – submetendo os conflitos e os dilemas desse ambiente conforme as convenções decididas pelo grupo e com os papéis reservados a cada um dos participantes. Assim, a resolução de um conflito moral é atenuada, diluída pelo coletivo.

O raciocínio moral no esporte não segue o caminho do raciocínio moral do cotidiano. A moralidade no esporte pode ter outra perspectiva se comparada a moralidade da vida real, embora ocorra um intercâmbio entre elas, entre os ambientes e entre seus membros (SHIELDS; BREDEMEIER, 1995).

O Homem moral para o esporte alicerça sua base nesses aspectos, tendo uma moral relativa e intercambiável de acordo com o momento, o contexto e o tempo. Sobrevive sobre uma linha tênue entre os valores morais que o ambiente do cotidiano exige dele como cidadão e os valores morais que o ambiente esportivo exige dele como sujeito do espetáculo midiático.

A terceira dimensão é representada pela passagem do homem do plano físico para o plano virtual e as considerações sociais, concretas, abstratas, materiais, imateriais, imagéticas, corporais e emocionais dessa mudança para a constituição do Homem moral virtual.

²⁴ Na perspectiva bioecológica de Bronfenbrenner (2011), o indivíduo está exposto a fatores que estão relacionados tanto aos aspectos cognitivos quanto aos aspectos sócio-emocionais e motivacionais. De acordo com esse autor, o desenvolvimento ocorre baseado em diferentes sistemas (microsistema, mesosistema, exosistema e macrosistema) que se inter-relacionam e correspondem as instituições e territórios que o sujeito se relaciona e interage. Assim o desenvolvimento é um processo contínuo apoiado em quatro níveis dinâmicos que envolvem a pessoa, o processo, o contexto e o tempo (KREBS, 1997). Essa interação com ambientes em constantes processos de mudanças, como ocorre no ambiente de forma geral, pode explicar as diferenças atribuídas a cada indivíduo.

Diante da perspectiva delineada com os avanços das tecnologias de informação, das mídias eletrônicas, as redes sociais virtuais passam a exercer o papel de mediador das inter-relações e comunicações pessoais.

Esses ambientes transformaram o modelo linear de comunicação e impuseram outro padrão para as trocas de mensagens, correspondências, aprendizagens e a abstração das subjetividades próprias do sistema (CASTELLS, 2007; MCLUHAN, 2002).

Isso possibilita a transição e o deslocamento do sujeito para ambientes desconhecidos, imaginários, nos quais os relacionamentos acontecem de forma efêmera. Constituem-se em “*não-lugares*”, sem vínculos identitários; concorrendo com as instituições tradicionais que conferem ao homem a possibilidade de confrontação com modelos de outros sujeitos, familiares ou não.

A partir dessa desterritorialização da sociedade virtual, a representação humana altera-se em razão do desaparecimento do homem, estabilizado, com identidade definida e definitiva. Assim, criam-se outras temporalidades e outras fisicalidades, para compor o homem virtual (BAUMAN, 2011, TAVERNARI, 2011).

Nas palavras de Deleuze; Gattari (2007), cresce a possibilidade da formação de uma subjetividade móvel, em constante mutação e movimentação a qual leva o sujeito a compor novos etilos de vida, novas configurações sociais, físicas e emocionais.

Nesse ambiente os deslocamentos são entendidos pela velocidade que acontecem e não pela intensidade que proporcionam (ibid, 2002). O tempo torna-se mais valioso do que o encontro, dado que estes são superficiais e fragmentados.

Ao ser inserido no plano virtual, representa a possibilidade de libertar-se de um corpo físico, indesejado, não valorizado, para transformá-lo em inúmeros outros, com outras identidades, atingindo a perfeição e imune dos transtornos físicos e psicológicos (BRETON, 2003).

Assim, o ciberespaço garante a imortalidade do sujeito, a preservação do corpo desejado, sensualizado, libertado e não reprimido, fantasiado, narcísico e fetichizado. Um simulacro de desejos físicos e virtuais.

Esse panorama constrói então um sujeito destituído da oposição binária de masculino e feminino. Ali cabem as diferentes formações do sujeito, enxergadas não como oposições, mas como diferenças, sejam elas sexuais, físicas, psicológicas ou morais (DELEUZE; GATTARI, 1995).

O Homem moral virtual é mais abstrato, duplicado em diversos papéis, nos quais suas manifestações na rede ganham contornos obsessivos para preservar a fisicalidade perdida. Para tanto, não se preocupa com a legalidade ou ilegalidade das ações virtuais. É psicodélico, um “cibertrangêrnero”.

Na expectativa de fechar as argumentações a respeito de um esboço que pudesse configurar a Representação Tridimensional da conduta moral transitória, percebe-se uma relação intrínseca entre as três dimensões analisadas, entendidas como parte dos deslocamentos realizados pelo sujeito/atleta. Formase, pois, um hibridismo de atitudes e condutas.

Os valores que o sujeito escolhe para manter as suas relações interpessoais e conviver em diferentes territórios - cotidiano, esportivo, virtual - estão de acordo com a conveniência do momento e das necessidades individuais e coletivas e com a convivência dos grupos.

Nos territórios de transição, encontram ambiente ideal para a representação de diferentes papéis. Atuam como anônimo, como *fake*, como ídolo, como desconhecido, como homem ou como mulher, cada qual com hábitos e regras apropriadas para o espaço que dividem com outro do mesmo grupo.

Percebe-se a existência de um corpo virtual, dotado de um “*neo*” raciocínio moral adaptado para atender as necessidades do ciberespaço, um corpo biológico, configurado de acordo com a arquitetura social e cultural do cotidiano e um terceiro corpo, o corpo esportivo, que atende às leis específicas do coletivo que são cunhadas nos vestiários. Configura-se deste modo um homem de um relativismo moral específico para cada um dos diferentes ambiente. Um homem tridimensional, um homem 3D.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, A.; KNOBEL, M. *Adolescência Normal, um enfoque psicanalítico*. Tradução Suzana Maria G. Ballve. 5. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986. 92p.
- AGUIAR, S. Redes sociais na Internet: desafios à pesquisa. ANAIS... XXX Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação – Intercom – Soc. Bras. Estudos interdisciplinares da Comunicação. Santos, 29.08 a 02.09.2007.
- ALEXANDRINO, R.. A suposta homossexualidade. *Dissertação* (Mestrado). Faculdade de Educação. Universidade de Campinas, UNICAMP [s.n.], 2009.
- ALMEIDA, M. I. M.; EUGENIO, F.. O espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da Internet no Brasil. IN: NICOLACI-DACOSTA, A. M.. (ORG) *CABEÇAS DIGITAIS, o cotidiano na era da informação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006. p.49-80.
- AMATUZZI, M. M.. Pesquisa Fenomenológica em Psicologia. IN. BRUNS, M. A. T.; HOLANDA, A. F. (ORG) *Psicologia e Pesquisa Fenomenológica: reflexões e perspectivas*. São Paulo: Ômega, 2001. p.15-22.
- ALVES, P. B. et.al. Atividades cotidianas de crianças em situação de rua. *Revista Psic.: Teor. e Pes.*, Brasília, v. 18, n. 3, Dez. 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102-37722002000300010&script=sci_arttext . Acessado em: 22. 04. 2012
- ALVES-MAZZOTTI, A. J.. Representações sociais: aspectos teóricos e aplicações à educação. *Revista Múltiplas Leituras*, v.1, n. 1, p. 18-43, jan. / jun. 2008.
- ARANHA, M. L. A.; MARTINS, M. H.P.. *Temas de Filosofia*. 2. ed. rev. São Paulo: Moderna, 1998.
- ARANHA, M. L. A.; MARTINS, M. H. P. *Filosofando: introdução à filosofia*. 3. ed. rev. São Paulo: Moderna, 2004. 439p.
- ASCOTT, Roy. Cultivando o hipercortex. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 336-344.
- AVATAR. (filme). Direção James Cameron. Fox Film. EUA. 2009. 162 min. color. son. DVD. Ingles.
- BADINTER, E. *XY: sobre a identidade masculina*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. 266p.
- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992
- BANDURA, A. *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall, 1977.
- BANDURA, A.; IÑESTA, E. R. *Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*. México: Trillas, 1975. p.307-347.

BARRETO, A. S.; BITTER, D. Deslocamentos urbanos: fluxos, trajetos e projetos. *Revista Antropolítica*. Niterói, n. 32 p.11-17. sem. 2012. Disponível em: <http://www.revistas.uff.br/index.php/antropolitica/article/viewArticle/109>

BAUMAN, Z.. *Modernidade Líquida*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Z.. *A Sociedade sitiada*. Tradução Bárbara Pinto Coelho. São Paulo: Instituto Piaget, 2002.

BAUMANN, Z. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Tradução de Plínio Dentzien. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BAUMAN, Z.. *Vida Líquida*. Tradução Carlos Aberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.

BAUMAN, Z.. *Tempos Líquidos*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007b.

BAUMAN, Z.. *Medo Líquido*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.

BAUMAN, Z.. *A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas*. Tradução José Gradel. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.

BAUMAN, Z.. *Confiança e medo na cidade*. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BAUMAN, Z. *A sociedade sitiada*. Tradução: Barbara Pinto Coelho. Lisboa: Instituto Piaget, 2010.

BAUMAN, Z. Vivemos tempos líquidos. Nada é para durar. Entrevista à Adriana Prado. *Revista ISTOÉ On-line*. 24.Set.2010b. Disponível em http://www.istoe.com.br/assuntos/entrevista/detalhe/102755_VIVEMOS+TEMPOS+LIQUIDOS. Acessado em 13.10.2013

BAUMAN, Z.. *Vida em fragmentos: sobre a ética pós-moderna*. Tradução Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Zahar, 2011a.

BAUMAN, Z.. *A ética é possível num mundo de consumidores?* Tradução Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Zahar, 2011b.

BEE, H. *A criança em desenvolvimento*. 7. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p.28 – 34.

BERGER, P.L., LUCKMANN, T. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. 3. ed. Trad. Ernesto de Carvalho. Lisboa: Dinalivro, 2010.

BERNARDINHO pede desculpas pelo 'jogo da vergonha'. O Estado de São Paulo *on-line*. 08 de novembro de 2010 | 21h 12. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernardinho-pede-desculpas-pelo-jogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>. Acessado em 15.09.2011

BETTI, M. *Educação Física e Sociedade*. São Paulo: Movimento, 1991. 184p.

BIAGGIO, A. M. B.. Kohlberg e a “Comunidade Justa”: promovendo o senso ético e a cidadania na escola. *Revista Psicologia Reflexão e Crítica*. v. 10. n. 1, Porto Alegre, 1997.

BINDE, J.L.. Não-Lugares – Marc Augé. Resenha. *Revista Antropos* – Volume 2, Ano 1, Maio de 2008. ISSN 1982-1050. Disponível em: <http://revista.antropos.com.br/downloads/Resenha%201%20-%20N%E3o-lugares%20-%20Marc%20Aug%20-%20Jo%E3o%20Luis%20Binde.pdf>. Acessado em 18 de Agosto de 2011.

BITTENCOURT, R. N.. A fragilidade das relações humanas na pós-modernidade. *Revista Espaço Acadêmico*. ano 9. n. 100. set. 2009. Disponível em

BITTENCOURT, R. N. A estrutura simbólica da vida líquida em Zygmunt Bauman. *Argumentos*. Revista de Filosofia. Ano 2. N. 4, 2010. Disponível em: http://www.filosofia.ufc.br/argumentos/pdfs/edicao_4/12.pdf . acessado em 28 de abril 2013.

BLADE RUNNER, o caçadores de androides. (filme). Direção Ridley Scott. Warner Home Video. EUA. 1982. 117 min. color. son. DVD. Ingles.

BOCK, A. M. B.; GONÇALVES, M. G. ; FURTADO, O..(ORG.) *PSICOLOGIA SOCIO-HISTÓRICA: uma perspectiva crítica em psicologia*. São Paulo: Cortez, 2001. 221p.

BOCK, A. M. B. *PSICOLOGIA SOCIO-HISTÓRICA: uma perspectiva crítica em psicologia*. São Paulo: Cortez, 2001. IN. BOCK, A. M. B.; GONÇALVES, M. G. ; FURTADO, O..(ORG.) *PSICOLOGIA SOCIO-HISTÓRICA: uma perspectiva crítica em psicologia*. São Paulo: Cortez, 2001.p 15-35.

BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEIXEIRA, M. L. T. *Psicologia, uma introdução ao estudo de psicologia*. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2007.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora, 1994.

BONATELLI, C. . Estudo prevê que Copa-2014 injetará R\$ 142 bi no Brasil. *Jornal o Estado de São Paulo on-line*. Agencia Estado. 23 de junho de 2010. 18h50. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,estudo-preve-que-copa-2014-injetara-r-142-bi-no-brasil,571051,0.htm> . Acessado em 30.01.2012.

BOURDIEU, P.. *A miséria do mundo*. 8. ed. São Paulo: Vozes, 2011.

- BOURDIEU, P.. *O poder simbólico*. Tradução de Fernando Tomaz, São Paulo: Bertrand Brasil, 2006.
- BÓRIO, E. A.. *Para filosofar*. São Paulo: Scipione, 1995.
- BRACHT, V. A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo... capitalista. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, n.7 v. 2, p-62-68, 1986.
- BRANDÃO, C. R. . *Pesquisa Participante*. São Paulo. Brasiliense, 1986
- BRANDÃO, H. H. N. Analisando o Discurso. Museu da Língua Portuguesa, Estação da Luz, 2009. Disponível em http://www.museulinguaportuguesa.org.br/colunas_interna.php?id_coluna=1. Acessado em 12.10.2012.
- BRANDÃO, H. H. N.. Análise do Discrso: um itinerário histórico. IN PEREIRA, Helena B. C. & ATIK, M. Luiza G. (orgs.) *Língua, Literatura e Cultura em Diálogo*. São Paulo: Ed. Mackenzie, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física, 1998.
- BRAUN, V.; CLARKE, V.. [Using thematic analysis in psychology](#). *Qualitative Research in Psychology* v. 3, n.2, 2006, p. 77-101.
- BRAUN, V.; CLARKE, V.. Thematic analysis. In COOPER, H. (Ed.), [The Handbook of Research Methods in Psychology](#). Washington, DC: American Psychological Association, 2012. p. 57-71.
- BRAUN, V.; CLARKE, V.. [Successful qualitative research: A practical guide for beginners](#). London: Sage. (in press, 2013)
- BREDEMEIER, B. J. L.; SHIELDS, D. L. L.. Moral Assessment in sport psychology. In: DUDA, J. *Advances in sport and exercise psychology measurement*. Morgan Town: F.I.T., Inc, 1999. p. 257-276.
- BRETON, D. L.. Adeus ao Corpo. IN: NOVAES, A. (ORG) *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p.123-137.
- BRITO, M. R.. Dialogando com Gilles Deleuze e Félix Guattari sobre a ideia de subjetividade desterritorializada. *Revista Alegrar*. n. 09. Jun/2012. Disponível em http://www.alegrar.com.br/revista09/pdf/dialogando_com_gilles_maria_brito_alegrar9.pdf . Acessado em 20 de Agosto de 2013.
- BRONFENBRENNER, U. *A Ecologia do Desenvolvimento Humano: Experimentos Naturais e Planejados*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- BRONFENBRENNER, U. *Bioecologia do desenvolvimento humano: tornando os seres humanos mais humanos*. Trad. André de Carvalho-Barreto. Porto Alegre: Artmed, 2011. 310p.

BRUHNS, H. T.; GUTIERREZ, G. L. (ORG.) *O Corpo e o Lúdico: ciclo de debates lazer e motricidade*. Campinas-SP: Autores Associados, 2000.

BRUNS, M. A. T.. A Redução fenomenológica em Husserl e a possibilidade de superar impasses entre a subjetividade e a objetividade. IN. BRUNS, M. A. T.; HOLANDA, A. F. (ORG) *Psicologia e Pesquisa Fenomenológica: reflexões e perspectivas*. São Paulo: Ômega, 2001. p.57-66.

BUCKINGHAM, David. Children and New Media. In, LIEVROUW, Leah A. ; LIVINGSTONE, Sonia (Edited). *The Handbook of new Media. Social Shaping and Social Consequences of ITCs*. Updated Student Edition. London: Sage Publications Inc., 2010.

BUCKINGHAM, David. . *Crescer na era das mídias digitais*. São Paulo: Loyola, 2007.

BURKE, P. História e Teoria Social. 2.ed. São Paulo: Unesp, 2012

CABRAL, O. O Poder Acuado. Revista Veja. ed. 2327. ano 46. n. 26. Editora Abril, 26 de junho de 2013. p.67-71.

CASO MC DALESTE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Caso_MC_Daleste&oldid=37106704>. Acesso em: 13 out. 2013.

CASEI, J.. A história da família. São Paulo: Ática, 1992

CAIXA de Pandora. Infoescola: navegando e aprendendo, 2013. Disponível em <http://www.infoescola.com/mitologia-grega/caixa-de-pandora/>. Acessado em 01 de setembro de 2013.

COMTE-SPONVILLE, A. *Pequeno Tratado das Grandes Virtudes*. Tradução de Eduardo Brandão. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1999.

CANEVACCI, M.. *Fetichismos Visuais – Corpos Erópticos e Metrópole Comunicacional*. São Paulo: Atelie Editorial, 2008.

CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI. R.. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. Revista Texto Contexto Enfermagem. Florianópolis, 2006. Out-Dez; 15(4): p. 679-84.

CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI, R.. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. *Texto contexto Enferm.*, Florianópolis , v. 15, n. 4, Out-Dez. 2006, p. 679-84. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-07072006000400017&script=sci_abstract&lng=pt

Texto Contexto Enferm, Florianópolis, 2006 Out-Dez; 15(4): 679-84.

CARRARA, K. (ORG.). *Introdução à Psicologia da Educação: seis abordagens*. 4. reimpr. São Paulo: Avercamp, 2008.. 186p.

CARRARA, K. (ORG.). *Introdução à Psicologia da Educação: seis abordagens*. 4. reimpr. São Paulo: Avercamp, 2008.. 186p.

CASAGRANDE, N.; BRAUNER, M. G.; THOMASSIM, L. E. C.; SILVA, G. G.. *A FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA: as contribuições da pesquisa-ação na perspectiva da formação humana*, 2002. disponível em http://www.faced.ufba.br/rascunho_digital/textos/449.htm . Acessado em 14.12.2009

CASTELLS, M.. *A galáxia Internet: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade*. 2. ed. Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas da Fundação Calouste Gulbenkian, 2007

CHIZZOTTI, A. *Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001, 164p.

