
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E
TECNOLOGIAS**

**OS EFEITOS DO SEXTING NO CONTEXTO ESPORTIVO
UNIVERSITÁRIO: UMA TENTATIVA DE TRAÇAR O PERFIL DOS
ENVOLVIDOS**

KAUAN GALVÃO MORÃO

A large, abstract geometric design in the bottom half of the page, consisting of various shades of blue and white triangles and polygons arranged in a complex, overlapping pattern.

Dissertação apresentada ao
Instituto de Biociências do Câmpus
de Rio Claro, Universidade
Estadual Paulista, como parte dos
requisitos para obtenção do título
de Mestre em Desenvolvimento
Humano e Tecnologias.

Fevereiro - 2017

KAUAN GALVÃO MORÃO

OS EFEITOS DO SEXTING NO CONTEXTO ESPORTIVO
UNIVERSITÁRIO: UMA TENTATIVA DE TRAÇAR O PERFIL DOS
ENVOLVIDOS

Orientador: Carlos Norberto Fischer

Dissertação apresentada ao Instituto de
Biociências da Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio
Claro, como parte dos requisitos para obtenção
do título de Mestre em Desenvolvimento
Humano e Tecnologias.

Fevereiro - 2017

796.01 Morão, Kauan Galvão
M829e Os efeitos do sexting no contexto esportivo universitário:
uma tentativa de traçar o perfil dos envolvidos / Kauan
Galvão Morão. - Rio Claro, 2017
134 f. : il., figs., gráfs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: Carlos Norberto Fischer

1. Esportes – Aspectos psicológicos. 2. Esporte
universitário. 3. Desenvolvimento humano. 4. Tecnologias. I.
Título.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: Os efeitos do sexting no contexto esportivo universitário: uma tentativa de traçar o perfil dos envolvidos

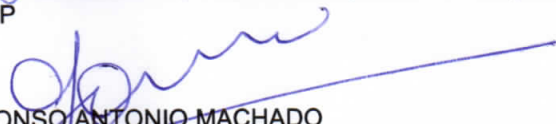
AUTOR: KAUAN GALVÃO MORÃO

ORIENTADOR: CARLOS NORBERTO FISCHER

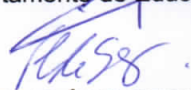
Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: TECNOLOGIAS NAS DINÂMICAS CORPORAIS pela Comissão Examinadora:


Prof. Dr. CARLOS NORBERTO FISCHER

Departamento de Estatística, Matemática Aplicada e Computação / Instituto de Geociências e Ciências Exatas
Rio Claro- SP


Prof. Dr. AFONSO ANTONIO MACHADO

Departamento de Educação Física / Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. FLÁVIO REBUSTINI

Psicologia do Esporte / Universidade Estácio de Sá - São Paulo/SP

Rio Claro, 15 de fevereiro de 2017

Dedico este trabalho aos meus pais, a minha irmã e
a todos que me apoiaram, contribuindo com meu
crescimento pessoal e profissional.

AGRADECIMENTO

Agradeço imensamente aos meus pais e irmã por todo esforço que sempre realizaram buscando proporcionar aquilo que há de melhor para mim. Eu não seria metade do que sou se não houvesse ajuda de vocês. Agradeço por estarem ao meu lado em todos os momentos, me apoiando, conversando, dando conselhos, crescendo junto comigo. Vocês, com toda certeza, são aquilo que há de melhor em minha vida.

Não poderia deixar de agradecer aqueles amigos que mais estiveram comigo nessa etapa da minha vida, especialmente aos que ficaram boa parte do tempo ao meu lado. Por isso, agradeço ao Arthur, Guilherme e Renato, fazendo com que nosso ambiente de trabalho fosse, também, um lugar de muitas risadas, momentos bons, companheirismo e, acima de tudo, amizade. Agradeço vocês por cada viagem, congresso, palestra, curso, aula, trabalho que realizamos juntos, muito obrigado mesmo, vocês fazem parte da minha história.

Também devo agradecer aos demais membros do LEPESPE por contribuírem com meu crescimento pessoal e profissional, fazendo com que eu não os veja como “meros” companheiros de trabalho, mas sim como amigos, criando laços com cada um. Saibam que todos vocês estarão eternamente em minha memória, pois cada um me marcou de um jeito diferente.

Evidentemente que agradeço ao Afonso, pois foi meu orientador durante toda a graduação, fazendo com que eu amadurecesse em vários aspectos, além de sempre buscar abrir meus olhos para realizar as melhores escolhas, mostrando os caminhos que eu poderia seguir. Obrigado não só por isso, mas também por todos esses anos e pela amizade que criamos.

Devo agradecer especialmente ao Carlos, já que ele aceitou o desafio de me orientar nessa etapa de mestrado, sendo muito presente em todos os momentos, contribuindo para que este trabalho pudesse ser realizado. Obrigado pelas reuniões, conversas, sugestões, ajudas, disponibilidade e tudo mais. Você foi essencial em cada passo dessa fase, muito obrigado.

Agradeço aos membros da banca pela disponibilidade e pelas sugestões realizadas, contribuindo ainda mais com o alinhamento deste trabalho.

OS EFEITOS DO SEXTING NO CONTEXTO ESPORTIVO UNIVERSITÁRIO: UMA TENTATIVA DE TRAÇAR O PERFIL DOS ENVOLVIDOS

RESUMO:

Devido à potencialização da utilização das novas mídias sociais e digitais nem sempre os usuários imaginam as proporções que as postagens na rede podem tomar. Sendo assim, novos perigos emergiram, como o sexting, que é um fenômeno resultante do envio/compartilhamento de textos, fotos e vídeos com conteúdos provocativos, íntimos e/ou pornográficos. Desta forma, como jovens atletas estão submersos no mundo das tecnologias, muitas vezes são autores e/ou vítimas de crimes virtuais, expondo a privacidade e conteúdos próprios ou de outras pessoas. Somado a isso, ressaltamos que o ambiente universitário engloba indivíduos que pertencem a faixa etária que está enquadrada como uma das maiores vítimas de sexting. Sendo assim, essa pesquisa possui o objetivo de verificar a ocorrência de sexting entre atletas universitários, buscando traçar o perfil dos envolvidos com esse fenômeno (particularmente, autores e vítimas), além de levantar questões gerais a respeito do sexting no contexto esportivo universitário. A pesquisa possui caráter quantitativo, de natureza descritiva, utilizando como instrumento um questionário online (com questões fechadas), contando com o auxílio da netnografia na coleta de dados. A amostra foi composta por 202 atletas universitários brasileiros. A análise dos dados foi feita com o auxílio de recursos computacionais, particularmente, a planilha eletrônica e o aplicativo Weka – este último é uma implementação de vários algoritmos da área de mineração de dados. O uso do Weka facilitou e agilizou várias das etapas do processo de análise. As análises permitiram a constatação de que o sexting está presente entre atletas universitários, sendo que, de acordo com a amostra, os homens seriam os principais autores desse fenômeno, somado ao fato de ingerirem bebidas alcoólicas. Além disso, alguns autores apresentam características semelhantes, pois estes se consideram, por exemplo, extrovertidos, bem-humorados e simpáticos. Quanto às vítimas de sexting, constatamos que as pessoas enquadradas nessa categoria, de acordo com nossa amostra, seriam indivíduos que ingerem bebidas alcoólicas e, com leve prevalência em serem do sexo masculino, apresentam similaridade em determinadas características, como as citadas para os autores. Outro ponto que merece destaque é que a maior parte da amostra enxerga o sexting como uma brincadeira. No entanto, estes mesmos indivíduos demonstram consciência acerca dos danos que esse fenômeno pode gerar nas diversas relações no contexto esportivo, inclusive quanto à possível influência negativa sobre o rendimento dos atletas. Assim, nota-se a importância de estratégias de intervenção referentes aos crimes virtuais, buscando evitar novos casos ou, pelo menos, minimizar seus efeitos, além da necessidade dos indivíduos refletirem acerca dos desdobramentos que uma ação de sexting pode gerar aos envolvidos com o fenômeno.

Palavras-chave: Sexting; Esporte Universitário; Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

THE EFFECTS OF SEXTING IN SPORTING UNIVERSITY CONTEXT: AN ATTEMPT TO DELINEATE THE PROFILE OF INVOLVED

ABSTRACT

Owing to the maximization of new social and digital media's use, individuals hardly ever imagine the proportions that their posts on the network can reach. Thus, new dangers have emerged, like sexting, a phenomenon come from the sending and sharing texts, photos and videos with provocative, intimate or pornographic content. Thus, as young athletes are immersed in the world's technologies, they are often victims of cybercrimes and overexposure of privacy. In addition, we emphasize that the university's atmosphere includes individuals who belong to the age group that is considered one of the biggest sexting victims. Besides, this research aims to verify the occurrence of sexting among university athletes, trying to describe the profile of those involved with this phenomenon (particularly authors and victims), and raise general questions about sexting in university sports context. The research has a quantitative approach, descriptive type, using an online questionnaire (with closed questions) as a tool, with the support of netnography in data collection. The sample is composed by 202 Brazilian college athletes. Data analysis was done with the aid of computer resources, particularly, the spreadsheet and Weka application - the latter is an implementation of various algorithms of the data mining area. The use of Weka facilitated and streamlined several steps in the analysis process. The analysis allowed to conclude that sexting is present among university athletes and, according to the sample, men would be the main authors of this phenomenon, added to the fact they consume alcoholic drinks. In addition, some authors have similar characteristics, because they consider themselves, for example, extroverted, humorous and sympathetic. Regarding the victims of sexting, we found that people in this category, according to our sample, would be individuals who consume alcoholic drinks and, with a slight prevalence in being male, present similarity in certain characteristics, such as those cited for the authors. Another point highlighted is that most of the sample thinks sexting as a joke. However, the same individuals demonstrate knowledge about the damages that this phenomenon can generate in various relations within the sporting context, including about the possible negative influence on the athletes performance. Thus, we note the importance of intervention strategies regarding virtual crimes, seeking to avoid new cases or at least minimize their effects, in addition on the consequences that an action of sexting can generate to those involved with the phenomenon.

Key-words: Sexting; University Sport; Human Development and Technologies.

Lista de figuras

Figura 1. Grau de escolaridade dos Participantes.	81
Figura 2. Levantamento da utilização das Novas Mídias Digitais (redes sociais virtuais) por Atletas Universitários.	82
Figura 3. Sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas..	84
Figura 4. Motivo do envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas.	85
Figura 5. Dados da amostra sobre possíveis alterações emocionais geradas pela ocorrência de sexting.	86
Figura 6. Atitude dos atletas universitários ao observarem conteúdo característico de sexting.	87
Figura 7. Atletas universitários autores de sexting e redes virtuais mais utilizadas..	89
Figura 8. Autores de sexting sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas.	92
Figura 9. Atletas universitários vítimas de sexting e redes virtuais mais utilizadas. .	95
Figura 10. Vítimas de sexting sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas	98
Figura 11. Dados das vítimas de sexting sobre possíveis alterações emocionais geradas pela ocorrência de sexting.	100
Figura 12. Influência do sexting no rendimento esportivo de atletas universitários caso sejam autores ou vítimas da ação.	103
Figura 13. Alteração do relacionamento com os colegas de equipe, caso houvesse sexting dentro do time.	105
Figura 14. Alteração do relacionamento com o técnico/comissão técnica, caso houvesse sexting dentro do time.	105
Figura 15. Alteração do relacionamento com os torcedores durante os jogos e no ambiente virtual, devido a um caso de sexting.	106
Figura 16. Alteração do relacionamento com outros universitários, devido a um caso de sexting.	106
Figura 17. Abandono da equipe e da modalidade esportiva, devido a um caso de sexting.	107
Figura 18. Abandono da equipe e da modalidade esportiva, devido a um caso de sexting: visão de autores e vítimas desse fenômeno.	108

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. JUSTIFICATIVA	16
3. REVISÃO DE LITERATURA	17
3.1 Desenvolvimento tecnológico: desdobramentos para a sociedade e alterações na forma de interação	17
3.2 Corpo e linguagem: evoluções e transformações.....	26
3.3 Redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação: intensificação do clicar, postar, curtir, compartilhar, expor	35
3.4 Perigos da rede: do vício ao cyberbullying, chegando ao sexting	46
3.4.1 Bullying, crimes virtuais e o cyberbullying	51
3.4.2 O sexting	57
3.5 Sexting e seus bastidores: o que temos e o que fazemos com ele?	63
4. OBJETIVOS.....	71
4.1 Objetivo geral.....	71
4.2 Objetivos específicos.....	71
5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	72
5.1 Método de pesquisa	72
5.2 Participantes.....	73
5.3 Instrumentos de pesquisa.....	74
5.4 Procedimentos.....	76
5.5 Forma de análise dos resultados.....	77
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	80
6.1 Autores de sexting	88
6.2 Vítimas de sexting	94
6.3 Sexting e o rendimento esportivo	101
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	111
REFERÊNCIAS.....	115
APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO SOBRE SEXTING.....	127

1. INTRODUÇÃO

O ser humano é carregado de complexidade se pensarmos no entendimento íntegro do indivíduo, isto é, o corpo, suas expressões, emoções, sentimentos e significados atribuídos pelo próprio “eu” variam de acordo com traços da personalidade e suas particularidades, porém são amplamente influenciados pelo meio, ou seja, pelo contexto no qual aquela pessoa está inserida, sendo relevante considerarmos aspectos como a organização familiar, a sociedade, cultura, afetividade e desenvolvimento cognitivo, dentre outros que estão inculcados em uma gama de fatores.

Sendo assim, as relações e interações existentes entre os seres humanos são resultantes do estabelecimento de componentes que estão intimamente ligados com a formação de grupos sociais, características culturais e individuais, fazendo com que os pares se identifiquem em contextos particulares. Com isso, diante dos ambientes aos quais os sujeitos estão inseridos e expostos, surgem trocas de interesses, desejos e preferências, acarretando na comunhão coletiva das dinâmicas sociais (MOIOLI, 2013).

Com o surgimento das novas mídias, potencialização das mesmas, intensificação do uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, ficou ainda mais complexo entendermos o outro num mundo ciber, tão rico de experiências quanto o real.

Mesmo que ainda se pense que o mundo presencial jamais será substituído pelo virtual, não é o que estamos vendo acontecer, já que o desenvolvimento tecnológico busca suprir aspectos presentes no plano real e transferi-los para o virtual, fazendo com que se consiga viver no ciberespaço com a mesma intensidade que se vive no mundo físico, entretanto com outras especificidades.

A obsessão digital tornou-se nítida ao refletirmos a respeito da sociedade atual, levando os seres humanos a usarem de maneira abusiva as redes sociais virtuais, resultando em transformação do ambiente real em virtual e do plano virtual em real (IVOSKUS, 2010).

Sendo assim, é evidente que as novas tecnologias e mídias atuais fazem parte de um cenário que é caracterizado por seres humanos conectados a todo o momento em celulares (*smartphones*), videogames, tablets e computadores. Isso

significa que novas maneiras das pessoas se comunicarem emergiram, buscando maior sociabilidade e interação.

Quando pensamos no advento da Internet, as comunidades passaram a ter seus conceitos ampliados, desconsiderando barreiras que pudessem impedir maiores contatos e que apresentassem limites. Por isso, Levy (2001) afirma que os relacionamentos online que ocorrem nas redes sociais virtuais presentes no ciberespaço permitem que um número, teoricamente, infinito de usuários consigam estar interligados, ou interconectados, de forma contínua e crescente.

Desta forma, o cenário atual passa a ser ilustrado pela figura de jovens usuários que compartilham suas inter-relações e contatos realizados nesses novos grupos e comunidades por meio das redes sociais virtuais que fazem parte do ciberespaço, onde as regras são mais flexíveis e sofrem inovações a cada avanço tecnológico que surge.

Moioli (2013) destaca o fato de que os jovens da atualidade são capazes de transitar em diversos ambientes virtuais com total desenvoltura, conectando-se e desconectando-se dos mesmos de maneira natural, carregando em seus traços do perfil criado na rede, seus interesses e preferências. Contudo, esses mesmos usuários são capazes de assumir características específicas daquele novo ambiente em que se encontram.

Junto com as mudanças acima referidas, as novas mídias digitais trouxeram situações benéficas e maléficas aos usuários, já que as consequências e desdobramentos que uma postagem ou ação no ambiente virtual podem ter dependem de fatores como o conteúdo do *post*, os usuários que podem ter acesso ao conteúdo, como aquilo foi compartilhado e interpretado pelos outros integrantes da rede, dentre outros aspectos.

Evidentemente, os indivíduos que fazem uso dos recursos e aparatos tecnológicos existentes na atualidade necessitam de ética e consciência a respeito de suas ações no plano virtual para que possíveis implicações negativas não sejam transferidas para além do ciberespaço.

Outro ponto relevante é o vício extremo dos seres humanos em suas parafernalias tecnológicas, principalmente de jovens e crianças, podendo interferir em fatores sociais, cognitivos e afetivos, além de ocasionar doenças como náusea digital, nomofobia, hipocondria digital, dentre outros (EISENSTEIN, 2013; HILTON, 2014). O aparato tecnológico não deve se tornar uma extensão do corpo humano,

mas apenas um complemento do mesmo, devendo ser visto e utilizado adequadamente, com responsabilidade.

O que deve ser tratado de maneira cautelosa é o fato de que, desde cedo, as crianças já buscam substituir espaços físicos por virtuais, visto que existem fatores no ciberespaço que prendem a atenção desses indivíduos, tornando o ambiente virtual muito atraente. No entanto, deve haver preocupação com os desdobramentos na adolescência e, até mesmo, na vida adulta, já que muitas pessoas não conhecem as consequências de como devem ser utilizadas essas novas tecnologias, as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação.

Com isso, é nítido que o cenário atual é diferente do que se tinha antigamente, possuindo características relacionadas apenas a essa era digital, da virtualização, onde se cometem equívocos no plano virtual ao se buscar viver com a mesma intensidade como se vive no plano real. De acordo com Moiola (2013) é a partir desse ponto que os perigos emergem, desencadeando maiores problemas, inclusive no cenário esportivo, onde passou a existir maior proximidade entre torcedores (fãs, rivais ou espectadores passivos), atletas, treinadores e mídia.

Neste sentido, é comum que as relações virtuais sejam cada vez mais distintas e a intensidade das interações seja cada vez maior, pois os artefatos tecnológicos estão tornando mais real a experiência de se viver no virtual. Com o auxílio de recursos de voz, imagens e mensagens, os usuários conseguem estar conectados uns aos outros em questão de segundos, em qualquer lugar, durante o tempo que desejarem, não possuindo restrições do que pode ser feito, postado ou visto no ambiente virtual, proporcionando sensação de maior liberdade para experimentar algo, rompendo também com barreiras geográficas e limites sociais.

Sendo assim, é claro que existe ampliação da permissividade dos indivíduos e da possibilidade de ocorrerem situações de exposição da privacidade e equívocos, de maneira intencional ou não, pelo mau uso da rede, além de crimes virtuais como o cyberbullying, fakes, roubo de identidades e senhas, exclusão digital, cyberstalking e sexting. Portanto, diante do contexto atual, com interações e relações cada vez mais virtualizadas, é necessário entendermos alguns fenômenos que surgiram com os avanços tecnológicos e suas implicações para os jovens que vivenciam esse meio, como no cenário esportivo, por exemplo, já que o esporte também ganhou novas formas de manifestações e interações, sofrendo a influência de fatores

desencadeados pelas novas mídias digitais, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, como destaca Rebustini et al. (2011).

Refletindo sobre o contexto esportivo, de acordo com a visão de Franco Junior (2007) e Moiola (2013), o esporte é uma expressiva manifestação cultural, que está presente de alguma maneira no cotidiano de indivíduos pertencentes a qualquer classe social. Por isso, atribui-se ao contexto esportivo significados distintos, seja o esporte encarado como profissão ou forma de lazer e diversão.

No entanto, alguns jovens visualizam o esporte de rendimento como única alternativa para tornarem-se independentes financeiramente, possuírem reconhecimento profissional e ascensão social, gerando extrema valorização do mesmo por parte de seus praticantes.

Ainda sobre o esporte, salientamos que esse mundo tornou-se um negócio, um mercado, onde os recursos financeiros giram em torno da venda de produtos e de atletas, além de patrocinadores e empresários visando lucro e explorando a figura do esportista. Portanto, como vivemos em um mundo majoritariamente capitalista, o esporte desenvolveu regras próprias visando garantir vitórias e conquistas pessoais, já que o mercado esportivo, segundo Bonatelli (2010), é capaz de movimentar bilhões de reais por ano.

Sendo assim, para que alguém seja valorizado no cenário esportivo, além de serem cobrados bons resultados pelo atleta, muitas vezes, explora-se a imagem do corpo desse atleta. Com isso, é fácil de realizarmos uma ponte entre a venda da imagem, a exploração do corpo, a supervalorização de um atleta-herói e a exposição de um corpo belo para a sociedade por meio das novas tecnologias de comunicação.

Explorar a imagem do atleta é um fato facilitado pelo auxílio das redes sociais virtuais, rompendo certo distanciamento que existia anteriormente, aproximando o atleta do público e da imprensa, ampliando o contato para além do ambiente esportivo, alterando os significados e limites do esporte. Assim, encontra-se nas redes sociais virtuais a possibilidade de ser mais apelativo ao expor corpos esculpidos, vigorosos, vistos como “corpos belos”, com o intuito de saciar o desejo do torcedor/consumidor, fazendo com que os atletas postem desenfreadamente nessas redes.

As novas mídias sendo atreladas ao contexto esportivo facilitaram a divulgação do conteúdo de um atleta sendo tratado como produto, explorando seu

corpo, principalmente em níveis de alto rendimento, onde os patrocinadores exigem por meio de contratos que algumas regras sejam seguidas, forçando o atleta a ter contas em determinadas redes sociais virtuais e publicar textos, fotos ou vídeos com conteúdos pré-estabelecidos contratualmente, muitas vezes, sendo apelativo ou expondo o corpo, inclusive de forma sensual ou provocativa, o que pode ter relação direta com o sexting.

Sobre este último fenômeno citado, a Safernet (2009) indica que jovens com faixa etária referente a estudantes universitários representam grande parte dos alvos desse crime, além de ser comum notícias de esportistas como vítimas de sexting por exposição de seus corpos nos ambientes virtuais. Este fato, ocorre principalmente devido à popularização das novas mídias de comunicação como o Facebook, Youtube, Twitter (MOIOLI, 2013), além de outras como o Instagram, WhatsApp, SnapChat e LinkedIn.

Como o esporte amador, de iniciação e universitário tentam manter a maior similaridade possível com o esporte de alto rendimento (MACHADO; GOMES, 2011), muitos atletas agem de maneira parecida com aquilo que veem seus ídolos realizando por meio das mídias, seja durante competições, jogos, entrevistas, treinos, vídeos, comentários nas redes, sites, fotos ou textos, adotando comportamentos semelhantes dentro e fora do ambiente esportivo.

Por isso, diversos problemas e polêmicas acabam surgindo, sendo semelhantes aos dois contextos, tanto no alto rendimento como no esporte universitário. São os casos de exposição do corpo (exploração do corpo para “autopromoção”), da intimidade (textos, fotos e vídeos com conteúdo sexual – explícito ou não), da privacidade (postagens e comentários desnecessários na rede: por exemplo, postar todos os seus passos durante o dia, expondo sua rotina e informações irrelevantes, até mesmo, sigilosas), tentando viver no ciberespaço relações e interações com a mesma intensidade vivenciada no plano físico, podendo resultar em comentários ofensivos, divulgação do conteúdo, difamação, brigas e confrontos no plano real e/ou virtual, bullying, cyberbullying e sexting, por exemplo.

O fenômeno do sexting ocorre já há alguns anos, sendo assim nomeado por considerar o envio de conteúdos íntimos, sensuais, provocativos, sexuais, na forma de texto, foto ou vídeo, utilizando aparatos tecnológicos, principalmente celulares (ALCÂNTARA, 2013; EISENSTEIN, 2013; FERNÁNDEZ, 2013; ZYSMAN, 2014). Os indivíduos envolvidos com esse fenômeno podem ser considerados autores da ação,

vítimas ou simplesmente espectadores, sendo que essas pessoas carregam consigo a intencionalidade de suas atitudes, apresentando diferenças claras.

Os motivos para que um indivíduo se envolva com o sexting podem ser os mais diversos possíveis, como por exemplo, prova de amor, chantagem, busca de fama no ambiente virtual e autopromoção. No entanto, é válido ressaltar que esse fenômeno pode gerar graves consequências, tanto para vítimas (depressão, suicídio, medo, insegurança, exposição da privacidade, mudanças na rotina) quanto para autores (sentimento de culpa ao pensar na ação realizada, vergonha e processos judiciais).