CHIZZOTTI, A. *Pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais*. Petrópolis: Vozes, 2006. 144p.

COMPARATO, F.K.. *ÉTICA: Direito, Moral e Religião no mundo moderno*. 2. ed. 1. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 716p.

COSTA, R. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. *Interface (Botucatu)*, Botucatu, v. 9, n. 17, ago. 2005 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832005000200003&lng=pt&nrm=iso>. acessdo em 11 abr. 2013. <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-32832005000200003>.

COTE, J.; SALMELA, J.H.; RUSSELL, S. J. The knowledge of high-performance gymnastics coaches: Methodological framework. *The Sport Psychologist*, 9, 1995. p.65-75.

DAÓLIO, J. O drama do futebol brasileiro: Uma análise sócio-antropológica. *Revista Paulista de Educação Física*. São Paulo, v.3, n.5, p. 57-61, jul./dez. 1989.

DAÓLIO, J. *Cultura: Educação Física e Futebol*. Campinas: Editora da Unicamp, 1997. 135p.

DAÓLIO, J.. *Da Cultura do Corpo*. 2. ed. Campinas: Papyrus, 1998. 104p.

DAÓLIO, J. As contradições do futebol brasileiro. IN CARRANO, Paulo César Rodrigues (Org.) *Futebol: paixão e política*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. p.29-44.

DARIDO, S.C.; SOUZA JUNIOR, O.M.. *Para ensinar Educação Física: possibilidades de intervenção na escola*. Campinas-SP: Papyrus, 2007.

Deleuze, G. Gattari, F. Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia. V. 5. São Paulo: Editora 34, 2002.

DELEUZE, G. *Lógica do Sentido*. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DEMO, P. *Sociologia – uma introdução crítica*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1.985. p.61-65.

DINIZ, E.; KOLLER, S. H.. O afeto com um processo de desenvolvimento ecológico. *Revista Educar*. n. 36, p.65-76. Curitiba: Editora UFPR, 2010.

Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/28987/000748415.pdf?sequence=1>. Acessado em 22.04.2012.

DUDA, J. *Advances in sport and exercise psychology measurement*. Morgan Town: F.I.T., Inc, 1999. p. 257-294.

EISENSTEIN, Evelyn. Geração Digital. Estefenon, Susana Graciela Bruno (ORG). 1. ed. São Paulo: Viera e Lent, 2009. 224p.

ERIKSON, E. H. .O ciclo de vida completo. versão ampliada. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

ESTADO DA ARTE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Estado_da_arte&oldid=34501359>.

Acesso em: 4 out. 2013.

ETHOS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em:

<<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ethos&oldid=35649674>>. Acesso em: 4

out. 2013.

EUGENIO, F.; LEMOS, J. F. Tecnoterritórios: a ocupação volante da urbe nas cenas eletrônicas cariocas. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. p.151-170.

FERREIRA, M.C.L.. Linguagem, Ideologia e Psicanálise. *Rev. Estudo da Língua (gem)*. Vitória da Conquista. n. 1. p. 69-75, jun, 2005. Disponível em

<http://www.estudosdalinguagem.org/n1jun2005/> - acessado em 05 de outubro de 2011.

FINI, L. D. T.. Desenvolvimento Moral: de Piaget a Kohlber. *Revista Perspectiva*. CED. Florianópolis, 9 (16): 58-78, jan/dez. 1991.

FONSECA, C. Quando cada caso não é um caso: pesquisa etnográfica e educação. *Revista Brasileira de Educação*, n. 10, p. 58-78, 1999.

- FORGHIERI, Y. C. *Psicologia Fenomenológica: fundamentos, métodos e pesquisas*. São Paulo: Pioneira, 2001. 81p.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A.. *Métodos de pesquisa pra Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011. 239p. (Coleção Cibercultura).
- FRANCO JUNIOR, H.. *A dança dos Deuses: Futebol, Sociedade, Cultura*. 1. Impr. São Paulo: Cia das Letras, 2007
- FREEDMAN, J. L.; CARLSMITH J. M.; SEARS D. O. *Psicologia Social*. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Editora Cultrix, 1973. 487p.
- FREIRE FILHO, J.. Retratos midiáticos da nova geração e a regulação do prazer juvenil. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. p.33-57.
- FREITAG, B.. A QUESTÃO DA MORALIDADE: da razão prática de Kant à ética discursiva de Habermas. *Tempo Social. Revista Social. USP*, São Paulo, v. 1. n. 1, p. 7-44, 1989. Disponível em:
<http://www.ffich.usp.br/sociologia/temposocial/pdf/vol01n2/a%20questao.pdf> .
Acessado em 20.07.2011.
- FREITAS, M. T. A.. A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa. *Cad. Pesqui.*, São Paulo, n. 116, July 2002 disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/cp/n116/14397.pdf> . Acessado em 13 Dec. 2009.
- FREUD, S. *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade* (V. Ribeiro, Trad.). In J. Salomão (Org.), Edição standard brasileira de obras completas de Sigmund Freud (Vol. 7, pp. 117-232). Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FORGHIERI, Y. C. *Psicologia Fenomenológica Fundamentos Métodos e Pesquisa*. São Paulo: Cengage, 2006.
- FURTADO, O. O Psiquismo e a subjetividade social. In: BOCK, A. M. B.; GONÇALVES, M. G. ; FURTADO, O..(ORG.) *PSICOLOGIA SOCIO-HISTÓRICA: uma perspectiva crítica em psicologia*. São Paulo: Cortez, 2001. p.75-93.
- GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1989. 323p.
- GIDDENS, A. . Las consecuencias perversas de la modernidad: modernidad, contingencia y riesgo. Tradução. Celso Sánchez Capdequí . 2. ed. Barcelona: Anthropos, 2007. 283 p
- GILES, David. *Media Psychology*. New Jersey: Mahwah (Lawrence Erlbaum Associates Publishers), 2003.
- GORGEN, P. EDUCAÇÃO MORAL: adestramento ou reflexão comunicativa? *Educ. Soc. [on-line]*. 2001, vol.22, n.76, pp. 147-174. ISSN 0101-7330. Disponível

em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302001000300009&script=sci_arttext . Acessado em 20.07.2001

GOERGEN, P.. Educação e valores no mundo contemporâneo. *Educ. Soc.* Campinas, v. 26, n. 92, Oct, 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302005000300013&script=sci_arttext . Acessado em: 12 outubro de 2012.

GUIMARÃES, I. V. Escola e Televisão: para além dos antagonismos. *Revista de Comunicação e Educação*. São Paulo: Eca USP Ano VII, n. 21, maio/ago. de 2001. p. 17-28.

GONÇALVES, M. G. Fundamentos Metodológicos da Psicologia Sócio-Histórica. São Paulo: Cortez, 2001. IN. BOCK, A. M. B.; GONÇALVES, M. G. ; FURTADO, O..(ORG.) *PSICOLOGIA SOCIO-HISTÓRICA: uma perspectiva crítica em psicologia*. São Paulo: Cortez, 2001. p. 113-127.

GONSIM, S.M.G.; FISCHER,T. O discurso, a análise de discurso e a metodologia do discurso do sujeito coletivo na gestão intercultural. *Cadernos Gestão Social*. Salvador. Vol. 2, n.1, p.09-26, set-dez, 2009. Disponível em www.cgs.ufba.br. Acessado em 15 de setembro de 2011.

GRAFMEYER. Y. *Sociologia Urbana*. Tradução: Maria Parro. Lisboa: Europa-América, 1994.

GRUBER, J. M.; BRESS, E. The Butterfly Effect. Colorido. Estudios Blackout Entertainment. Estados Unidos. *Filme*. 113 min. 2004.

HAGUETTE, T. M. F. *Metodologias qualitativas na Sociologia*. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 2003. 224p.

HANNA, J. L. *Dança, sexo e gênero: signos de identidade, dominação, desafios e desejos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999. 417p.

HARVEY, D. *Condição Pós Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Tradução Adail Ubirajara Sobra; Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.

HELAL, R. *O que é sociologia do esporte*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. 80p.

IVOSKUS, D.. *Vivir conectados: sociedad, política y comunicación em la era digital*. 1. ed. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2008.

IVOSKUS, D. *Obsesión Digital: usos y abusos em la red*. 1. ed. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2010.

JOGADORES GAYS NÃO DEVERIAM SE REVELAR, diz capitão alemão Lahm. Uol esporte. Agencia Reuters. Berlim. Alemanha. 29.08.2011 – 13h10. Disponível

em: <http://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2011/08/29/jogadores-gays-nao-deveriam-se-revelar-diz-capitao-alemao-lahm.jhtm>. Acessado em 23.01.2012.
 KEHL, M. R.. As Máquinas Falantes. IN: NOVAES, A. (ORG) *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p.243-259.

KITZINGER, J.. The methodology of focus group: the importance of interactions between research participants. *Sociology of Health and Illness*, v.16, n. 1, 1994. p. 103-121.

KOHLBERG, L.. Moral stage and moralization: The cognitive-developmental approach to socialization. In GOSLIN, D. A.. (Org.,), *Handbook of Socialization Theory and Research*. Chicago: Rand McNally, 1976. p. 325-480

KOHLBERG, L.. *Essays on Moral Development: The Psychology of Moral Development*, (Vol.II). New York: Harper & Row, 1984

KOHLBERG, L. *Psicología del Desarrollo Moral*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer, 1992.

KOZINETS, R.V. On netnography: initial reflection on consumers research investigations of cibercultura. In: *Advances in Consumer Research*, V. 25, eds. Joseph W. Alba & J. Wesley Hutchinson, Provo, UT : Association for Consumer Research, p.366-371, 1998. Disponível em <http://www.acrwebsite.org/volumes/display.asp?id=8180>> Acesso em: 03/07/2011.

KREBS, R. J. A Teoria dos Sistemas Ecológicos: um paradigma para o desenvolvimento infantil (ORG) .Santa Maria: UFSM. Centro de Educação Física e Desportos, 1997.

KREBS, Ruy. J., COPETTI, Fernando. & BELTRAME, Thais S.. Uma Releitura da Obra de Urie Bronfenbrenner: a Teoria dos Sistemas Ecológicos. In: KREBS, Ruy J. Teoria dos Sistemas Ecológicos: Um Novo Paradigma para a Educação Infantil. Santa Maria,RS: *Kinesis*, pp. 17-40, 1997.

KREBS, R. J. A Teoria Bioecológica do Desenvolvimento Humano e o contexto da educação inclusiva. In: *Revista da Educação Especial / Secretaria de Educação Especial*. v.1, n.1 (out. 2005), p.40-6. - Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. CIBEC/MEC

KRUEGER, R.A.; CASEY, M.A.. *Focus groups: a practical guide for applied research*. 4. ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2009.

KUDE, V. M. M. Como se faz um projeto de pesquisa qualitativa em Psicologia. *Psico*, Porto Alegre, v.28, n.1, p.9-34, jan./jun. 1997.

LA TAILLE, Y.; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, H.. *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992. 117p.

LA TAILE, Y. *Moral e Ética: dimensões intelectuais e afetivas*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LIEVROUW, L. A. ; LIVINGSTONE, S.. (Edited). *The Handbook of new Media. Social Shaping and Social Consequences of ITCs*. Updated Student Edition. London: Sage Publications Inc., 2010.

LEVY, P. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, P. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. Revista FAMECOS, Porto Alegre: PUCRS. Faculdade de Comunicação Social. nº 13. dezembro 2000, semestral, p.59-67. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos>. Acessado em 30 de Abril de 2013.

LEVY, P. O que é o virtual?. Coimbra: Quarteto, 2001a.

LEVY, P. Filosofia word: o mercado, o ciberespaço, a consciência, 2001b.

LIMA, M. C. *Monografia: a engenharia da produção acadêmica*. São Paulo: Saraiva, 2004. 210p.

LIPOVETSKY, G.. A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. Lisboa : Edições 70, 2007.

LIPOVETSKY, G. SERROY, J.. La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Traducción de Antonio-Prometeo Moya. Barcelona: Editorial Anagrama, 2009.

LIPOVETSKY, G.. A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa: Edições 70, D.L. 2010.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S.. Os Tempos hipermodernos. Tradução de Luís Felipe Sarmiento. Lisboa: Edições 70, 2011.

LÜDKE, M. ANDRÉ, M. E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986. 99p.

MACHADO, A. A. *Psicologia do Esporte – Temas Emergentes I*. 1. ed. Jundiaí: Ápice, 1997. 191p.

MACHADO, A. A. Interferência da torcida na ansiedade e agressividade de atletas adolescentes. 1998. 185f. *Tese (Livre Docência)* – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro/SP.

MACHADO, A. A. , Contexto esportivo e as restrições comportamentais. *Motriz*; Revista de Educação Física, v.16, p.432-439, 2010.

MACHADO, A. A.. O contexto esportivo aos olhos da psicologia do esporte: relações com os fatores externos. In MACHADO, A. A.; GOMES, R.. (Org.). *Psicologia do Esporte: da escola à competição*. 1. ed. Várzea Paulista-SP: Fontoura, 2011. p. 249-268.

MACHADO, A.A. ZANETTI, M. C. MOIOLI, A. O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias. *Motriz*. Revista de Educação Física. UNESP. Vol. 17, No 4 (2011). Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/issue/view/842>. acessado em 04.04.2012.

MAMEDE-NEVES, M. A. C. O Jovem no centro da dimensão oculta da Internet. IN: NICOLACI-DA-COSTA, A. M.. (ORG) *CABEÇAS DIGITAIS, o cotidiano na era da informação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006. p.181-189.

MARTINS, L. C.; BRANCO, A. U.. Desenvolvimento Moral: Considerações Teóricas a Partir de uma Abordagem Sociocultural Construtivista. *Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa*. Mai-Ago 2001, Vol. 17 n. 2, pp. 169-176. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ptp/v17n2/7877.pdf> . Acessado em 21.04.2012.

McKINNEY, J. P.; FITZGERALD, H. E.; STROMMEN, E. A. *Psicologia do Desenvolvimento: o adolescente e o adulto jovem*. Rio de Janeiro: Campus, 1986. 235p.

MCLUHAN, M.. *The Gutenberg galaxy : the making of typographic man*. Toronto : University of Toronto Press, 2000

MCLUHAN, M.. *Compreender-me. Conferências e Entrevistas*. Tradução de Isabel Lopes da Silva. Lisboa: Relógio D`agua, 2009.

MCLUHAN, M.. *Os meios de comunicação como extensão do homem (understanding media)*. 12. ed. Tradução, Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2002.

MARQUES, E.. *Redes Sociais: segregação e pobreza*. São Paulo: Ed UNESP, 2010.

MARTÍN-BARBERO, J.. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre jovens. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. p.09-33.

MELLO, S. A. A escola de Vygotsky. In: CARRARA, K. (ORG.). *Introdução à Psicologia da Educação: seis abordagens*. 4. reimpr. São Paulo: Avercamp, 2008. p.135-155.

MENDES, L. S.. Concepções de liderança em diferentes contextos. *Dissertação de Mestrado*. Campinas: PUC – Campinas, 2012. 138p.

MINICUCCI, A.. *Relações humanas: psicologia das relações interpessoais*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2001. 239 p.

MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. A cultura midiática e a práxis pedagógica nas aulas de educação física sob a visão da psicologia do esporte. *Revista Motriz*, Rio Claro, v. 9, n. 1, supl., p.170, jan./abr. 2003a. III Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e IX Simpósio Paulista de Educação Física.

MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. A cultura midiática e a prática pedagógica nas aulas de educação física e a manutenção dos estereótipos de gênero. In: FONTOURA, P. (Org.). *Revista Pesquisa em Educação Física*. Jundiaí: Fontoura, 2003b. p.136.

MOIOLI, A. A convivência do técnico e os atletas adolescentes na modalidade futebol : uma análise intercondutal das relações afetivas na equipe. *Dissertação de Mestrado*. Orientador: Afonso Antonio Machado. – Rio Claro : [s.n.], 2004. 214 f. : il.

MOIOLI, A.; NICOLETTI, L. P.; SOUZA, G. C.. A agressividade nas aulas de educação física escolar: um estudo de caso. *Revista Coleção Pesquisa em Educação Física*. Editora Fontoura. v.9, n. 1, 2010. p.07-14.

MOIOLI, A.; MACHADO, A. A.; REBUSTINI, F.; ZANETTI, M. C.; SCHIAVON, M.. O ESPORTE E AS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: *lócus* para análise da educação moral. *Revista Coleção Pesquisa em Educação Física*. Vol. 10, n. 6, 2011. Várzea Paulista-SP: Fontoura. p.125-132.

MOIOLI, A.; MACHADO, A. A.; ZANETTI, M. C.; GOMES, R. Soccer and homosexuality: the conflicts that lie within the affective game of the coach-adolescent athlete relationship. *Motriz*, Rio Claro, v.19, n.3 (Supl.), p.S291, jul./set. 2013. Disponível em <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz>. Acessado em 20.07.2013.

MONTOYA, A. O. D.. Contribuições da Psicologia e Epistemologia Genéticas para a Educação. In: CARRARA, K. (ORG.). *Introdução à Psicologia da Educação: seis abordagens*. 4. reimpr. São Paulo: Avercamp, 2008. p.157-186.

MOSCOVICI, S.. *Social representations: explorations in social psychology*. New York: New York University Press, 2001.

MOSCOVICI, S.. *Representações Sociais: Investigação em Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MOREIRA, J. O.; ROSÁRIO, A. B.; SANTOS, A. P. Juventude e adolescência: considerações preliminares. *Revista Psico*. V. 42, n. 4, p. 457-464, out/dez, 2011. Disponível em:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistapsico/article/view/8943>

acessado em: 30 de abril de 2013.

MOTTA, A; CALLIARI, M.. *Código Y: decifrando a geração que esta mudando o país*. : 1. ed. São Paulo: Evora, 2012.

NOCE, F. A importância dos processos psicossociais: um enfoque na liderança. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e do Exercício*. V.0, 55-67, 2006.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M.. Internet: uma nova plataforma de vida. IN: NICOLACI-DA-COSTA, A. M.. (ORG) *CABEÇAS DIGITAIS, o cotidiano na era da informação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006a. p.11-39.

NICOLETTI, L. P. EDUCAÇÃO FÍSICA E A DIMENSÃO ATITUDINAL: um estudo de caso. *Dissertação de Mestrado*. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP. Campus de Rio Claro, Brasil, 2003.