Diversos casos de sexting são relatados pela ONG Safernet e seu canal de ajuda às vítimas, o Helpline BR (<http://new.safernet.org.br/helpline>). O número de casos é alarmante, sendo potencializado pelo uso inadequado e desenfreado dos artefatos tecnológicos, faltando ética e consciência dos usuários em determinadas situações.

É preocupante pensar que o sexting, que pode causar danos graves às vítimas, está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, principalmente entre jovens e adultos (SAFERNET, 2015).

O esporte não é um contexto ausente da ocorrência de sexting. Pelo contrário, diversos casos envolvendo atletas de alto rendimento são expostos na mídia, o que gera outros desdobramentos, como a queda do rendimento dos mesmos, vergonha, medo, tristeza e, também, por serem figuras públicas, a população não entende aquilo como algo que possa ser pejorativo e realiza a mesma ação tomada por seu ídolo/herói, acarretando novos casos com outros indivíduos, envolvendo o contexto esportivo ou não.

Ainda nessa vertente, Machado e Gomes (2011), como dito anteriormente, destacam que o esporte de iniciação tem visado ser similar ao de alto rendimento, não levando em consideração as características dos indivíduos envolvidos. Isto é, a torcida, os pais, os treinadores, os clubes, os atletas e os organizadores dos campeonatos buscam maior semelhança com a realidade “distante” do nível profissional. Com isso, nota-se que as atitudes, polêmicas, problemas e brigas que surgem no esporte de iniciação também acabam sendo parecidos com os dos profissionais, abrindo a possibilidade de ocorrência do sexting também nessa etapa, necessitando de maior atenção por parte dos envolvidos.

Contudo, até os jovens esportistas universitários agem de maneira parecida com as figuras públicas que eles veem como ídolos, tendo atitudes semelhantes, sem se quer refletirem sobre a ação que estão tomando. O que acaba acontecendo é que os jovens agem, muitas vezes, copiando um modelo que é visto por eles.

Este fato também pode potencializar o sexting no contexto esportivo universitário, como pode ser confirmado pelo relatório da Safernet (2015) que aponta que na faixa etária desses indivíduos são encontradas diversas vítimas. Além disso, nessa etapa da vida também ocorrem descobertas, novas experiências e desafios, por ser uma transição de fase entre adolescência e vida adulta. É nela que deve crescer o senso crítico e de maior responsabilidade pelos atos. Ao mesmo tempo, podem emergir ações não muito pensadas e inconsequentes, justamente pelo fato das pessoas sentirem-se mais livres e serem donas de si, não se preocupando, a princípio, com aquilo que ocorrerá consigo ou com seu corpo.

Sendo assim, diversas atitudes têm sido discutidas e tomadas como forma de evitar ou amenizar o número de casos de sexting nos mais variados contextos (escolar, esportivo, universitário, dentre outros), buscando conscientizar as pessoas a respeito dos riscos que a Internet e o uso indevido da mesma pode gerar, inclusive os danos que o sexting pode apresentar, tentando instruir e orientar melhor os indivíduos para que novos casos não surjam, evitando maiores constrangimentos e exposições futuras (EISENSTEIN, 2013).

Deste modo, como a sociedade passa cada vez mais pela imersão no ciber mundo, tendo acesso facilitado às novas tecnologias, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, a ocorrência do sexting é potencializada, inclusive no ambiente esportivo.

Baseado no descrito anteriormente, a justificativa deste trabalho se dá pela importância do estudo do sexting nos dias atuais, visto que os casos são frequentes, principalmente envolvendo adultos-jovens, crianças e adolescentes. Além disso, há necessidade de levantamentos de dados sobre o sexting, buscando conscientizar as pessoas que se envolvem com esse fenômeno a fim de se evitar o surgimento de novos casos. Nota-se, também, a falta de maiores pesquisas sobre o tema, particularmente no ambiente esportivo, em especial aquelas que tentem traçar um perfil de vítimas e de autores de sexting.

Portanto, este estudo busca desvelar a ocorrência do sexting no contexto esportivo universitário, levantando questões como qual a influência desse fenômeno

sobre o rendimento dos atletas e qual o grau de envolvimento desses indivíduos com o sexting. Também, objetiva-se traçar um perfil com algumas características dos envolvidos com esse fenômeno.

Espera-se, com este estudo, corroborar com uma maior compreensão a respeito do fenômeno do sexting em atletas universitários.

2. JUSTIFICATIVA

A intensificação do uso das novas mídias digitais, das redes sociais virtuais e dos aplicativos de comunicação instantânea nos dias atuais facilita a ocorrência de crimes no ciber mundo, podendo potencializar o número de casos de sexting, inclusive no ambiente esportivo.

A relevância de um estudo sobre esse fenômeno na população de atletas universitários justifica-se pela crescente ocorrência de sexting, buscando desvelar se há maiores desdobramentos e consequências para a prática esportiva dos atletas universitários envolvidos com o fenômeno.

A população de esportistas universitários foi selecionada para este estudo tendo em vista os frequentes casos de sexting envolvendo atletas de alto rendimento, sendo que essas figuras servem de espelho para atletas de menor expressão que buscam semelhança nas atitudes de seus ídolos, podendo agir, equivocadamente, da mesma maneira. Outro ponto relevante para a escolha desses indivíduos é que a faixa etária dos universitários é uma das principais envolvidas em casos de sexting.

Além disso, mesmo sendo comum a ocorrência de crimes virtuais, incluindo o sexting, nos dias atuais e, particularmente, no ambiente esportivo, existe ausência de maiores estudos a respeito desses fenômenos no contexto do esporte e sobre as suas implicações para os atletas envolvidos.

Também é importante a realização de estudos que divulguem e procurem conscientizar os indivíduos que são autores, vítimas ou espectadores (ativos ou passivos) de sexting, buscando evitar que novos casos ocorram, tanto no contexto esportivo quanto fora dele, minimizando assim, o surgimento de possíveis consequências que possam ser drásticas para o rendimento no esporte, equilíbrio psicológico e desenvolvimento do atleta como esportista ou mesmo em sua vida pessoal.

Por fim, outro ponto relevante dessa pesquisa é o fato dela procurar identificar características de autores e de vítimas de sexting no ambiente esportivo universitário.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1 Desenvolvimento tecnológico: desdobramentos para a sociedade e alterações na forma de interação

Existe uma necessidade inerente ao ser humano em interagir e comunicar-se, na busca pela manutenção de contato com outras pessoas, fato que pode ser observado se uma pequena reflexão sobre a história da humanidade for realizada, onde os indivíduos expressavam-se e tentavam a comunicação e sociabilidade por meio de sinais, desenhos em cavernas, evoluindo até a fala, a escrita, dentre outras alterações que surgiram por meio dos avanços tecnológicos, como o telefone, o computador, o celular e a Internet, chegando aos dias atuais como mediadores comunicacionais.

De acordo com o que aponta Gaya (2005) em seu estudo, os seres humanos buscam, ao longo da história, produzir técnicas e conhecimentos que possuem como objetivo sanar suas necessidades e atender seus interesses e desejos, sendo a interatividade e a sociabilidade duas das maiores necessidades do homem.

O ser humano é um ser histórico e social que depende de suas interações com o meio e com os outros indivíduos para o próprio desenvolvimento, sendo essas interações caracterizadas por trocas de informações e conhecimentos. Dessa maneira é que as histórias do homem e da sociedade são formadas.

Quando se pensa na evolução humana como totalidade, é possível verificar que alguns elementos tecnológicos permitiram com que houvesse dissociação entre a presença física e a comunicação, beneficiando uma nova maneira de comunicar-se, o que já chegou a ser considerada recente quando imaginada frente à evolução das sociedades em geral (BALDANZA, 2006).

Os avanços tecnológicos citados no estudo de Baldanza (2006), como a escrita, o telefone e a Internet, permitiram novas dinâmicas de relacionamento entre os indivíduos, sendo que em todos esses casos havia um mediador para facilitar a interação, ou seja, os recursos provenientes da evolução do homem e da máquina, ou da tecnologia, foram considerados fatores importantes como forma de ampliar a facilidade de comunicação e interação entre duas ou mais pessoas, buscando colaborar com a vida humana e suas relações.

Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005) afirmam que as pessoas desenvolvem e mantêm vínculos e relações que fortalecem a esfera social. Com isso, a estrutura da sociedade atual faz com que a própria natureza humana tenha o papel de permitir que os sujeitos liguem-se e formatem uma sociedade em rede.

Diante dos sucessivos avanços tecnológicos que marcaram e ainda marcam a evolução humana, emergiram deslocamentos e ajustes culturais e sociais nos indivíduos. Considerando a sociedade atual, Lievrouw e Livingstone (2010) afirmam que houve aumento do medo e da angústia em enfrentar as mudanças tecnológicas geradas pelo aparecimento das novas mídias de comunicação, desde as mais tradicionais como televisão, rádio e computador, até as mais revolucionárias como um dia foi a Internet, as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea.

Por meio dos desenvolvimentos e avanços gerados pelas intensas e sucessivas revoluções tecnológicas, houve certo deslocamento de alguns espaços sociais, realizando uma nova ponte que liga diretamente as redes sociais virtuais com ambientes tradicionais como a escola, a universidade, a igreja, a família, as equipes esportivas e outros espaços (MOIOLI, 2013).

A partir desses deslocamentos dos ambientes citados acima para o espaço virtual, classificados por Castells (2003), Buckingham (2007) e Ivoskus (2010) como realidade virtual, passam a ser configuradas as novas relações vivenciadas pelos indivíduos, existindo a construção do sujeito moral e do homem tecnológico, além da relação de trocas que passam a ser frequentes neste ambiente.

As revoluções tecnológicas fizeram com que não houvesse mais exclusividade de contato físico e de relações interpessoais apenas para o plano real, passando a serem existentes também no âmbito virtual (MOIOLI, 2013).

É necessário que seja ressaltado o estudo de Rebustini et al. (2012), que sugere que novas dinâmicas de relacionamento também surgiram por meio das novas mídias, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação (seja no universo *online*, seja no *off-line*), sendo resultantes dos avanços tecnológicos sofridos pela Internet que foram desenvolvidos pelo homem como forma de ampliar suas relações e interações no espaço virtual.

Portanto, nota-se de forma evidente a potencialização do uso das novas mídias e das redes sociais há algum tempo, sendo estendida até os dias atuais,

onde a Internet já não é vista como uma novidade para a sociedade, tanto para as pessoas com mais idade, quanto para jovens e nativos digitais.

O fato da maior utilização de novas mídias e aparelhos eletrônicos é evidente na sociedade moderna, que vive um momento de constantes renovações no que se refere à tecnologia, com aparelhos eletrônicos cada vez mais sofisticados.

Além disso, nota-se que a todo momento pode-se observar indivíduos manuseando seus smartphones, tablets ou outros aparelhos que os conectem ao mundo virtual, seja por meio das redes sociais, seja por *chats* ou por aplicativos (*app.*), visando interação, comunicação e troca de informações entre os atores sociais.

Como dito anteriormente, por meio da evolução tecnológica intensa, novos vínculos e novas dinâmicas de relacionamento emergiram, já que antigamente as pessoas não possuíam muito contato com as mídias, pois não tinham qualquer tipo de aproximação com as revistas, jornais ou outros veículos que transmitissem informações, ou seja, era uma relação onde a mídia informava, transmitia as notícias que desejava e a população recebia aquilo sem ter um maior tipo de interação (CHARAUDEAU, 2009).

Contudo, ao refletirmos sobre o ciberespaço, é válido salientar que existem possibilidades de interações positivas e negativas que podem ser realizadas pelos usuários nesse ambiente, visto que a Internet possui conteúdos adequados e inadequados, seja pela impropriedade do conteúdo para o usuário de determinada faixa etária ou pela informação hospedada naquele local ser falsa (MACHADO, ZANETTI, MOIOLI, 2011).

Com relação à utilização das novas mídias, evidencia-se a impressionante velocidade de propagação de notícias e informações a partir do uso desses artefatos, visto que Cortella (2013) afirma que com essa rápida evolução tecnológica, o ser humano vive em constante sentimento de urgência e imediatismo em obter informações novas em seu cotidiano.

No entanto, as novas mídias trouxeram consigo o aumento do uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação dos mais diversos tipos e com variados objetivos, implicando maior número de usuários que buscam diversão, interação com amigos, contato profissional, estabelecimento de novos círculos de amizade virtual, aproximação com pessoas distantes (conhecidas ou não), dentre outros aspectos presentes em uma gama de fatores possibilitados por essas plataformas.

Com isso, houve possibilidade de maior interação entre os usuários da rede sem que existisse o contato face a face, resultando em alterações na significação e representação do corpo nesse espaço virtual. Entretanto, é necessário evidenciar que o corpo é importante em qualquer processo de comunicação e sociabilização, sendo sua participação de maneira presencial ou não (BALDANZA, 2006).

Ainda de acordo com Baldanza (2006), a comunicação mediada pelas novas tecnologias é responsável por alterações na experiência de cada corpo, transformando o sentido da presença corporal, a diferença entre o imaginário e o real, o significado de próximo e distante no tempo e no espaço. Com isso, são reinventadas as relações sexuais, as formas corporais, as comunidades e experiências de identidade.

Algumas características das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação em geral serão abordadas adiante nesse mesmo trabalho, pois possuem papel facilitador na mediação da comunicação e interação entre os sujeitos, porém, se usadas de maneira inadequada e/ou por pessoas mal instruídas, sem ética e mal intencionadas, podem gerar danos irreversíveis e outros riscos para a humanidade, desde os mais “simples” até os mais “complexos”, se é que existe possibilidade de afirmar que alguns são mais graves que outros.

Destacando-se o intenso uso das redes sociais por grande parte da sociedade, é necessário relatar que essas ferramentas, em geral, não possuem um público alvo específico, pois buscam abordar indivíduos de diversas faixas etárias e classes sociais, ampliando as possibilidades de comunicação dentro do espaço virtual que as próprias redes proporcionam (REBUSTINI et al., 2012).

Somado a isso, deve-se ressaltar o surgimento de novos distúrbios e doenças provenientes do uso excessivo ou abusivo de determinados recursos tecnológicos presentes na atualidade, como por exemplo, a nomofobia, a síndrome do toque fantasma, náusea digital e o efeito Google, proporcionados pelo vício extremo que algumas pessoas desenvolvem com a utilização de seus aparelhos e das redes sociais (EISENSTEIN, 2013).

Retomando o fato de alguns usuários utilizarem os avanços tecnológicos de maneira mal intencionada, fugindo um pouco do ciberespaço e pensando no contexto de situações que já ocorreram no espaço físico e presencial, pode-se remeter ao texto escrito por Jacinski, Susin e Bazzo (2008) onde fala-se muito sobre o uso da tecnociência e, conseqüentemente, da tecnologia como forma de

engenheiros, cientistas e outros profissionais se apropriarem da evolução e dos estudos realizados para participarem de questões prejudiciais ao mundo, como guerras, desenvolvimento de armas cada vez mais potentes, esquecendo os interesses sociais mais amplos, buscando envolvimento apenas com o intuito do próprio bem, pensando, por exemplo, no aspecto financeiro.

No espaço virtual os perigos são outros, já que Alcântara (2013) sugere que as pessoas, muitas vezes, utilizam a Internet de maneira indevida, resultando em distanciamento entre os seres humanos no mundo presencial, pois as horas do dia são despendidas diante de computadores e celulares, mesmo como forma de estudo ou lazer, minimizando o contato físico e prezando a solidão ou acompanhamento apenas no mundo virtual. Além disso, alguns usuários entram nesse ambiente com o objetivo de perturbar a vida de alguém, podendo alcançar suas metas facilmente, já que bastam apenas alguns cliques para que suas ações mal-intencionadas se espalhem pela rede e tomem proporções inimagináveis, principalmente, por algo que Rebustini et al. (2011, 2012) explicam como “efeito cascata”.

Esse efeito pode ser melhor conceituado por Blaszk (2011) como a possibilidade criada por meio das redes sociais de compartilhar e curtir notícias, informações e status, conseqüentemente, seus seguidores visualizam a mensagem, compartilham com mais seguidores, podendo continuar essa cadeia de compartilhamentos em questão de segundos, fazendo com que não se tenha controle sobre os rumos que uma postagem tomará.

Sendo assim, fica claro que o efeito cascata possui essa nomenclatura devido ao fato de, na rede, ser possível um usuário que é amigo de outro integrante da rede receber a informação postada pelo primeiro indivíduo, compartilhar com seus amigos e assim sucessivamente, isto é: o sujeito A compartilha uma informação na sua rede de amigos, atingindo os sujeitos B e C; em seguida, os sujeitos B e C compartilham essa mesma informação com suas respectivas redes, atingindo os sujeitos D, E, F, G e H, podendo ocorrer isso de maneira sucessiva; com isso, esse efeito torna-se incomensurável, pois os compartilhamentos e taxa de alcance tendem a aumentar.

Nesse sentido, Rich (2013) afirma que crianças e adolescentes utilizam as novas mídias com diversas finalidades, como: jogar, ouvir música, compartilhar e/ou visualizar fotografias e vídeos, conversar com amigos, fazer novas amizades, buscar coisas de seu interesse, ler, dentre uma gama de possibilidades. Além disso, as crianças tendem a possuir certa necessidade de expressar no ambiente virtual o que

sentem ou pensam, enquanto os jovens, por exemplo, desejam pertencer a alguma “tribo”, muitas vezes justificando assim o fato de serem usuários de determinadas redes e possuírem certas atitudes no ciberespaço.

No entanto, o uso de maneira indevida, a falta de ética e de consciência sobre o que será buscado e postado no ambiente virtual, somado à ausência de uma orientação (realizada pelos pais/responsáveis e/ou educadores) de como deve ser utilizada a Internet e seus recursos, permitem com que os perigos neste espaço sejam ampliados, desencadeando diversas situações perigosas, como o alto risco de exposição da privacidade, postagens de conteúdos indevidos, cyberbullying (bullying virtual), dentre outras que podem desencadear, por consequência, situações como *cyberstalking*, *fakes*, exclusão digital e *sexting*.

É necessário que uma orientação maior seja passada aos usuários e que os mesmos tenham consciência de suas ações no ciberespaço, pois algumas pessoas confidenciam até seus segredos íntimos para outro indivíduo da rede que nem conhecem, como aponta Alcântara (2013). Esse fato apresenta risco diante das intenções de alguém que pode não utilizar eticamente as informações obtidas e prejudicar a pessoa que relatou sua própria vida em um ambiente virtual para um desconhecido ou “amigo de Internet”, o que nos mostra que cada vez mais estamos nos entregando a alguém no ciberespaço.

Devido aos avanços tecnológicos pelo qual a sociedade passou e ainda passa, os seres humanos tentam suprir suas necessidades de comunicações pela mediação de aparelhos que permitem tal fato. Para isso, surgiram novas dinâmicas de comunicação e linguagens especialmente utilizadas no ciberespaço, fazendo com que os usuários tentassem entender o que a outra pessoa que está conectada sente ou busca expressar. Tal fato é claramente ilustrado de acordo com o trecho apresentado a seguir:

A internet é instantânea. Por isso, as amizades florescem tão rapidamente. Se uma pessoa estiver deprimida no meio da madrugada, provavelmente poderá entrar em um *chat* e travar amizade com alguém. É mais rápido que mandar uma carta e aguardar uma resposta (CRUZ, 2001, p.81).

De acordo com a visão de Baldanza (2006), outra implicação da comunicação mediada é que as interações podem ter um aspecto de fraqueza, devido à facilidade que os usuários possuem em ir e vir (conectar-se e desconectar-se) desse ambiente a qualquer momento que desejarem, abandonando a conversa com o outro de

maneira muito simples, principalmente, pelo fato de muitas pessoas interagirem sem conhecer quem está do outro lado. Este fato não ocorreria na comunicação face a face, pois seria desagradável deixar uma pessoa “falando sozinha” e abandonar uma conversa.

Então, podemos perceber que a Internet é facilitadora em alguns casos, como, por exemplo, quando pensamos que ela colabora para aproximar, de alguma maneira, pessoas que estão distantes, permitindo interação entre esses indivíduos. Contudo, Castells (2003) salienta que no ciberespaço, como muitas pessoas interagem sem ao menos se conhecer, as relações pessoais costumam ser menos duradouras.

Deste modo, após as evoluções provenientes de acordo com o espaço virtual, os indivíduos demonstraram necessidade em sanar a ausência do corpo presencial no ciberespaço, fazendo com que as relações virtuais estivessem cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Para isso, passaram a utilizar diferentes maneiras buscando a superação desse desejo em comunicar-se, expressando seus sentimentos e emoções, além de tentar entender o que o outro quer expressar.

Para isso, surgiram algumas alterações na maneira de interação, escrita, desenvolvimento de aplicativos com a finalidade de comunicação instantânea, dentre outros fatores que serão aqui retratados a partir do presente momento.

Para que um primeiro contato seja estabelecido, era comum que os usuários se conectassem a rede e buscassem salas de bate papo, também conhecidas como *chats*, o que não é tão frequente nos dias atuais, pois diversos programas e aplicativos gratuitos foram desenvolvidos e hoje realizam, praticamente, a mesma função que uma sala de bate papo.

Os programas que foram citados anteriormente partem, principalmente, desde os antigos ICQ e mIRC, passando pelo MSN e redes sociais como o Orkut, chegando ao WhatsApp, novo ICQ, Yahoo Messenger, Skype, Google Talk, SnapChat, Instagram, Twitter e Facebook, sendo criadas certas estratégias e condições que buscam suprir a ausência do corpo presencial no ambiente virtual, tentando fazer com que a comunicação virtual possua cada vez mais traços da comunicação e interação real, resultando em potencialização da comunicação mediada.

Alguns elementos foram essenciais para que os usuários tentassem expressar suas emoções corporais no ciberespaço, passando por um processo de

evolução dos recursos mais simples até os mais complexos, incluindo a própria Internet nesses avanços. Com isso, Baldanza (2006) apresenta diversas formas de superação da ausência do corpo físico no espaço virtual que podem ser brevemente comentadas.

O primeiro “elemento de expressão” desenvolvido para ser utilizado no ciberespaço buscando demonstrar algumas emoções e sentimentos é simples e muito utilizado nas interações em ambientes virtuais, referindo-se a utilização de pontuações, alteração no tamanho da fonte (uso de letras maiúsculas), repetição de letras, tudo como forma de demonstrar ao outro usuário o que você sente, seja raiva, tristeza, amor, tentativa de reforçar uma ideia, chamar atenção, dentre outros interesses que possam partir do indivíduo.

Posteriormente, surgiram os *emoctions* ou *emoticons* que são letras e símbolos que, quando são combinados, geram certas interpretações por parte dos usuários, demonstrando expressões faciais e emoções corporais dos seres humanos.

De acordo com a visão de Bretãs (2001), as cores utilizadas nas fontes e seus tipos/estilos, além de animações que compõem o conteúdo de uma mensagem, são essenciais para que uma pessoa se mostre receptiva à outra, comparando essa situação com um sorriso destinado a uma pessoa nova conhecida no plano real.

Além dessas variações, também existem as famosas “carinhas” que são denominadas de *smiles*. Essa forma de expressão é formada por ícones que se movimentam, com o mesmo intuito do aspecto citado anteriormente, demonstrar emoções ou expressões corporais e faciais para o outro usuário.

Há também os chamados *winks*, que representam situações em forma de mensagem, não sendo apenas uma expressão corporal ou facial, diferentemente dos recursos acima mencionados.

É interessante ser ressaltado que todas essas representações expostas previamente vivem em estado de aperfeiçoamento e renovação, visto que são atrativos para os usuários, mesmo que alguns sejam mais propícios e destinados a determinadas faixas etárias enquanto outros são utilizados por qualquer pessoa. Sendo assim, os sites, redes sociais, blogs e aplicativos de comunicação buscam aperfeiçoar esses recursos cada vez mais, tornando-se mais fidedignos às situações, emoções e expressões corporais e faciais dos seres humanos,

aproximando a comunicação virtual e mediada da comunicação presencial, suprimindo a ausência do corpo no ciberespaço.

A sociabilidade virtual ainda possui um recurso extremamente relevante para os usuários suprirem algumas necessidades em determinados momentos na tentativa de aproximar os indivíduos. Esse recurso é a *webcam* que pode transmitir imagens reais de maneira simultânea, em tempo real, buscando suprir a ausência física. Por isso, Brasil (2003) aponta que as *webcams* são cada vez mais frequentes entre os usuários da rede, proporcionando imagens reais daqueles que estão interagindo. Muitas vezes, esses recursos são integrados aos notebooks ou comprados separadamente de maneira simplificada, aproximando as pessoas que estão distantes.