NOVAES, A. (ORG) *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

OLIVEIRA, S. Geração Y: A era das conexões – tempo dos relacionamentos. São Paulo: Clube dos Autores, 2009.

ORLANDI, E.P.. Michel Pêcheux e a análise de discurso. *Rev. Estudo da Língua (gem)*. Vitória da Conquista. n. 1. p. 9-13, jun, 2005. Disponível em <http://www.estudosdalinguagem.org/n1jun2005/> - acessado em 05 de outubro de 2011.

ORLANDI, E. P.. *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. 9. ed. Campinas-SP: Pontes, 2010. 100p.

OZELLA, S.. (ORG.) *Adolescências construídas: a visão da psicologia sócio-histórica*. São Paulo: Cortez, 2003a.

OZELLA, S. a adolescência e os psicólogos: a concepção e a prática dos profissionais. IN OZELLA, S.. (ORG.) *Adolescências construídas: a visão da psicologia sócio-histórica*. São Paulo: Cortez, 2003b. p.17-40.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. *Desenvolvimento Humano*. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000. 684 p.

PÊCHEUX, M. *Semântica e Discurso: uma crítica a afirmação do óbvio*. Trad. Eni Puccinelli Orlandi et.al. 4. ed. Campinas-SP: Editora da Unicamp, 2009. 288p.

PÊCHEUX, M.. *O Discurso: estrutura ou acontecimento*. Tradução: Eni Puccinelli Orlandi. Campinas: Pontes, 1997.

PEDRINHO, M. R.. “O PROFESSOR NO NOVO CAPITALISMO: representações sociais de professores do ensino fundamental, formadores e alunos de

pedagogia”. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação. Universidade de Campinas UNICAMP, [s.n.], 2013.

PEIXOTO JUNIOR, C. A.. *Singularidade e Subjetivação: Ensaio sobre clínica e cultura*. Rio de Janeiro: 7letras/Ed. PUC – Rio, 2008.

PERRIAULT, Jacques. *Las maquinas de comunicar y su utilización lógica*. Barcelona : GEDISA, 1991.

PFROMM NETTO, S. *Psicologia da Adolescência*. 7. ed. São Paulo: Pioneira, 1979. 420p.

PIAGET, J. *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J.. *Seis Estudos de Psicologia*. 24. ed. 6. reimpr. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007. 136p.

PONS, M. E. D.; PELLANDA, N. M. C.. Tecnologias digitais e seres humanos: para muito além da simples interação IN STEFEN, C.; PONS, M. E. D. (ORGs). *Tecnologia, pra quê?: Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano*. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011. p.109-125.

PORTUGAL, S.. Contributos para uma discussão do conceito de rede na teoria sociológica. *Dissertação* de Mestrado. Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra. 2007.

PRATES, R. *Por ‘fim das inverdades’ e interação com os fãs, twitter vira mania entre futebolistas*. Uol esporte. São Paulo. 29.10.2010. 12h00. Disponível em: <http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/serie-a/ultimas-noticias/2010/10/29/por-fim-das-inverdades-e-interacao-com-fas-twitter-vira-mania-entre-futebolistas.jhtm> Acessado em 29.10.2010.

POSTMAN, N.. *TECNOPOLIA, quando a cultura se rende à tecnologia*. Lisboa: Difusão Cultural, 1994.

RAPAPORT, C. R.; FIORI, W. R.; DAVIS, C.. *Psicologia do Desenvolvimento: a idade escolar e a adolescência*. v.4. 14. reimpr. São Paulo: EPU, 2005. 93p.

RAPAPORT, C. R.; FIORI, W. R.; DAVIS, C.. *Teorias do Desenvolvimento: conceitos fundamentais*. v.1. 9. reimpr. São Paulo: EPU, 2007. 93p.

REBS, R.R.. Reflexão Epistemológica da Pesquisa Netnográfica. COMUNICOLOGIA. *Revista de Comunicação e Epistemologia* da Universidade Católica de Brasília. Nº 8, 2011.1. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/67287028/REFLEXA%CC%83O-EPISTEMOLO%CC%81GICA-DA-PESQUISA-NETNOGRA%CC%81FICA>. Acessado em 03.01.2012.

REBUSTINI, F.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M.; MACHADO, A. A.. Twitter e o esporte de alto rendimento. *Revista Coleção Pesquisa em Educação Física*. Vol. 10, n. 6, 2011. Várzea Paulista-SP: Fontoura. p.141-146.

REBUSTINI, F., MACHADO, A.A. , Dinâmicas sociais e estados de humor. *Motriz; Revista de Educação Física*, v. 18, p. 233-244, 2012.

REBOUÇAS, F.. O homem vitruviano. Infoescola. Disponível em <http://www.infoescola.com/desenho/o-homem-vitruviano/>. Acessado em 28 de agosto de 2013.

REY, F. G. *La Investigacion cualitativa en psicologia*. São Paulo. Educ, 1999.

RETROSPECTIVA 2011: Primavera Árabe completa um ano. *Jornal O Estado de São Paulo*. Edição de 20 de dezembro de 2011 | 21h 54. [versão on-line]. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/internacional,retrospectiva-2011-primavera-arabe-completa-um-ano,813589,0.htm> Acessado em 20.01.2012.

RICHARDSON, R. J.. (Col.) *Pesquisa Social: Métodos e Técnicas*. 3. ed. ampl. São Paulo: Atlas, 2011.

ROBINSON, N..The use of focus group methodology: with selected examples from sexual health research. *Journal of Advanced Nursing*, 1999, v. 29. n.4. p. 905-913.

ROCCO, M. T. F. Entre a oralidade e a escrita: reflexões esparsas. In: DIETZSCH, M. J. *Espaços da linguagem na educação*. São Paulo: Humanitas, 1999. p.85-115.

ROCHA, P. J.; MONTARDO, S. P.. Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura. *Revista E-Compós – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. Dez. 2005. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewArticle/55> . acessado em 21.07.2011.

ROCHA, R. M.; SILVA, J. C.. Cultura Juvenil, violência e consumo: representações midiáticas e percepção de si em contextos extremos. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. p.111-132.

RODRIGUES, A.; ASSMAR E. M. L.; JABLONSKI, B. *Psicologia Social*. 19. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000. 477p.

RODRIGUES FILHO, M. *O Negro no Futebol Brasileiro*. 4. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2003. 343p.

ROLIM, M.. *A contribuição de Kohlberg à sociologia*, Dez.2006. Disponível em: <http://www.rolim.com.br/2002/pdfs/ensaios2.pdf> . Acessado em 13.12.2009.

ROMANO, R. Contra o abuso da ética e da moral. *Revista Educação & Sociedade*, ano XXII, n. 76, vl. 22, outubro de 2001. p.94-105. Disponível em:

<http://cev.org.br/biblioteca/educacao-sociedade-2001-n76-v22/>. Acessado em 20.07.2011.

RAMOS, G. **Vidas Secas**. 48.ed. Rio de Janeiro: Record, 1981.

SALGUEIRO, T. B.. Cidade Pós-Moderna: espaço fragmentado. *Revista Território*, ano III, nº 4, jan./jun. 1998. Disponível em:
http://www.revistaterritorio.com.br/pdf/04_4_salgueiro.pdf.

SÁNCHEZ VÁSQUEZ, A.. *Ética*. Tradução: João Dell`Anna. 30. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008. 304p.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo, SP: Paulus, 2007.

SANTAELLA, L. Revisitando o corpo na era da mobilidade. In: LEMOS, Andre; JOSGRILBERG, Fábio (Orgs.). *Comunicação e mobilidade: aspectos sócio-culturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 123-136.

SANTORO, M. T.. Imagens do corpo: interface com a tecnologia. *Revista Integração*. Out.nov.dez. 2005. Ano XI, n. 43. 325-331. Disponível em ftp://ftp.usjt.br/pub/revint/325_43.pdf. Acessado em 03 novembro 2012.

SANTOS, A. R. R.. ESPÍRITO ESPORTIVO E MORALIDADE: um estudo com adolescentes da população brasileira. *Tese (Doutorado) Universidade do Porto*. Porto, Portugal. 1999. [s.n.]

SAVOIA, M. G.; CORNICK, M. A. C. P. *Psicologia Social*. São Paulo: McGraw-Hill, 1989. 114p.

SCHMIDT, M. L. S.. Pesquisa participante: alteridade e comunidades interpretativas. *Psicol. USP*. [on-line]. jun. 2006, vol.17, no.2 [citado 13 Dezembro 2009], p.11-41. Disponível em <http://pepsic.bvs-psi.org.br/scielo.php>. Acessado em 14.12.2010.

SETZER, V. W. O que a Internet está fazendo com nossas mentes? Com uma resenha do livro de Nicholas Carr *A Geração Superficial*. 2012. Disponível em <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/Internet-mentes.html>. No site: www.ime.usp.br/~vwsetzer. Visualizado em 12 outubro 2012.

SETZER, V.W.. Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos, 2008. Disponível em <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html>. Acessado em 12 Outubro 2012.

SHIELDS, D.L.L.; BREDEMEIER, B.J.L. *Character Development and Physical Activity*. Human Kinetics, 1995.

SI MESMO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Si_mesmo&oldid=36925446>. Acesso em: 9 dez. 2013.

SILVIA, S. R.. Vivendo com celulares: identidade, corpo e sociabilidade nas culturas urbanas. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008. p.311-331

SIMON, R.L. El fútbol como fuente de valores morales. In: TORRES, C.R.; CAMPOS, D.G. *?La pelota no dobla? Ensayos filosóficos em torno al fútbol*. Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2006. p.150-186.

SMITH, R. E.; SMOLL, F. L. O esporte juvenil como ambiente para as intervenções psicossociais. IN RAALTE, J. L. V.; BREWER, B. W.. *Psicologia do Esporte*. Trad. Hildegard T. Buchup. 2. ed. São Paulo: Santos, 2011. 341-371.

SMITHSON, J. Using and analysing focus group: limitations and possibilities. *International Journal of Social Research Methodology*, 2000, vol. 3, n. 2, 103-119.

SILVERSTONE, R.. *La moral de los médios de comunicación: sobre el nacimiento de la polis de los medios*. Trad. Elena C. Morengo. 1. ed. Buenos Aires: Amorrortu, 2010. 288p.

SITE Ask.fm anuncia mudanças para combater 'ciberbullying' após suicídio de adolescente. *Folha on-line* 19.08.2013. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/08/1328660-site-askfm-anuncia-mudancas-para-combater-ciberbullying-apos-suicidio-de-adolescente.shtml>. Acessado em 24.09.2013.

SOBRINHO, L. G. P.; MELLO, R. M. F.; PERUGGIA, L. Influencias de pais, técnicos e torcida. In: MACHADO, A. A. *Psicologia do Esporte, Temas Emergente I*. Jundiaí: Ápice, 1997 p.57-80.

STEFFEN, C.. Problematizando redes sociais e democracia. IN STEFFEN, C.; PONS, M. E. D. (ORGs). *Tecnologia, pra quê?: Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano*. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011. p.69-91

STEFFEN, C.; PONS, M. E. D. (ORGs). *Tecnologia, pra quê?: Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano*. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011.

SZAPIRO, A. M.; RESENDE, C. M. A. Juventude: etapa a vida ou estilo de vida? *Revista Psicologia & Sociedade*; 22 (1): p.43-49, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v22n1/v22n1a06.pdf> acessado em: 28 junho de 2013.

TAPSCOTT, D. A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TAVERNARI, M. D. D. Identificações discursivas e representações da morte no ciberespaço. *Revista Eletrônica Sessão do Imaginário*. Faculdade de Comunicação. PUCRS. Ano 16. n. 25. 2011/1. p.33-41 Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/search/results>. Acessado em 01.08.2013.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2002

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. *Métodos de pesquisa em atividade física*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

TOMAZ, K. *Polícia chama Sheik e Camisa 12 após polêmica sobre foto com selinho*. Portal de notícias G1. 23.08.2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/policia-chama-sheik-e-camisa-12-apos-polemica-sobre-foto-com-selinho.html>. Acessado em 06.09.2013.

TRIVIÑOS, A. N. S.. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. 16. reimpr. São Paulo: Atlas, 2008.

TURKLE, S. Fronteiras do real e do virtual. Entrevista a Federico Casalegno. *Revista FAMECOS*. Faculdade de comunicação Social. Porto Alegre: PUCRS, n. 11, p. 117-123, dez. 1999.

TWITTER. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Twitter&oldid=37010883>>. Acesso em: 4 out. 2013.

VALA, J.; MONTEIRO, M.B. (Coord). *Psicologia social*. 6. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. 625 p.

VALENTIM, M. L. P. (Org.). *Métodos qualitativos de pesquisa em Ciência da Informação*. São Paulo: Polis, 2005. 176p. (Coleção Palavra-Chave, 16)

VERONEZI, R. J. B.; DAMASCENO, B. P.; FERNANDES, Y. B.. Funções Psicológicas Superiores: origem social e natureza mediada. *Revista Ciência Médica*. 14 (6):537-541, nov/dez., 2005. Disponível em: <http://www.puc-campinas.edu.br/centros/ccv/revcienciasmedicas/artigos/891.pdf>. Acessado em 20.05.2009.

VIEIRA, S. Como elaborar questionários. São Paulo: Altas, 2009.

VIGOTSKI, L. S. *Psicologia Pedagógica*. Tradução do russo e introdução de Paulo Bezerra. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

VYGOTSKY, L. S. *A Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAGNER, W.. Social representations, group affiliation, and projection: knowing the limits of validity. IN: *European Journal of Social Psychology*. n. 25, 1995. p.125-140.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. *Fundamentos da Psicologia do esporte e do exercício*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 473-524.

WHITSON, D. Sport in the Social Construction of Masculinity. In: *Sport, Men, and the Gender Order: Critical Feminist Perspectives*. MESSNER, M. A; SABO, D. F. Champaign: Human Kinetics Books, 1990. p.19-29.

ZANETTI, M. C.; REBUSTINI, F.; MOIOLI, A.; MACHADO, A. A.. AVATAR E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL NO JOGO *SECOND LIFE*: um estudo piloto. *Revista Coleção Pesquisa em Educação Física*. Vol. 10, n. 6, 2011. Várzea Paulista-SP: Fontoura. p.65-72.

ZIMERMAN, D. E. *Fundamentos Psicanalíticos: teoria, técnica e clínica*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - TERMO DE CONCENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO – TCLE - On-line

Olá, boa tarde

Em primeiro lugar quero agradecer a sua disposição em participar desta pesquisa. Sua contribuição será muito importante para a conclusão do meu trabalho.

Vamos manter contato pelo grupo secreto criado no Facebook.

O meu papel será o de **mediador/moderador** da conversa de vocês.

Sinceramente espero contar com sua colaboração.

Hoje estamos começando nosso grupo de discussão no FB.

Os comentários deste grupo serão importantes para minha pesquisa em Psicologia do Esporte. Portanto, preciso muito que vcs participem, respondendo sempre as questões disponibilizadas.

Entretanto, preciso que primeiro vcs leiam o documento anexo – **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido** - me respondam esta mensagem dizendo que aceitam participar da pesquisa.

[] “**Concordo** em participar da pesquisa intitulada: *A RELAÇÃO DAS NOVAS MÍDIAS DE COMUNICAÇÃO E O ESPORTE: rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social do futebol*”

Entretanto, você poderá **desistir** de participar no momento em que desejar. Para isso basta solicitar o seu desligamento.

Um grande abraço

Altair Moioli - pesquisador

11. Há quanto tempo mora neste lugar?

Há menos de 1 ano	Entre 1 e 2 anos	Entre 3 e 4 anos	Entre 5 e 6 anos	Entre 7 e 8 anos	Entre 9 e 10 anos	Acima de 10 anos

12. Há quanto tempo joga futebol?

Há menos de 1 ano	Entre 1 e 2 anos	Entre 3 e 4 anos	Entre 5 e 6 anos	Entre 7 e 8 anos	Entre 9 e 10 anos	Acima de 10 anos

13. Qual clube você joga atualmente?

14. Há quanto tempo está neste clube?

Há menos de 1 ano	Entre 1 e 2 anos	Entre 2 e 3 anos	Entre 3 e 4 anos	Entre 4 e 5 anos	Entre 5 e 6 anos	Acima de 6 anos

15. Em quantos clubes você já jogou?

1	2	3	4	5	6	Mais de 6

16. O que você gosta de fazer nas horas livres?

Namorar	Estudar	Curtir a família	Ler	Navegar no Facebook na companhia de amigos (as)	Ir ao Shopping	Navegar sozinho nas redes sociais	Jogar <i>na Internet</i>	outro

17. Aproximadamente, por dia, quanto tempo você navega nas redes sociais (facebook, Twitter, etc.)?

Menos de 1 hora	Entre 1 e 2 horas	Entre 2 e 3 horas	Entre 3 e 4 horas	Entre 4 e 5 horas	Acima de 5 horas

18. O que significa as tatuagens para o atleta de futebol.

Liberdade de expressão	Demonstração de Poder	Erotismo	Virilidade	Rebeldia	Vaidade	Para ser igual aos demais do grupo

19. O que significa pra vc ser um jogador de futebol

20. O que te dá mais satisfação ou prazer: estar *on-line* conversando com os amigos nas redes sociais ou estar pessoalmente com os amigos em uma balada?

APÊNDICE 3 - ROTEIRO PARA ENTREVISTA NO FACEBOOK

1. Explique o que você compreende por moral?
2. Quando concordamos com alguma coisa, ou seja, acreditamos que determinada ação ou atitude é correta, isso significa que acompanhamos o que a maioria das pessoas pensa?
3. Independente da situação, você considera qualquer tipo de roubo como um crime? Por quê?
4. Como você analisa o hábito das pessoas que compram produtos piratas (ex. CD, óculos, camisa de clubes/marca)
5. Como você reagiria se você pegasse em flagrante alguém roubando em uma loja?
6. E se a pessoa que você flagrou roubando na loja fosse um dos seus melhores amigos do time. Como você reagiria?
7. Hipoteticamente considere que uma adolescente tem um grande sonho de se tornar uma modelo famosa e com isso ganhar muito dinheiro e com isso ajudar a família que é muito pobre. Assim que ela consegue um grande contrato com uma agência internacional, ela descobre que está grávida. Esse episódio certamente coloca um fim em seu sonho e interromperá sua carreira. Seu agente então solicita que ela pratique um aborto. Como você acredita que a adolescente poderá resolver esse dilema.
8. No filme “Menina de Ouro” - <https://www.youtube.com/watch?v=fTwtrt-x2tE> - Maggie, em uma luta de boxe, a atleta sofre um golpe que a deixa tetraplégica. Não aguentando viver naquelas condições, solicita ao seu treinador Frankie para desligar os aparelhos que a mantém viva, antecipando a sua morte. -
Como você analisa esse pedido e a conduta do treinador? Você acredita que o técnico agiu certo ou errado ao desligar os aparelhos que mantém a atleta viva.
9. Adotando o mesmo caso como exemplo, como você reagiria se recebesse um pedido semelhante de um amigo?
10. Como seria sua reação se você encontrasse duas do mesmo sexo (garotas ou garotos) namorando e se beijando calorosamente no corredor da escola?
11. O que representa para sua vida uma ordem recebida de uma pessoa importante pra você (pais, professores, patrão....)
12. Com as redes sociais (facebook, twitter) os atletas ficam muito expostos a avaliação dos torcedores. (Ex: desentendimento entre os jogadores do Santos e torcedores em 2010 - Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/platb/primeiramao/2010/08/02/twitcam-indiscreta-no-santos/>)
- Como você analisa as discussões que ocorrem no twitter ou facebook entre jogadores e jogadores, entre jogadores e torcedores, entre jornalistas e jogadores?
13. Explique a sensação de navegar na Internet

14. Como você avalia os comentários e as “coisas” que são postadas no facebook?
15. Qual a diferença de “zoar” um amigo/amiga *on-line* e pessoalmente na escola ou no clube.
16. Você acredita que as pessoas são mais sinceras quando estão *on-line* ou pessoalmente? Por que?
17. Como você analisa a atitude de um rapaz que colou na Internet um vídeo no youtube da relação sexual dele com a namorada porque ela terminou namoro com ele?
18. Como vocês reagem quando recebem pedidos pelo Facebook para compartilhar alguns conteúdos? (pedido de amizade, abaixo assinado, corrente, oração)
- 19 Como é a sensação de comentar uma postagem, uma foto de um amigo?
20. Imagine que **VOCÊ** está em seu quarto navegando na Internet e uma pessoa suplica para você clicar em um *link* para ajudá-la a desligar os aparelhos que a mantém viva. Situação semelhante ao da lutadora Maggie do filme “Menina de Ouro”. Todo procedimento será “*on-line*” e você não terá contato com o paciente. Os aparelhos serão desligados via Internet. Como reagiria a este pedido?
21. Qual a importância que você dá para a amizade?
22. O que representa para sua vida uma ordem recebida ciberespaço (vc compartilha? obedece?)
23. Recentemente (Campeonato Mundial de Voleibol de 2010) o técnico Bernadinho da Seleção Brasileira deu ordens aos jogadores para perderem um jogo com o objetivo de escolher o adversário da próxima fase e, assim, facilitar o caminho para a final. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernadinho-pede-desculpas-pelo-jogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>

Como você analisa a atitude do treinador da Seleção de voleibol?

Como você analisa a combinação de resultados no futebol?

24. Adotando como exemplo o ocorrido com os jogadores da Seleção Brasileira de Voleibol, **VOCÊ** considera que as decisões dos treinadores são inquestionáveis, todos os atletas devem obedecer cegamente suas ordens para o bem do grupo?
- 25 Considera que a sua equipe “[A]zul” vai cumprir tabela na última rodada do campeonato (sua equipe não está ameaçada pelo rebaixamento e nem tem chance de ser campeã), enfrentando a equipe “[B]ranca”, que lidera a competição e precisa de um empate para ser Campeã. Ocorre que a equipe “[C]inza”, que está em segundo lugar, precisa que **sua equipe vença o jogo**. Assim, com a derrota da equipe “B”, a equipe “C” poderá ser campeã. Então um dirigente da equipe “C” procura seu treinador e oferece uma grande quantia em dinheiro como prêmio para vocês vencerem a equipe “B”.
- Como você analisa propostas dessa natureza, ou seja, receber dinheiro para vencer um jogo e consequentemente prejudicar outra equipe?
26. Você acredita que, nesse caso, receber dinheiro para vencer possa ser considerado um problema moral?

27. Considera que a sua equipe “[A]zul” vai cumprir tabela na última rodada, sem nenhuma chance, enfrentando a equipe “[B]ranca”, que lidera o campeonato e precisa de um empate para ser campeã. Ocorre que a equipe “[C]inza”, que está em segundo lugar, precisa que sua equipe vença o jogo. Assim, com a derrota da equipe “B”, a equipe “C” poderá ser campeã.

Sabendo que sua equipe está com vários meses de salários atrasados e para não correr riscos e garantir o título, um dirigente da equipe “B” procura seu treinador e oferece uma grande quantia em dinheiro como prêmio para **vocês perderem o jogo**.

Como você analisa propostas dessa natureza, ou seja, jogadores que recebem dinheiro para perder uma partida?

28. Imagine que você está participando do último jogo do campeonato. Um empate livra sua equipe do rebaixamento. A outra equipe precisa da vitória para ser campeã. A partida segue empatada quase até o final do jogo e tudo leva a crer que sua equipe vai conseguir o resultado que precisa. Já nos acréscimos, tem uma cobrança de escanteio contra sua equipe. Todos os jogadores se posicionam dentro da área, gritam desesperadamente na tentativa de acertar a marcação. Com a cobrança, um jogador adversário acerta uma cabeçada muito forte que acerta o travessão e explode sobre a linha, ultrapassando o suficiente para validar o gol. O lance é muito rápido e a bola volta para o campo de jogo e é agarrada pelo goleiro da sua equipe. Com o tumulto, todos estavam com a visão encoberta e somente um jogador viu a bola entrar. Os jogadores da equipe adversária pressionam dizendo que foi gol e o árbitro então resolve consultar esse jogador para confirmar se a bola tinha entrado ou não.

Como você imagina que deveria ser a atitude desse jogador diante desse dilema?

29. O sonho de todo jogador é integrar uma grande equipe de futebol e com isso ter a possibilidade de chegar a Seleção Brasileira. Para ter mais chances de chegar a uma equipe profissional o empresário do jogador propõe alterar seus documentos pessoais e diminuir a idade dele para conseguir ingressar em um grande clube.

Como você analisa situações de adulteração de documentos no futebol?

30. Situações de uso de drogas no esporte tem se tornado bastante comum.

Considere então que, um atleta do Atletismo, que vamos chamar de “X”, é de origem muito pobre, passou por muitas dificuldades e seu sonho é melhorar as condições de vida da mãe e dos irmãos, ganhar dinheiro, ser famoso, ser campeão Olímpico. Porém, seu treinador disse que ele só será campeão se consumir determinadas substâncias que são consideradas *dopping*. Para convencê-lo o técnico alega que isso é uma prática comum entre os atletas de alto nível. Sem isso ele nunca será nada.

Nesse caso, para realizar seu sonho, o atleta “X” deve utilizar-se de *dopping*, mesmo sabendo dos riscos que está correndo?

31. Recentemente o capitão da Seleção da Alemanha, Philipp Lahm, revelou em sua autobiografia que jogadores Gays não deveriam se revelar. (Disponível em: <http://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2011/08/29/jogadores-gays-nao-deveriam-se-revelar-diz-capitao-alemao-lahm.jhtm>)

Como você analisa as declarações do jogador alemão?

32. Recentemente em um programa de TV - <http://youtu.be/dYy3goUI2-w> - o apresentador esportivo Neto, da TV Bandeirantes, afirmou que é muito comum "*a homossexualidade nas categorias de base*", revelando que técnicos e diretores usam o poder para manter relações sexuais com os atletas.

Como você analisa as declarações do ex-jogador Neto?

33. Como é dividir o vestiário com um jogador homossexual?

34. Você sabe que o sonho de todo jogador das equipes da base, principalmente os que são mais pobres, é ter oportunidade de jogar, aparecer para a mídia, se tornar profissional ou se transferir para um grande clube.

Hipoteticamente, imagine que você tem um amigo na equipe que foi assediado pelo treinador ou diretor, para que mantivesse uma relação sexual com eles e em troca poderiam ser titular da equipe, ganhar dinheiro e outros privilégios.

Como você acredita que o atleta poderia resolver esse dilema

35. Como você analisa as chantagens que ocorrem nos vestiários para que atletas juvenis mantenham relação sexual com o treinador/diretor para, em troca ser o titular da equipe ou receber dinheiro em troca desse favor sexual?

36. O que pode ocorrer quando um atleta escolhido pelo treinador ou diretor recusa o assédio sexual?

37. Como é integrar uma equipe com um treinador homossexual?

38. O que representa para sua vida uma ordem recebida do banco de reservas (técnico....)

APÊNDICE 4 - INFORMAÇÕES SOCIODEMOGRÁFICAS PARTICIPANTE 1

1. Qual seu apelido no futebol (nome que gosta de ser chamado pelos colegas ou pela imprensa) : **R:** *D...*
2. Em qual estado você nasceu? : **R:** *São Paulo*
3. Qual a sua idade? : **R:** *19 anos*
4. Qual a sua escolaridade? : **R:** *Ensino médio incompleto*
5. Você se considera de que cor? : **R:** *Negro*
6. Você segue uma religião? Qual? : **R:** *Católico / Espirita*
7. Quantas pessoas moram na sua casa? : **R:** *5*
8. Quantos irmãos você tem? : **R:** *2*
9. Aproximadamente qual a renda da sua família (somar o rendimento de todos da casa) : **R:** *De 1.000,00 a 2.000,00 reais*
10. Com quem você mora atualmente? (com os pais; só com o pai; só com a mãe; avós; outros parentes; no alojamento, etc) : **R:** *Com os pais*
11. Há quanto tempo mora neste lugar? : **R:** *Acima de 10 anos*
12. Há quanto tempo joga futebol? : **R:** *Acima de 10 anos*
13. Qual clube você joga atualmente? : **R:** *Rio Preto Esporte Clube*
14. Há quanto tempo está neste clube? : **R:** *Há menos de 1 ano*
15. Em quantos clubes você já jogou? : **R:** *Acima de 5*
16. O que você gosta de fazer nas horas livres? : **R:** *Jogar na internet*
17. Aproximadamente, por dia, quanto tempo você navega nas redes sociais (facebook, Twitter, etc.)? : **R:** *Entre 4 e 5 horas*
18. O que significa as tatuagens para o atleta de futebol. : **R:** *Liberdade de expressão*
19. O que significa pra vc ser um jogador de futebol : **R:** *Ser feliz fazer oq eu gosto ajudar minha família mais principalmente me deixa muito feliz*
20. O que te dá mais satisfação ou prazer: estar *on line* conversando com os amigos nas redes sociais ou estar pessoalmente com os amigos em uma balada? : **R:** *os 2 por que na rede social "conversso" com amigos q estão longe q temos sadudade , e na balada vc curti o momento vive a vida os dois são bons*

APÊNDICE 5 - ENTREVISTA PARTICIPANTE 1

Pesquisador

Explique o que você compreende por moral?

Atleta Participante 01

há 8 horas

Tem moral no clube, tipo assim, te bota pra jogar, tem moral com o treinador, moral da onde vc é, i todo mundo gosta de você. Vc está bem, se sente bem, eu acho que moral .. diretoria tá te apoiando aí. Vc é o cara naquela ocasião. Por exemplo: o cara tá “jogano”, ele tá com moral... Acho que é isso..

Pesquisador

Quando concordamos com alguma coisa, ou seja, acreditamos que determinada ação ou atitude é correta, isso significa que acompanhamos o que a maioria das pessoas pensa?

Atleta Participante 01

Ah, eu “tamém”, tipo, o grupo ta concordando com uma coisa eu não vou ser aquele que vai puxar... é, remar contra o grupo. Eu concordo com o grupo, por mais que ... por mais que eu fale assim, que na minha opinião eu posso ficar bravo na hora... eu vou concordar com o grupo. Se a maioria tá querendo aquilo, é porque vai ser bom pra todo mundo. A gente não pode pensar só na gente.

Atleta Participante 01

Um exemplo, tipo, o treinador fala, ah... pede a opinião do grupo... ah eu vou “botar” {escalar} esse jogador pra jogar, e o grupo todo concorda, não vai se eu que vai falar não, ele não, eu vou eh,, é a vez dele e aí já era..

Pesquisador

De que maneira você pode mostrar que ele está errado então? Pra você poder defender a sua posição, opinião?

Atleta Participante 01

Não... mas se o grupo tá achando que ele tem que jogar, eu vou apoiar o grupo “tamém”, tipo, eu não vou mudar ... por mais que as vezes que eu não concorde... eu vou apoiar o grupo e apoiar a vez do “cara”.

Pesquisador

Independente da situação, você considera qualquer tipo de roubo como um crime? Por quê?

Atleta Participante 01

Não. Eu não acho não... Até porque eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... eu não considero crime... essas coisinhas...

Pesquisador

Roubou o que?

Atleta Participante 01

... várias bolachas dos meus amigos nos quartos... eu não considero como um crime essas coisinhas pequenas, assim...

Pesquisador

Hipoteticamente considere que você flagrou uma pessoa roubando algumas coisas no supermercado (sabonete, xampu, meias, cerveja, revistas) - coisas supérfluas – Qual seria sua reação diante desse fato? Você entregaria a pessoa para a polícia? Por quê?

Atleta Participante 01

Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não, porque pode ser que seja um viciado, drogado... E se ele não for preso? Pode querer acertar contas comigo depois....

Pesquisador

Leve em consideração que a pessoa que você flagrou roubando alguma coisa de uma loja fosse um dos melhores amigos da equipe que você joga. Isso influenciaria na sua decisão de avisar a polícia? Por quê?

Atleta Participante 01

Ah.. é igual todo mundo 'falo', né, tipo, é amigo... não vou "cagueta" nunca... não vou falar nada dele...mas, tipo, vou tentar dar um conselho. Mas se o cara não seguir a gente vai se afastando aos poucos... Mas a minha opinião é igual a de todo mundo...

Pesquisador exibe o trailer do filme "A caixa" e pergunta o que eles acham que a pessoa deveria fazer.

Atleta Participante 01

Ah é 'foda', né ... uma situação, tipo , fica pensando assim, né.. de repente tem gente que apertaria o botão, porque vai morrer uma pessoa que a gente não conhece, tudo.. Mas as vezes pode ser como o número 2 (participante 2) falou, pode ser uma pessoa de perto de vc. E mesmo assim, e como o número 2 falou também, uma vida não vale 1 milhão de dólares.. Não tem preço. Então. a acho que... a tua consciência depois... você apertar um botão... acho que não vale, não vale o peso que ia ficar na sua consciência. De que adianta vc ter dinheiro mas não conseguir viver.

Pesquisador

No filme "Menina de Ouro" - <https://www.youtube.com/watch?v=fTwtrt-x2tE> - Maggie, em uma luta de boxe, a atleta sofre um golpe que a deixa tetraplégica. Não aguentando viver naquelas condições, solicita ao seu treinador Frankie para desligar os aparelhos que a mantém viva, antecipando a sua morte. -

Como você analisa esse pedido e a conduta do treinador? Você acredita que o técnico agiu certo ou errado ao desligar os aparelhos que mantém a atleta viva.

Atleta Participante 01

eu acho que ele agiu certo, porque você vê uma pessoa que ama, agonizando.. morrendo aos poucos assim.. que.. todo mundo sabia que no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo. Deu um alívio pra ela, porque ficar sofrendo também em vida também, tipo, não desejo isso pra ninguém..

Pesquisador

Imagine que **VOCÊ** está em seu quarto navegando na internet e uma pessoa suplica para você clicar em um *link* para ajudá-la a desligar os aparelhos que a mantém viva. Situação semelhante ao da lutadora Maggie do filme "Menina de Ouro". Todo procedimento será "online" e você não terá contato com o paciente. Os aparelhos serão desligados via internet. Como reagiria a este pedido?

Atleta Participante 01

Ahh eu também não clicava... porque a gente não conhece a pessoa... não sabe o que ela quer... as vezes a pessoa tá querendo lutar para continuar vivendo e aí de repente você vai e tira a esperança dela. Então... sem conhecer. Sem saber a história da pessoa, a gente não pode fazer nada.

Pesquisador

Recentemente (Campeonato Mundial de Voleibol de 2010) o técnico Bernadinho da Seleção Brasileira deu ordens aos jogadores para perderem um jogo com o objetivo de escolher o adversário da próxima fase e, assim, facilitar o caminho para a final. Disponível em:

<http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernardinho-pede-desculpas-pelo-jogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>

Como você analisa a atitude do treinador da Seleção de voleibol?
Como você analisa a combinação de resultados no futebol?

Atleta Participante 01

eu acho que ele fez o certo, porque, tipo, ele tem estratégia montada, já, né. Já sabia o que estava fazendo. Ele não tava tentando fazer uma coisa por acaso. Ele sabia que era mais fácil e para ser campeão vale tudo. Vale até perder um jogo pra buscar um título. Mas fácil perder uma batalha do que uma guerra.

Pesquisador

Tomando como exemplo o ocorrido com os jogadores da Seleção Brasileira de Voleibol, VOCÊ considera que as decisões dos treinadores são inquestionáveis, todos os atletas devem obedecer cegamente suas ordens para o bem do grupo?

Atleta Participante 01

É.. igual todos falaram... Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião e não gostou do que vai 'fazer', mas ele é a autoridade, né... Não tem o que a gente fala. As vezes gente vai falar alguma coisa e vai acabar se prejudicando... Então por mais que a gente não goste .. Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz.

Pesquisador

Pesquisador: Então ele tem o poder pra ordenar tudo aquilo que vcs vão fazer.

Atleta Participante 01

É.. ele tem o poder, uai... Quem não "fazer" que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante,

Pesquisador

Considera que a sua equipe "[A]zul" vai cumprir tabela na última rodada do campeonato (sua equipe não está ameaçada pelo rebaixamento e nem tem chance de ser campeã), enfrentando a equipe "[B]ranca", que lidera a competição e precisa de um empate para ser Campeã. Ocorre que a equipe "[C]inza", que está em segundo lugar, precisa que **sua equipe vença o jogo**. Assim, com a derrota da equipe "B", a equipe "C" poderá ser campeã. Então um dirigente da equipe "C" procura seu treinador e oferece uma grande quantia em dinheiro como prêmio para vocês vencerem a equipe "B".

Como você analisa propostas dessa natureza, ou seja, receber dinheiro para vencer um jogo e consequentemente prejudicar outra equipe?