Todos esses recursos citados acima comprovam o principal objetivo de muitas redes sociais e dos usuários no ciberespaço, que implica sanar a ausência do corpo no ambiente virtual na busca pela simulação de relações presenciais e comunicações/interações reais.

Portanto, é evidente que no mundo atual as pessoas estão cada vez mais conectadas a rede, buscando interações próximas às vivenciadas no mundo real. Contudo, é válido ressaltar que as relações presenciais despertam sentimentos e emoções que somente o contato face a face é capaz de explicar.

Por fim, o cenário atual demonstra a necessidade que os indivíduos sentem em serem bem vistos e notados no ciberespaço. No entanto, como afirma Alcântara (2013), os usuários da Internet como um todo estão se esquecendo de que ter visibilidade pode ser vantajoso, porém o modo como essa visibilidade ocorre diante dos demais usuários da rede é o que preocupa, já que quem está presente no mundo virtual são pessoas que carregam consigo opiniões, julgamentos, emoções, sentimentos, além de discussões, trocas de experiências e algumas chegam até a tentar mudar a visão do outro por meio de um clique, o que não deve ser facilitado.

Diante de toda essa situação aqui ilustrada, pode-se refletir a respeito do corpo e sua evolução de acordo com os avanços tecnológicos, demonstrando a dificuldade das pessoas se expressarem no ciberespaço, além de pensar em como o corpo pode ser manipulado e transformado na sociedade atual, demonstrando aspectos que caracterizem e exponham a identidade dos grupos e das comunidades online, discutindo-se sobre a comunicação mediada, a importância do corpo para a

interação/comunicação e as implicações que as redes sociais podem trazer aos seres humanos.

3.2 Corpo e linguagem: evoluções e transformações

O corpo sempre foi visto como forma de expressar os sentimentos e emoções, mesmo que por meio da arte, podendo implicar algumas modificações corporais como a utilização de tatuagens e outras mutilações como forma de expressão, atribuindo ao indivíduo significado e identidade.

A linguagem foi instaurada como meio de expressão e comunicação, por meio da filosofia, ciência, poesia e literatura. Sendo assim, os corpos são capazes de carregar consigo a comunicação, expressando por meio de seus movimentos (dança, circo, jogo e esporte) as emoções, sentimentos e afetividade. Com isso, fica evidente que os seres humanos são assim criadores de cultura devido a expressividade (GAYA, 2005).

Para Felinto e Andrade (2005), o corpo implica função fundamental de suporte às formas de comunicações realizadas de maneira física, presencial compostas por linguagens que implicam gestos e falas, por exemplo. Assim, o corpo pode ser visto e considerado como a primeira mídia na interação entre os indivíduos. Com isso, Kerckhove (2003) sugere que o corpo como um todo é capaz de falar e de lembrar, sendo a interface principal entre o mundo e o “eu” no cenário oral.

Estas afirmações acima apontadas retratam a necessidade de pensarmos sobre a relevância que o corpo possui em todo e qualquer processo de comunicação, interação e sociabilização, mesmo que estejamos nos referindo ao plano presencial ou a alguma mediação por meio de artefatos tecnológicos.

Se considerarmos os estudos realizados por Rezende (2004), é possível entendermos que o corpo tornou-se informação e, conseqüentemente, transformou-se em imagem. Essa colocação se faz real quando imaginamos o corpo inserido na sociedade a qual vivemos atualmente, pois é um corpo imerso no ambiente digital, na rede, no ciberespaço, carregando consigo alguns traços de complexidade, não sendo entendido de maneira simples, possuindo diversos significados, principalmente, no mundo virtual.

É válido ressaltar que o corpo virtual não se opõe ao real e que não deve ser visto como algo falso, imaginário ou ilusório, pois ele existe. O corpo no ambiente

virtual deve ser tratado de modo favorável, potente de representação do “eu” e de suas sensações no ciberespaço, como sugerido por Baldanza (2006).

Com isso, nota-se que o corpo e suas sensações e emoções vivenciadas no ambiente ciber podem ser transferidos para o mundo presencial, não devendo descartar as experiências que esse corpo possui no mundo virtual. Isto é um fato quando pensamos no estudo de Zanetti (2013) demonstrando que indivíduos que jogam o game fantasioso Second Life®, relatam vivenciar emoções e ter sensações que também possuem no cotidiano, sendo um espaço tão intenso quanto o real.

Talvez nesse ponto é que temos o maior problema ou implicação para a sociedade, pois as pessoas estão se afastando umas das outras para despendar mais horas em computadores e celulares, como já dito por Alcântara (2013), buscando substituir as relações face a face por interações mediadas por um aparato tecnológico com pessoas que nem conhecem no plano físico. Não afirmamos que seja algo negativo, mas sim, um fato a ser pensado, pois relações afetivas, sexuais, olhares, falas, tato, são diferentes no mundo real e virtual.

O que queremos dizer é que não devemos buscar, a todo o momento, um corpo apenas idealizado por nós mesmos ou um corpo perfeito para a sociedade no ciberespaço e as relações com pessoas desconhecidas e distantes que são consideradas perfeitas, vivenciadas por meio de mediação de recursos tecnológicos, mas sim, que devemos nos atentar ao mau uso que estamos fazendo desses aparatos e esquecendo de viver o mundo presencial, ignorando ações que são insubstituíveis.

Refletindo sobre o cenário da sociedade atual, não é difícil de entender que as crianças já não são como as de antigamente, pois vivem em outra época, com outro contexto, ou seja, são contagiadas por padrões culturais dos grupos aos quais estão inseridas, tendo estímulos provenientes da interação entre o próprio indivíduo com o ambiente (contexto) e com as pessoas ao seu redor, contribuindo para a formação, desenvolvimento e aprendizagem de costumes e hábitos que são influenciados pelos fatores já citados (BADINTER, 1993; GEERTZ, 1989).

Com isso, é fácil de explicarmos o que acontece com as crianças em nossa sociedade, pois nascem em um mundo tecnológico, digital, atraente, imediatista e passam a aprender e utilizar particularidades específicas do grupo ou comunidade ao qual estão inseridas. Isto é, por estarem em uma sociedade altamente influenciada pela tecnologia, passam a utilizar esses aparatos de maneira

desenfreada, com naturalidade e de forma despercebida, podendo resultar em alguns danos, como a falta de percepção e conhecimento do próprio corpo.

Para ilustrar uma situação dos nativos digitais que não conhecem muito bem o corpo e o tato, a relação de contato com outras pessoas e objetos, podemos citar o famoso vídeo em que uma revista é colocada diante de um garoto de 4 anos de idade e o mesmo não sabe manuseá-la, tentando avançar de página como se estivesse manipulando um tablet ou celular (*touch*), deslizando seu dedo pela “tela” da revista, não surtindo qualquer efeito, gerando frustração por parte da criança.

Outro fato que demonstra a situação da sociedade atual juntamente com seu desenvolvimento tecnológico é a chamada Educação à Distância (EaD), buscando atrair o público jovem a aprender em diversos níveis, sejam básicos/iniciais, cursos de aperfeiçoamento ou mesmo níveis mais “complexos”, como fazer uma graduação ou pós em determinadas instituições que proporcionam o ensino online, assim evitaríamos o atraso na formação profissional, principalmente, daqueles que possuem acesso restrito a escolas e universidades por residirem em áreas rurais, por exemplo (ALMEIDA et al., 2001).

O ensino e a educação necessitam e, ainda necessitam, de maiores reflexões e alterações nas formas de atrair o público e aprofundar o conteúdo a ser passado aos alunos, visto que são utilizados novos recursos para a realização das aulas, ocorrendo por meio de áudios, vídeos, apostilas e avaliações, todos por intermédio de um aparato tecnológico, tentando facilitar a aprendizagem e aperfeiçoamento da população em determinadas áreas que são ofertadas pela possibilidade do acesso realizado via Internet, ausentando o corpo de estar presente fisicamente em um ambiente com outras pessoas, mas propiciando a oportunidade de interação e comunicação entre os alunos-usuários desses cursos.

Entretanto, é necessário que os professores e profissionais envolvidos com as diversas áreas presentes no nosso cotidiano se atualizem, sendo favoráveis ou não aos artefatos tecnológicos atuais, sabendo que alterações ocorreram e que a nova geração é atraída por outras coisas, inclusive no que se refere ao quesito educacional, pois os professores são extremamente importantes para o ensino, necessitando de outros recursos para lidarem com as inovações, apresentando aos seus educandos como podem ser realizadas interações no momento atual, assim como explicado no seguinte trecho:

Na educação a cibercultura, os professores são agentes catalisadores do processo. Devem promover as interações, incentivando-as por meio da multiplicidade comunicacional, tendo sempre em vista os fundamentos da interatividade. No momento, observa-se que os professores apresentam reações diversificadas, desde os “encantados com estas inovações”, os tecnofílicos, que as incorporam sem uma proposta pedagógica, conduzindo a novos erros e desgastando essa modalidade de ensino, até os que nela não acreditam, os tecnofóbicos (GONÇALVES, 2011, p. 82).

Sendo assim, quando pensamos em possíveis relações existentes entre corpo e tecnologias, podemos concordar com a visão de Santaella (2004) citando três situações básicas: 1) de dentro do corpo para fora dele – conexões permitidas por serviços da informática telecomunicacional, partindo de tablets, notebooks, celulares até alcançar a realidade virtual ou telepresença; 2) movimento que implica fatores considerados de dentro e fora do corpo de maneira simultânea, composto pela exibição de sua aparência – existe devido às possibilidades técnicas como o body modification e o body building, cirurgias plásticas, tatuagens, piercings, esteroides, transformando o corpo; 3) de fora para dentro do corpo – implica próteses e implantes com o intuito de corrigir, ampliar e transformar funções orgânicas que estejam danificadas, ou mesmo criar novas funções.

No entanto, o que mais chama a atenção para o presente trabalho é a primeira relação acima exposta, onde a interação existente entre os indivíduos está cada vez mais dando espaço para a mediação de recursos tecnológicos buscando facilidades e aproximações entre as pessoas, possuindo as características descritas anteriormente.

Contudo, as relações dois e três ilustradas previamente por Santaella (2004) requerem também muita reflexão e discussão na sociedade atual, principalmente, quando pensamos em corpos mutilados, transformados, buscando uma identificação, significado, tribo, desenvolvendo sentimento de pertença a determinado grupo, seja para representar força (como nos casos de tatuagens em determinados locais e com certas figuras), seja em casos de cirurgias plásticas, perfurações, marcações na pele ou mesmo implantes e usos de próteses, o que é debatido no estudo de Domingues e Silva (2008).

Esses corpos descritos anteriormente são replicados na rede, buscando demonstrar para o mundo que eles existem, suprimindo a falta de valorização dessas pessoas, carregando valores e significados muitas vezes intrínsecos que jamais serão entendidos pela sociedade (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011).

Por isso, é necessário que no ambiente virtual se tenha muito cuidado e atenção também com os usuários que utilizam esses corpos como forma de pertencer a algum grupo, tentando demonstrar um interesse e um desejo que possuem no plano físico, mas que só é compartilhado no espaço virtual, fazendo com que a pessoa possa vivenciar diversas identidades que não são as mesmas do mundo real, ou pelo menos não são demonstradas aparentemente devido a uma série de fatores que dependem do contexto no qual o indivíduo está submerso.

Isto é, um indivíduo pode ter vontade de fazer uma tatuagem, interesse em pertencer a algum grupo de pessoas que se automutilam, ou qualquer outro exemplo, entretanto não satisfaz seus desejos pelo fato da sociedade em que vive poder o julgar, ou pelo trabalho que possui, família, dentre outros fatores limitantes que fazem parte do contexto em que o indivíduo vive. Então, essa pessoa passa a buscar e a encontrar no ciberespaço a oportunidade de criar um corpo idealizado por ela, com outros traços de personalidade, tendo a experiência que gostaria de ter no plano físico, mas que acaba não assumindo por algum motivo.

Assim, nota-se que no ciberespaço é possível que um ser humano tenha diversas identidades e, até mesmo, consiga alcançar um anonimato de seu corpo. Contudo, como afirma Cruz (2001), esse anonimato é relativo, principalmente, ligado a algumas questões físicas, pois resquícios da personalidade do indivíduo são contidos, mesmo que de maneira sutil, e assim acabam transparecendo no ambiente virtual.

Esse falso anonimato que os usuários julgam possuir na Internet proporcionam maior tendência em termos alguns abusos éticos, já que o corpo físico está, aparentemente, ausente do ciberespaço, sendo ilustrado por meio de avatares ou figuras que permitem a imaginação de algo, mas nem sempre esse corpo virtual é semelhante ao que temos no plano real. Com isso, Baldanza (2006) ressalta que uma simples conversa pode se tornar um grande problema, já que não sabemos a real intenção do outro usuário, principalmente se ele for um desconhecido.

Sendo assim, podemos perceber que a ausência do corpo físico em interações mediadas acaba permitindo que os usuários assumam, ou ao menos experimentem, outros “eus”, ou seja, o fato do corpo real não estar inserido no ciberespaço possibilita o indivíduo a ter outra identidade nesse ambiente.

Nesse sentido, temos a experiência de que o usuário passa a ser liberado de algumas limitações vividas no plano físico, pois possíveis problemas com a própria

aparência física ser distinta aos padrões de normalidade impostos pela sociedade, ou a falta de mobilidade física, a pertença a uma classe social mais baixa, passam a não ser expostas ou percebidas por outros indivíduos durante a interação mediada em um ambiente ciber (CRUZ, 2001).

Somado ao fato ressaltado anteriormente, temos que a Internet é carregada de recursos atraentes para que os usuários passem a utilizá-la cada vez mais intensamente, sendo que é ainda mais atrativa quando pensamos na permissividade que ela proporciona às interações que ocorrem sem a presença do corpo físico, não apresentando empecilhos e limitações geográficas, por exemplo, já que os indivíduos possuindo o corpo ausente podem estar em diversos locais de maneira simultânea, apresentando maior facilidade de interação com outros usuários sem precisar sair de casa ou romper com barreiras físicas, sociais e geográficas.

Desta maneira, com os recursos propiciados pelos avanços tecnológicos, o ser humano passou a ter a possibilidade de ser mais permissivo no ciber mundo, como indicam Alcântara (2013) e Reis e Pereira (2014), havendo diversos modos de postagens (particular/privada, apenas para amigos, pública, dentre outras) em que o usuário expõe momentos de suas vidas e rotinas para certa população que não se sabe ao certo o que fará com aquele conteúdo, dando início ao processo de visibilidade e, conseqüentemente, de hipervisibilidade na rede.

Alcântara (2013) demonstra certo juízo de valores considerando que a (hiper)visibilidade, pode ser benéfica quando o usuário posta conteúdos “adequados” na rede, tendo consciência acerca daquilo publicado e das conseqüências, de alguma maneira, que sejam positivas. Contudo, esse processo de (hiper)visibilidade pode ser maléfico quando o usuário posta conteúdos “inadequados”, possivelmente sofrendo conseqüências prejudiciais, sendo que a (hiper)visibilidade corrobora com a potencialização da disseminação desse conteúdo e repercussão negativa de uma postagem.

Além dos pontos abordados até aqui, de acordo com Martins (2005), quando estamos utilizando o plano virtual, é possível que tenhamos a possibilidade de experienciar coisas distintas do que realmente vivemos, como opções sexuais diferentes, profissões, classes sociais, nacionalidades, raças, religião, dentre outros aspectos. Com isso, torna-se ainda mais evidente que o ambiente virtual permite a experimentação daquilo que não se é ou, como já citado anteriormente neste

mesmo tópico, daquilo que não se possui coragem de assumir ou realizar no plano físico, devido a alguns fatores limitantes.

Entretanto, é preciso lembrarmos que a possibilidade do indivíduo assumir outras identidades e vivenciar aquilo que não se é, não anula a necessidade de expressão de suas emoções corporais, pois são fatores diferentes e muito utilizados em qualquer tipo de interação (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011).

Com isso, pode-se utilizar como complemento a afirmação de Jaguaribe (1999), sugerindo que a existência do espaço real não é cancelada pelo espaço virtual, mas sim alterada pelo mesmo. Ainda de acordo com esse mesmo autor, sugere-se que a Internet permite a existência de desdobramentos ao indivíduo descorporificado neste espaço.

Portanto, devemos pensar no mundo em que vivemos, considerando todas as significações corporais existentes, seja no espaço virtual ou físico, visto que ambos são reais, merecendo atenção e preocupação, pois nos dias atuais, as pessoas demonstram certos desejos de viverem, sentirem, expressarem, demonstrarem virtualmente aquilo que se tinha impressão de ser possível ocorrer somente no plano presencial, como as relações em geral, sejam elas afetivas, sexuais, conversas simples, troca de informações e contato social como um todo – isso pode ser realizado com pessoas conhecidas ou por meio de novas “amizades”, ampliando assim a rede de amigos virtuais, porém não necessariamente reais e de laços fortes.

Contudo, o que ocorre atualmente e que deve ser visto com cautela é a substituição da convivência no plano físico pelo contato apenas virtual (ALCÂNTARA, 2013), inclusive em ambientes familiares, escolas e universidades (salas de aula), no âmbito esportivo (treinamentos, concentração/reclusão, competições) ou em outros lugares que os indivíduos estão convivendo simultaneamente, mas preferem a comunicação mediada para aproximação e interação com o outro, realizando essas ações como se a intensidade, direcionamento da conversa e contato fossem os mesmos possibilitados pela presença física dos participantes de uma conversa.

Ainda discutindo aspectos relacionados apenas ao corpo na sociedade moderna, temos o surgimento da chamada corrente pós-humana, citada por Gaya (2005), implicando a substituição de algumas “peças” e funções do corpo humano pelo corpo máquina, com a ideia dos seres humanos desenvolverem-se mais,

buscando a eternidade, deixando de lado características simples da própria vida humana, ressaltando a inteligência das máquinas que devem nos substituir.

Esse é um ponto que merece destaque, pois é um pensamento equivocado, já que a máquina não sente e não deve ser capaz de reproduzir exatamente aquilo que sentimos ou expressamos. Nesse sentido, as relações se tornariam ainda mais distantes, os indivíduos ficariam ainda mais dependentes de máquinas, recursos tecnológicos e se tornariam menos humanos, fazendo com que a vida fosse menos valorizada e a tecnologia enaltecida.

É interessante que se tenha o apoio de aparatos tecnológicos para suprimos algumas necessidades geradas pela perda de funções de órgãos essenciais para o desenvolvimento pleno do corpo humano, substituindo falhas provenientes de acidentes ou da própria idade como mostram estudos de Gaya (2005), Domingues e Silva (2008), Paiva e Goellner (2008). Entretanto, isso não pode ser prezado pelos indivíduos, teoricamente, saudáveis que não necessitam de certas alterações no próprio corpo. Isso quer dizer que não devemos buscar nas tecnologias e nas máquinas algo que o próprio corpo humano pode oferecer.

Esses apontamentos realizados até aqui, permitem a realização de uma ponte para o pensamento de que a substituição do corpo está ocorrendo em nossas vidas não só em questões mais comuns, como a substituição de membros amputados ou órgãos com falhas em suas funções, mas também no implante de silicones e próteses em busca do corpo perfeito, ou melhor, do corpo exigido pela sociedade como padrão de beleza, vendo na tecnologia a possibilidade de ser mais aceito em determinados grupos.

Esse fato passa a ser um problema quando pensamos na identidade dos indivíduos, significações do próprio eu e do corpo que possuem. Por isso, os usuários da Internet, por exemplo, buscam maneiras de sanar suas necessidades ou vontades, partindo para ações facilitadas e permitidas no ambiente virtual, como a utilização de falsas identidades, perfis inexistentes e ilusórios (*fakes*), vivendo como alguém que na verdade não o é, assumindo um papel que, teoricamente, não poderia assumir na sociedade física em que vive devido a algum motivo.

É a partir daí que surgem grupos e comunidades online de usuários que se identificam e buscam os mesmos interesses, tendo como consequência a criação de novas manias, gírias, palavreados, abreviações, corpos “avatarizados” (avatars), padrões de inclusão ou exclusão, modismos, rivalidade com outros grupos, dentre

outros fatores que são característicos do desenvolvimento de um homem pós-moderno (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011; ALCÂNTARA, 2013).

De acordo com Carr (2011), o comportamento dessa geração pós-moderna chega a assustar as pessoas que fazem parte de uma outra geração, que, segundo o autor, seria mais moderada, caracterizada por seres conservadores e que receberá outros tipos de estímulos.

Sendo assim, é possível afirmar que as gerações X, Y e Z demonstram distinções em suas condutas, o que permite a delineação de certos momentos históricos e consideração a respeito dos procedimentos que os integrantes de cada uma delas assumem (TAPSCOTT, 2010).

Portanto, a sociedade atual é composta por indivíduos que possuem diferentes experiências, como se estivéssemos em um momento de transição, existindo uma mescla de gerações, como a X (contendo vivências físicas e sinestésicas) e as denominadas gerações digitais ou sem fio, Y e Z, possuindo um comportamento considerado incomum (MOIOLI, 2013), pois é possível termos acesso a uma gama infinita de informações, estarmos conectados a milhões de pessoas, nos comunicarmos com milhares de usuários presentes no ambiente virtual, mas simultaneamente estarmos solitários, isolados em nossos quartos, casas, escritórios, alojamentos, sem qualquer tipo de contato físico com o outro (MCLUHAN, 2002).

Por isso, temos constatado o fato de que as crianças desde cedo estão sendo incentivadas pelos próprios familiares e pela sociedade em geral a utilizarem as redes sociais, pois nascem em um mundo tecnológico atraente, tendo acesso facilitado a essas ferramentas. Esse incentivo sofrido por jovens e crianças pode ser causado por motivos distintos, destacando-se dentre eles: 1) a sociedade atual em que o indivíduo está inserido; 2) o contexto em que vive e suas influências (família, cultura e classe social); 3) inclusão ou modelagem social (o sujeito utiliza as mesmas ferramentas que os integrantes de certo grupo para que não se sinta excluído).

Considerando o cenário de desenvolvimento das novas mídias eletrônicas juntamente com as possibilidades que elas proporcionam aos seus usuários e suas inserções no contexto esportivo, além das alterações geradas aos corpos, às diferentes maneiras de interação e linguagem na vida dos indivíduos, pode-se ressaltar que existe certo relacionamento entre esses fatores, como apresentado no trecho a seguir:

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 (MOIOLI, 2013, p. 73).

Por isso, o ambiente esportivo sofre algumas influências das novas mídias eletrônicas, como já citado até aqui, principalmente quando pensamos em atletas jovens, universitários, em categorias de base, profissionais ou, até mesmo, na iniciação esportiva, já que para as crianças o cenário tecnológico possui recursos muito atraentes, enquanto para os adultos, a ideia de tentar e/ou poder transportar para o ambiente virtual aquilo que sentem no plano real, passa a ser algo visto como curioso e interessante, existindo sensação de certa liberdade por parte do indivíduo.

Sendo assim, torna-se extremamente relevante a compreensão a respeito da função e das implicações das redes sociais e aplicativos de comunicação na vida dos seres humanos, como já explicitado anteriormente, considerando os usuários pertencentes a quaisquer faixas etárias, classes sociais ou “categoria”, por exemplo, necessitando de maior entendimento e explicação sobre os fenômenos que podem ser gerados por meio da má utilização da rede.

3.3 Redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação: intensificação do clicar, postar, curtir, compartilhar, expor

Com o surgimento de novas tecnologias e mídias, o cenário atual é caracterizado por seres humanos conectados a todo o momento em celulares (*smartphones*), tablets e computadores (*notebooks*). Isso significa que novas maneiras das pessoas se comunicarem emergiram, buscando maior sociabilidade e interação.

De acordo com a visão de Montenegro (2010), a Internet e todos os seus recursos são formas de um meio considerado “ativo”, criando um ambiente que pode ser considerado como uma praça pública global, onde os usuários são reunidos por intermédio desses artefatos, tendo possibilidade de participação, discussão, comentários, debates, colaborações, troca de informações, dentre outros aspectos, implicando ampliação de seu mais forte componente que é a interatividade, compartilhamento de informações e participação na rede.

Nesse sentido, como consequência da potencialização do uso das novas mídias, houve deslocamento para o ciberespaço e para outros ambientes considerados pós-modernos, dos ambientes tradicionais como o doméstico (família), a escola/universidade, as equipes esportivas (treinamentos, alojamentos, jogos e competições), a igreja e outros mais, além dos parâmetros, modelos, padrões e até o contato com o outro, gerando alterações de interação e comunicação para a sociedade (MOIOLI, 2013).