Atleta Participante 01

Independente do dinheiro eu acho que qualquer atleta que entra em campo, ele não entra em campo nem pra perder, nem pra empatar. Nem um jogador que vai a campo, vai com esse pensamento... Todos lá dentro, hora que chega na hora, ninguém nem lembra dessa premiação. Só quer saber de ganhar, de ganhar do outro time. Acho que ninguém tem esse pensamento... ah vou entrar pra perde, ninguém tem.. Tá, o dinheiro é um incentivo, claro que é. Mas ninguém entra pra perder em campo. Todo mundo quer ganhar.

Pesquisador

Você acredita que, nesse caso, receber dinheiro para vencer possa ser considerado um problema moral?

*Não é um problema moral, né. Receber dinheiro.. nem pra ganhar nem pra perder?
Explica por que não é um problema moral pra vc?*

Atleta Participante 01

Ahh se a gente não tem nada a perder, pra mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro...vai ajudar... ganhar um dinheiro é sempre bom, né. Quem não quer dinheiro. Pra mim não tem

problema nenhum, uai... Na minha moral não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso pegar também?

Pesquisador

Considera que a sua equipe “[A]zul” vai cumprir tabela na última rodada, sem nenhuma chance, enfrentando a equipe “[B]ranca”, que lidera o campeonato e precisa de um empate para ser campeã. Ocorre que a equipe “[C]inza”, que está em segundo lugar, precisa que sua equipe vença o jogo. Assim, com a derrota da equipe “B”, a equipe “C” poderá ser campeã.

Sabendo que sua equipe está com vários meses de salários atrasados e para não correr riscos e garantir o título, um dirigente da equipe “B” procura seu treinador e oferece uma grande quantia em dinheiro como prêmio para **vocês perderem o jogo**.

Como você analisa propostas dessa natureza, ou seja, jogadores que recebem dinheiro para perder uma partida?

Atleta Participante 01

Independente da situação. Se não vai prejudicar meu clube ..que eu tô... não tá prejudicando meu clube.. pra mim tanto faz.. agora os outros clubes, eu não tô lá...Meu time tá bem. Eu vou receber dinheiro a mais...pra mim tá bom.

Pesquisador

(Vídeo Klose/Barcos) Hipoteticamente imagine que em um jogo importante do campeonato, já nos acréscimos tem uma cobrança de escanteio contra sua equipe. Com a cobrança, um jogador adversário acerta uma cabeçada muito forte que bate no travessão e cai sobre a linha, ultrapassando o suficiente para validar o gol. O lance é muito rápido e a bola volta para o campo de jogo e é agarrada pelo goleiro da sua equipe. Com o tumulto, todos estão com a visão encoberta e você é o único jogador que viu a bola entrar. O árbitro então vai ao seu encontro para consultar se a bola tinha entrado ou não.

Você admitiria que a bola tinha entrado, mesmo que com esta decisão você viesse a prejudicar a sua equipe e contribuir para a equipe adversária ser a campeã.?

Atleta Participante 01

Nunca... No futebol não tem disso não. Isso é problema do “juiz”. Eu saía comemorando. Pra mim é gol e acabou...

Pesquisador

Imagine a mesma situação desse lance, mas agora em favor da sua equipe. Entretanto a bola **NÃO** entrou. Porém, todos saem comemorando o gol e com isso o árbitro é induzido a validar o lance. Você foi o único jogador que viu que a bola **NÃO** entrou. Nesse caso você admitiria para o árbitro que **NÃO** tinha sido gol?

Atleta Participante 01

Acha? ...saía comemorando. É o gol do título... pode ser gol de mão..

Pesquisador

Aqui o **pesquisador** lembra duas situações semelhantes: do atacante Barcos que fez gol de mão para o Palmeiras e não se manifestou e do atacante Alemão Klose que fez gol de mão e avisou o juiz.

Atleta Participante 01

Ah. Eu tiro o chapéu pra ele... mas se fosse eu ... falava que era gol... gritava... tirava até a camisa, “mano”...

Pesquisador

Situações de uso de drogas no esporte tem se tornado bastante comum.

Considere então que, um atleta do Atletismo, que vamos chamar de “X”, é de origem muito pobre, passou por muitas dificuldades e seu sonho é melhorar as condições de vida da mãe e dos irmãos, ganhar dinheiro, ser famoso, ser campeão Olímpico. Porém, seu treinador disse que ele

só será campeão se consumir determinadas substâncias que são consideradas doping. Para convencê-lo o técnico alega que isso é uma prática comum entre os atletas de alto nível. Sem isso ele nunca será nada.

Nesse caso, para realizar seu sonho, o atleta "X" deve utilizar-se de doping, mesmo sabendo dos riscos que está correndo?

Atleta Participante 01

Eu acho que não... eu acho que se o cara tem vontade de vencer na vida pra ajudar a família ou qualquer coisa... eu acho que com a força dele ele consegue... Não precisa disso aí. Pra quem faz esse negócio... usar doping essas coisas pra vencer já é safadeza já. Acho que o cara tem que conseguir por ele mesmo. Pela própria força de vontade. Acho que não precisa disso.

Pesquisador

pensa que tem muito dinheiro envolvido, né. Os grandes atletas têm contratos com as empresas de material esportivo, o resultado é importante. Então vc acha que eles se submetem por conta do mercado?

Atleta Participante 01

É muita pressão, né... as vezes a pessoa fraqueja.... sei lá... quando tem dinheiro envolvido é complicado....

Pesquisador

Com as redes sociais (facebook, twitter) os atletas ficam muito expostos a avaliação dos torcedores. (Ex: desentendimento entre os jogadores do Santos e torcedores em 2010 - Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/platb/primeiramao/2010/08/02/twitcam-indiscreta-no-santos/>)

Como você analisa as discussões que ocorrem no twitter ou facebook entre jogadores e jogadores, entre jogadores e torcedores, entre jornalistas e jogadores?

Atleta Participante 01

Claro que tem importância... Tanto que na época o Madson e o Felipe até saíram do time. Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né... foi lá e ofendeu ele, tudo... acho que não precisa disso... acho que tem consequência sim...

Pesquisador

O que representa a amizade pra vocês?

Atleta Participante 01

Ah amizade.. acho que é como você se identifica com aqueles caras, com as pessoas que você convive, tá sempre junto, sai.. conversa, com o cara você joga limpo ali.. e.. e.. você bate aquele bato, tipo assim, a maioria que estão aqui, todos são meus amigos... gosto deles pra caramba.. conheço a pouco tempo... mas os caras são gente boa... e a amizade.. a amizade vai crescendo... no meio do futebol é um ou outro que você fala assim: ah... esse cara eu não gosto dele... geralmente todo mundo é gente bacana, gente boa, bacana... Amizade pra mim é isso... esse grupo de amigos... tá fechado.. é um dia... ah não... pode deixar... essa vez é comigo... depois é você... amizade é isso.

Pesquisador

Então é diferente do amigo que vc tem na internet, no facebook, por exemplo, daqueles amigos que a gente tem no clube.

Atleta Participante 01

Diferente... Muito diferente. Tenho muitos amigos no facebook... mas os que tenho no clube é... não sei dizer... acho que convivo mais.... é diferente

Pesquisador

Apresenta o vídeo da entrevista do jogador Kleber onde ele contesta as atitudes de fair play:

No jogo entre as equipes do Palmeiras (São Paulo) e do Flamengo (Rio), o jogador Kleber foi duramente criticado por não ter respeitado uma regra básica (oculta) no esporte que é o “fair play” em uma jogada em que deveria ter colocado a bola pra fora.

Na entrevista coletiva, esse jogador, então atleta do Palmeiras, questiona o comportamento antidesportivo de alguns jogadores da equipe do Flamengo em alguns lances do jogo, tentando justificar a sua atitude. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=picOIsAN6oo>

Como você analisa as declarações do Kleber

Atleta Participante 01

Eu acho que .. igual o Kleber falou... muitas horas o fair play prejudica... porque aqui no Brasil o povo não é honesto... Na Europa o fair play é certo... rigoroso.. porque eles seguem bastante a linha... mas aqui eu acho... as vezes você tá no ataque lá.. você pode fazer o gol... e tem pessoa que cai lá atrás só pá vc ter que jogar a bola pra fora... para vc começar o ataque lá atrás.. Acho que o fair play aqui no Brasil não existe...

Pesquisador

Em entrevista a um programa de TV - <http://youtu.be/dYy3goUI2-w> - o apresentador esportivo Neto, da TV Bandeirantes, afirmou que é muito comum "a homossexualidade nas categorias de base", revelando que técnicos e diretores usam o poder para manter relações sexuais com os atletas.

Como você analisa as declarações do ex-jogador Neto?

Atleta Participante 01

Ah... o que ele falou é a pura verdade, ué. Qualquer clube que você vai aí, ó... o que mais tem é “viado”, fii, o que mais tem é “viado” no futebol... é moleque que.. é prosti... pra mim isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa, pra comprar um sabonete... e vai jogar e... vai e ... pra mim é prostituição... o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo (o garoto aceita o “suborno”, aceita sair com o técnico)... é o que mais tem... é o que mais tem no futebol... é o que mais tem... pra mim isso é prostituição. É “viado” atrás de moleque. Principalmente os mais novinho.

Pesquisador

Na entrevista o Neto revela que ninguém faz nada a respeito desses fatos. Vocês acham que ninguém interfere por que?

Atleta Participante 01

Porque geralmente quem é os caras “viados” é o diretor, é o dirigente. É os caras que comanda. É o treinador... fica naquele negócio... o moleque fica com medo... acaba indo aí... pra jogar... igual ele falou mesmo... pra jogar, ganhar um dinheiro, pra ganhar uma roupa (outro participante: pra ganhar uma chuteira). É eles que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca...

Pesquisador

Na verdade o futebol não aceita muito bem esse tipo de situação, é isso?

Atleta Participante 01

Não é bem assim, Danilo. Ninguém quer ter um jogador “viado” na equipe não, mano... apesar de ser comum...

Pesquisador

sim, porque é uma situação muito comum hoje. Se a gente comparar com outras áreas, só o futebol resiste um pouquinho a esse tipo de situação, né.

Atleta Participante 01

Pode ser comum e as pessoas aceitarem mais em outras áreas, mas no futebol isso não é fácil não... Por isso que ninguém fala...

Pesquisador

Vocês conhecem algum caso de algum jogador que tenha sido excluído do grupo em função disso ou não? De não ter tido chance, por exemplo?

Atleta Participante 01

O caso muito famoso foi no Corinthians. O treinador ficava com os moleques, colocava pra jogar ... o time foi mantido não sei quantos anos... só porque o treinador queria....

Pesquisador

O futebol é um ambiente, um espaço em que se exige muito do cara, né. O cara tem que ser macho, tem que ser viril, te que dar porrada, Então, nesse ambiente, não cabe um cara com características mais delicadas, que assume que seja homossexual. É isso?

Atleta Participante 01

Ah.. eu acho que ... se tiver... Tem {ênfático, afirmativo} , deve ter, mas se tiver o cara não assume de jeito nenhum... Não assume porque pra ele vai ser muito pesado. O cara vai ser zuado o resto da vida dele.

Pesquisador

Então, assumir um papel desses implica em alguns prejuízos, é isso?

Atleta Participante 01

Não só no futebol, em outras áreas também

Pesquisador

Na verdade, tem alguns esportes que aceitam o homossexual com mais naturalidade que outros...

Atleta Participante 01

Éhh.., por mais que o futebol tenha o homossexual ... do moleque que sai com .. é um esporte muito preconceituoso... Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece...

Atleta Participante 01

Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara guerreiro, bom e tal... se assumi, muita gente vai ficar com um pé atrás.

Atleta Participante 01

Eu acho que o esporte que mais tem é o futebol (ao fundo sem microfone)

Pesquisador

Vou fazer uma pergunta então, porque a gente tá trabalhando com uma questão moral. Tudo bem?

Você sabe que o sonho de todo jogador das equipes da base, principalmente os que são mais pobres, é ter oportunidade de jogar, aparecer para a mídia, se tornar profissional ou se transferir para um grande clube.

Hipoteticamente, imagine que você tem um amigo na equipe que foi assediado pelo treinador ou diretor, para que mantivesse uma relação sexual com eles e em troca poderiam ser titular da equipe, ganhar dinheiro e outros privilégios.

Como você acredita que o atleta poderia resolver esse dilema

Atleta Participante 01

Eu acho que sim, se o cara aceita, mano... se o moleque quer. {não vê problema}... pra mim não vale, pra mim... um negócio desse não vale... mas se o cara quer...

Pesquisador

Eu não estou querendo dizer que isso venha acontecer com vc. É válida a posição do garoto que se submete a essa situação para ser titular.

Atleta Participante 01

Eu acho que não,... mas os moleques não “tão” nem aí não...

Atleta Participante 01

Se eles quer, né mano. Pra mim ... é foda porque tira o espaço do moleque ... numa pessoa que tá melhor... que tá bem... que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele. Pra mim não é válido, mas ninguém tá nem aí não...

Pesquisador

É, porque a dúvida que eu tenho é, se o Neto foi dirigente, um graaande atleta como foi, por que ele nunca comentou nada?

Atleta Participante 01

Porque uma pessoa só não consegue mudar o futebol inteiro...Uma paixão mundial... Uma pessoa só não conseguiria, porque tem muito, cara... tem muito.

Atleta Participante 01

Querendo ou não, os homossexuais tá com mais direito do que a pessoa normal...

Pesquisador

Estamos falando do dirigente, mas pode haver relações homoafetivas entre os próprios atletas, que daí não envolve dinheiro...

Atleta Participante 01

O dirigente que tem muito dinheiro se aproveita sim... o .. {jogador} não tem nada, abraça {aceita} fácil... Pô um carro, na hora ali, fácil... quem não pega...

Pesquisador

Então assim, não há uma questão afetiva envolvida. Então é uma questão comercial... Porque de repente pode ter uma relação afetiva, que não envolve dinheiro, mas nesses casos é uma relação comercial, mesmo. De compra e venda?

Atleta Participante 01

É... prostituição mesmo. Como se fosse uma prostituição na rua...

Atleta Participante 01

É...Como se fosse pega uma prostituta na rua... Eles vão lá com o carrinho buzinando... os carinhas vão que nem cabritinho... (risos)

Pesquisador

Mas esse tipo de relação pode acontecer dentro do grupo também, né? Dentro do grupo. Daí não existe essa relação financeira... Jogador com Jogador, Jogador com Técnico...

Atleta Participante 01

Ah.. jogador com jogador nunca vi...Só vi com treinador, com dirigente... Jogador com jogador nunca nem ouvi falar, na verdade.

Pesquisador

Porque nesse sentido não existe o lado comercial, quer dizer, existe um lado comercial, mas não tem dinheiro envolvido....

Atleta Participante 01

Ah.. as vezes até envolve... o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro, pega um coisa... uma chuteira... vai de titular ou ... sempre tem um dinheiro... sempre tem uma coisa comercial... nunca ninguém faz nada desse negócio de graça...

Atleta Participante 01

Oh.. tem que ver, meu... os caras passam de carro buzinando...

Pesquisador

Esse tipo de situação não ocorre fora do ambiente esportivo? Essa mesma situação fora do ambiente esportivo talvez não ocorreria?

Pesquisador

Porque saiu dali o cara tem a namorada, a esposa...

Atleta Participante 01

Isso .. tem a namorada. Tem a vida dele com a família, filhos...Agora ali dentro ele pensa no profissionalismo para ele subir... e no dinheiro também.. agora lá fora ele não precisa disso..

Pesquisador

Mantem uma vida comum como heterossexual...

Atleta Participante 01

Isso... tem a namorada, e gosta dela....

Pesquisador

Essa situação lhe parece um problema moral? Por quê?

Atleta Participante 01

Porque tem muita gente que fala que jogador é "viado" e você acaba perdendo a moral... Tem muito jogador ... que joga em cidadezinha pequena... que fala que jogar é "viado"... não sei o que lá... e acaba afetando todo mundo... e não é todo mundo que é assim...

Pesquisador

Olá atleta 01 bom dia.

Primeiramente, muito obrigado pela sua contribuição à minha pesquisa.

Agora preciso que vc acesse o link abaixo e responda as questões de múltipla escolha.

<https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?formkey=dHFKZjBWbmN5QlYxVS03NF95NFI3U1E6MQ>

No final "clik" em enviar para finalizar.

Abraço

Altair

QUESTIONÁRIO SÓCIO DEMOGRÁFICO

docs.google.com

QUESTIONÁRIO SÓCIO DEMOGRÁFICO

docs.google.com

Atleta Participante 01

pode deixar altairr valeuu abraço

2 de abril**Pesquisador**

Olá, tudo bem? Como vc está?

Vc poderia me responder uma última pergunta que me ocorreu agora, em relação ao nosso bate papo lá na faculdade?

Atleta Participante 01

claroo

pode falar

Pesquisador

Obrigado pela sua disponibilidade. É uma pergunta só e será rápido.

Atleta Participante 01

Tranquilloo

Pesquisador

O último assunto que falamos na entrevista foi a respeito dos assédios sexuais que ocorrem no futebol e não são divulgados. Vc se lembra?

Atleta Participante 01

simmm claroo que me lembro

Pesquisador

Então, vcs me disseram que isso existe e que não é novidade. Isso eu também já sabia. O que eu te pergunto então é o seguinte.

Os atletas que recebem esse tipo de proposta, se NÃO aceitarem, podem ser prejudicados?

Atleta Participante 01

pode dizerrr

dependendoo de quem procura os atletas sim

tipo se for um diretor ow treinador

os cara tira o jogador ne as veses dispensa

depende de quem for q procura o garoto

Pesquisador

Isso. era isso que eu ia perguntar?

De que forma eles são prejudicados? O que pode acontecer com esses atletas que se recusam a manter relações sexuais ou com o treinador ou com o dirigente?

Atleta Participante 01

ahh as veses pode ser dispensado ne o treinador começa a tira o jogador de lado

aíi o jogador acaba ficando sem opção nem as muitos fasem isso por esses motivos

Pesquisador

Como assim, não entendi?

Isso que vc escreveu "...nem as muitos fasem isso por esses motivos."

Atleta Participante 01

oskaoskao foi mal

tipo muitos fasem relações por causa desses motivos com medo de serem dispensados sairem do time

Pesquisador

Ahh, agora sim kkk

Vc tem conhecimento de atleta que já parou de jogar (encerrou carreira, mesmo) por causa disso?

Atleta Participante 01

naoo , nem tenho conhecimento

mais teve uma veis um caso no corinthians nao sei se voce viu

q o treinador tinha relação com os jogadores

Pesquisador

Não, me conta essa história, não precisa citar nomes...

Atleta Participante 01

foi no corinthians a um tempo ja nas categorias de base oo treinador tinha relação com os jogadores e foi descoberto aí deu maior confusao nao sei direito eu vi na tv

Pesquisador

Sei..

Acho que era isso, Dácio.. Obrigado pela ajuda. Estou transcrevendo (passando pro papel) aquela entrevista. Por isso estou esclarecendo isso.

Se aparecer mais alguma dúvida, volto a te chamar qualquer hora, blz?

Atleta Participante 01

tranquillo qualquer coisaa estou a disposiçao

abraço

Pesquisador

Tá no Rio preto ainda?

Atleta Participante 01

Unhum

Pesquisador

Parabéns pela campanha..

Atleta Participante 01

ahh valeuu vamos subir esse ano

Pesquisador

Estou acompanhando aqui de longe... Aproveita isso.

Abraços

Atleta Participante 01

ahh valeuu abraçao altair

8 de abril

APÊNDICE 6 - QUADRO 01: DIAGNÓSTICO DOS TEMAS GERAIS- PARTICIPANTE 01

Pergunta – Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
O que você gosta de fazer nas horas livres?	<i>Jogar na internet</i>			T3 – Ambiente Virtual
Aproximadamente, por dia, quanto tempo você navega nas redes sociais (facebook, Twitter, etc.)?	<i>Entre 4 e 5 hora</i>			T3 – Ambiente Virtual
O que significa pra vc ser um jogador de futebol	<i>Ser feliz - fazer oq eu gosto - ajudar minha familia mais principalmente me deixa muito feliz</i>		<i>- ajudar minha família mais principalmente me deixa muito feliz</i>	
O que te dá mais satisfação ou prazer: estar <i>on line</i> conversando com os amigos nas redes sociais ou estar pessoalmente com os amigos em uma balada?	<i>os 2 por que na rede social “conversso” com amigos q estão longe q temos sadude , e na balada vc curti o momento vive a vida os dois são bons</i>		<i>- os dois são bons</i>	T3 – Ambiente Virtual
Explique o que você compreende por moral?	<i>(Ah... eu entendo assim (rindo , pouco irônico, constrangido). Tem moral no clube, tipo assim, te bota pra jogar, tem moral com o treinador, moral da onde vc é, i todo mundo gosta de você. Vc está bem, se sente bem, eu acho que moral .. diretoria tá te apoiando aí. Vc é o cara naquela ocasião. Por exemplo: o cara tá “jogano”, ele tá com moral... Acho que é isso</i>		<i>- Tem moral no clube, tipo assim, te bota pra jogar, tem moral com o treinador, - Vc é o cara naquela ocasião. - Por exemplo: o cara tá “jogano”, ele tá com moral...</i>	T1 – Ambientes do cotidiano T2 – Ambiente esportivo
Quando concordamos com alguma coisa, ou seja, acreditamos que determinada ação ou atitude é correta, isso significa que acompanhamos o que a maioria das pessoas pensa?	<i>Ah, eu “tamém”, tipo, o grupo ta concordando com uma coisa eu não vou ser aquele que vai puxar... é, remar contra o grupo. Eu concordo com o grupo, por mais que ... por mais que eu fale assim, que na minha opinião eu posso ficar bravo na hora... eu vou concordar com o grupo. Se a maioria tá querendo aquilo, é porque vai ser bom pra todo mundo. A gente não pode pensar só na gente</i>	<i>Um exemplo, tipo, o treinador fala, ah... pede a opinião do grupo... ah eu vou “botar” {escalar} esse jogador pra jogar, e o grupo todo concorda, não vai se eu que vai falar não, ele não, eu vou eh,, é a vez dele e aí já era</i>	<i>- o grupo ta concordando com uma coisa eu não vou ser aquele que vai puxar... é, remar contra o grupo - por mais que ... por mais que eu fale assim, que na minha opinião eu posso ficar bravo na hora... eu vou concordar com o grupo - A gente não pode pensar só na gente</i>	T1 – Ambientes do cotidiano T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
De que maneira você pode mostrar que ele está errado então? Pra você poder defender a sua posição, opinião		<i>Não... mas se o grupo tá achando que ele tem que jogar, eu vou apoiar o grupo "tamém", tipo, eu não vou mudar ... por mais que as vezes que eu não concorde... eu vou apoiar o grupo e apoiar a vez do "cara"</i>	<ul style="list-style-type: none"> - mas se o grupo tá achando que ele tem que jogar - por mais que as vezes que eu não concorde... eu vou apoiar o grupo e apoiar a vez do "cara". 	<p>T1 – Ambientes do cotidiano</p> <p>T2 – Ambiente Esportivo</p>
Independente da situação, você considera qualquer tipo de roubo como um crime? Por quê?	<i>Não. Eu não acho não... Até porque eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... eu não considero crime... essas coisinhas...</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Não. Eu não acho não... - Até porque eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... - eu não considero crime... essas coisinhas 	T1 – Ambientes do cotidiano
roubou o que?		<i>várias bolachas dos meus amigos nos quartos... eu não considero como um crime essas coisinhas pequenas, assim...</i>		T1 – Ambientes do cotidiano
Hipoteticamente considere que você flagrou uma pessoa roubando algumas coisas no supermercado (sabonete, xampu, meias, cerveja, revistas) - coisas supérfluas – Qual seria sua reação diante desse fato?	<i>Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não, porque pode ser que seja um viciado, drogado... E se ele não for preso? Pode querer acertar contas comigo depois...</i>		<i>- ... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não</i>	T1 – Ambientes do cotidiano
Leve em consideração que a pessoa que você flagrou roubando alguma coisa de uma loja fosse um dos melhores amigos da equipe que você joga. Isso influenciaria na sua decisão de avisar a polícia? Por quê?	<i>Ah.. é igual todo mundo 'falo', né, tipo, é amigo... não vou "cagueta" nunca... não vou falar nada dele...mas, tipo, vou tentar dar um conselho. Mas se o cara não seguir a gente vai se afastando aos poucos... Mas a minha opinião é igual a de todo mundo...</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Ah.. é igual todo mundo 'falo', né, tipo, é amigo - não vou "cagueta" nunca... não vou falar nada dele - Mas se o cara não seguir a gente vai se afastando aos poucos. 	<p>T1 – Ambientes do cotidiano</p> <p>T2 – Ambiente Esportivo</p>

Pergunta – Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
<p>Pesquisador exhibe o trailer do filme “A caixa” e pergunta o que eles acham que a pessoa deveria fazer.</p>	<p><i>Ah é ‘foda’, né ... uma situação, tipo , fica pensando assim, né.. de repente tem gente que apertaria o botão, porque vai morrer uma pessoa que a gente não conhece, tudo.. Mas as vezes pode ser como o número 2 (participante 2) falou, pode ser uma pessoa de perto de vc. E mesmo assim, e como o número 2 falou também, uma vida não vale 1 milhão de dólares.. Não tem preço. Então. a acho que... a tua consciência depois... você apertar um botão... acho que não vale, não vale o peso que ia ficar na sua consciência. De que adianta vc ter dinheiro mas não conseguir viver.</i></p>		<p><i>Ah é ‘foda’, né ... uma situação, tipo , fica pensando assim, né.. de repente tem gente que apertaria o botão, porque vai morrer uma pessoa que a gente não conhece</i> <i>- Mas.. pode ser uma pessoa de perto de vc</i> <i>- ...acho que não vale, não vale o peso que ia ficar na sua consciência. De que adianta vc ter dinheiro mas não conseguir viver.</i></p>	<p>T1 – Ambientes do cotidiano</p>
<p>No filme “Menina de Ouro” - https://www.youtube.com/watch?v=fTwttr-x2tE - Maggie, em uma luta de boxe, a atleta sofre um golpe que a deixa tetraplégica. Não aguentando viver naquelas condições, solicita ao seu treinador Frankie para desligar os aparelhos que a mantém viva, antecipando a sua morte. - Como você analisa esse pedido e a conduta do treinador? Você acredita que o técnico agiu certo ou errado ao desligar os aparelhos que mantém a atleta viva.</p>	<p><i>eu acho que ele agiu certo, porque você vê uma pessoa que ama, agonizando.. morrendo aos poucos assim.. que.. todo mundo sabia que no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo. Deu um alívio pra ela, porque ficar sofrendo também em vida também, tipo, não desejo isso pra ninguém</i></p>		<p><i>- eu acho que ele agiu certo, porque você vê uma pessoa que ama, agonizando.. morrendo aos poucos</i></p>	<p>T1 – Ambientes do cotidiano</p>
<p>Imagine que VOCÊ está em seu quarto navegando na internet e uma pessoa suplica para você clicar em um <i>link</i> para ajudá-la a desligar os aparelhos que a mantém viva. Situação semelhante ao da lutadora Maggie do filme “Menina de Ouro”. Todo procedimento será “<i>online</i>” e você não terá contato com o paciente. Os aparelhos serão desligados via internet. Como reagiria a este pedido?</p>	<p><i>Ahh eu também não clicava... porque a gente não conhece a pessoa... não sabe o que ela quer... as vezes a pessoa tá querendo lutar para continuar vivendo e aí de repente você vai e tira a esperança dela. Então... sem conhecer. Sem saber a história da pessoa, a gente não pode fazer nada.</i></p>		<p><i>- Ahh eu também não clicava... porque a gente não conhece a pessoa.</i> <i>- não sabe o que ela quer... as vezes a pessoa tá querendo lutar para continuar vivendo e aí de repente você vai e tira a esperança dela.</i></p>	<p>T3 – Ambiente Virtual</p>

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
<p>Recentemente (Campeonato Mundial de Voleibol de 2010) o técnico Bernadinho da Seleção Brasileira deu ordens aos jogadores para perderem um jogo com o objetivo de escolher o adversário da próxima fase e, assim, facilitar o caminho para a final. Disponível em: http://www.estadao.com.br/noticias/esportes.bernardinho-pede-desculpas-pelo-jogo-da-vergonha.636862.0.htm#noticia</p> <p>Como você analisa a atitude do treinador da Seleção de voleibol? Como você analisa a combinação de resultados no futebol?</p>	<p><i>eu acho que ele fez o certo, porque, tipo, ele tem estratégia montada, já, né. Já sabia o que estava fazendo. Ele não tava tentando fazer uma coisa por acaso. Ele sabia que era mais fácil e para ser campeão vale tudo. Vale até perder um jogo pra buscar um título. Mas fácil perder uma batalha do que uma guerra</i></p>		<p>- eu acho que ele fez o certo, porque, tipo, ele tem estratégia montada</p> <p>- Ele sabia que era mais fácil e para ser campeão vale tudo. Vale até perder um jogo pra buscar um título</p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Tomando como exemplo o ocorrido com os jogadores da Seleção Brasileira de Voleibol, VOCE considera que as decisões dos treinadores são inquestionáveis, todos os atletas devem obedecer cegamente suas ordens para o bem do grupo? S/N/PQ?</p>	<p><i>É.. igual todos falaram... Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião e não gostou do que vai 'faze', mas ele é a autoridade, né... Não tem o que a gente fala. As vezes gente vai falar alguma coisa e vai acabar se prejudicando... Então por mais que a gente não goste .. Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz.</i></p>		<p>- Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião e não gostou do que vai 'faze', mas ele é a autoridade, né.</p> <p>- As vezes gente vai falar alguma coisa e vai acabar se prejudicando</p> <p>- Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz</p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Então ele tem o poder pra ordenar tudo aquilo que vcs vão fazer.</p>		<p><i>É.. ele tem o poder, uai... Quem não "fazer" que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante</i></p>		T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
<p>Considera que a sua equipe “[A]zul” vai <u>cumprir tabela</u> na última rodada do campeonato (sua equipe não está ameaçada pelo rebaixamento e nem tem chance de ser campeã), enfrentando a equipe “[B]ranca”, que lidera a competição e precisa de um empate para ser Campeã. Ocorre que a equipe “[C]inza”, que está em segundo lugar, precisa que sua equipe vença o jogo. Assim, com a derrota da equipe “B”, a equipe “C” poderá ser campeã. Então um dirigente da equipe “C” procura seu treinador e oferece uma grande quantia em dinheiro como prêmio para vocês vencerem a equipe “B”. Como você analisa propostas dessa natureza, ou seja, receber dinheiro para vencer um jogo e consequentemente prejudicar outra equipe?</p>	<p><i>Independente do dinheiro eu acho que qualquer atleta que entra em campo, ele não entra em campo nem pra perder, nem pra empatar. Nenhum jogador que vai a campo, vai com esse pensamento... Todos lá dentro, hora que chega na hora, ninguém nem lembra dessa premiação. Só quer saber de ganhar, de ganhar do outro time. Acho que ninguém tem esse pensamento... ah vou entrar pra perde, ninguém tem.. Tá, o dinheiro é um incentivo, claro que é. Mas ninguém entra pra perder em campo. Todo mundo quer ganhar.</i></p>		<p><i>- Nenhum jogador que vai a campo, vai com esse pensamento... Todos lá dentro, hora que chega na hora, ninguém nem lembra dessa premiação. Só quer saber de ganhar, de ganhar do outro time</i></p> <p><i>- Tá, o dinheiro é um incentivo, claro que é. Mas ninguém entra pra perder em campo</i></p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Você acredita que, nesse caso, receber dinheiro para vencer possa ser considerado um problema moral?</p>	<p><i>Ahh se a gente não tem nada a perder, pra mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro...vai ajudar... ganhar um dinheiro é sempre bom, né. Quem não quer dinheiro. Pra mim não tem problema nenhum, uai... Na minha moral não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso pegar também?</i></p>		<p><i>- Ahh se a gente não tem nada a perder, pra mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro</i></p> <p><i>- Na minha moral não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso pegar também?</i></p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Considere a mesma hipótese, no entanto o dinheiro foi oferecido pela equipe Branca para sua equipe facilitar o jogo. Nesse caso, VOCÊ acredita que receber dinheiro para perder possa ser considerado um problema moral?</p>	<p><i>Independente da situação. Se não vai prejudicar meu clube ..que eu tô... não tá prejudicando meu clube.. pra mim tanto faz.. agora os outros clubes, eu não tô lá...Meu time tá bem. Eu vou receber dinheiro a mais...pra mim tá bom.</i></p>		<p><i>- Independente da situação. Se não vai prejudicar meu clube</i></p> <p><i>- não tá prejudicando meu clube.. pra mim tanto faz</i></p> <p><i>- Eu vou receber dinheiro a mais...pra mim tá bom</i></p>	T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta – Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
<p>Imagine que você está participando do jogo final de um importante campeonato de futebol. A partida segue empatada quase até o final do jogo e tudo leva a crer que a decisão será por pênaltis. Já nos acréscimos, tem uma cobrança de escanteio contra sua equipe. Todos os jogadores se posicionam dentro da área, gritam desesperadamente na tentativa de acertar a marcação. Com a cobrança, um jogador adversário acerta uma cabeçada muito forte que acerta o travessão e explode sobre a linha, ultrapassando o suficiente para validar o gol. O lance é muito rápido e a bola volta para o campo de jogo e é agarrada pelo goleiro da sua equipe. Com o tumulto, todos estão com a visão encoberta e você é o único jogador que viu a bola entrar. Os jogadores da equipe adversária pressionam dizendo que foi gol, e o árbitro então vai ao seu encontro para consultar se a bola tinha entrado ou não.</p> <p>- Você admitiria que a bola tinha entrado, mesmo que com esta decisão você viesse a prejudicar a sua equipe e contribuir para a equipe adversária ser a campeã.?</p>	<p><i>Nunca... No futebol não tem disso não. Isso é problema do "juiz". Eu saía comemorando. Pra mim é gol e acabou...</i></p>		<p><i>Nunca .. No futebol não tem disso não. Isso é problema do "juiz".</i></p>	<p>T2 – Ambiente Esportivo</p>
<p>Imagine a mesma situação desse lance, mas agora em favor da sua equipe. Entretanto a bola NÃO entrou. Porém, todos saem comemorando o gol e com isso o árbitro é induzido a validar o lance. Você foi o único jogador que viu que a bola NÃO entrou. Nesse caso você admitiria para o árbitro que NÃO tinha sido gol?</p>	<p><i>Acha? ...saía comemorando. É o gol do título... pode ser gol de mão..</i></p>		<p><i>É o gol do título... pode ser gol de mão</i></p>	<p>T2 – Ambiente Esportivo</p>
<p>Aqui o pesquisador lembra duas situações semelhantes: do atacante Barcos que fez gol de mão para o Palmeiras e não se manifestou e do atacante Alemão Klose que fez gol de mão e avisou o juiz.</p>		<p><i>Ah. Eu tiro o chapéu pra ele... mas se fosse eu ... falava que era gol... gritava... tirava até a camisa, "mano"...</i></p>		<p>T2 – Ambiente Esportivo</p>