Dessa maneira, surgiram as redes sociais com o conceito definido de acordo com a visão de Marteleto (2001), como uma contemplação sobre a ideia de compartilhar valores e interesses, visando a promoção do fortalecimento da rede por meio do compartilhamento de conhecimentos e informações entre os usuários.

Segundo Lievrouw e Livingstone (2010), as novas mídias eletrônicas, que incluem as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, podem ser definidas como elementos que fazem parte do cenário das novas tecnologias de informação, permitindo que os usuários se comuniquem no ambiente virtual, de maneira facilitada por intermédio desses recursos, tendo como consequência um processo de formação de redes, interligando os indivíduos, principalmente, aqueles que possuem semelhança em certas informações ou que se aproximam no que diz respeito aos interesses, peça fundamental para a interatividade.

Com isso, pode-se afirmar que as redes sociais digitais transformaram a comunicação e interatividade da era contemporânea em sistemas dinâmicos, gerando “teias” que visam interligar indivíduos de grupos sociais em redes, alterando toda uma concepção de interação, contato, relações e comunicação (REIS; PEREIRA, 2014).

Conforme estudos de Zywica e Danowski (2008), as redes sociais virtuais são sites onde os usuários criam seus perfis e incluem algumas informações “básicas” de sua vida, como seu nome, idade, formação acadêmica, o que está interessado em buscar na rede, onde trabalha, dentre outras informações, sendo utilizadas por pessoas de diversas idades.

Alguns estudos presentes na literatura, como o de Abreu et al. (2007), Abreu et al. (2008), Lo, Wang e Fang (2005), informam sobre a influência que as redes sociais podem ter na vida das pessoas, englobando indivíduos de diferentes idades de maneiras diversificadas, não se restringindo apenas a um público específico. A

intenção das novas mídias é atingir o maior número de usuários, tendo o objetivo de romper com qualquer barreira, seja ela étnica, cultural, social ou demográfica.

Por conta desses fatos citados previamente, ilustra-se um cenário que demonstra que a partir do momento em que as novas mídias e rede sociais surgiram e se destacaram, a rotina de seus usuários obteve mais preocupações e cuidados a serem levados em consideração, pois criou-se um espaço onde as expressões e ideias podem ser postadas e, a partir deste momento, é quase impossível que seja apagada devido à existência de diversos recursos que possibilitam a comprovação do que foi enviado, mesmo que a postagem seja removida, resultando em um processo irreversível na rede (REBUSTINI et al., 2012).

Sendo assim, além dos perigos já conhecidos sobre as novas mídias e redes sociais, como o aumento nos índices de pedofilia, roubo de identidade (virtual) e invasão de computadores por hackers, passou-se a ter preocupação com fatores, como: a) criação de perfis falsos; b) falta de atenção e concentração com relação a outras tarefas; c) violação e exposição da privacidade; d) conteúdos pejorativos, causando danos psicológicos; e) preocupação e ansiedade com a repercussão que seu *post* terá.

De acordo com o que aponta Alcântara (2013), esse mundo tecnológico, e a imersão nele, fez com que um fenômeno denominado de hipervisibilidade se tornasse frequente na vida dos usuários, pois os indivíduos estão cada vez mais preocupados com quantos “*likes*” ou curtidas terão em seu texto, foto, vídeo ou qualquer outro conteúdo postado na rede. Com isso, existe uma grande preocupação por parte de alguns jovens em serem vistos, mas não se tem limites com relação ao que será postado, pois muitos acabam se expondo para alcançar um status de popularidade.

Contudo, essa fama citada logo acima é altamente relativa, pois ter milhões de visualizações em um *post* não significa que você é uma pessoa popular, conhecida, dentre outros sinônimos para esse termo. Ter milhares ou milhões de seguidores, não está diretamente ligado à questão de popularidade. Talvez, isso não faça com que o usuário seja reconhecido nas ruas ou algo do tipo, ou seja, um indivíduo pode ter a sensação de falsa popularidade proporcionada por meio do ciberespaço, causando algumas implicações como decepção por não ser reconhecido ou valorizado, ansiedade para verificação de quem ou aonde sua postagem irá chegar, dentre outros.

Com isso, é válido ressaltarmos que nem sempre ter muitos amigos nas redes sociais virtuais é uma boa opção, pois com um clique somos capazes de iniciar uma “amizade” com qualquer pessoa do mundo, mesmo que nunca tenhamos nos encontrado. Entretanto, para alguns usuários, essa possibilidade gerada pela Internet e suas ferramentas proporciona sensação de satisfação pessoal, reconhecimento, valorização, aceitação e inclusão social e, até mesmo, de popularidade e poder.

Nesse sentido, não é difícil verificarmos algumas situações de exposição no ambiente virtual com postagens carregadas de conteúdos provocativos, sensuais, eróticos ou mesmo desnecessários, por uma quantidade cada vez maior de usuários, visando alcançar o maior número de sujeitos e, conseqüentemente, de visualizações.

Por isso, Alcântara (2013) ainda coloca que é necessário que as pessoas tenham maior instrução e orientação a respeito do uso da Internet e das redes sociais virtuais, visando evitar algumas situações de cyberbullying e sexting, por exemplo, que podem implicar consequências drásticas na vida de um indivíduo.

Diversas situações podem ser citadas como casos de hipervisibilidade no ciberespaço, nas redes sociais, demonstrando como os usuários agem nesses ambientes visando maior aceitação e inclusão digital ou mesmo buscando fama por meio de seus avatares, o que implica maior vulnerabilidade do usuário.

Ilustrando o cenário descrito acima, pode-se relatar o estudo de Zanetti (2013) a respeito do fantasioso game online chamado Second Life®, em que os participantes criam seus personagens (chamados de avatares ou “bonecos”), mas nem sempre os mesmos carregam características reais do usuário, ou seja, cria-se um avatar que seja agradável e se inclua em alguma ilha ou grupo dentro do jogo.

Então, também existe a ideia de algumas pessoas criarem personagens com as características que elas gostariam de possuir no plano físico, por exemplo, ter tatuagem, ser mais alto, mais baixo, mais magro, mais forte, mudar a cor de pele, dos olhos, do cabelo, e assim sucessivamente, buscando uma possível aceitação facilitada por meio de um avatar, mesmo que ele não tenha suas características reais. Este fato, também ocorre em chats online, salas bate-papo, perfis fakes em redes sociais, dentre outros.

Outras situações que podem ilustrar o desejo dessa juventude em se expor em busca de *likes* nas redes sociais aumentando sua hipervisibilidade são as

postagens de fotos de comida, treinamentos, rotinas e uma série de situações que nem sempre são pertinentes a serem postadas no ambiente virtual. Entretanto, como forma de se autovalorizar e autopromover, algumas pessoas parecem vender seus corpos ou sua imagem por meio do ciberespaço, se expondo em busca da fama ou de uma falsa fama, já que curtidas e *likes* não necessariamente significam popularidade.

O perigo dos usuários postarem fotos, vídeos ou textos com conteúdos provocativos, eróticos e/ou íntimos nas redes sociais ou mesmo enviar para (des)conhecidos é o risco dessa situação ocasionar o sexting, fenômeno que aumenta cada vez mais em diversos países do mundo, principalmente no público jovem, gerando consequências danosas para as vítimas e autores da ação, como apontam os levantamentos e estudos de Safernet (2009), Fernandes (2011), Eisenstein (2013).

Ainda sobre essa exibição que a sociedade atual vivencia, pode-se relatar alguns casos em que figuras públicas, como atletas de elite, cometem equívocos no ciberespaço e acabam sofrendo consequências prejudiciais a eles, como foi o caso de ginastas brasileiros, nadadoras, jogadores de vôlei e de futebol, dentre uma gama imensa de atletas e situações que já ocorreram com esportistas no contexto mundial, seja pela exposição de sensualidade, de sua vida particular, de seu corpo, de um momento, ou por meio de brigas e discussões com torcedores ou com outros atletas.

Sendo assim, devido a modelagem social que vivemos, muitas pessoas agem de maneira semelhante ao comportamento de outros atletas, utilizando mesmas roupas, tendo mesmas atitudes, alterando a linguagem escrita ou mesmo verbal, tudo para que se pareça com seus ídolos ou com atletas de alto rendimento. Contudo, as ações no ambiente virtual também acabam sendo similares, ampliando casos polêmicos e situações desagradáveis, mesmo com aqueles indivíduos que não são tão reconhecidos no cenário nacional e/ou mundial, surgindo casos de sexting, grooming, cyberstalking, dentre outros, em escolas, universidades, no ambiente de trabalho, no esporte de iniciação que nem sempre são expostos nas mídias.

Entretanto, também na visão de Alcântara (2013), a Internet não é apenas uma ferramenta que pode ser mal vista pela sociedade, trazendo somente implicações negativas. O que deve ser destacado é que o ciberespaço é um

ambiente vantajoso, fugaz, extremamente relevante; basta ser utilizado de maneira correta, pois existem usuários que firmam acordos profissionais, trabalham por meio da rede, fixam uma “teia” de amigos e trocam experiências, falam e se aproximam, de certa maneira, de seus familiares, utilizando os recursos presentes no espaço virtual de forma adequada, sem ter preocupações de exposição de seus corpos, da sua vida, de sua privacidade ou rotina, adequando-se à sociedade atual e aos recursos tecnológicos que estão disponíveis para todos, como pode ser visto a seguir:

As mídias digitais, se adequadamente apresentadas e protegidas, podem representar uma oportunidade imperdível para que os criadores de conteúdo prosperem e os consumidores se informem e entretenham (PARRY, 2012, p. 371).

Utilizada de maneira adequada, temos na Internet tudo o que queremos em um único lugar, pois ela hospeda meios que permitem a circulação e troca de informações, comunicação instantânea, interação com outros usuários conhecidos ou desconhecidos, entretenimento, televisão online, filmes, jogos, jornais, revistas, artigos científicos, canais compostos por vídeos, compras, adaptação a locais desconhecidos e conhecimento dos mesmos, dentre outros.

Portanto, quando as novas mídias eletrônicas são utilizadas de maneira sábia, as consequências possuem grande chance de se tornarem cada vez mais vantajosas; porém, como fazem parte de um processo irreversível e necessitam de mais estudos, além de maiores instruções e orientações aos usuários, podem influenciar na vida do homem de maneira positiva ou negativa (LE MOS, 2007; LIPOVETSKY, 2011; GONÇALVES, 2014).

Para ilustrarmos a dependência digital vivida pelos jovens e crianças da sociedade atual, podemos citar novamente o estudo de Falcão (2014), relatando que essa população não saberia lidar com a situação da inexistência de computadores e televisões, já que são viciadas na Internet.

Esse fato também pode ser explicado por essa geração ser denominada como nativos digitais, pois quando nascem já estão imersos em um mundo altamente tecnológico que visa facilitar a vida dos indivíduos, sanando o imediatismo que é característico dessa população, principalmente, por meio do acesso às redes sociais virtuais, sites, blogs, aplicativos de comunicação instantânea, games, dentre

outros recursos, sendo um alarmante para pais e educadores saberem lidar com essa situação e orientar melhor aqueles indivíduos pelos quais são responsáveis.

O estudo de Cardoso e Ferreira (2012) é extremamente relevante pelo fato de ressaltar traços dos perfis da sociedade brasileira atual, principalmente no que diz respeito a crianças e ao público jovem, relatando que o ingresso em redes sociais ou sites de relacionamentos pode ser considerado o mais precoce dentro do cenário mundial, sendo que esses indivíduos acessam as redes por volta de seus 9 anos de idade com autorização dos pais ou responsáveis na maioria dos casos. Além disso, poucos são aqueles que acompanham o que os filhos fazem nesses sites, maximizando situações de vulnerabilidade e risco de crimes virtuais.

Quando passamos a refletir sobre a inserção e os papéis das novas mídias sociais no contexto esportivo, destaca-se a utilização de sites, *blogs*, *fan pages* (páginas em redes sociais), aplicativos, dentre outros recursos com o intuito de atualizar os espectadores a respeito do que está acontecendo, seja de maneira simultânea, em tempo real (durante as partidas, treinamentos, competições e outros ambientes) ou mesmo quando algum fato relevante ocorre.

Para Moiola (2013), tudo o que envolve o contexto esportivo e seus acontecimentos, como as notícias, os programas esportivos, entrevistas coletivas, jogos, contratações, resultados, pode ser seguido pelos usuários por meio da conexão *wireless*, envolvendo recursos como Wi-fi ou dados móveis (3G e 4G), utilizados com auxílio dos smartphones e/ou operadoras de telefonia, estabelecendo relação entre os indivíduos e todo o ambiente virtual citado anteriormente, aproximando cada vez mais os espectadores das modalidades esportivas que acompanham.

Um exemplo de aplicativo que ilustra esse cenário esportivo, inclusive nos jogos universitários, é o “Inter-Araraquara 2015” ou “Inter-Botucatu 2014”, que foram criados pelas Associações Atléticas responsáveis por cada campus em parceria com a empresa organizadora geral da competição, justamente para informar os espectadores ou torcedores a respeito do calendário, horários de jogos, locais das partidas e centros esportivos, classificação das equipes/instituições, resultados, dentre outros detalhes que podiam ser observados por meio dessas ferramentas, trazendo à tona notícias em tempo real sobre a competição realizada entre as UNESP’s. Este fato também ocorre em outras competições, como o JUBs (Jogos Universitários Brasileiros).

Segundo Rebastini et al. (2011) as novas mídias sociais permitem que grupos distintos realizem interações e discussões acerca do ambiente esportivo ou qualquer outra temática hospedada nas mesmas, sejam *blogs*, redes sociais virtuais ou aplicativos de comunicação, fazendo com que os usuários se manifestem, opinem, compartilhem conteúdos, imagens, dentre outras ações naquele local, tendo certa liberdade proporcionada pelo anonimato em alguns momentos pela rede, mesmo que tenhamos recursos capazes de identificar o autor da postagem.

Essa liberdade de expressão e garantia de anonimato possibilita maximização de formas de violência virtual, como afirma Rebastini et al. (2011). Esse fato é comprovado quando pensamos em alguns casos no mundo esportivo em que atletas são desafiados, hostilizados, menosprezados e perseguidos por torcedores rivais ou fãs, que cobram melhores desempenhos em competições.

Para exemplificar alguns casos que já ocorreram no esporte brasileiro, pode-se ressaltar a combinação de resultado realizada pela Seleção Brasileira de Voleibol no mundial de 2010 (BERNARDINHO, 2010), a briga entre um ex-jogador do clube de futebol Vasco da Gama e fotos do mesmo atleta em situação ameaçando cometer suicídio por conta de uma briga com sua namorada (BOECHAT, 2015), acusações e discussões entre comentaristas de programas esportivos tendo a demissão de um dos profissionais como desfecho do ocorrido (MONTES, 2013), membros de torcidas organizadas combinando locais de brigas pela Internet (ESPN, 2014), fotos com teor de sensualidade exibidas em redes sociais resultando em perda de controle sobre o fato por parte do atleta, não sabendo lidar com a situação (BRITO, 2015), fotos de atletas em festas, ingerindo bebida alcoólica, drogas ou realizando sexo com garotas de programa (FRANCESCHINI; WERNEK; ALMEIDA, 2014; CASTRO, 2015), dentre outros momentos que devem ser analisados cautelosamente na sociedade atual.

Além do fato abordado anteriormente, muitos atletas de alto rendimento acabam expondo demais suas privacidades e vidas pessoais no ciberespaço, principalmente por meio das redes sociais virtuais ou interação com desconhecidos, o que acaba tendo por consequência a divulgação de conteúdos considerados privados na rede (como fotos ou vídeos em situações íntimas), sendo vítimas de comentários pejorativos, podendo afetar psicologicamente os atletas para possíveis atuações futuras, principalmente pelo fato desses indivíduos estarem mais expostos

nas redes por serem considerados ídolos, heróis ou ícones para algumas pessoas. Por isso, os atletas deveriam ser melhor orientados quanto ao uso desses recursos.

Refletindo sobre o contexto acima exposto e relacionando-o com o esporte universitário, podemos pensar que os atletas de alto rendimento são, ou deveriam ser, mais monitorados e devem possuir maiores instruções a respeito do uso das novas mídias e redes sociais virtuais por parte das comissões técnicas de seus clubes quando comparados aos atletas universitários, principalmente pelo fato de serem figuras públicas.

Por outro lado, quando pensamos no cenário esportivo brasileiro, nos deparamos com uma realidade em que muitos atletas de alto rendimento e iniciação esportiva deixam de estudar e acabam tendo uma má formação no quesito educacional (MELO, 2010; MELO et al., 2014), o que pode refletir em ações inadequadas no plano real e virtual. Pensando dessa maneira, é fato que isso não deveria ocorrer com jovens universitários devido ao suposto nível de conhecimento dos mesmos a respeito dos desdobramentos de uma postagem na rede, já que esses indivíduos, supostamente, possuem maiores orientações quanto a suas atitudes no plano real e virtual, devendo ter mais consciência sobre suas ações e consequências das mesmas.

Assim, é evidente que necessita-se de maiores orientações e instruções para os jovens brasileiros no quesito redes sociais virtuais, comportamento no ciberespaço, dentre outras atitudes que devem ser refletidas antes de irem para um ambiente “público”, já que mesmo restringindo algo apenas para a visualização de algumas pessoas, nós nunca saberemos o destino que as postagens podem tomar, visto que os usuários podem compartilhar o conteúdo com outros indivíduos, originando o efeito cascata.

Então, nota-se que o ambiente virtual permite uma exposição que pode ser excessiva quando não o utilizamos adequadamente. Portanto, é essencial que campanhas como o “Think before you post” (“pense antes de postar”) aconteçam e sejam divulgadas, demonstrando o que pode ocorrer com os usuários que compartilham conteúdos inadequados ou se expõem no ciberespaço, podendo sofrer consequências graves por toda a vida.

Além disso, devido a essa cibercultura que temos atualmente em nossa sociedade, podendo ser entendida por Zanetti (2013, p. 19) como “[...] a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Ela é o que se vive

hoje [...]”, vivenciando essa era de uma crescente cibereducação, nos reeducando por meio das novas mídias eletrônicas e utilizando-as como facilitadoras da aprendizagem, passando por experiências inovadoras, temos alterações e consequências nem sempre conhecidas pelos indivíduos.

Como forma de demonstrar como nessa era das novas mídias eletrônicas as implicações de uma postagem mal formulada no ambiente virtual podem ser drásticas, podemos citar o caso de empresas que contratam seus funcionários após realizarem uma análise dos seus perfis nas redes sociais, buscando encontrar informações úteis a respeito de características do indivíduo. Além disso, algumas empresas realizam acompanhamento sobre os conteúdos que seus funcionários postam nas redes após estarem contratados, podendo ser um possível motivo de demissão caso exista descumprimento de alguma regra imposta pela empresa por meio de contratos ou acordos.

No esporte, também nota-se um acompanhamento dos perfis dos atletas, cobrando-os para que não postem fotos com bebidas alcoólicas em suas redes sociais virtuais ou páginas oficiais, buscando preservar a imagem do próprio esportista e do clube ao qual o mesmo defende. Geralmente, não devem postar fotos/vídeos em que estejam em festas ou ambientes desse gênero com roupas que contenham o símbolo/emblema da equipe para evitar polêmicas. Essas são regras exigidas nos contratos de alguns times, principalmente daqueles que são considerados mais conhecidos ou maiores.

Outro fato bastante observado no contexto esportivo é a utilização de contas de atletas vinculadas com patrocinadores, existindo exigências contratuais que devem ser cumpridas pelos esportistas, como a postagem de certas fotos, vídeos e textos contendo algo que esteja relacionado com a marca, sendo que geralmente a vinculação de contas de atletas e patrocinadores ocorre com aqueles esportistas e clubes que são vistos como vencedores. Entretanto, não devemos pensar que apenas os atletas saem prejudicados e que eles sofrem por terem suas imagens exploradas, pois os mesmos aceitam se submeter a essas condições devido ao alto retorno financeiro e visibilidade que possuem em troca.

Como forma de instruir e orientar melhor os atletas diante de tantos recursos tecnológicos e da mídia que busca sempre uma postagem polêmica que possa gerar repercussão, surgiram as assessorias aos jogadores e o *media training*, que implicava instrução de como o esportista deveria se portar frente à imprensa,

repórteres, dentre outros, mas que necessitou de certa ampliação em sua área de trabalho visando também orientar os atletas a utilizarem adequadamente as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, evitando polêmicas, desavenças, discussões, postagens mal formuladas que podem ser prejudiciais para a carreira e para o desempenho do atleta.

Por fim, é evidente que as novas mídias eletrônicas, os avanços tecnológicos e o desenvolvimento/aperfeiçoamento das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea somados com o fato de termos uma geração imediatista e imersa no ciber mundo, que por sua vez é extremamente atraente por contar com os mais variados recursos tecnológicos, se tornam cada vez mais influentes no cotidiano da sociedade. Com isso, passamos a ter pessoas mais vulneráveis ao ambiente virtual, buscando maior visibilidade sem refletir a respeito das consequências que uma simples postagem pode conter.

Sendo assim, a educação é diferenciada, bem como os métodos de ensino e aprendizagem, as trocas de informações, a fugacidade de veiculação das notícias, a exposição, o significado e a representação do corpo, as linguagens, a interação e a comunicação, rompendo barreiras geográficas e físicas, aproximando as pessoas.

Portanto, a sociedade em geral e o contexto esportivo passaram por diferentes experiências e implicações relatadas nesse trabalho, sendo que os atletas contam com maiores aproximações e relações com aqueles que eram vistos como fãs em um momento anterior ao atual, ou seja, há aproximação entre o ídolo (a figura pública) e as outras pessoas, sejam elas: torcedores (fãs, rivais, membros de torcidas organizadas e, também, aqueles que são considerados “meros” espectadores), companheiros de trabalho (mesma ou outra equipe), outros esportistas (de modalidades diversas), jornalistas, treinadores, familiares, leigos no assunto, dentre outros.

O que deve ficar claro é que essas relações citadas anteriormente ocorrem em qualquer nível, pois os indivíduos ingressam no ambiente virtual com facilidade e de maneira precoce, tornando-se reféns da tecnologia e de seus objetos, causando implicações para o esporte de alto rendimento, de nível universitário (onde os jovens buscam ser notados e, muitas vezes, visam popularidade, mesmo que seja na rede, não medindo esforços para possuírem curtidas, compartilhamentos, comentários), de atletas amadores, de iniciação esportiva e de lazer.

Por isso, passa a ser de extrema relevância a realização de estudos nessa área tecnológica que envolve o contexto esportivo, já que muitos indivíduos ainda não sabem lidar com a tecnologia que possuem em mãos, muito menos com essa cibercultura, com a cibereducação pela qual passamos, com essa nova era em que vivemos diante de um ciber mundo, submersos no ciberespaço, mal sabendo o que pode ocorrer com aspectos referentes à carreira profissional ou pessoal do atleta, principalmente quando o mesmo não possui qualquer tipo de instrução.

Então, para darmos continuidade neste estudo, no próximo tópico serão abordadas algumas questões referentes aos perigos presentes na rede, passando por pontos que enfatizem os riscos proporcionados à saúde (física, mental, cognitiva e social) dos usuários assíduos e viciados nas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, chegando ao cyberbullying que, por sua vez, potencializa ações de sexting, que é o principal fenômeno a ser estudado neste trabalho.

3.4 Perigos da rede: do vício ao cyberbullying, chegando ao sexting

Nesse tópico serão destacados pontos essenciais para este estudo, abordando o conceito de sexting, suas implicações a vida das pessoas usuárias de redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação que permitam a existência desse fenômeno, ressaltando casos e dados a respeito do tema, citando algumas propostas de possíveis soluções realizadas por autores presentes na literatura.

Contudo, previamente ao apontamento dessas temáticas, é necessário ressaltar a dependência digital dessa geração atual e as origens do sexting, conceituando o cyberbullying e o próprio bullying, por originarem esse fenômeno e estarem intimamente ligados a ele.

A Internet é um mundo repleto de recursos que atraem os usuários a ficarem presos ao seu ambiente, oferecendo a eles aquilo que buscam, sem maiores esforços e, aparentemente, sem riscos. Entretanto, essa situação que era vista como ilusória no ponto de vista da sociedade antiga, e que já é tratada como real na atualidade, pode apresentar desdobramentos como o vício extremo à utilização dos aparelhos, o que mantém os indivíduos conectados a todo o instante, por medo de “perderem” alguma informação postada no ciberespaço.