Pergunta – Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
Situações de uso de drogas no esporte tem se tornado bastante comum. Considere então que, um atleta do <u>Atletismo</u> , que vamos chamar de “X”, é de origem muito pobre, passou por muitas dificuldades e seu sonho é melhorar as condições de vida da mãe e dos irmãos, ganhar dinheiro, ser famoso, ser campeão Olímpico. Porém, seu treinador disse que ele só será campeão se consumir determinadas substâncias que são consideradas doping. Para convencê-lo o técnico alega que isso é uma prática comum entre os atletas de alto nível. Sem isso ele nunca será nada. Nesse caso, para realizar seu sonho, o atleta “X” deve utilizar-se de doping, mesmo sabendo dos riscos que está correndo?	<i>Eu acho que não... eu acho que se o cara tem vontade de vencer na vida pra ajudar a família ou qualquer coisa... eu acho que com a força dele ele consegue... Não precisa disso aí. Pra quem faz esse negócio... usar doping essas coisas pra vencer já é safadeza já. Acho que o cara tem que conseguir por ele mesmo. Pela própria força de vontade. Acho que não precisa disso.</i>		<p>- Eu acho que não... eu acho que com a força dele ele consegue</p> <p>- Pra quem faz esse negócio... usar doping essas coisas pra vencer já é safadeza já</p>	<p>T1 – Ambientes do Cotidiano</p> <p>T2 – Ambiente Esportivo</p>
<i>Pesquisador: pensa que tem muito dinheiro envolvido, né. Os grandes atletas têm contratos com as empresas de material esportivo, o resultado é importante. Então vc acha que eles se submetem por conta do mercado?</i>		<i>É muita pressão, né... as vezes a pessoa fraqueja... sei lá... quando tem dinheiro envolvido é complicado....</i>	- É muita pressão, né... quando tem dinheiro envolvido é complicado....	T2 – Ambiente Esportivo
No futebol, alguns jogadores brasileiros (Dodô, Casagrande, Adriano, Jobson, etc) ganharam os noticiários pelo envolvimento que tiveram com as drogas. Apesar disso, esses atletas são vitoriosos em suas carreiras, conquistaram fama, poder, muito dinheiro e reconhecimento internacional. Você concorda que atletas de renome e bem sucedidos tenham liberdade e o direito de consumir álcool, drogas, organizar festas e não serem punidos? Por quê?	<i>Ah, como eu já falei né. Quando tem dinheiro envolvido a pessoa acha que pode tudo. Compra tudo. Pra esses caras não existe limite, “mano”... (risadas).</i>		- Quando tem dinheiro envolvido a pessoa acha que pode tudo. Compra tudo. Pra esses caras não existe limite, “mano”... (risadas).	T2 – Ambiente Esportivo
Vou dar um exemplo: esses caras, estão na rua, em alta velocidade, passam pelo guarda e aí.. então, porque é o Neymar, o guarda pode liberar				T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
Com as redes sociais (facebook, twitter) os atletas ficam muito expostos a avaliação dos torcedores. (Ex: desentendimento entre os jogadores do Santos e torcedores em 2010 - Disponível em: http://globoesporte.globo.com/platb/primeiramao/2010/08/02/twitcam-indiscreta-no-santos/) Como você analisa as discussões que ocorrem no twitter ou facebook entre jogadores e jogadores, entre jogadores e torcedores, entre jornalistas e jogadores?	<i>Claro que tem importância... Tanto que na época o Madson e o Felipe até saíram do time. Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né... foi lá e ofendeu ele, tudo... acho que não precisa disso... acho que tem consequência sim...</i>		- Claro que tem importância - Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né	T2 – Ambiente Esportivo T3 – Ambiente Virtual
O que representa a amizade pra vocês?	<i>Ah amizade.. acho que é como você se identifica com aqueles caras, com as pessoas que você convive, tá sempre junto, sai.. conversa, com o cara você joga limpo ali.. e.. e.. você bate aquele bato, tipo assim, a maioria que estão aqui, todos são meus amigos... gosto deles pra caramba.. conheço a pouco tempo... mas os caras são gente boa... e a amizade.. a amizade vai crescendo... no meio do futebol é um ou outro que você fala assim: ah... esse cara eu não gosto dele... geralmente todo mundo é gente bacana, gente boa, bacana... Amizade pra mim é isso... esse grupo de amigos... tá fechado.. é um dia... ah não... pode deixar... essa vez é comigo... depois é você... amizade é isso.</i>		- Ah amizade.. acho que é como você se identifica com aqueles caras, com as pessoas que você convive - a maioria que estão aqui, todos são meus amigos... gosto deles pra caramba.. conheço a pouco tempo... mas os caras são gente boa - a amizade vai crescendo... no meio do futebol - geralmente todo mundo é gente bacana, gente boa, bacana...	T1 – Ambientes do Cotidiano T2 – Ambiente Esportivo T3 – Ambiente Virtual
Então é diferente do amigo que vc tem na internet, no facebook, por exemplo, daqueles amigos que a gente tem no clube		<i>Diferente... Muito diferente. Tenho muitos amigos no facebook... mas os que tenho no clube é... não sei dizer... acho que convivo mais.... é diferente</i>		T2 – Ambiente Esportivo T3 – Ambiente Virtual

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
<p>Pesquisador: Apresenta o vídeo da entrevista do jogador Kleber onde ele contesta as atitudes de fair play: No jogo entre as equipes do Palmeiras (São Paulo) e do Flamengo (Rio), o jogador Kleber foi duramente criticado por não ter respeitado uma regra básica (oculta) no esporte que é o “fair play” em uma jogada em que deveria ter colocado a bola pra fora. Na entrevista coletiva, esse jogador, então atleta do Palmeiras, questiona o comportamento antidesportivo de alguns jogadores da equipe do Flamengo em alguns lances do jogo, tentando justificar a sua atitude. Como você analisa as declarações do Kleber</p>	<p><i>Eu acho que .. igual o Kleber falou... muitas horas o fair play prejudica... porque aqui no Brasil o povo não é honesto... Na Europa o fair play é certo... rigoroso.. porque eles seguem bastante a linha... mas aqui eu acho... as vezes você tá no ataque lá.. você pode fazer o gol... e tem pessoa que cai lá atrás só pá vc ter que jogar a bola pra fora... para vc começar o ataque lá atrás.. Acho que o fair play aqui no Brasil não existe...</i></p>		<p>- muitas horas o fair play prejudica - no Brasil o povo não é honesto - Acho que o fair play aqui no Brasil não existe</p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Em entrevista a um programa de TV - http://youtu.be/dYy3goUI2-w - o apresentador esportivo Neto, da TV Bandeirantes, afirmou que é muito comum "a homossexualidade nas categorias de base", revelando que técnicos e diretores usam o poder para manter relações sexuais com os atletas. Como você analisa as declarações do ex-jogador Neto?</p>	<p><i>Ah... o que ele falou é a pura verdade, ué. Qualquer clube que você vai aí, ó... o que mais tem é “viado”, “fii”, o que mais tem é “viado” no futebol... é moleque que.. é prosti... pra mim isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa, pra comprar um sabonete... e vai jogar e... vai e ... pra mim é prostituição... o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo (o garoto aceita o “suborno”, aceita sair com o técnico... é o que mais tem... é o que mais tem no futebol... é o que mais tem... pra mim isso é prostituição. É “viado” atrás de moleque. Principalmente os mais novinhos</i></p>		<p>Qualquer clube que você vai aí, ó... o que mais tem é “viado”, “fii”, o que mais tem é “viado” no futebol pra mim isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo (o garoto aceita o “suborno”, aceita sair com o técnico é o que mais tem no futebol... é o que mais tem... pra mim isso é prostituição</p>	T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta – Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
Na entrevista o Neto revela que ninguém faz nada a respeito desses fatos. Vocês acham que ninguém interfere por que?		<i>Porque geralmente quem é os caras “viados” é o diretor, é o dirigente. É os caras que comanda. É o treinador... fica naquele negócio... o moleque fica com medo... acaba indo aí {aceitando}... pra jogar... igual ele falou mesmo... pra jogar, ganhar um dinheiro, pra ganhar uma roupa (outro participante: pra ganhar uma chuteira). É eles que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca...</i>	<i>Porque geralmente quem é os caras “viados”...É os caras que comanda. É o treinador... fica naquele negócio... o moleque fica com medo o moleque fica com medo... acaba indo aí {aceitando}... pra jogar... É eles que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Na verdade o futebol não aceita muito bem esse tipo de situação, é isso?		<i>Não é bem assim, Danilo. Ninguém quer ter um jogador “viado” na equipe não, ‘mano’... apesar de ser comum...</i>	<i>Ninguém quer ter um jogador “viado” na equipe não, ‘mano’</i>	T2 – Ambiente Esportivo
sim, porque é uma situação muito comum hoje. Se a gente comparar com outras áreas, só o futebol resiste um pouquinho a esse tipo de situação, né.		<i>Pode ser comum e as pessoas aceitem em outras áreas, mas no futebol isso não é fácil não... Por isso que ninguém fala...</i>	<i>Pode ser comum e as pessoas aceitem em outras áreas, mas no futebol isso não é fácil não...</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Vocês conhecem algum caso de algum jogador que tenha sido excluído do grupo em função disso ou não? De não ter tido chance, por exemplo?		<i>O caso muito famoso foi no Corinthians. O treinador ficava com os moleques, colocava pra jogar ... o time foi mantido não sei quantos anos... só porque o treinador queria....</i>		T2 – Ambiente Esportivo
O futebol é um ambiente, um espaço em que se exige muito do cara, né. O cara tem que ser macho, tem que ser viril, te que dar porrada, Então, nesse ambiente, não cabe um cara com características mais delicadas, que assume que seja homossexual. É isso?		<i>Ah.. eu acho que ... se tiver... Tem {enfático, afirmativo} , deve ter, mas se tiver o cara não assume de jeito nenhum... Não assume porque pra ele vai ser muito pesado. O cara vai ser zuado o resto da vida dele.</i>	<i>Não assume porque pra ele vai ser muito pesado. O cara vai ser zuado o resto da vida dele</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Então, assumir um papel desses implica em alguns prejuízos, é isso?		<i>Não só no futebol, em outras áreas também</i>		T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
Na verdade, tem alguns esportes que aceitam o homossexual com mais naturalidade que outros...		<p>Éhh..., por mais que o futebol tenha o homossexual ... do moleque que sai com .. é um esporte muito preconceituoso... Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece...</p> <p>Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara é guerreiro, bom e tal... se assumi, muita gente vai ficar com um pé atrás.</p> <p>Eu acho que o esporte que mais tem é o futebol (ao fundo sem microfone)</p>	<p>Éhh..., por mais que o futebol tenha o homossexual ... do moleque que sai com {treinador}</p> <p>Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece...</p> <p>Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara é guerreiro, bom e tal</p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Você sabe que o sonho de todo jogador das equipes da base, principalmente os que são mais pobres, é ter uma oportunidade numa equipe, se tornar profissional ou transferir-se para um grande clube, certo?</p> <p>Hipoteticamente, imagine que vc tem um amigo na equipe que foi assediado pelo treinador, com promessas de ser o titular, ganhar dinheiro, etc...</p> <p>Vc acha que, diante da situação do atleta, ele deve aceitar a proposta do terinador?</p>	<p><i>Eu acho que sim, se o cara aceita, mano... se o moleque quer. {não vê problema}... pra mim não vale, pra mim... um negócio desse não vale... mas se o cara quer...</i></p>		<p><i>Eu acho que sim, se o cara aceita, mano... se o moleque quer. {não vê problema}... pra mim não vale, pra mim... um negócio desse não vale... mas se o cara quer</i></p>	T2 – Ambiente Esportivo
<p>Eu não estou querendo dizer que isso venha acontecer com vc. É válida a posição do garoto que se submete a essa situação para ser titular.</p>	<p><i>Eu acho que não,... mas os moleques não "tão" nem aí não...</i></p> <p><i>Se eles quer, né mano. Pra mim ... é foda porque tira o espaço do moleque ... numa pessoa que tá melhor... que tá bem... que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele. Pra mim não é válido, mas ninguém tá nem aí não...</i></p>		<p><i>Se eles quer, né 'mano'. Pra mim ... é foda porque tira o espaço do moleque ... numa pessoa que tá melhor...</i></p> <p><i>Pra mim não é válido, mas ninguém tá nem aí não...</i></p>	T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
É, porque a dúvida que eu tenho é, se o Neto foi dirigente, um graaande atleta como foi, por que ele nunca comentou nada?	<i>Porque uma pessoa só não consegue mudar o futebol inteiro...Uma paixão mundial... Uma pessoa só não conseguiria, porque tem muito, cara!... tem muito.</i> <i>Querendo ou não, os homossexuais tá com mais direito do que a pessoa normal...</i>		<i>Uma pessoa só não conseguiria, porque tem muito, cara!... tem muito.</i> <i>Querendo ou não, os homossexuais tá com mais direito do que a pessoa normal...</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Estamos falando do dirigente, mas pode haver relações homoafetivas entre os próprios atletas, que daí não envolve dinheiro...	<i>O dirigente que tem muito dinheiro se aproveita sim... o .. {jogador} não tem nada, abraça {aceita} fácil... Pô um carro, na hora ali, fácil... quem não pega?</i>		<i>o .. {jogador} não tem nada, abraça {aceita} fácil... Pô um carro, na hora ali, fácil... quem não pega?</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Então assim, não há uma questão afetiva envolvida. Então é uma questão comercial... Porque de repente pode ter uma relação afetiva, que não envolve dinheiro, mas nesses casos é uma relação comercial, mesmo. De compra e venda?	<i>É... prostituição mesmo. Como se fosse uma prostituição na rua...</i> <i>É... Como se fosse pega uma prostituta na rua... Eles vão lá com o carrinho buzinando... os carinhas vão que nem cabritinho... (risos)</i>		<i>É... prostituição mesmo. Como se fosse uma prostituição na rua... os carinhas vão que nem cabritinho... (risos)</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Mas o 5, mas esse tipo de relação pode acontecer dentro do grupo também, né? Dentro do grupo. Daí não existe essa relação financeira... Jogador com Jogador, Jogador com Técnico...	<i>Ah.. jogador com jogador nunca vi... Só vi com treinador, com dirigente... Jogador com jogador nunca nem ouvi falar, na verdade.</i>			T2 – Ambiente Esportivo
Porque nesse sentido não existe o lado comercial, quer dizer, existe um lado comercial, mas não tem dinheiro envolvido....	<i>Ah.. as vezes até envolve... o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro, pega um coisa... uma chuteira... vai de titular ou ... sempre tem um dinheiro... sempre tem uma coisa comercial... nunca ninguém faz nada desse negócio de graça...</i> <i>- Ôo.. tem que ver, meu... os caras passam de carro buzinando...</i>		<i>o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro, pega um coisa... uma chuteira... vai de titular ou ... sempre tem um dinheiro... sempre tem uma coisa comercial</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Esse tipo de situação não ocorre fora do ambiente esportivo? Essa mesma situação fora do ambiente esportivo talvez não ocorreria? Porque saiu dali o cara tem a namorada, a esposa...	<i>Isso... tem a namorada, e gosta dela....</i>			T1 – Ambientes do Cotidiano T2 – Ambiente Esportivo

Pergunta - Tema	Resposta	Desdobramentos	Unidade Significativa	Codificação
Essa situação lhe parece um problema moral? Por quê?	<i>Porque tem muita gente que fala que jogador é "viado" e você acaba perdendo a moral... Tem muito jogador ... que joga em cidadezinha pequena... que fala que jogar é "viado"... não sei o que lá... e acaba afetando todo mundo... e não é todo mundo que é assim...</i>		<i>Porque tem muita gente que fala que jogador é "viado" e você acaba perdendo a moral e não é todo mundo que é assim...</i>	T1 – Ambientes do Cotidiano T2 – Ambiente Esportivo
Os atletas que recebem esse tipo de proposta, se NÃO aceitarem, podem ser prejudicados?	<i>dependendo de quem procura os atletas sim</i> <i>tipo se for um diretor ow treinador os cara tira o jogador ne as vezes dispensa</i> <i>depende de quem for q procura o garoto</i>		<i>dependendo de quem procura os atletas sim</i> <i>se for um diretor ow treinador os cara tira o jogador ne as 'veses' dispensa</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Era isso que eu ia perguntar. De que forma eles são prejudicados? O que pode acontecer com esses atletas que se recusam a manter relações sexuais ou com o treinador ou com o dirigente?	<i>ahh as vezes pode ser dispensado ne o treinador começa a tira o jogador de lado</i> <i>aii o jogador acaba ficando sem opção nem as muitos fazem isso por esses motivos</i>		<i>Ahh!! as vezes pode ser dispensado ne o treinador começa a tira o jogador de lado</i>	T2 – Ambiente Esportivo
Como assim, não entendi?	<i>tipo muitos fazem relações por causa desses motivos com medo de serem dispensados sairem do time</i>		<i>muitos fazem relações por causa desses motivos com medo de serem dispensados sairem do time</i>	T2 – Ambiente Esportivo

APÊNDICE 07 - QUADRO 02: CODIFICAÇÃO DAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS – AMBIENTES DO COTIDIANO - PARTICIPANTE 01

Atleta 01 – situações gerais do cotidiano			
Tema geral	Etiqueta	Unidade Significativa	Codificação
Independente da situação, você considera qualquer tipo de roubo como um crime? Por quê?	<i>Não. Eu não acho não... Até porque eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... eu não considero crime... essas coisinhas...</i>	- eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... não considero crime... essas coisinhas	Criminalização relativa
Como você analisa o hábito das pessoas que compram produtos piratas (ex. CD, óculos, camisa de clubes, filmes)	<i>Normal... todo mundo compra.. é mais barato. Não tô 'robano' ... ainda tô ajudando os Camelô que deve te família pra trata e precisa trabalha. Não acho errado não, todo mundo compra coisa pirata..</i>	- Não tô 'robano' ... ainda tô ajudando os 'Camelô'... - Não acho errado não, todo mundo compra coisa pirata....	Moralidade diluída
Como você reagiria ao testemunhar alguém roubando em uma loja?	<i>Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não, porque pode ser que seja um viciado, drogado... E se ele não for preso?</i>	- Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não	Criminalização relativa
E se a pessoa que você flagrou roubando na loja fosse um dos seus melhores amigos do time que você joga. Como você reagiria?	<i>Ah.. é igual todo mundo 'falo', né, tipo, é amigo... não vou "caguetá" nunca... Não vou falar nada dele...mas, tipo, vou tentar dar um conselho. Mas se o cara não seguir a gente vai se afastando aos poucos... Mas a minha opinião é igual a de todo mundo...</i>	- é amigo - não vou "caguetá" nunca... não vou falar nada dele... vou tentar dar um conselho	Solidariedade sintética
Exemplo do filme "Menina de Ouro" - https://www.youtube.com/watch?v=fTwt-rx2tE - Como você analisa um pedido de morte por misericórdia? Como você reagiria se recebesse um pedido semelhante de um amigo?	<i>eu acho que ele agiu certo, porque você vê uma pessoa que ama, agonizando.. morrendo aos poucos assim.. que.. todo mundo sabia que no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo. Deu um alívio pra ela, porque ficar sofrendo também em vida</i>	- eu acho que ele agiu certo [...] no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo - Deu um alívio pra ela	Solidariedade sintética
Uma adolescente conquista o sonho de se tornar uma modelo famosa. Na assinatura de um contrato milionário ela descobre que está grávida. O agente dela pede pra ela fazer um aborto. Como resolver esse dilema?	<i>Nossa... sei lá 'mano'.. acho que... difícil hein!... ninguém tem direito de tira uma vida de ninguém... acho que ela deveria ter o filho e depois buscar o sonho de novo...</i>	- ninguém tem direito de tira uma vida de ninguém...	Moralidade diluída
Como seria sua reação se você encontrasse duas garotas/garotos se beijando no corredor da escola?	<i>Querendo ou não os homossexuais 'tá' com mais direito do que a pessoa normal</i>	- Querendo ou não os homossexuais 'tá' com mais direito do que a pessoa normal	Moralidade diluída
O que representa para sua vida uma ordem recebida de uma pessoa importante.	<i>Considero como um conselho de alguém que me quer bem</i>		