Essa necessidade em estar conectado a todo o momento gerou doenças jamais imaginadas pela humanidade, onde os artefatos tecnológicos passam a

dominar os usuários, ou seja, retornamos ao pensamento de Gaya (2005) onde a máquina domina o homem, que é seu desenvolvedor, perdendo o controle sobre a situação em que a sociedade se encontra.

De acordo com Eisenstein (2013) os jovens deixaram de viver no “mundo da lua” e passaram a experienciar o “espaço das nuvens”, denominação dada ao ambiente virtual em alguns casos, visto que esse ambiente é mais atraente por sua fugacidade, rapidez, estímulos que facilitam a vida desses usuários, mas que por outro lado também oferece riscos à saúde mental e corporal dos adolescentes, o que pode ser confirmado pelo trecho a seguir:

As tecnologias da era digital, incluindo os aplicativos, *web-sites* e programas da internet, oferecem aos jovens uma perspectiva mais abrangente do mundo à sua volta, se usadas com respeito e cuidado, mas podem se tornar também uma ameaça e oferecer riscos à saúde quando se extrapolam os limites entre o real e o virtual, entre o público e o privado, entre o que é legal ou ilegal “pirateado”, entre o que é informação ou exploração, entre a intimidade e a distorção dos fatos ou imagens “reais”. Saber o que é *cyberbullying*, *grooming*, *sexting*, *messaging* e *texting* e controlar o uso das *webcams*, além de prevenir os problemas da exploração sexual, pornografia e pedofilia *online* e outras tantas ameaças à saúde desta geração digital, deve servir de alerta para a atualização dos profissionais de saúde, nos consultórios e ambulatorios (EISENSTEIN, 2013, p. 62).

Essa citação exposta acima demonstra a preocupação que é necessária termos em relação aos perigos que a rede oferece quando utilizada de maneira inadequada. Essa cautela e atualização citada a respeito do desenvolvimento tecnológico e artefatos gerados pelo mesmo devem estar presentes em pais, educadores, responsáveis, professores e profissionais de todas as áreas, pois vivemos na época dos nativos digitais e se não nos atualizarmos, com certeza seremos “engolidos” pelas próximas gerações e por seus aparelhos altamente inovadores.

Para ilustrar como a maioria das pessoas, principalmente jovens e adolescentes, é extremamente dependente da Internet e dos aplicativos de comunicação instantânea, pode-se citar a notícia veiculada no mês de dezembro de 2015 afirmando que o WhatsApp, um dos aplicativos mais utilizados mundialmente, teria seu uso suspenso por 48 horas no Brasil devido a uma investigação policial (G1, 2015a).

Esta situação gerou polêmica, falta de entendimento, revolta e insatisfação dos jovens, principalmente, pelo fato de que não teriam acesso ao aplicativo,

postando suas indignações por meio de hashtags, comentários e memes¹ em outras redes sociais virtuais, como Facebook e Twitter. Posteriormente, uma liminar foi emitida contra a suspensão, o que gerou alívio por parte dos usuários que ficaram apenas algumas horas sem poder utilizar o aplicativo (BARIFOUSE, 2015; G1, 2015b).

Com relação às doenças e distúrbios que podem surgir diante do uso excessivo de recursos e aparelhos tecnológicos, Hilton (2014) destaca algumas como:

- 1) **Nomofobia** – sensação de aflição, medo, angústia de ficar sem o celular ou longe dele por algum motivo (bateria acabando, esquecer o aparelho em casa, dentre outros);
- 2) **Síndrome do toque fantasma** – falsa impressão de que o celular está tocando/vibrando como se alguma notificação (mensagem ou ligação) estivesse chegando para você;
- 3) **Náusea digital** – desorientação ou vertigem gerada pela interação das pessoas em alguns ambientes virtuais (zoom in e zoom out, por exemplo);
- 4) **Transtorno de dependência da Internet** – usuários que possuem vontade compulsiva em estar conectados à Internet e, mesmo que não tenham nada para fazer naquele ambiente, sentem necessidade em acessá-lo;
- 5) **Depressão de Facebook** – pessoas que sentem um vazio por não terem notificações, curtidas, comentários em seus status e fotos, dando a impressão de que não são populares. Ou então, aqueles indivíduos que se deparam com momentos felizes dos outros na timeline e têm a sensação de não estarem aproveitando a vida;
- 6) **Vício em jogos online** – indivíduos que necessitam de jogos online são compulsivos nesse quesito, pois liberam algumas substâncias que lhes proporcionam sensação de prazer, mas que podem frustrar extremamente o usuário. Além disso, o viciado é aquele que utiliza de maneira irracional os jogos, ficando diante da tela intermináveis horas, se privando de comer,

¹ O meme é denominado por tudo o que os usuários da Internet repetem, ou seja, carinhas são consideradas Memes de Internet, pois é uma ideia propagada através da rede. Os memes podem assumir outras formas, como hiperlinks, vídeos, imagens, websites, hashtags. A propagação dos memes é feita de pessoa para pessoa por meio das redes sociais, blogs, e-mail e outros serviços baseados na web, tendo potencial de se tornar viral.

dormir, estudar, realizar suas necessidades fisiológicas e interagir socialmente;

- 7) **Hipocondria digital** – são aquelas pessoas que sempre pensam que estão doentes, entretanto, buscam na Internet alguns sintomas e acabam achando que possuem a doença a qual leu no ambiente virtual;
- 8) **Efeito Google** – é uma forte tendência nos dias atuais, implicando a retenção de menos informações por parte do cérebro, já que as respostas para tudo estão a alguns cliques, basta acessar a plataforma Google.

Todos esses sintomas citados anteriormente são extremamente perigosos e demonstram a dependência digital pela qual passamos na atualidade. A adrenalina é liberada quando usamos esses aparelhos, tendo o estresse como consequência do uso excessivo, além da potencialização do mau humor e agressividade (G1, 2015c). Além desses riscos à saúde, também temos o erro postural de pessoas que utilizam o notebook e outros recursos, possuindo lesões nas costas, principalmente na região lombar, além de tensão nos ombros e braços.

Somado a esses fatores, os usuários ainda correm o risco de desenvolverem lesões nos olhos que afetam todo o sistema ótico, tumores palpebrais, necessitando da utilização de óculos ou realização de cirurgias para reparar pequenos danos acumulados que geram uma lesão maior. Na China, como o uso de tecnologia ocorre precocemente, aumentaram os casos de crianças que sofrem com miopia; então, foram colocadas barras de ferro nas carteiras das escolas para que os alunos não forcem tanto a visão, mantendo uma distância maior entre o olho e o material que está sobre a mesa (G1, 2015c).

Outro fato que gerou alerta nas pessoas que utilizam em excesso os notebooks, tablets e aparelhos celulares é a posição em que a tela/aparelho se encontra, pois se estiver localizada muito abaixo da linha dos olhos, existe uma pressão na região cervical, gerando um peso e pressão de, aproximadamente, 30 kg na nuca, proporcionando dores no pescoço, cervical e nuca.

Os dedos e seus tendões também sofrem lesões de acordo com o tempo que ficamos nos celulares e computadores. Responder aquela simples mensagem no Facebook, WhatsApp, ações simples e que parecem inofensivas, podem gerar danos graves à saúde dos indivíduos.

Com isso, uma alternativa para empresas que possuem seus funcionários diante dos computadores ou smartphones durante muito tempo, que pode gerar as lesões por esforço repetitivo (LER) é a ginástica laboral, implicando pequenas sessões de exercícios (cerca de 15 minutos), que visam alongar, relaxar e preparar o corpo para trabalhar o necessário sem que sofra lesões, tentando preveni-las.

Quando refletimos a respeito de outros danos gerados pela Internet, como os crimes virtuais, entramos em uma temática muito abordada atualmente, pois o universo virtual é muito atraente para os jovens e crianças, implicando perigos cada vez maiores na rede.

Para relatar essa dependência digital notada nas crianças brasileiras, foi realizado um estudo por Falcão (2014) que concluiu, diante do relato dos sujeitos de pesquisa, que viver sem computador ou Internet seria o fim para essas crianças.

Esse fato é agravado por dados expostos por um vídeo do G1 (2015d), indicando que as crianças brasileiras são as que mais utilizam smartphones e tablets no mundo, sendo que 59% delas possuem um desses aparelhos, além de que 91% das crianças já entraram na Internet antes dos 10 anos de idade. O fato mais preocupante é que 78% delas já possuem perfis em redes sociais, o que muitas vezes não é apropriado, pois o conteúdo indevido no ciberespaço é grande e o acompanhamento realizado pelos pais nem sempre acontece.

Confirmando o que foi ressaltado acima, Cardoso e Ferreira (2012) realizaram um estudo e constataram que o ingresso precoce das crianças brasileiras em sites de relacionamentos, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea é um ponto alarmante, sendo que a iniciação com perfis nessas redes é realizada, aproximadamente, aos 9 anos de idade, enquanto em outros países, essa média gira em torno de 12 e 14 anos. Além disso, o fator preocupante é que 60% das crianças são autorizadas pelos próprios pais ou responsáveis a criar essas contas, porém apenas 38% delas possui acompanhamento por parte dos mesmos, ampliando a possibilidade de vulnerabilidade e crimes virtuais no ciberespaço envolvendo esses indivíduos.

É a partir daí que surgem casos mais graves de crimes virtuais que incluem pedofilia, sequestro, cyberbullying, revenge porn, sexting, fakes, roubo de senhas, dentre uma gama enorme de situações.

De acordo com os dados da 4ª Delegacia de Repressão a Pedofilia, expostos pelo G1 (2015d), é necessário estarmos em alerta, pois 60% das vítimas de pedofilia

possuem idade entre 7 e 13 anos, enquanto 35% das vítimas são crianças com idade inferior a 7 anos. Os autores são, geralmente, homens entre 18 e 40 anos. As consequências desses crimes virtuais são drásticas, trazendo transtornos psicológicos sérios às vítimas.

Então, pensando na questão de outros perigos oferecidos pela rede, entramos na temática dos crimes virtuais, podendo ressaltar o cyberbullying como o fenômeno mais popular entre as pessoas e enfatizado pela mídia, sendo ele um potencializador da probabilidade de outros crimes virtuais, como já indicado previamente.

3.4.1 Bullying, crimes virtuais e o cyberbullying

Como já relatamos aqui, a rede permite com que aos usuários possuam certo anonimato ao utilizarem alguns recursos da Internet, o que pode ser visto como uma falsa impressão de anonimato, pois existem meios que possibilitam a descoberta do número de IP dos computadores (essa é a identidade do aparelho, o que é similar ao próprio documento de identidade de um ser humano, variando de máquina para máquina) de quem realizou determinadas ações. Entretanto, esse fato implica maior permissividade para que alguns abusos éticos sejam realizados de maneira frequente no ciberespaço.

É a partir desse ponto que passamos a destacar a ocorrência dos crimes virtuais, já que há maior propensão de envios e compartilhamentos de falsas mensagens, invasões “demasiadas” de privacidade tanto em sistemas pessoais quanto públicos, roubo de contas, pornografias indesejadas, pedofilia, proliferação de vírus, dentre outros fatores como o sexting, a pornografia de revanche ou pornografia de vingança (revenge porn), cyberbullying, fakes, resultando em danos a certos usuários da rede.

Assim, Baldanza (2006) sugere que um simples bate-papo entre usuários desconhecidos ou a troca de informações e documentos pode resultar em enormes problemas, principalmente se o outro indivíduo estiver “mal-intencionado”.

Devido a ações inadequadas na rede e situações em que os indivíduos possam expor suas intimidades no ciber mundo ou no plano físico, ocorrem perseguições por meio de atitudes e postagens de outras pessoas com o intuito de

causar danos a um sujeito, o que pode ser considerado bullying e/ou cyberbullying, dependendo das situações pelas quais as vítimas passam.

O bullying pode ser considerado um fenômeno decorrente de atitudes que contenham discriminações a um indivíduo ou grupo, variando em níveis de intensidade com que o fenômeno pode ocorrer, possibilitando o surgimento de danos aos envolvidos com essas ações (MORÃO; VERZANI, 2015). As ações de bullying ainda são contidas de comportamentos cruéis onde a pessoa considerada mais forte, ou poderosa, visa o próprio divertimento e prazer por meio de brincadeiras que intimidam e maltratam as vítimas de maneira indireta ou oculta (FANTE, 2005).

O que é necessário que se tenha conhecimento é que para alguma ação ser caracterizada como bullying, a vítima deve sentir-se ofendida, intimidada ou agredida, ou seja, o simples fato de um indivíduo ser apelidado, não necessariamente implica um caso de bullying, pois esta ação nem sempre carrega más intenções, visto que a pessoa pode gostar do apelido e utilizá-lo, tornando evidente que o olhar para esse fenômeno deve ser cauteloso, não havendo intervenções equivocadas (MORÃO; VERZANI, 2015).

Além disso, alguns fatos isolados como brigas, agressões verbais ou físicas, brincadeiras, dentre uma gama de situações, não fazem parte do universo que pode ser considerado bullying, visto que esse fenômeno é caracterizado por ações mal-intencionadas realizadas frequentemente. Entretanto, esses casos também necessitam de cuidados, preocupações e intervenções pontuais em relação aos envolvidos (SANTANA, 2013).

De acordo com Lopes Neto e Saavedra (2003), há dois tipos de atitudes referentes aos casos de bullying, denominadas como ações diretas e indiretas. Quando pensamos nas agressões diretas, temos implicações físicas (socar e chutar, por exemplo) e verbais (insultar, xingar e apelidar). Com relação às ações indiretas, notam-se atitudes que implicam criações de histórias negativas, ameaças, exclusões, pressões e atitudes que possuem o intuito de gerar danos à vítima em seu ambiente de convívio social.

No estudo de Morão, Schiavon e Machado (2011), evidencia-se ainda o fato do isolamento social que alguns esportistas expõem aos outros companheiros de profissão, visando causar danos físicos e/ou psicológicos nas vítimas, buscando demonstrar maior poder e controle dentro do grupo.

Pensando nos sujeitos que podem estar envolvidos com o bullying, Botelho e Souza (2007) categorizam esses indivíduos como:

- Autores/agressores – são os sujeitos que praticam o fenômeno do bullying contra outros indivíduos, sendo que esses agressores são considerados mais fortes, populares ou influentes no grupo, buscando a difamação e humilhação de terceiros;
- Alvos/vítimas – são as pessoas que sofrem o bullying, geralmente consideradas mais fracas que seus agressores, menos influentes, inseguros, com menor popularidade no grupo e dificuldade de relacionamentos, além de serem considerados, muitas vezes, fora dos “padrões” (muito baixos, altos, com sobrepeso ou obesidade, demasiadamente magros, etc.), apresentando passividade às agressões;
- Alvos/autores – são os indivíduos que sofreram bullying e passaram a praticar esses atos com outras pessoas, tentando direcionar as ofensas e agressões a alguém que seja mais vulnerável, tirando o foco de si e transferindo-o para outra vítima, deixando de ser alvo e tornando-se agressor;
- Testemunhas/espectadores – essa categoria nem sempre é vista como relevante, entretanto sua importância é imensa nos casos de bullying, pois esses indivíduos são aqueles que estão presentes no local da ação, porém são omissos e não interferem, na maioria das vezes, por medo de serem possíveis alvos futuramente. Os espectadores podem tomar alguma atitude, evitando ações de bullying, buscando defender as vítimas, mas essas atitudes são raras.

Sendo assim, ao refletirmos acerca do cenário esportivo, nota-se que este é um contexto em que a ocorrência do bullying é propícia, principalmente pelo fato de alguns atletas necessitarem da demonstração de autoafirmação e poder dentro do grupo, tornando-se agressores. Esta situação é ainda mais potencializada em modalidades coletivas, já que os esportistas “brigam” por posições, podendo gerar ações negativas na equipe, ou ainda por passarem grande parte do tempo juntos, em ambientes de concentração, alojamentos, viagens, treinamentos, dentre outros locais que possibilitam o surgimento desse fenômeno.

Para ilustrar o fato citado anteriormente, podemos analisar o estudo de Verzani, Schiavon e Machado (2011) onde os autores apresentam dados que

demonstram que jovens atletas de futebol indicam os locais de maior convivência como alojamentos, vestiários e ônibus como ambientes em que os esportistas não gostam tanto de estar, devido à maior propensão de ocorrência de bullying. Alguns atletas ainda relatam o fato de refletirem sobre um possível abandono da modalidade esportiva, por causa desse mesmo fenômeno, implicando instabilidade psicológica, social e, até mesmo, física, o que também é relatado em estudos de Bara Filho e Garcia (2008), como principais fatores para o abandono da carreira esportiva.

Em uma pesquisa realizada por Morão, Schiavon e Machado (2011), jovens futebolistas relataram que a ocorrência do bullying no contexto esportivo é comumente manifestada por meio de ofensas, agressões, intimidações, ameaças e provocações para brigas, fazendo parte da rotina dos atletas o enfrentamento dessas ações.

Portanto, é extremamente importante que intervenções sejam realizadas adequadamente, de acordo com cada grupo de atletas e com as situações que surgem, principalmente, quando pensamos nos aspectos psicológicos, visando trabalhar os atletas para superarem seus problemas e buscarem o cumprimento de suas metas. Se intervenções pertinentes não forem realizadas, corre-se o risco dos atletas envolvidos com o fenômeno bullying, desenvolverem problemas de autoestima, queda no desempenho esportivo e dificuldades com o manejo de suas emoções, incluindo o estresse, acarretando danos no contexto do esporte e fora do mesmo (BRANDÃO; MACHADO, 2008; MORÃO; VERZANI, 2015).

Obviamente, o uso das novas tecnologias também influenciou as ações de bullying, dando origem a uma nova categoria, o cyberbullying. Pensando a respeito desse fenômeno, temos que o mesmo é considerado como ações de bullying realizadas no mundo virtual, tendo mediação de artefatos tecnológicos para a ocorrência e disseminação dos atos, ampliando a divulgação e fugacidade do conteúdo (DEL PERAL; NAVARRO, 2015). Além disso, de acordo com a visão de Belsey (2005), o cyberbullying busca causar danos psicológicos nos alvos das ações, seja uma única pessoa ou um grupo como todo.

Um ponto importante a ser citado, contribuindo para melhor caracterizar e diferenciar o cyberbullying do próprio bullying, é que ações ofensivas contra um usuário podem surgir no mundo virtual e não necessitam sofrer repetições para serem consideradas como cyberbullying (MORÃO; VERZANI, 2015).

Na visão de Hernández e Solano (2007), o fenômeno do cyberbullying pode ocorrer por meio de duas formas, sendo a primeira denominada por ações de bullying realizadas no plano físico e realocadas para o ambiente virtual, enquanto a segunda maneira caracteriza-se pela perseguição destinada a algum usuário da rede utilizando as novas tecnologias, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, dentre outros recursos, sendo que previamente não deve ter ocorrido qualquer tipo de agressão no plano virtual ou físico.

Morão e Verzani (2015) ainda salientam um fato alarmante a respeito do cyberbullying, indicando que esse fenômeno é pouco estudado no ambiente esportivo:

[...] por ser um fenômeno relativamente “novo”, o cyberbullying não é uma temática muito abordada em pesquisas relacionadas com o esporte, assim como o bullying, porém as publicações de trabalhos a respeito deste tema ocorrem, na maioria das vezes, apenas no ambiente escolar, deixando de considerar situações que possam estar presentes no esporte, desde os níveis mais básicos voltados para o lazer ou iniciação esportiva até alcançar o alto rendimento (MORÃO; VERZANI, 2015, p. 9).

Além disso, nota-se que o cyberbullying é um fenômeno cada vez mais frequente, principalmente, pela facilidade da criação de perfis e contas em aplicativos de comunicação instantânea e redes sociais virtuais, acesso a diversos conteúdos inadequados no ciberespaço e anonimato para a realização de algumas ações (falso anonimato).

No contexto esportivo, o fato relatado anteriormente também é verídico quando pensamos que as novas tecnologias e seus recursos, implicaram aproximação no contato entre torcedores e atletas, sejam eles pertencentes ao esporte de qualquer nível (iniciação, amador, universitário, alto rendimento), sendo que os usuários estão separados apenas por telas, possuindo comunicação mediada, o que acarreta em situações imprevisíveis no ambiente virtual, podendo resultar em casos de cyberbullying entre os agentes envolvidos, partindo de torcedores e tendo atletas como alvos, ou o contrário.

Ainda com relação ao cyberbullying no cenário esportivo, Morão e Verzani (2015), evidenciam que se um atleta for vítima desse fenômeno, conseqüentemente, pode desenvolver sentimentos de medo e insegurança dentro da própria equipe, tendo dificuldade em manejar suas emoções e o estresse, como já citado anteriormente.

Por sua vez, o fato descrito acima, pode gerar danos e perdas na concentração, atenção e foco durante uma única partida ou todo um campeonato, fazendo o atleta apresentar preocupações externas que acabam ultrapassando o contexto esportivo e prejudicando a performance do jogador, tanto no desenvolvimento/aperfeiçoamento de suas habilidades, quanto na aprendizagem de um novo gesto, afetando o rendimento e realização da tarefa final (MORÃO; VERZANI, 2015).

Deste modo, um esportista que apresenta dificuldade em manejar momentos de estresse possui tendência gradual em enxergar algumas demandas como debilitantes, gerando interferências que prejudicam o desempenho por meio de problemas comportamentais, ocasionando alterações nos níveis de ansiedade, tensão muscular, atenção e autoestima (WEINBERG; GOULD, 2008).

Além disso, refletindo sobre os indivíduos envolvidos com bullying e cyberbullying, Eslea e Rees (2001), Rolim (2008), Morão, Schiavon e Machado (2011) e Verzani, Schiavon e Machado (2011) indicam que tanto os autores quanto os alvos desses fenômenos podem sofrer diversos danos, sendo que os agressores, geralmente, passam pela sensação de vergonha e culpa devido às suas atitudes inadequadas, além de possivelmente serem punidos judicialmente. Já o efeito gerado nas vítimas, implica comumente danos psicológicos irreversíveis, passando por alterações comportamentais e de estado de humor, além de sofrerem exclusão digital e social, sentimento de insegurança, medo e vergonha, fortes dores de cabeça, resultando na exclusão da conta nas redes sociais virtuais, chegando à depressão e, muitas vezes, acarretando o suicídio.

Ainda com relação aos indivíduos envolvidos com o cyberbullying, é válido ressaltar o grupo dos espectadores, que nem sempre é considerado relevante; entretanto, deve ser visto com cautela, pois participa das ações desse fenômeno de maneira direta ou indireta.

Para melhor compreensão acerca dos espectadores ou testemunhas de cyberbullying, essas pessoas podem ser categorizadas por meio da seguinte subdivisão:

- Espectadores Ativos: são indivíduos que agem após verificarem qualquer atitude relacionada com cyberbullying, sendo uma ação “positiva” (por exemplo, excluir ou denunciar o conteúdo) ou “negativa” (compartilhar a

postagem com sua rede, realizar comentários que enfatizem o ato de cyberbullying);

- Espectadores Passivos: pessoas que não tomam uma atitude quando observam uma ação característica de cyberbullying, o que é explicado pelo possível medo desses indivíduos tornarem-se as próximas vítimas desse fenômeno.

Portanto, é necessário que tenhamos maiores informações, orientações e tomemos atitudes quanto a ações referentes ao bullying e/ou cyberbullying, principalmente pela potencialização do uso das novas mídias, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, tanto pela sociedade em geral, quanto pelos atletas de todos os níveis. Com isso, é válido que sejam ressaltados os perigos e implicações da rede quando utilizada inadequadamente.

No esporte, é preciso que um trabalho de instrução seja realizado pelas comissões técnicas, treinadores e demais envolvidos nesse contexto, visando que os atletas sejam melhor orientados, evitando polêmicas e exposições “indevidas”, o que causaria queda na performance e alterações negativas na vida dos jogadores dentro e fora do esporte. A intenção da melhor instrução aos atletas resume-se em orientar os mesmos para que utilizem a rede de maneira assertiva.

Por fim, é válido destacar que o cyberbullying é o crime/perigo mais citado e conhecido pela população, porém outros ocorrem por meio da rede, tornando o ciberespaço um local de risco quando utilizado com más intenções, surgindo outros crimes virtuais e implicações, como o sexting, que será abordado a seguir.

3.4.2 O sexting

Um dos fenômenos mais graves e que, atualmente, vem se destacando, é o *sexting*, emergindo e sendo potencializado pelo uso intenso, desenfreado e inadequado das novas mídias e tecnologias de comunicação (BAUMGARTNER, VALKENBURG, PETER, 2010; FERNÁNDEZ, 2013). Este fenômeno está relacionado com o compartilhamento de conteúdo erótico, íntimo, sensual e provocativo como prova de fidelidade, autopromoção nas redes sociais, entre usuários conhecidos e/ou desconhecidos, buscando um falso status e

“fama”/popularidade na sociedade, o que é buscado por várias pessoas no ambiente virtual (ZYSMAN, 2014).

O sexting ainda pode ser definido como a prática do envio de conteúdo (textos, fotos ou vídeos) excitante por meio de notebooks, celulares e smartphones em redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea. Geralmente, o conteúdo possui o corpo de uma pessoa em determinada situação com conotação sexual e é enviado a outra pessoa. Ressalta-se ainda que o sexting também ocorre quando outros indivíduos reenviam o conteúdo que receberam, sendo autores de sexting (FERNÁNDEZ, 2013).

Existe certa diferenciação realizada por algumas pessoas entre sexting e *sexcasting*, ambos relacionados com conteúdo sexual (sugestivo ou explícito): o primeiro está ligado apenas com fotos via celular e smartphone, enquanto o segundo relaciona-se com vídeos. Contudo, nos dias atuais, a denominação de sexting também abrange vídeos, então não se faz necessária essa divisão de conceituação. É como se o sexting, ao utilizar vídeos, fosse considerado uma forma de *sexcasting* (FERNÁNDEZ, 2013).

Além disso, também existe a possibilidade de *webcasting* que é a transmissão de imagens diretas da webcam, sendo que se o conteúdo for de cunho erótico, temos novamente casos de sexting.

Pensando nas possíveis consequências do sexting encontra-se fatores como a ansiedade, depressão, o suicídio, lesão ao direito à intimidade, desenvolvimento de medo, angústia, multas aos autores, corrupção de menores, sextorsão (chantagem ou extorsão) cyberbullying, grooming, questões com privacidade e segurança física, dentre outros distúrbios e implicações (FERNÁNDEZ, 2013). Pelo fato de ser um fenômeno recente, sem muitos trabalhos relacionados e sem maiores estudos quanto às suas implicações para as vítimas e outras pessoas de seus convívios, torna-se necessária maior preocupação e atenção de todos para com ele.

O esporte não está isento dessa realidade, pois os atletas ficam vislumbrados pela “fama” que possuem e acabam cedendo a algumas situações, esquecendo que são figuras públicas e podem influenciar pessoas de todas as idades a seguirem seus exemplos, principalmente, quando trata-se daqueles que atuam no alto nível.

Alguns casos de sexting com atletas já foram notícias de destaque nas mídias, principalmente, quando essas celebridades acessam sites de relacionamento e são iludidos por uma pessoa que está gravando tudo o que está

sendo escrito e mostrado por meio de imagens (geralmente utilizando a webcam). Ao encerrarem a conversa, as imagens do atleta já estão na rede para que todos possam acessar, podendo ser prejudicial à sua carreira, interferindo de maneira direta tanto no seu ambiente profissional, quanto no pessoal, envolvendo fatores que vão além da exposição de sua imagem.

Todas as pessoas que estão inseridas no ambiente virtual podem ser vítimas e autores de sexting em uma rede de anonimatos. O sexting é um fenômeno recente que causa muita preocupação devido à possibilidade de maximizar a pornografia infantil, podendo ser conceituado como a junção da palavra sex (sexo) e *texting* (troca de textos e imagens pelo celular) ou sexual messaging (mensagem sexual) (CONTE; ROSSINI, 2010; EISENSTEIN, 2013; FERNÁNDEZ, 2013; ZYSMAN, 2014).

É válido ressaltar que com os avanços tecnológicos o número de fotos e vídeos com conteúdos eróticos e pornográficos aumentaram, resultando em ampliação da denominação a respeito de sexting, que passou a englobar essas práticas também (envio e compartilhamento de fotos e vídeos com conteúdos provocativos), sendo que a imagem pode ser produzida pelo remetente que fotografa ou filma seu próprio corpo ou por outra pessoa que grava certos momentos, cenas ou situações e compartilha com demais indivíduos, sem a autorização da pessoa exposta no texto, na imagem ou no vídeo (FERNÁNDEZ, 2013).

As mensagens consideradas como sexting podem ser enviadas por meio de aplicativos que permitam comunicação entre os usuários e redes sociais, além de blogs que contenham esse conteúdo, sendo que os textos, fotos ou vídeos são disseminados com muita rapidez por meio de conexões como frequências de rádio, Bluetooth, Wi-Fi, dentre outras, fazendo com que não se tenha ideia de onde aquele conteúdo partiu e qual proporção irá tomar.

Em seu estudo, Conte e Rossini (2010) apontam pesquisas que demonstram que os dados sobre sexting são alarmantes, pois em uma pesquisa realizada nos EUA em dezembro de 2008, 20% dos jovens entre 13 e 19 anos afirmaram já ter enviado imagens de si próprio, nu ou seminú, por meio do celular, sendo que 33% das pessoas com idade entre 20 e 26 anos também indicam já ter realizado essa ação.

Os mesmos autores ainda trazem dados sobre o cenário brasileiro, afirmando que o sexting é o fenômeno mais recente no país. Entretanto, a Safernet (SAFERNET, 2009), que é uma ONG de defesa dos direitos humanos na Internet, realizou uma pesquisa em 2009 com uma amostra de 2525 jovens brasileiros, onde 12% admitem já ter publicado algum tipo de foto íntima na Internet, tanto por meio de aplicativos de celulares quanto pelas redes sociais. Além disso, destacam alguns casos que foram expostos na mídia, porém rapidamente esquecidos pela população (SAFERNET, 2009).

Segundo Ferreira e Oliveira (2014), o sexting é considerado crime no Brasil, enquadrando-se, principalmente, na realidade de abuso sexual e difamação através do uso da Internet. As leis necessitaram de mudanças, pois houve aumento dos crimes sexuais relacionados com as redes sociais e aplicativos, expondo de maneira explícita as pessoas envolvidas nos textos, fotos ou vídeos, que são característicos do sexting.

Ainda no Brasil, no ano de 2013, entrou em vigor uma lei contra os crimes virtuais, principalmente no combate ao sexting, cyberbullying e pedofilia. Essa lei é conhecida como “Lei Carolina Dieckmann”, devido a um caso pelo qual a renomada atriz brasileira vivenciou, tendo seu computador invadido e suas fotos, em situação íntima, divulgadas na Internet em 2012 (G1, 2012; G1, 2013; WIKIPÉDIA, 2015).

A Lei “Carolina Dieckmann” (lei 12.737/2012) ainda sofre com alguns pontos que a deixam confusa e que permitem a má interpretação dela diante de alguns casos, possibilitando que surjam espaços para que as punições aos indivíduos, autores de crimes virtuais, sejam contornáveis, tornando essa lei ineficaz (WIKIPÉDIA, 2015).

A confusão e polêmica quanto a lei citada acima é um fato confirmado pela matéria exposta pelo G1 (2012) a respeito do caso da atriz que foi vítima de ciberagressores, possuindo como título “Lei ‘Carolina Dieckmann’ só vale para PCs protegidos, diz advogado”, o que gera espaços permitidos pela própria lei para que criminosos digitais consigam reverter uma situação a seu favor, visto que invadir um dispositivo que não esteja protegido não é considerado crime.

De acordo com a Lei 12.737/2012, os criminosos virtuais que invadirem outras máquinas, produzirem, oferecerem, venderem, compartilharem ou difundirem programas computacionais que causem danos, podem ter que cumprir uma pena de até um ano de prisão. Já os usuários que invadirem dispositivos com o intuito de

obter imagens ou textos da vítima em questão, são punidos com uma multa e pena de seis meses a dois anos de prisão (G1, 2012).

A intenção da Lei “Carolina Dieckmann” é tentar evitar que exista maior disseminação de vírus em computadores e celulares, códigos maliciosos que permitem o roubo de senhas e perfis em determinadas redes, evitar a invasão de dispositivos e buscar a punição dos indivíduos que agiram como agressores ou atores de ações danosas no ciberespaço.

Contudo, o sexting não é apenas um vilão na vida dos usuários das redes. Uma pesquisa realizada com 870 indivíduos norte-americanos com faixa etária entre 18 e 82 anos, indicou que casais que praticam sexting possuem maior satisfação sexual e afetiva no relacionamento. A pesquisadora responsável por esse estudo relata que muitas são as campanhas negativas sobre o sexting, porém não se reflete acerca do fato deste fenômeno melhorar a relação entre o casal, incrementando a intimidade e colaborando com a comunicação de maneira mais aberta entre os envolvidos (G1, 2015e; URBIM, 2016).

Pensando a respeito das pessoas que estão envolvidas com o sexting, podemos tratá-las por meio de categorias semelhantes e, ao mesmo tempo, um pouco distintas daquelas citadas no cyberbullying. Para descrever, de maneira mais compreensiva, a subdivisão dos indivíduos envolvidos com sexting, pode-se pensar em sujeitos que são:

- Autores/agressores: as pessoas consideradas autoras de sexting são aquelas que cometem os atos contra outros indivíduos, podendo ser subdivididos em dois grupos, de acordo com a intencionalidade do ato. Esses dois grupos são: 1) autores diretos – são aqueles que enviam um conteúdo característico de sexting de maneira intencional, sendo precursor da ação ou agindo ofensivamente, buscando difamar, humilhar, agredir, causar danos à pessoa exposta; 2) autores indiretos – pessoas que não possuem más intenções, não se preocupando com o conteúdo, buscando compartilhar o material sem refletir sobre o ato, não imaginando o que pode estar causando à pessoa exposta.
- Vítimas/alvos: esse grupo de pessoas é formado por indivíduos que sofrem ou sofreram o fenômeno sexting. Assim como o grupo dos autores, este também pode ser dividido em dois subgrupos: 1) vítimas propositais – são os sujeitos que, intencionalmente, postam na rede ou enviam para alguma pessoa qualquer tipo

de conteúdo de si que caracterize o sexting, devido a distintos motivos; 2) vítimas sem intenções – implicam aqueles indivíduos que tiveram seus conteúdos característicos de sexting divulgados, entretanto, sem o consentimento dos mesmos. Isto é, a pessoa teve seu aparelho invadido e seus textos, fotos ou vídeos compartilhados.

- Espectadores/testemunhas: esse grupo é composto pela maior parte das pessoas, pois são os indivíduos que recebem o conteúdo de sexting, o observam e possuem acesso. Contudo, também pode ser subdividido em duas outras categorias, de acordo com as ações tomadas: 1) espectadores ativos – são as pessoas que, de alguma forma, interferem na ação, de maneira positiva ou negativa, ou seja, após observarem conteúdos de sexting, quem age positivamente, toma a decisão de denunciar a postagem para a rede, para a polícia, elaborar comentários contrários, dentre outras atitudes que busquem ser opostas a ações de sexting. Por outro lado, os indivíduos podem agir negativamente, curtindo a publicação, compartilhando e disseminando o conteúdo, elaborando comentários que apoiem o autor/agressor da ação, acarretando na potencialização do fenômeno; 2) espectadores passivos – esse grupo é caracterizado pelas pessoas que observam um conteúdo de sexting, mas não tomam maiores atitudes, como se aquilo não o atingisse de nenhuma forma.

Desse modo, fica mais clara a compreensão de quem são os indivíduos envolvidos nas ações do fenômeno do sexting, sendo que os mesmos podem apresentar diversas atitudes e intencionalidades que os diferem uns dos outros.

Outro ponto importante é a existência de uma categoria de envolvidos com o sexting caracterizada por máquinas, como é o caso dos “vírus”, os quais podem invadir smartphones e notebooks, acessam o conteúdo dos mesmos e enviam este conteúdo para alguém que pode disseminar na Internet fatos e fotos que podem causar constrangimentos ao proprietário do dispositivo eletrônico.

As consequências para autores e vítimas de bullying, cyberbullying e, conseqüentemente, de sexting podem ser diversas, pois o agressor/autor pode responder por crime contra criança ou adolescente, abuso sexual, difamação da imagem, dentre outros que caracterizem uma punição judicial ao infrator. Além disso, os autores podem sofrer futuros danos psicológicos que implicam desenvolvimento de culpa e vergonha sobre suas ações passadas, enquanto as

vítimas de sexting podem ser afetadas por uma gama de fatores, desenvolvendo sentimento de vergonha perante a sociedade ou grupo de amigos, acarretando depressão, dores de cabeça, exclusão dos perfis nas redes sociais, intimidação, ameaças e, até mesmo, suicídio, como já relatado em alguns casos (ESLEA; REES, 2001; ROLIM, 2008).

Sendo assim, é extremamente relevante que estratégias sejam traçadas com o intuito de prevenir e conscientizar as pessoas a respeito dos perigos do sexting, da exposição da imagem de si e do seu corpo em determinadas situações e as consequências que podem existir de acordo com um ato não tão refletido. Por isso, é essencial a existência de canais como a Helpline BR (orienta usuários sobre os riscos no mundo digital e permite a comunicação, por chat ou e-mail, de vítimas de crimes virtuais com uma equipe de psicólogos) e campanhas como a “Think before you post”, visando evitar casos de sexting e outros crimes virtuais.

3.5 Sexting e seus bastidores: o que temos e o que fazemos com ele?

Neste tópico, serão ilustrados alguns dados a respeito do fenômeno do sexting na sociedade em geral, incluindo o contexto esportivo, visando entender o que existe atualmente sobre essa temática e o que é feito em relação a esse fenômeno.

Alguns levantamentos realizados pela Safernet no ano de 2013 sobre o sexting, disponíveis no site *safernet.org.br*, apontam que os números de vítimas dobraram em relação ao ano de 2012. Em outro estudo, essa mesma ONG indica que 20% de um total de 2834 jovens brasileiros já receberam conteúdos característicos de sexting em seus celulares, sendo que 6% dos mesmos repassaram para seus amigos.

Buscando verificar quem são as principais vítimas, a Safernet revela que os principais alvos são garotas (77,14%) sendo que aquelas que pertencem a faixa etária de 13 a 15 anos são vítimas em 35,71% dos casos, devido a serem “facilmente” convencidas por seus amigos(as) ou desconhecidos a realizarem tal ação, seguidas pelas mulheres de 18 a 25 anos, com um total de 32,14%, as quais justificam esse comportamento devido ao número de acessos que suas imagens irão possuir, buscando “status” entre seus seguidores, ou realizam essas ações como prova de amor e fidelidade aos seus parceiros (namorados e maridos, por exemplo).

Com o intuito de ilustrarmos casos de sexting no cenário mundial, enfatizando alguns episódios envolvendo brasileiros, seja no esporte ou fora dele, podemos verificar algumas ocorrências desse fenômeno sofridas por figuras públicas que foram destacadas na mídia.

Primeiramente, voltamos a ressaltar o caso da atriz Carolina Dieckmann, que teve seu aparelho invadido. O autor do crime roubou 36 fotos e divulgou o conteúdo na Internet. O caso ocorreu em 2012 e é muito conhecido, pois seu desdobramento implicou a criação da Lei 12.737/2012, que carrega o nome da própria atriz. A lei, como já explicado aqui, visa punir o indivíduo que invadir qualquer tipo de aparelho tecnológico protegido e divulgar o conteúdo (G1, 2013).

Um acontecimento mais recente enfatizado pela mídia foi a divulgação de fotos íntimas do ator Stênio Garcia e sua esposa (Marilene Saade). Segundo as vítimas, as fotos foram tiradas com o intuito do próprio casal analisar seus corpos e enviar o conteúdo para a nutricionista de ambos, visto que eles apresentariam uma peça teatral dentro de alguns dias. Este caso ocorreu em outubro de 2015, sendo que o casal diz não saber quem pode ter invadido e divulgado as fotos que estavam no celular, além de afirmar que as mesmas já foram excluídas. Marilene e Stênio desejam punição ao culpado e pedem que as fotos parem de ser divulgadas, pois causa danos a terceiros, visto que a mãe de Marilene passou mal ao saber da notícia (BOECKEL, 2015).

O casal ainda afirma ter sofrido fortes julgamentos, insultos e ofensas por meio das redes sociais virtuais, como o Twitter. Marilene, que parece ter se incomodado mais com a divulgação das fotos, relata que teve sentimento de estupro ao ver o vazamento do conteúdo. O evento ainda segue sem um autor principal, apenas sendo investigado para que se tenha uma conclusão e punição ao agressor (BOECKEL, 2015).

Pouco antes do caso de Stênio Garcia, em julho do ano de 2015, a atriz Laura Keller também teve alguns vídeos divulgados, sendo que ela estava em momentos íntimos com seu marido. A atriz afirma que invadiram seu celular, mas não sabe quem pode ter divulgado as imagens, entretanto deseja punição ao agressor (G1, 2015f).

Diversos acontecimentos ocorreram com outras celebridades no cenário mundial, como em 2007 o da socialite Kim Kardashian juntamente com o rapper Ray J., sendo que Kim ainda sofreu novamente sexting em 2014, vítima de outra

invasão. Uma falha no sistema de armazenamento da Apple fez com que outras celebridades sofressem com o vazamento de conteúdos íntimos, como Avril Lavigne, Vanessa Hudgens, Jennifer Lawrence, Mary-Kate Olsen, Scarlett Johansson, Christina Aguilera, dentre outras.

No contexto esportivo, diversos atletas brasileiros já sofreram exposições no ambiente virtual que podem gerar danos aos indivíduos expostos. Geralmente, situações envolvendo jogadores de futebol são os mais destacados na mídia. Como exemplo, pode-se citar o caso do vídeo em que Ronaldinho Gaúcho se exhibe para uma mulher por meio de uma webcam. Esse caso ocorreu em 2011 e gerou polêmica no cenário do esporte (R7, 2012). O famoso atleta afirma que invadiram seu site, mas o autor dessa ação não foi identificado.

Outro caso que foi enfatizado pela mídia ocorreu com os ginastas brasileiros Arthur Zanetti e Sergio Sasaki, no ano de 2011, em que os dois aparecem em momentos particulares no banheiro do hotel (ambiente de concentração) antes dos jogos Pan-Americanos do México. Essa situação repercutiu nas redes sociais virtuais, porém o desfecho do caso implicou o acionamento da Polícia Federal, que retirou as imagens da Internet (TÔRRES, 2012).

Ainda sobre o cenário esportivo, Carol Portaluppi, filha de um ex-jogador de futebol muito famoso e atual treinador, Renato Gaúcho, foi envolvida em um caso de sexting no ano de 2013 após ter seu telefone celular roubado. O ladrão do aparelho divulgou imagens íntimas da garota que estavam no celular. O desfecho do caso implicou tristeza e vergonha por parte da vítima, além de um suposto autor ser identificado. O advogado pediu para que houvesse a retirada das fotos do ambiente virtual (SANTOS, 2013).

Outros casos que direta ou indiretamente geraram o sexting podem ser citados, como o da atleta brasileira dos saltos ornamentais, Ingrid Oliveira, que teve diversos comentários ofensivos postados em sua foto de biquíni previamente aos jogos Pan-Americanos de Toronto, deixando a atleta horrorizada/chocada com o caso (GAZETAONLINE, 2015). A treinadora da atleta afirma que sempre aconselha a saltadora a não postar tantas imagens na rede, porém nem sempre é atendida. A atleta conseguiu superar a situação e obteve resultado positivo na competição.

Diversos atletas foram vítimas de sexting no cenário esportivo mundial, dentre os casos podemos destacar o da esquiadora libanesa Jackie Chamoun, que em 2014 teve suas fotos de topless divulgadas no ciberespaço, gerando polêmica

durante os Jogos Olímpicos de Inverno, na Rússia. Segundo a própria atleta, as fotos faziam parte de um ensaio para um calendário, entretanto, o conteúdo que foi compartilhado fazia parte de um “making of” do resultado final, ou seja, as fotos em questão não deveriam ser divulgadas. A atleta pediu encarecidamente para que os usuários parassem de espalhar as fotos, pois atrapalharia seu resultado nos jogos (UOL, 2014).

A maior goleira da história do futebol dos Estados Unidos, Hope Solo, muito conhecida por sua beleza, sofreu sexting em 2014, quando um hacker divulgou suas fotos íntimas juntamente com as de outras celebridades. A vítima lamentou a situação por meio de postagens em suas redes sociais virtuais, criticando o ocorrido e a decência humana quanto a situação (TERRA, 2014).

Ainda podemos destacar um caso recente, raramente visto, em que companheiros da mesma seleção futebolística envolveram-se com o sexting. Dois jogadores de futebol conhecidos internacionalmente, Karim Benzema (atleta do Real Madrid) e Djibril Cissé (atualmente, sem clube), foram detidos e encaminhados à delegacia por participarem de uma possível chantagem a outro atleta, o jogador de futebol Valbuena (também de nacionalidade francesa). De acordo com a reportagem exposta, uma ligação anônima foi realizada à vítima, afirmando que um vídeo íntimo do mesmo seria divulgado caso ele não dispendesse um valor de 150 mil euros para o não vazamento do conteúdo. Os suspeitos da ação foram liberados e o caso não teve maiores conclusões (GLOBOESPORTE.COM, 2015a; GLOBOESPORTE.COM, 2015b).

Sendo assim, é nítida a ocorrência de sexting, a disseminação fugaz do conteúdo característico desse fenômeno, principalmente, quando envolve figuras públicas e os desdobramentos que uma situação dessas pode gerar. Com isso, algumas estratégias foram traçadas visando prevenir os indivíduos de passarem por momentos de constrangimento, exposição e, conseqüentemente, enfrentarem o sexting.

Uma alternativa proposta por Cardoso e Ferreira (2012), Eisenstein (2013) e Fernández (2013), visando a prevenção da disseminação desse fenômeno, implica o fato de pais e educadores serem responsáveis diretos pela atividade dos filhos na Internet, nas redes sociais e nos aplicativos de comunicação, devendo orientá-los para o melhor uso desses recursos. No entanto, não deve ser restringida a utilização e acesso aos mesmos, já que as crianças nascem e crescem em um mundo

rodeado de novas evoluções tecnológicas e conectadas a este ambiente. Além disso, é necessário que os responsáveis saibam usar os recursos disponíveis no ambiente virtual para que consigam lidar com questões presentes nesse espaço e orientar seus filhos, por exemplo.

Falcão (2014) indica que além dos pais, os educadores e a escola devem saber lidar com essas situações e informar/orientar seus alunos para o uso adequado das redes sociais, em horários propícios, aliando o ensino à utilização dos recursos digitais, trabalhando de maneira interdisciplinar, fazendo com que as demais disciplinas sejam integradas à informática e vice-versa. Ao mesmo tempo, os educadores devem despertar nas crianças a criatividade, um lado artístico, colocando o foco na construção, desfocando aquilo que é prejudicial e negativo para elas no ciberespaço.

Já a Safernet (2009) tenta divulgar campanhas que possuem o objetivo de convencer as pessoas a não entrarem em redes sociais e aplicativos com o intuito de se autopromoverem por meio de fotos e vídeos íntimos, expondo sua privacidade e colocando conteúdos pornográficos ao alcance de indivíduos que são vistos como anônimos, mas que na verdade não o são, visto que a Internet causa essa impressão de anonimato. Ao mesmo tempo, destaca a importância da orientação realizada pelos pais, buscando a minimização de casos de exposição íntima no ciberespaço.

Existe um canal chamado Helpline BR, mantido pela própria Safernet, desde janeiro de 2012, com o intuito de orientar os usuários a respeito dos perigos encontrados no mundo digital, além de permitir que vítimas, principalmente de sexting e cyberbullying, se comuniquem e sejam atendidas por uma equipe de psicólogos por meio de e-mail ou chat, sendo que o contato é realizado em tempo real. Esse canal apresenta dados cada vez mais alarmantes, pois o número de pessoas atendidas aumenta com o passar do tempo, variando entre adultos, adolescentes, educadores, pais e crianças (BARROS, 2013).

Alternativas, campanhas e estratégias que buscam prevenir fenômenos como o sexting e conscientizar a população sobre os riscos que o ambiente virtual apresenta, principalmente quando é utilizado de maneira inadequada, são essenciais para que o sexting não seja disseminado, gerando danos e desdobramentos desfavoráveis aos envolvidos com o fenômeno, tanto de maneira direta (autores e vítimas), como indireta (pais, responsáveis, amigos, espectadores).

Portanto, como as novas mídias afetam toda a população e os atletas inseridos no ambiente esportivo utilizam cada vez mais as redes sociais e aplicativos de comunicação para a promoção de si, de seus clubes (sejam profissionais, amadores ou universitários) e de seus patrocinadores, por exemplo, o sexting também pode estar relacionado ao uso do corpo do atleta como forma de exposição de algo, porém de maneira mais íntima ou erótica.