APÊNDICE 08 - QUADRO 03: CODIFICAÇÃO DAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS – AMBIENTE ESPORTIVO - PARTICIPANTE 01

Atleta 01 – situações gerais do esporte			
Tema geral	Etiqueta	Unidade Significativa	Codificação
Como você reage quando não concorda com uma ordem dada pelo treinador?	<i>É.. igual todos falaram... Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião e não gostou do que vai 'faze', mas ele é a autoridade, né... Não tem o que a gente fala. As vezes gente vai falar alguma coisa e vai acabar se prejudicando... Então por mais que a gente não goste .. Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz. É.. ele tem o poder, uai... Quem não "fazer" que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante</i>	- Acho que.. as vezes por mais que a gente não tem aquela opinião e não gostou do que vai 'faze', mas ele é a autoridade, né. - ... por mais que a gente não goste... Ele é a autoridade então a gente tem que seguir tudo o que ele faz. É.. ele tem o poder, uai... Quem não "fazer" que ele quer ele tira do time. É sempre assim. Ele é o comandante	Conformidade e hesitação
Como você analisa a atitude do treinador da Seleção de voleibol ao pedir para a equipe perder um jogo?	<i>eu acho que ele fez o certo, porque, tipo, ele tem estratégia montada, já, né. Já sabia o que estava fazendo. Ele não 'tava' tentando fazer uma coisa por acaso. Ele sabia que era mais fácil e para ser campeão vale tudo. Vale até perder um jogo pra buscar um título. Mas fácil perder uma batalha do que uma guerra</i>	- eu acho que ele fez o certo - Ele não 'tava' tentando fazer uma coisa por acaso. - para ser campeão vale tudo. - Vale até perder um jogo pra buscar um título	Conformidade e hesitação
Como você analisa a combinação de resultados no futebol?	<i>Independente do dinheiro eu acho que [...] entra em campo, ele não entra em campo nem pra perder, nem pra empatar. Nenhum jogador que vai a campo, vai com esse pensamento... Todos lá dentro, [...], ninguém nem lembra dessa premiação. Só quer saber de ganhar, de ganhar do outro time. Acho que ninguém tem esse pensamento... ah vou entrar pra perde, ninguém tem..</i>		Mala de Pandora
Como você analisa as ofertas de prêmios oferecidos aos jogadores para derrotar um concorrente direto de outra equipe?	<i>Tá, o dinheiro é um incentivo, claro que é. Mas ninguém entra pra perder em campo. Todo mundo quer ganhar. Ahh se a gente não tem nada a perder, pra mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro...vai ajudar... ganhar um dinheiro é sempre bom, né. Quem não quer dinheiro. Pra mim não tem problema nenhum, uai... Na minha moral não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso pegar também?</i>	- Todos lá dentro, [...], ninguém nem lembra dessa premiação. Só quer saber de ganhar, de ganhar do outro time. - Tá, o dinheiro é um incentivo, claro que é. Mas ninguém entra pra perder.. Ahh se a gente não tem nada a perder, pra mim não é problema nenhum ganhar um dinheiro... Na minha moral não vai afetar em nada, porque todo mundo recebe.. porque eu não posso pegar também?	Mala de Pandora
Como você analisa propostas em que os jogadores recebem dinheiro para perder uma partida?	<i>Independente da situação. Se não vai prejudicar meu clube ..que eu tô... não tá prejudicando meu clube.. pra mim tanto faz.. agora os outros clubes, eu não tô lá...Meu time tá bem. Eu vou receber dinheiro a mais...pra mim tá bom.</i>	Se não vai prejudicar meu clube - pra mim tanto faz - Eu vou receber dinheiro a mais...pra mim tá bom	Mala de Pandora
Como você reagiria se tivesse feito um gol irregular e validado pelo árbitro?	<i>Nunca... No futebol não tem disso não. Isso é problema do "juiz". Eu saía comemorando. Pra mim é gol e acabou... Acha? ...saía comemorando. É o gol do título... pode ser gol de mão</i>	No futebol não tem disso não. Isso é problema do "juiz". Eu saía comemorando. Pra mim é gol e acabou...	Fair Play

Atleta 01 – situações gerais do esporte			
Tema geral	Etiqueta	Unidade Significativa	Codificação
O que você pensa das situações de adulteração de documentos de atletas jovens no futebol para jogar em uma categoria mais nova?	<i>É muita pressão, né... as vezes a pessoa fraqueja.... sei lá... quando tem dinheiro envolvido é complicado....</i>	<i>É muita pressão, né... as vezes a pessoa fraqueja.... sei lá... quando tem dinheiro envolvido é complicado....</i>	Comércio popular
Como você analisa o uso de doping no esporte?	<i>... eu acho que se o cara tem vontade de vencer na vida pra ajudar a família ou qualquer coisa...eu acho que com a força dele ele consegue... Não precisa disso aí. Pra quem faz esse negócio... usar doping essas coisas pra vencer já é safadeza já. Acho que o cara tem que conseguir por ele mesmo. Pela própria força de vontade..</i>	<i>Pra quem faz esse negócio... usar doping essas coisas pra vencer já é safadeza já. Acho que o cara tem que conseguir por ele mesmo. Pela própria força de vontade.</i>	Comércio popular Mala de Pandora
O capitão da Seleção da Alemanha, Philipp Lahm, defende que jogadores gays não deveriam se revelar. (Disponível em: http://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2011/08/29/joga-dores-gays-nao-deveriam-se-revelar-diz-capitao-alemao-lahm.jhtm) Como você analisa as declarações do jogador alemão?	<i>...o cara não assume de jeito nenhum... Não assume porque pra ele vai ser muito pesado. O cara vai ser zuaado o resto da vida dele. Ninguém quer ter um jogador 'viado' na equipe não, 'mano'... apesar de ser comum... Éhh... por mais que o futebol tenha o homossexual .. [...] .. é um esporte muito preconceituoso... Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece... Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara é guerreiro, bom e tal... se assumi, muita gente vai ficar com um pé atrás.</i>	<i>Ninguém quer ter um jogador 'viado' na equipe não, 'mano'... apesar de ser comum... - ... por mais que o futebol tenha o homossexual .. [...] .. é um esporte muito preconceituoso... Pra um cara chegar e assumir, ah eu sou .. (gay)... vixe, esquece... no futebol não acontece... Éhh.. o treinador não vai querer... por mais que dentro do campo o cara é guerreiro</i>	Vulnerabilidade e glória
Como você analisa a entrevista do ex-jogador Neto que declarou que as relações homossexuais no futebol são intensas? Vídeo em: http://youtu.be/dYy3goUI2-w	<i>Ah... o que ele falou é a pura verdade, ué. Qualquer clube que você vai aí, ó... o que mais tem é "viado", "fii", o que mais tem é "viado" no futebol... é moleque que.. é prosti... pra mim isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa, pra comprar um sabonete... e vai jogar e... vai e ... pra mim é prostituição... o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo o garoto aceita o "suborno", aceita sair com o técnico... é o que mais tem... é o que mais tem no futebol... é o que mais tem... pra mim isso é prostituição. É "viado" atrás de moleque. Principalmente os mais novinhos É... prostituição mesmo. Como se fosse uma prostituição na rua... É... Como se fosse pega uma prostituta na rua... Eles vão lá com o carrinho buzinando... os carinhas vão que nem cabritinho... (risos)</i>	<i>o que mais tem é "viado" no futebol isso é praticamente prostituição... é moleque que se vende aí, porque as vezes não tem dinheiro pra comer alguma coisa é prostituição...o cara vai da o dinheiro pro moleque e... e vai mesmo o garoto aceita o "suborno", aceita sair com o técnico é o que mais tem no futebol... pra mim isso é prostituição Como se fosse uma prostituição na rua... É... Como se fosse pega uma prostituta na rua...</i>	Vulnerabilidade e glória

Atleta 01 – situações gerais do esporte			
Tema geral	Etiqueta	Unidade Significativa	Codificação
Como você analisa as chantagens que ocorrem nos vestiários para que o atleta juvenil mantenha uma relação sexual com o treinador/diretor para, em troca ser o titular da equipe ou ganhar roupas, chuteiras, dinheiro?	<p><i>Eu acho que sim, o cara aceita, mano... se o moleque quer. {não vê problema}... pra mim não vale, pra mim... um negócio desse não vale... mas se o cara quer...</i></p> <p><i>Eu acho que não,... mas os moleques não "tão" nem aí não...</i></p> <p><i>Se eles quer, né mano. Pra mim ... é foda porque tira o espaço do moleque ... numa pessoa que tá melhor... que tá bem... que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele. Pra mim não é válido, mas ninguém tá nem aí não...</i></p> <p><i>O dirigente que tem muito dinheiro se aproveita sim... o .. jogador não tem nada, abraça {aceita} fácil... Pô um carro, na hora ali, fácil... quem não pega?</i></p> <p><i>Ah.. as vezes até envolve... o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro, pega um coisa... uma chuteira... vai de titular ou ... sempre tem um dinheiro... sempre tem uma coisa comercial... nunca ninguém faz nada desse negócio de graça...</i></p>	<p><i>Eu acho que sim, o cara aceita, mano... se o moleque quer. ... pra mim não vale, um negócio desse não vale... mas se o cara quer.. os moleques não "tão" nem aí não...</i></p> <p><i>Se eles 'quer', né 'mano'....</i></p> <p><i>é 'foda' porque tira o espaço numa pessoa que tá melhor.... que tá jogando bem, vai tirar o espaço dele .. jogador não tem nada, abraça {aceita} fácil... o cara sai com o treinador ... mas mesmo assim ainda pega um dinheiro..</i></p> <p><i>vai de titular ou ... sempre tem uma coisa comercial... nunca ninguém faz nada desse negócio de graça...</i></p>	<p>Conformidade e hesitação</p> <p>Vulnerabilidade e glória</p>
Como fica a situação dos atletas que são assediados e NÃO aceitam participar?	<p><i>dependendo de quem procura os atletas, tipo se for um diretor ow treinador os cara tira o jogador ne as veses dispensa depende de quem for q procura o garoto</i></p> <p><i>ahh as veses pode ser dispensado ne o treinador começa a tira o jogador de lado</i></p> <p><i>tipo muitos fazem relações por causa desses motivos com medo de serem dispensados sairem do time</i></p>	<p>- se for um diretor 'ow' treinador os cara tira o jogador ne as 'veses' dispensa</p> <p>- o treinador começa a 'tira' o jogador de lado</p> <p>- muitos 'fazem' relações por causa desses motivos com medo de serem dispensados</p>	<p>Vulnerabilidade e glória</p>
Como é integrar uma equipe com um treinador homossexual?	<p><i>É 'os caras' que comanda. É o treinador... fica naquele negócio... o moleque fica com medo... acaba indo aí {aceitando}... pra jogar... igual ele falou mesmo... pra jogar, ganhar um dinheiro, pra ganhar uma roupa. É eles que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca...</i></p>	<p>- É 'os caras' que comanda... é o treinador...</p> <p>- o moleque fica com medo... acaba indo aí {aceitando}... pra jogar</p> <p>- É eles que tem o poder, então eles fazem isso mesmo... Sabe que vai ficar escondido, que ninguém vai abrir a boca...</p>	<p>Conformidade e hesitação</p>
O que representa para sua vida uma ordem recebida do banco de reservas (técnico....)			

APÊNDICE 09 - QUADRO 04: CODIFICAÇÃO DAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS – AMBIENTE VIRTUAL - PARTICIPANTE 01

Atleta 01 – situações gerais do ciberespaço			
Tema geral	Etiqueta	Unidade Significativa	Codificação
Aproximadamente, por dia, quanto tempo você navega nas redes sociais (facebook, Twitter, etc.)?	<i>Entre 4 e 5 hora</i>	<i>Entre 4 e 5 hora</i>	Cibercaminhos
O que te dá mais satisfação ou prazer: estar <i>on line</i> conversando com os amigos nas redes sociais ou estar pessoalmente com os amigos em uma balada?	<i>os 2 por que na rede social “converso” com amigos q estão longe q temos sadude , e na balada vc curti o momento vive a vida os dois são bons</i>	<i>rede social “converso” com amigos q estão longe na balada vc curti o momento vive a vida os dois são bons</i>	Ciberamizadas
Como você analisa as discussões que ocorrem no twitter ou facebook envolvendo jogadores? Disponível em: http://globoesporte.globo.com/platb/primeiramao/2010/08/02/twitcam-indiscreta-no-santos/	<i>Claro que tem importância... Tanto que na época o Madson e o Felipe até saíram do time. Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né... foi lá e ofendeu ele, tudo... acho que não precisa disso... acho que tem consequência sim...</i>	<i>Foram até afastados... acho que tem importância sim.. já pensou.. o torcedor vai lá e depois .. pega eles na rua.. quebra eles... bate neles... porque aí o cara vai ter o direito de fazer, né</i>	Ciberlider
Qual a diferença de “zoar” um amigo/amiga <i>on line</i> e pessoalmente na escola ou no clube?	<i>Diferente... muito diferente, Tenho muitos amigos no Facebook... mas os que tenho no clube é... não sei dizer... acho que convivo mais... é diferente</i>	<i>os que tenho no clube é... não sei dizer... acho que convivo mais... é diferente</i>	Ciberamizadas
Você acredita que as pessoas são mais sinceras quando estão <i>on line</i> ou pessoalmente? Por que?			Cibercaminhos
Como você analisa a atitude de um rapaz que colocou na internet um vídeo no youtube da relação sexual dele com a namorada porque ela terminou namoro com ele?			Ciberfetichê
Imagine que VOCÊ está em seu quarto navegando na internet e uma pessoa solicita para você clicar em um <i>link</i> para ajudá-la a desligar os aparelhos que a mantêm viva. Situação semelhante ao da lutadora Maggie do filme “Menina de Ouro”. Todo procedimento será “ <i>online</i> ” e você não terá contato com o paciente. Os aparelhos serão desligados via internet. Como reagiria a este pedido?	<i>Ahh eu também não clicava... porque a gente não conhece a pessoa... não sabe o que ela quer... as vezes a pessoa tá querendo lutar para continuar vivendo e aí de repente você vai e tira a esperança dela. Então... sem conhecer. Sem saber a história da pessoa, a gente não pode fazer nada.</i>	<i>porque a gente não conhece a pessoa Sem saber a história da pessoa, a gente não pode fazer nada.</i>	Ciberlider Cibercaminhos
Como você reage quando recebe pedidos pelo Facebook? (solicitação de amizade, compartilhar fotos, novena, corrente, oração)			Ciberlider Cibercaminhos Ciberfetichê
Como é a sensação que você tem de navegar na internet			Ciberfetichê
O que representa para sua vida uma ordem recebida ciberespaço (vc compartilha? obedece?)			Ciberlider

APÊNDICE 10 - QUADRO 05: EXEMPLO DE CODIFICAÇÃO DE SUBTEMAS DOS AMBIENTES DO COTIDIANO

Ambientes do Cotidiano: Situações gerais – codificação dos subtemas para análise		
criminalização relativa	moralidade diluída	solidariedade sintética
<p>Atleta 1</p> <p>- eu mesmo já roubei várias bolachas dos meus amigos, então... não considero crime... essas coisinhas</p> <p>- Não sei... Acho que ficaria na minha... Eu não entregaria não</p>	<p>Atleta 1</p> <p>- Não tô 'robano'... ainda tô ajudando os 'Camelô'...</p> <p>- Não acho errado não, todo mundo compra coisa pirata....</p> <p>- Querendo ou não os homossexuais 'tá' com mais direito do que a pessoa normal</p> <p>- ninguém tem direito de tira uma vida de ninguém...</p>	<p>Atleta 1</p> <p>- é amigo... não vou "caguetá" nunca... não vou falar nada dele... vou tentar dar um conselho</p> <p>- eu acho que ele agiu certo [...] no final a.. de qualquer jeito ela ia partir... então ele fez certo [...] Deu um alívio pra ela</p>
<p>Atleta 2</p> <p>acho que todo roubo é crime... porque... do mesmo jeito que você não gostaria que alguém... pegasse uma bolacha tua... você não deveria pegar uma bolacha do seu parceiro</p> <p>Também não entregaria. Acho que...é .. mais... por uma coisa de me resguardar... e vai falar que eu vi.. vai chamar eu como testemunha..</p>	<p>Atleta 2</p> <p>hoje é uma coisa tão comum... todo mundo usa coisas do Paraguai</p> <p>Quando a pessoa é "de menor", sim, ela (??)... mas se a pessoa é "de maior" e faz , o problema é dela. Ela é "de maior", então o problema é dela</p> <p>Eu acho.. na minha opinião... eu não teria coragem de ... de tirar uma vida....</p>	<p>Atleta 2</p> <p>Ah... por ser amigo a gente tenta aconselhar... como todo mundo, né... Então a gente não entrega</p> <p>mas...querendo ou não a gente 'seno' amigo a gente fica de olho aberto com a pessoa</p> <p>realmente é um dilema... (risos). Mas eu acho que ele fez o que o coração mandou... Não sei dizer se foi certo ou errado...</p>
<p>Atleta 6</p> <p>Sim pq independente q seja uma tampinha de caneta pra mim ja é pois é assim q começa a roubar e posteriormente vai roubar coisas maiores</p> <p>tem q i da consciencia dele de nao rouba ou até se entregar pq nao adianta eu entregalo e possivelmente ao saer solto ele volta a roubar</p>	<p>Atleta 6</p>	<p>Atleta 6</p> <p>ia concerteza levar em consideração a amizade e assim nao falaria nadaa</p> <p>achei certo ele desligar por amor a ela</p>
<p>Atleta 8</p> <p>tomar algo que pertence a outra pessoa por direito e ela conquistou dignamente considero crime. Mas se foi adquirido de forma ilícita e for tomada por outra pessoa não considero.</p> <p>Mas se eu já tivesse roubado algo e roubassem de mim não considero roubo</p> <p>Sim {chamava a segurança da loja}, pois aquilo não pertence a ela</p>	<p>Atleta 8</p> <p><i>Depende da ocasião. Acho que cada um deve viver o momento... E se esse eh o momento dela...</i></p>	<p>Atleta 8</p> <p>mesmo sendo um amigo o que ele fez não é legal e leis devem ser seguidas.</p> <p>Acho correta, pois de uma forma ou outra ele acabaria morrendo</p>