Alguns casos, como citados e ilustrados acima, são detectados e destacados na imprensa, principalmente, quando envolvem atletas de alto rendimento, pois essas figuras acessam sites de relacionamento e, sem consciência de que estão sendo gravados ou que podem ser hackeados, realizam ações que possuem potencial para prejudicar diretamente suas carreiras esportivas, chegando a ter intervenção até na vida pessoal dos envolvidos.

Diversos clubes precisaram integrar assessores ao grupo dos profissionais envolvidos com o esporte, buscando desenvolver estratégias que auxiliassem os atletas a refletirem sobre suas postagens na Internet, na maneira como o ambiente virtual é utilizado, riscos, danos e consequências que a utilização inadequada do ciberespaço pode causar, além de expor aos esportistas o que os mesmos podem vir a enfrentar ou sofrer no plano virtual.

Deste modo, o intuito é minimizar qualquer possibilidade dos atletas sofrerem interferências extrínsecas que interfiram diretamente e potencialmente na vida pessoal e profissional dos mesmos, implicando queda de desempenho, alterações e danos psicológicos, gerados de acordo com as ações sofridas, já que Samulski (2002) relata que um atleta mal preparado psicologicamente não consegue lidar com as situações, surgindo pensamentos negativos, resultando em maior ansiedade, menor autoconfiança e, conseqüentemente, pior rendimento, podendo resultar em fracasso.

Assim, devido aos avanços tecnológicos, as equipes passaram a ter novas preocupações e estão buscando proteger seus atletas contra qualquer atitude externa, que possa gerar queda no desempenho, além das que já existiam, como o cyberbullying e o sexting, por exemplo.

Outra estratégia utilizada pelas equipes como forma de orientação aos atletas é o media training, visando instruir os esportistas em como devem se portar frente a presença da mídia, visto que Machado e Gomes (2011) enfatizam que a exposição à mídia pode afetar negativamente uma gama de aspectos do indivíduo, gerando

danos a uma preparação prévia realizada, tornando-se um quadro irreversível em determinados momentos.

No entanto, antigamente, a preocupação dos clubes girava em torno das entrevistas e respostas polêmicas, quando o jogador estava diante das câmeras. Hoje em dia, devido aos avanços tecnológicos, a relação com a mídia e com demais envolvidos com o esporte ocorre a todo o momento.

Portanto, o media training passou a ser responsável, também, pela instrução aos atletas em como devem agir nos ambientes virtuais, evitando comentários inadequados, ações polêmicas, brigas, provocações, desentendimentos, respostas mal pensadas, interferência negativa ao ver um conteúdo sobre si, dentre outras atitudes que possam vir a ser usadas contrariamente ao atleta, prejudicando o trabalho realizado anteriormente, afetando negativamente o rendimento e carreira do esportista.

O que sugerimos é que os artefatos tecnológicos não devem ser vistos com olhar pejorativo e associados a desvantagens, mas sim, que exista adequação e melhora na orientação por parte das comissões técnicas e responsáveis pelos indivíduos mais envolvidos com o ambiente virtual, fazendo com que o ambiente esportivo não seja mais um potencializador de sexting, cyberbullying e outros crimes virtuais.

Ainda podemos reforçar aqui, que essa atitude não deve ser tomada apenas com figuras públicas, esportistas e demais celebridades, mas com todos os seres humanos, já que o mundo atual é altamente tecnológico e submerso nesse universo atraente e, extremamente, vantajoso e facilitador quando utilizado de modo adequado.

Sendo assim, pensando sobre a atual situação da sociedade brasileira, vivendo na era do ciber mundo, passando pela intensificação da utilização das novas mídias virtuais, somado ao fato da população universitária estar inserida em uma das faixas etárias que possuem maior tendência a realizarem o sexting (SAFERNET, 2015), torna-se interessante analisar aspectos referentes ao contexto esportivo dentro das universidades sobre casos desse fenômeno.

Além disso, é interessante analisarmos características dos envolvidos com o sexting e possíveis desdobramentos para os atletas no que diz respeito ao rendimento dos jogadores universitários diante de determinadas situações.

Por fim, destaca-se que o sexting é um fenômeno presente na rotina de diversas pessoas; portanto, torna-se necessário maior estudo sobre esse fenômeno, devendo ser considerada a ocorrência no ambiente esportivo, visto que esse contexto pode maximizar essas ações por causas distintas (atletas utilizarem seus corpos como forma de autopromoção, venda da imagem, valorização do corpo, patrocinadores, dentre outros).

Por isso, é importante ser constatado se os atletas julgam estar experienciando esse fenômeno em seus dias, com qual frequência, por qual meio, por qual motivo, quais as implicações e desdobramentos que o sexting pode acarretar na vida dos envolvidos, seja no desempenho durante treinamentos, jogos e competições e nas relações com seus colegas de equipe, adversários, treinadores e torcidas, além de traçar um perfil com características dos indivíduos envolvidos com o sexting, de alguma maneira.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo geral

Este estudo possui como objetivo geral verificar a ocorrência de sexting entre atletas universitários, buscando traçar possíveis perfis dos envolvidos com esse fenômeno (particularmente, autores e vítimas), além de levantar questões gerais a respeito do sexting no contexto esportivo universitário.

4.2 Objetivos específicos

Analisar dados relacionados ao fenômeno sexting com relação a atletas universitários brasileiros, visando:

- Apresentar dados sócio demográficos que permitam um levantamento a respeito de quem são as principais vítimas e autores de sexting entre atletas universitários;
- Identificar por meio de quais redes sociais virtuais e/ou aplicativos de comunicação instantânea o sexting mais ocorre entre tais atletas;
- Levantar indicadores que sugiram perfis relacionados a autores e vítimas de sexting dentro do esporte universitário.

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 Método de pesquisa

Esta pesquisa possui caráter quantitativo, de natureza descritiva, utilizando questionário estruturado como instrumento para a coleta de dados, que, por sua vez, foi realizada de maneira netnográfica via Google Drive® (PINTO et al., 2007).

De acordo com Creswell (2003), Burns e Grove (2005) e Walker (2005), o método quantitativo permite que as variáveis sejam avaliadas, buscando refinar o conhecimento. Deste modo, evidencia-se que na pesquisa quantitativa visamos quantificar as possíveis relações traçadas entre as variáveis, sendo elas dependentes (resultado) e independentes (preditiva).

Assim, o método quantitativo pode corroborar com a descrição de características acerca de certa situação, sendo que as informações coletadas garantem objetividade.

Segundo Lobiondo-Wood e Haber (2002), Burns e Grove (2005), a pesquisa descritiva é utilizada em casos de pouco conhecimento sobre o fenômeno ali estudado, sendo que o pesquisador passa então a descrever vários aspectos desse fenômeno. Deste modo, há descrição do que de fato existe, com qual frequência e, conseqüentemente, existe a categorização da informação.

De acordo com Ensslin e Vianna (2008), não há um padrão ou modelo que seja único para a análise das questões levantadas, mas sim adequação de modelos para cada tipo de problema.

Além disso, foi utilizada a netnografia, principalmente, no que diz respeito à coleta de dados, já que esta é uma adaptação do método etnográfico relacionado com a ética da pesquisa, coleta e análise de dados obtidos (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011).

Com a utilização do método netnográfico, o contato com o público alvo deste estudo (atletas universitários de distintas regiões brasileiras) pode ser realizado de maneira facilitada e direta, proporcionando maior aplicabilidade do instrumento em diversas regiões, aumentando o alcance e as proporções do estudo, garantindo o anonimato dos participantes e buscando obter respostas mais fidedignas.

De acordo com Kozinets (2014), o método netnográfico apresenta os mesmos empecilhos que o etnográfico, ou seja, pesquisar virtualmente ou no espaço físico possui implicações semelhantes. Somado a isso, o mesmo autor ainda relata que a veracidade dos dados obtidos em pesquisas etnográficas e netnográficas é a mesma, isto é, a fidedignidade é mantida em ambos os métodos, não minimizando a importância e confiabilidade dos dados.

Pode-se considerar, segundo Gil (1994), que esta pesquisa possui caráter descritivo, devido ao objetivo de descrever o perfil de uma população específica, por meio de um conjunto de características, buscando analisar os dados que foram encontrados e traçar relações existentes entre os participantes.

5.2 Participantes

A presente pesquisa teve como universo definido o público de 202 atletas universitários brasileiros, atuantes em treinamentos e competições realizadas com o envolvimento de instituições de ensino localizadas por todo o território nacional, não importando se a participação em campeonatos era em nível regional (por exemplo, a C.U.P.A. – Copa Universitária Paulista; TUSCA – Taça Universitária de São Carlos, maior competição universitária do Brasil), estadual (por exemplo, o INTER – competição que envolve todas as UNESPs e ocorre em uma cidade sede que possui essa instituição; os Jogos Universitários Estaduais – sendo etapa classificatória para o campeonato brasileiro) ou nacional (por exemplo, o JUB's – Jogos Universitários Brasileiros; a LDU - Liga do Desporto Universitário, possuindo nível elevado).

Os atletas universitários que fizeram parte deste estudo integram o atual elenco de diversas modalidades esportivas das respectivas universidades as quais possuem vínculo, participando de treinamentos, jogos e competições, defendendo as equipes oficiais das instituições.

Para que os participantes fizessem parte da amostra do estudo, foram adotados alguns critérios de inclusão:

- Indivíduos pertencentes a maior idade (18 anos ou mais);
- Ambos os sexos;
- Possuir vínculo com a universidade pela qual compete;
- Fazer efetivamente parte da equipe.

Para a aplicação do questionário, foi realizado contato prévio com as Associações Atléticas (órgão responsável pela organização das equipes universitárias) de cada instituição. Posteriormente, foi feito contato com os treinadores das modalidades existentes e, após a permissão para a aplicação do questionário, foi enviado um convite online (por e-mail e/ou Facebook) para cada um dos atletas, visando a composição da amostra e esclarecimento de questões a respeito da pesquisa.

5.3 Instrumentos de pesquisa

Para esta pesquisa, foi utilizado o método netnográfico, realizado via Internet, mais especificamente por e-mail e Facebook, a seleção da amostra (contato com as Associações Atléticas Acadêmicas, treinadores e participantes) e a coleta de dados por meio da aplicação do questionário hospedado na plataforma Google Drive®.

De acordo com a visão de Gil (1994), a utilização de questionário para obtenção de dados é uma das técnicas mais importantes relacionada a pesquisas sociais.

Neste estudo, foi utilizado um questionário (apêndice 1) desenvolvido pelo próprio autor do trabalho em parceria com seu orientador, passando pela análise de um grupo de profissionais, pesquisadores e especialistas da área previamente à sua aplicação, visando correções, sugestões e adequações para que o instrumento de coleta fosse bem estruturado, sendo capaz de sanar as questões levantadas a respeito da temática proposta, norteando o estudo.

Para a construção e desenvolvimento do questionário foi utilizada a plataforma Google Drive, visto que a mesma implica um serviço oferecido de maneira gratuita, proporcionando armazenamento e sincronização de arquivos, possuindo recursos online como a criação de formulários, folhas de cálculo, documentos, apresentações, dentre outros. Optou-se pela hospedagem e disponibilização do questionário nesta plataforma pelos recursos que a mesma oferece, sendo relevante para aplicações de questionários online, pois permite que o participante responda apenas uma vez cada questão e tenha total anonimato em suas respostas, como descrito no próprio questionário.

É válido ressaltar que o instrumento (questionário) foi desenvolvido em duas etapas, sendo a primeira referente à caracterização da amostra e a segunda mais

especificamente relacionada ao sexting e os desdobramentos que esse fenômeno pode gerar. Deste modo, primeiramente o participante indica certos pontos que revelam dados iniciais sobre si, sendo questões balizadas por aspectos básicos de um questionário e, também, buscando uma descrição inicial do perfil do indivíduo inclusive sobre o aspecto esportivo.

Em seguida, houve a reflexão e construção de indagações mais específicas voltadas ao sexting de maneira geral e no âmbito esportivo, buscando identificar como os indivíduos agiram com relação a esse fenômeno. Parte das questões foram construídas após reflexão acerca da leitura do capítulo de livro escrito por Fernández (2013) indicando pontos referentes ao sexting que devem ser considerados.

Contudo, é válido ressaltar que a leitura descrita acima despertou maior reflexão do pesquisador e de seu orientador sobre as possíveis questões e opções de respostas existentes no instrumento, sendo o mesmo repensado e desenvolvido particularmente para esta pesquisa.

Anexo ao questionário está o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), explicando claramente os objetivos do estudo, buscando sanar as dúvidas que poderiam surgir ao participante, necessitando da confirmação e consentimento do respondente para, após a concordância com isso, dar início ao preenchimento das indagações.

Posteriormente, no corpo do questionário, as questões iniciais são referentes aos aspectos sócio demográficos dos participantes, visando identificar características da amostra, como sexo, idade, estado civil, universidade que possui vínculo (pública ou privada), escolaridade, modalidade(s) que praticam, dentre outros aspectos.

Esta etapa descrita acima é essencial para identificação de algumas características referentes à amostra, dentro da tentativa de traçar o perfil de autores e vítimas de sexting, considerando também as respostas de espectadores desse fenômeno, sendo que essa fase é composta por 30 questões fechadas (múltipla escolha e caixa de seleção).

Após o preenchimento das questões descritas anteriormente, o participante segue respondendo o questionário que é composto por mais 30 indagações fechadas relacionadas direta ou indiretamente com a ocorrência de sexting entre atletas universitários.

As questões buscam colaborar para a identificação de possíveis perfis dos envolvidos com o sexting, sejam espectadores, autores ou vítimas desse fenômeno, dando maior enfoque e atenção para as duas últimas classes. Para isso, as perguntas são separadas e direcionadas a cada classe de sujeitos, com distinção entre elas.

O intuito principal das indagações voltadas aos autores de sexting, por exemplo, é verificar aspectos gerais a respeito desse fenômeno no cenário esportivo universitário, como a quantidade de vezes que ele ocorreu, por qual motivo, qual recurso/rede foi utilizado, qual foi a forma de sexting, se houve mudança de comportamento em relação aos companheiros de equipe, torcedores, comissão técnica, outros atletas, tanto no ambiente presencial de treinamentos, jogos ou competições, quanto no ambiente virtual por meio da utilização das redes sociais virtuais, perfis nessas redes, dentre outros aspectos.

Com relação às questões direcionadas às vítimas, buscamos verificar aspectos como o motivo que as levam a sofrer a prática desta ação, quantas vezes isso ocorreu ou com qual frequência ainda acontece, qual recurso foi utilizado para essa finalidade, identificação do tipo de sexting, se a ocorrência desse fenômeno poderia interferir no rendimento do atleta universitário, bem como na sua relação com demais atletas, além de constatar se o sexting poderia gerar abandono esportivo por parte da vítima.

O questionário também conta com questões referentes àquelas pessoas que foram espectadoras de casos de sexting, visando explicitar melhor a ocorrência desse fenômeno nos dias atuais, especificamente no ambiente esportivo universitário, com o intuito de constatar por onde o sexting mais ocorre, de qual maneira, qual atitude foi tomada, dentre outros fatores relacionados com a temática.

Sendo assim, as respostas obtidas por meio da aplicação do questionário, são armazenadas automaticamente pelo Google Drive na conta do pesquisador responsável.

5.4 Procedimentos

O contato com os atletas para a explicação dos objetivos do estudo e procedimentos a serem realizados foi estabelecido pelos e-mails e perfis dos mesmos em uma rede social virtual (Facebook), sendo que esses dados foram

obtidos por meio de duas fontes, implicando primeiramente o mailing oficial dos atletas que participaram do JUB's no ano de 2015 e, secundariamente, no acesso a grupos do próprio Facebook, buscando os perfis e estendendo o convite aos possíveis participantes da pesquisa com o link do instrumento.

Em seguida, era necessário que o respondente concordasse em participar da pesquisa, consentindo com o estudo por meio do TCLE, documento no qual buscamos sanar possíveis dúvidas a respeito dos objetivos do estudo, utilização dos dados e esclarecimento de outras questões, inclusive explicando que o consentimento poderia ser retirado a qualquer momento, descartando sua participação, sem ônus ao indivíduo.

A aplicação do questionário ocorreu de maneira online, sendo respondido anonimamente, podendo ser um fator relevante do estudo, já que esta forma de anonimato pode garantir maior fidedignidade à pesquisa (KOZINETTS, 2014).

A coleta de dados foi realizada por meio do método da pesquisa netnográfica na data em que o participante estivesse disponível a responder o questionário via Google Drive, sendo que o participante, após o consentimento por meio do TCLE e preenchimento do questionário, recebe uma mensagem automática informando sobre a participação no estudo.

É válido ressaltar que o estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa, sofrendo algumas alterações e sendo aprovada no dia 26 de outubro de 2016, com o número do parecer 1.793.402.

5.5 Forma de análise dos resultados

Para auxiliar o processo de análise dos dados coletados, foi utilizado um tipo de recurso computacional visando facilitar, agilizar e dar maior confiabilidade às conclusões obtidas. A necessidade de um tal tipo de recurso auxiliar torna-se maior à medida que se tornam maiores a quantidade de dados e o número de variáveis envolvidas, como é o caso deste trabalho (por exemplo, o grande número de indivíduos da pesquisa).

Um recurso computacional direcionado especificamente para a análise de dados é a chamada Mineração de Dados (MD). Segundo Fayyad et al. (1996) e Freitas (2006), a MD consiste em processos automatizados de exploração de dados, visando desvelar possíveis relações existentes entre os dados disponíveis. Neste

estudo, foi utilizada a técnica chamada *associação*, que consiste na busca de regras que mostram possíveis relacionamentos entre os dados investigados por meio das chamadas regras de associação, como descrevem Oliveira, Zaine, Saygin (2004) e Zheng, Kohavi e Mason (2001).

As regras de associação descrevem relações que mostram que a ocorrência de um fator, chamado *consequente*, é dependente da ocorrência de outro fator, denominado de *antecedente*, com certa probabilidade de ocorrência da relação. Como métricas dessas regras, pode-se utilizar o *suporte* (frequência dos padrões de relacionamento desvelados) e a *confiança* (força da implicação investigada, ou seja, se a confiança for C, significa que em C% das situações em que o fator antecedente ocorrer, também ocorrerá o fator consequente), assim explicadas por Weiss e Zhang (2003).

Para o processo de análise de dados e adoção da técnica de associação, contamos com o auxílio do aplicativo computacional Weka (2016). Dentre as implementações possíveis, foi utilizado o algoritmo *apriori* com o intuito de realizarmos um levantamento geral dos dados e, em outro momento, selecionarmos apenas variáveis de nosso interesse, originando avaliações mais específicas e possibilitando a verificação de relações mais interessantes entre as variáveis selecionadas.

Ainda sobre as regras de associação e a relevância que elas podem apresentar na fase de análise de dados, Bueno (2015) descreve que:

As regras de associação permitem levantar hipóteses a partir das correlações identificadas entre as variáveis consideradas, hipóteses estas que podem ser investigadas por especialistas da área. Com isso, o especialista tem a possibilidade de (i) confirmar um conhecimento já sabido na área do conhecimento e/ou (ii) identificar correlações desconhecidas que se mostrem interessantes a serem exploradas quanto à veracidade e importância da mesma. Deve-se observar que, dependendo dos tipos de dados envolvidos e do problema tratado, o número de regras de associação retornado pelo WEKA pode ser grande, e nem todas as regras podem ser de interesse. Assim, estas regras precisam ser analisadas e filtradas. (BUENO, 2015, p. 39).

Sendo assim, um ponto relevante neste estudo é a utilização do Weka, facilitando e agilizando muitas etapas de um processo que seria longo, sendo que o uso da técnica de associação permitiu observar relações mais intrínsecas entre as variáveis e o aprofundamento nas análises dos dados, possibilitando identificar características no conjunto de dados que levaram a traçar e comparar os perfis de

autores e vítimas de sexting entre atletas universitários, realizando inferências a respeito da temática.

A vantagem que o Weka trouxe neste estudo foi referente ao conjunto de recursos que ele possui relacionados a técnicas que agilizam a realização do processamento dos dados, isto é, o programa gera um pré-processamento com números e gráficos em barras onde são apresentadas as respostas dos participantes para cada pergunta do questionário, facilitando a visualização de variáveis importantes neste estudo, especificamente sobre o perfil dos envolvidos com o sexting. Após essa etapa, ainda é possível utilizarmos outros recursos como a técnica de associação, as regras de associação, geradas de acordo com as variáveis selecionadas pelo próprio pesquisador, contando com a possibilidade da seleção de uma gama de fatores (coeficiente de confiança, coluna classificadora, dentre outros) que buscam não enviesar o estudo, gerando rapidamente as regras a serem analisadas pelo pesquisador responsável.

Para esta pesquisa, foram adotados os parâmetros padrões encontrados no aplicativo computacional Weka, exceto no que diz respeito ao coeficiente de confiança (passando a ser adotado o de 00,9) e o número de regras a serem geradas (alterado para o valor de 5000 regras) por escolha do pesquisador responsável. A partir deste momento, são geradas regras de associação, cabendo ao especialista analisar o conteúdo das mesmas e selecionar as que forem julgadas como mais interessantes dentro do contexto.

Isto significa que o uso da tecnologia como ferramenta auxiliar em processos de análise passa a ser essencial nos dias atuais quando pensamos em diversos momentos de uma pesquisa e quando são tratadas grandes quantidades de dados, como é o caso deste estudo.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação do questionário e análise dos dados obtidos, foi possível a constatação de diversos aspectos referentes ao sexting entre atletas universitários. Para melhor explicação, exposição dos resultados e caracterização da amostra, separamos as análises em um contexto geral (contando com todos os participantes), outro considerando apenas os autores de sexting e outro apenas das vítimas de sexting.

A amostra da pesquisa foi composta por 202 atletas universitários que atuam por suas instituições em treinamentos, amistosos e competições. Os atletas apresentaram média de idade de 22,8 anos ($\pm 4,3$). É válido ressaltarmos que os gráficos apresentados como resultados deste estudo possuem diferentes “n” (número total da amostra) pela possibilidade de algumas respostas serem dadas por meio de caixa de seleção e outras serem respondidas apenas por alguns indivíduos. Contudo, as devidas explicações estão descritas buscando esclarecer o motivo do “n” em cada gráfico.

Para melhor caracterização relacionada à faixa etária dos participantes da pesquisa, realizamos uma divisão em quatro categorias, sendo que 82% da amostra encontra-se na primeira faixa referente a indivíduos de 18 a 25 anos de idade, 12% na segunda, com atletas de 26 a 30 anos, 4% na terceira relacionada a participantes de 31 a 35 anos e, por fim, 2% enquadra-se na quarta faixa englobando indivíduos com 36 anos ou mais.

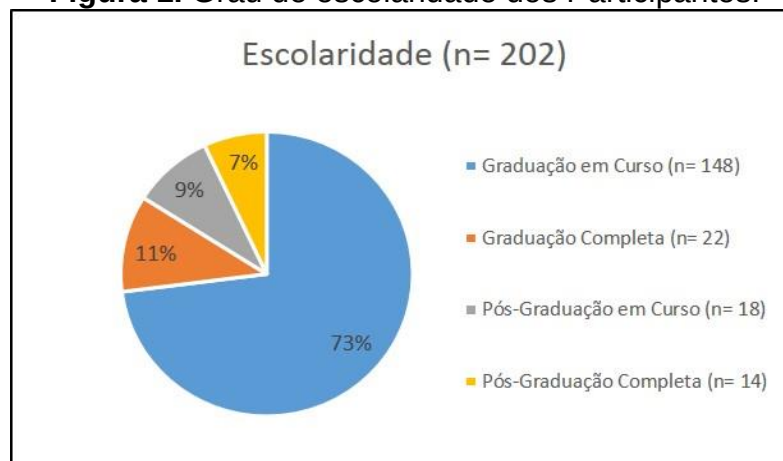
É válido ressaltarmos que dos 202 participantes deste estudo, 50,5% (n= 102) era do sexo masculino e 49,5% (n= 100) do feminino, demonstrando equilíbrio entre a população envolvida com a pesquisa. Outro ponto interessante para a caracterização da amostra é que a maioria dos participantes possui vínculo com universidades públicas (77,7%).

Com relação à região em que os participantes da pesquisa estudam atualmente, constatamos que a grande maioria encontra-se no estado de São Paulo (38,1%), Minas Gerais (12,8%) e Rio Grande do Norte (6,9%). Contudo, destacamos que a amostra contou com participantes de todos os estados brasileiros.

A respeito do estado civil dos atletas universitários que compuseram a amostra deste estudo, constatamos que aproximadamente 96% deles são solteiros(as) e os demais (4%) casados(as).

Ao analisarmos o grau de escolaridade dos participantes, obtivemos dados que nos informaram que 73% dos indivíduos estão cursando a graduação, enquanto outros 11% indicaram que possuem graduação completa, porém ainda estão vinculados à universidade, 9% atualmente cursam pós-graduação e 7% relatam que já possuem pós-graduação, como exposto abaixo no gráfico (Figura 1). Estes dados podem ser justificados pelo fato da maior parte da amostra estar enquadrada na faixa etária de 18 a 25 anos de idade.

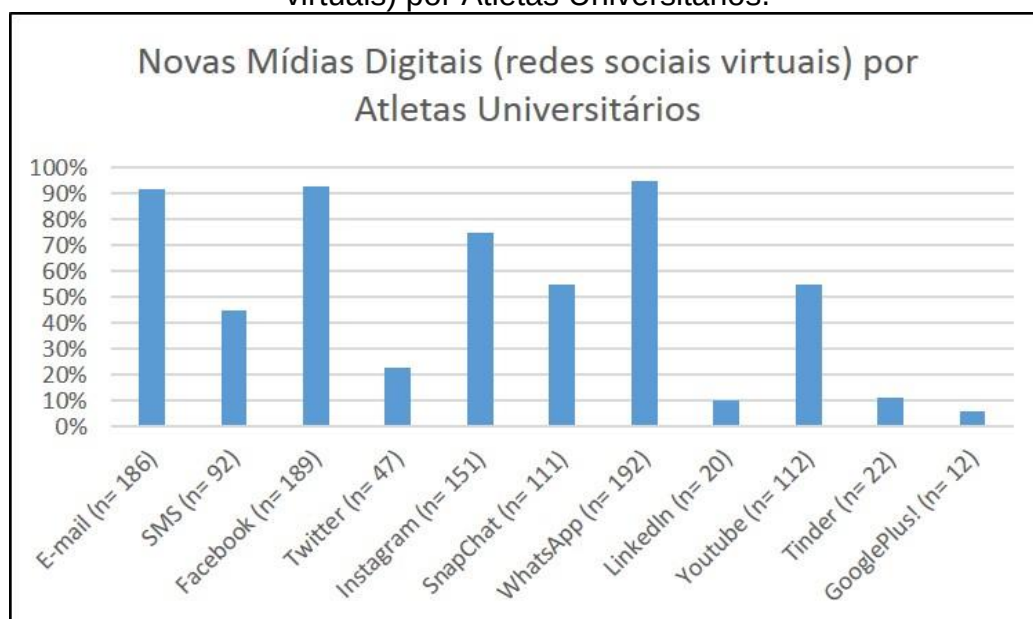
Figura 1. Grau de escolaridade dos Participantes.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Ao refletirmos sobre os aspectos relacionados diretamente com o envolvimento dos atletas universitários, as novas mídias digitais e as tecnologias, constatamos que a utilização é realizada em diversos aplicativos, sendo que a grande maioria da amostra possui conta e utiliza o WhatsApp, o Facebook e o E-mail como forma de comunicação, além de outras redes sociais virtuais. Esses dados podem ser visualizados no gráfico exposto a seguir (Figura 2).

Figura 2. Levantamento da utilização das Novas Mídias Digitais (redes sociais virtuais) por Atletas Universitários.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Estes dados podem ser considerados indicadores acerca da utilização de recursos tecnológicos e do ciberespaço como forma de interação e comunicação. Contudo, é válido ressaltarmos que é necessária atenção a esse contexto, visto que Alcântara (2013), Eisenstein (2013) e Rebustini et al. (2011) já salientam a questão da vulnerabilidade nesse ambiente, sendo um fator alarmante na vida dos jovens atletas e usuários das redes.

Além dos valores previamente apresentados, também foram constatados dados relacionados diretamente ao sexting. Primeiramente, os indivíduos responderam a uma questão referente a serem espectadores desse fenômeno, obtendo aproximadamente 25% de casos como autores da ação (n= 57), 23% como vítimas (n= 53) e 52% da amostra relatou que nunca viu qualquer tipo de caso de sexting (n= 119). Esses valores foram obtidos pela possibilidade de um indivíduo ter verificado o fenômeno de ambas as maneiras.

Os casos de sexting relatados pelos espectadores foram vistos, majoritariamente, na forma de fotos (49%), somados a situações ocorridas por mensagens de texto (29%) e vídeos (22%). Além disso, constatamos que 55% foi realizado por WhatsApp, 20% por SnapChat, 12% por Facebook, 4% por SMS e o restante (9%) por outros recursos e redes sociais virtuais.

Essas ocorrências de sexting no ciberespaço sugerem que esse fenômeno ocorre pelo pensamento acerca da falta de conhecimento dos perigos da rede e da

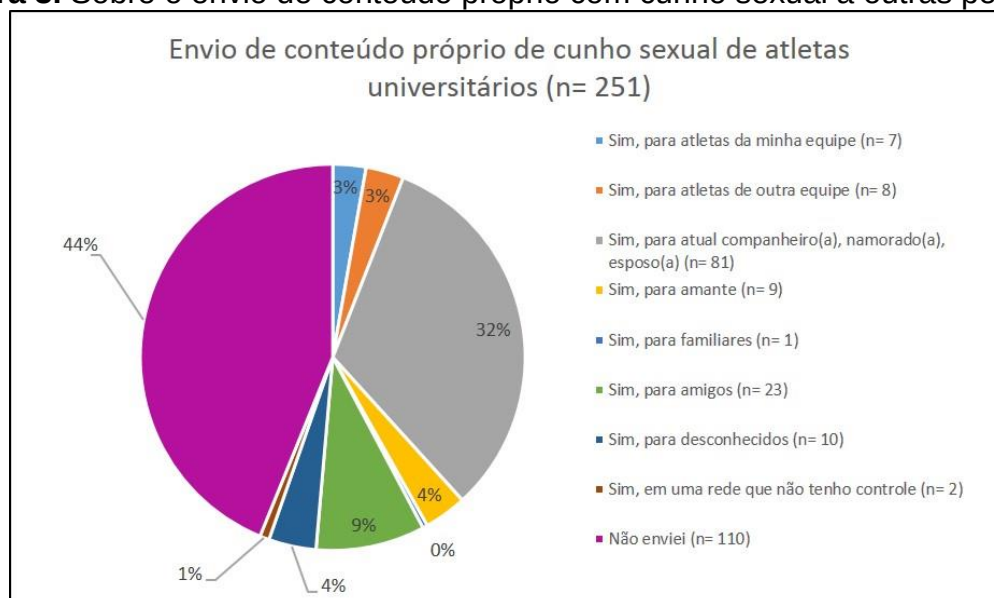
ausência de conscientização dos usuários das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, fazendo um paralelo com o que Baldanza (2006) coloca como necessidade e desejo de viver no virtual com a mesma intensidade que se vive no plano físico, buscando suprir a ausência do corpo nesse contexto e vivenciar as interações do modo mais similar possível, aumentando a frequência da ocorrência de fatores como o sexting.

Posteriormente, os participantes da pesquisa responderam se já compartilharam conteúdos de sexting relacionados a pessoas conhecidas e desconhecidas. Desta forma, constatamos que 23% (n= 46) já enviaram conteúdos de conhecidos e 37% (n= 75) compartilharam de desconhecidos. Estes valores nos indicam que os usuários enviam mais conteúdos de pessoas que não conhecem, talvez por se importarem menos com a imagem do indivíduo exposto já que não sabem quem é aquela pessoa. Contudo, é fato que os usuários também compartilham conteúdo de quem conhecem, não sendo um empecilho que evite ou interrompa tal ação.

Quando analisamos o motivo desses 121 indivíduos enviarem os conteúdos citados acima, notamos que 54% (n= 65) afirmam considerar isso como uma brincadeira ou forma de descontração, além de 17% (n= 21) realizar essas ações por pedido de outras pessoas, 16% (n= 19) tiveram essa atitude com o intuito de divulgar o conteúdo e o restante se dividiu em outras respostas como exposição do outro, difamação ou desvalorização da pessoa envolvida e busca por status ao compartilhar o conteúdo.

Outro ponto que nos chamou atenção foi o fato de alguns dos atletas participantes relatarem que já enviaram conteúdos íntimos de si próprio para outras pessoas, sendo as respostas expostas no gráfico a seguir (Figura 3). É válido ressaltarmos que os valores a seguir foram obtidos pela possibilidade dos indivíduos selecionarem mais de uma alternativa nessa questão.

Figura 3. Sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

É possível percebermos que 44% da amostra (n= 110) não enviou conteúdo de cunho sexual a outras pessoas, porém o restante afirma já ter compartilhado de alguma maneira, sendo que a grande maioria 32% (n= 81) enviou para atual companheiro(a), namorado(a), esposo(a). Este dado pode ser explicado ao refletirmos sobre o estudo citado durante o desenvolvimento deste trabalho, em que o sexting pode ser considerado benéfico a casais que o praticam, possuindo maior satisfação sexual e afetiva na relação, além de uma comunicação mais aberta entre o casal como relatado em G1 (2015e) e por Urbim (2016).

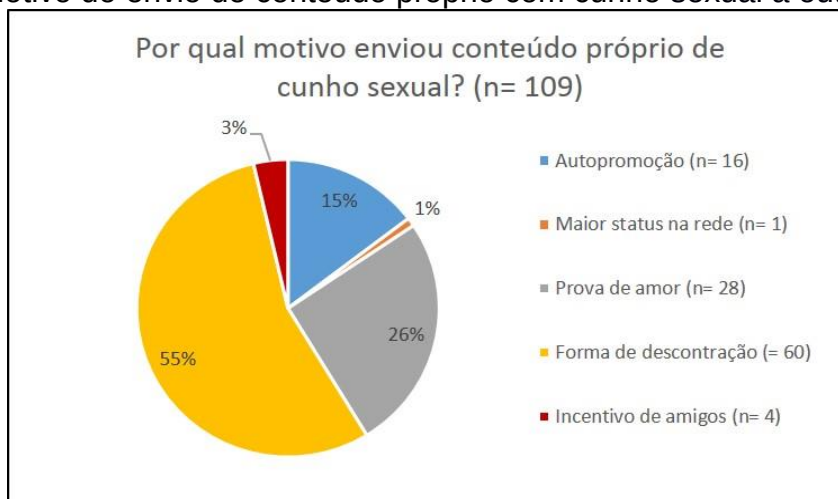
Ao investigarmos as causas que levaram os atletas universitários a enviarem conteúdo sexual próprio a outros indivíduos, constatamos que um total de 55% (n= 60) dos 109 que responderam a essa questão encaram esse fato como uma brincadeira, como forma de descontração, enquanto outros respondentes afirmam que essa ação foi realizada como prova de amor ao parceiro(a) num total de 26% (n= 28). Este último fato pode ser relacionado ao *revenge porn*, pois uma vez enviado um conteúdo ao parceiro atual, caso o relacionamento tenha um término ou um dos parceiros queira se vingar/chantagear o outro, pode utilizar esse conteúdo para a ação, originando esse outro tipo de crime virtual.

Outro fator relevante são aqueles indivíduos que indicaram enviar o próprio conteúdo buscando autopromoção, tendo valores equivalentes a 15% (n= 16), além

de outras categorias que podem ser melhor visualizadas no gráfico seguinte (Figura 4).

Pensando a respeito do ponto referente ao envio de conteúdo como prova de amor, tocamos novamente na questão relatada por Ivoskus (2010) e Moioli (2013) sobre a obsessão digital somado ao desejo de viver e ter relações no ambiente virtual da mesma maneira que elas ocorrem no plano físico. Além disso, sobre a busca pela autopromoção na rede, podemos ressaltar a visão de Alcântara (2013) indicando que há postagens e falta de reflexão acerca do que será postado, buscando única e exclusivamente a obtenção de mais visualizações e, conseqüentemente, seguidores.

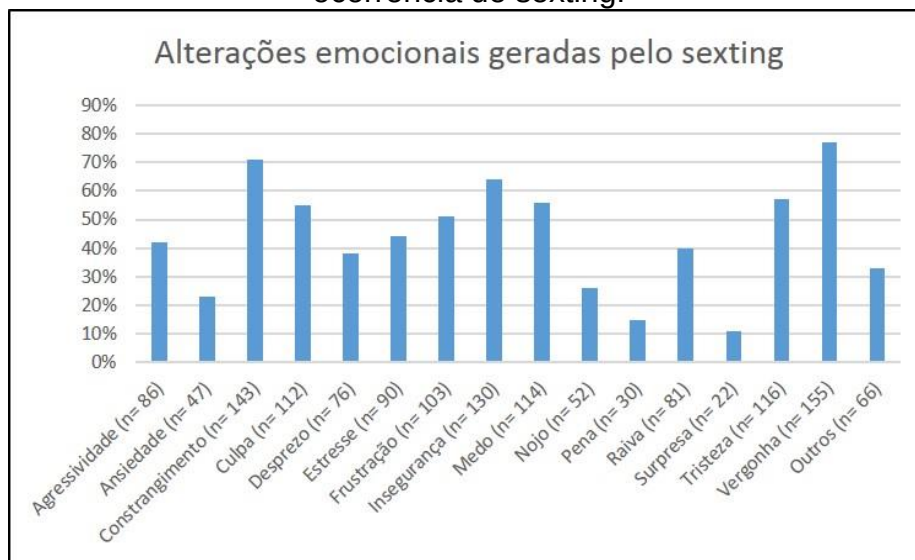
Figura 4. Motivo do envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Sendo assim, julgamos ser interessante levantarmos o posicionamento dos atletas universitários a respeito da ocorrência de uma situação de sexting e quais alterações emocionais essa ação pode gerar, obtendo as respostas expostas no gráfico abaixo (Figura 5).

Figura 5. Dados da amostra sobre possíveis alterações emocionais geradas pela ocorrência de sexting.



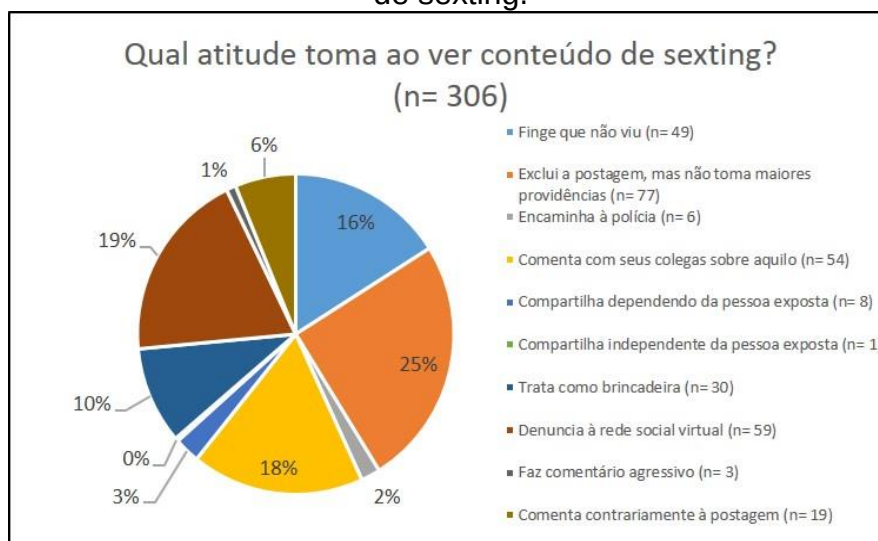
Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Analisando o gráfico anterior, podemos perceber que após a ocorrência de um caso de sexting as principais alterações emocionais citadas pelos participantes desta pesquisa são a vergonha (77% do total da amostra), constrangimento (70%), insegurança (64%), tristeza (57%), medo (56%), culpa (55%) e frustração (51%). Evidentemente, esses são fatores que podem gerar interferências na vida dos atletas universitários, tanto no contexto esportivo (queda de rendimento, por exemplo) quanto no contexto social (dificuldade em se expor ao público, em fazer novas amizades, podendo gerar exclusão e isolamento social, por exemplo).

É válido considerarmos também que outros fatores foram citados com bastante frequência pelos participantes deste estudo, como o estresse (44%), a agressividade (42%) e a raiva (40%), possivelmente influenciando nas próximas atitudes a serem tomadas pelos indivíduos envolvidos no caso de sexting, gerando novos casos, potencializando a violência ou qualquer outro tipo de atitude que podem ser vistas no âmbito social e, até mesmo, esportivo, como relatam Machado (2006), Machado e Gomes (2011), Weinberg e Gould (2008), a respeito das possíveis interferências geradas pelo desequilíbrio psicológico em atletas de qualquer nível (iniciação, amador, universitário, alto rendimento).

Por fim, realizamos a indagação de qual atitude os participantes tomavam após observarem uma ação de sexting na rede virtual, buscando analisar o que de fato ocorre quando os mesmos se deparam com estes conteúdos. O gráfico a seguir (Figura 6) nos mostra as informações obtidas.

Figura 6. Atitude dos atletas universitários ao observarem conteúdo característico de sexting.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Notamos que a atitude mais citada pelos atletas universitários foi excluir a postagem, porém não tomar maiores providências (25%), podendo ser somada a outro fator citado com bastante frequência que é o fato dos indivíduos fingirem não ver aquele conteúdo (16%). Estes fatos podem ser explicados pela mesma situação que ocorre quando pessoas não denunciam ações de bullying ou cyberbullying, justamente pelo medo de tornarem-se as próximas vítimas dos ataques (MORÃO; VERZANI, 2015).

Outro fator bastante citado pelos participantes da pesquisa é o fato dos indivíduos denunciarem a postagem para a rede social virtual (19%), buscando a exclusão do *post*. Além disso, os atletas universitários também afirmam que comentam com seus colegas sobre o conteúdo de sexting (18%), o que pode potencializar a disseminação daquela postagem e os desdobramentos que a mesma causará aos envolvidos.

Também devemos nos atentar aos 10% da amostra que tratam o conteúdo como brincadeira, pois esses indivíduos podem compartilhar o conteúdo em momento futuro, justamente pelo fato de não refletirem sobre os danos que uma simples postagem pode gerar às pessoas expostas.

Com isso, foi possível verificarmos alguns fatores referentes à caracterização da amostra do estudo, enfatizando aspectos relevantes sobre os atletas universitários e o sexting. A seguir, apresentaremos alguns pontos de destaque

relacionados com as respostas do questionário, a respeito de autores de sexting, vítimas desse fenômeno, além de abordarmos as interferências geradas no âmbito esportivo.

6.1 Autores de sexting

Neste momento, apresentaremos alguns dados que colaboram na caracterização dos autores de sexting, visto que essa é uma das categorias que visamos destacar nesta pesquisa, possuindo o intuito de alcançar e explorar o maior número de informações para traçarmos um perfil mais fidedigno dos autores.

De acordo com os dados obtidos por meio do questionário, destacamos aspectos referentes ao sexo, idade, estado civil, escolaridade, redes sociais virtuais e outras formas de comunicação (novas mídias digitais) mais utilizadas pelos autores de sexting.

Posteriormente, buscamos demonstrar se esses indivíduos foram autores de sexting de maneira direta ou indireta, quais são as principais características desses autores, por qual rede o sexting mais ocorreu, de qual forma (fotos, vídeos ou mensagens de texto) e por qual motivo o autor compartilhou esse tipo de conteúdo.

Com relação ao número de autores de sexting e sexo dos mesmos, destaca-se que, dos 202 participantes do estudo, 71 se consideram autores de sexting, implicando, aproximadamente, 35% do total.

Portanto, passamos a analisar apenas os 71 autores desse fenômeno, sendo possível constatar que 53 indivíduos são do sexo masculino (74,6%) e 18 do sexo feminino (25,4%). Este dado demonstra que os autores são majoritariamente homens, como indica a Safernet (2015).

Como forma de complementar os dados descritos acima, também notamos que a maioria dos autores (80,3%) são heterossexuais (n= 57), enquanto 12,7% são bissexuais (n= 9) e 7% relatam ser homossexuais (n= 5).

Em uma análise realizada a respeito da média de idade dos autores de sexting, constata-se que esta é de 22,4 anos ($\pm 4,1$), sendo que a maior parte (87% e n= 62) se enquadra na faixa etária de 18 a 25 anos. Isto mostra que, dentro de nossa amostra, indivíduos dessa idade não são apenas a segunda maior categoria de vítimas de sexting como informa a Safernet (2015), mas também são os maiores autores desse fenômeno, complementando a informação da ONG acima referida.

Outro ponto que merece ênfase, para maior caracterização do perfil dos autores de sexting, é que a grande maioria (93%) é solteiro(a), sendo 49 homens e 17 mulheres, enquanto apenas 7% são casados(as), valor referente a 4 homens e uma mulher.

Analisando o vínculo dos atletas universitários com as instituições, encontramos que 76% estuda em universidades públicas ($n= 54$) e 24% em particulares/privadas ($n= 17$). Outro fator abordado foi o grau de escolaridade dos autores de sexting, constatando que a grande maioria que comete essas ações ainda está cursando a graduação (80% e $n= 57$), além de 7% ($n= 5$) cursar pós-graduação, 5% já possuir pós-graduação completa ($n= 4$) e o restante se dividir em outras categorias.

Com o intuito de demonstrarmos quão utilizada são as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea nos dias atuais, buscamos apresentar, por meio de um gráfico (Figura 7), em qual(is) redes virtuais os atletas universitários autores de sexting possuem conta. É válido ressaltarmos que essa população possui conta nas redes apresentadas a seguir, porém não necessariamente as utilizam para realizar o sexting.

Figura 7. Atletas universitários autores de sexting e redes virtuais mais utilizadas.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Após a análise dos valores apresentados por meio do gráfico, podemos verificar que a utilização das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação nos dias atuais é grande e pode nos levar ao pensamento de que quanto mais redes disponíveis e de fácil acesso ao usuário, maiores são os riscos de novos casos de

sexting e outros crimes virtuais, visto que o ciberespaço é atraente, altamente convidativo, onde os indivíduos não possuem consciência sobre a utilização e nem sempre refletem sobre o destino que uma postagem pode tomar, como informam Alcântara (2013), Eisentein (2013), Fernandes (2011) e Fernández (2013).

Posteriormente, analisamos mais alguns pontos relacionados ao perfil dos atletas universitários que se consideram autores de sexting, buscando caracterizar ainda mais esse público, sendo possível a constatação que dos 71 indivíduos, 56 deles relatam ingerir bebida alcoólica (equivalente a, aproximadamente, 79%). Além disso, também verificamos que do total de autores de sexting, 11 são fumantes (15,5%) e 18 são usuários de drogas ilícitas (25,3%).

Esses são pontos importantes a serem citados, pois as pessoas podem passar por uma série de alterações que as deixam mais vulneráveis e/ou possivelmente inconsequentes, ausentando-se de certas reflexões e pensamentos acerca de suas atitudes (BALAN; CAMPOS, 2006), fazendo com que fatores como álcool e drogas ilícitas sejam possíveis potencializadores da ocorrência de sexting, não só entre atletas universitários.

Alterando a reflexão para outra vertente relacionada agora com as formas de um indivíduo ser autor de sexting, pudemos observar que, nessa amostra tratada, tivemos a prevalência de autoria indireta com resultado equivalente a 60 casos (83,5%), além de outras 12 situações (16,5%) ocorrendo de maneira direta/intencional (um dos participantes afirmou ter realizado sexting tanto de forma direta quanto indiretamente).

Os casos de sexting que ocorreram de maneira indireta foram realizados majoritariamente por indivíduos do sexo masculino, totalizando 48 casos (80%), além de outros 12 por atletas do sexo feminino (20%). Quanto à ocorrência do sexting de maneira direta, constatamos certo “equilíbrio”, sendo 6 situações realizadas por pessoas do sexo masculino (50%) e outras 6 por indivíduos do sexo feminino (50%).

Buscando complementar as informações descritas acima, procuramos analisar por qual motivo os autores de sexting realizam o compartilhamento e a disseminação de conteúdo desse cunho.

Notamos que 55% enxergam isso como forma de brincadeira/descontração, principalmente pelo fato já discutido por Alcântara (2013), sobre a falta de reflexão dos envolvidos acerca da temática e de seus possíveis danos. Além disso, foi

constatado que 19% cometem essas atitudes devido ao pedido de outras pessoas. Por fim, constatamos que 18% visa simplesmente a divulgação do conteúdo em questão, somados a outros 6% que possuem como intuito expor a vítima por algum motivo e 2% que buscam status na rede. É válido ressaltar que esses valores foram encontrados pela possibilidade de, nesta etapa, os participantes poderem selecionar mais de uma alternativa como resposta.

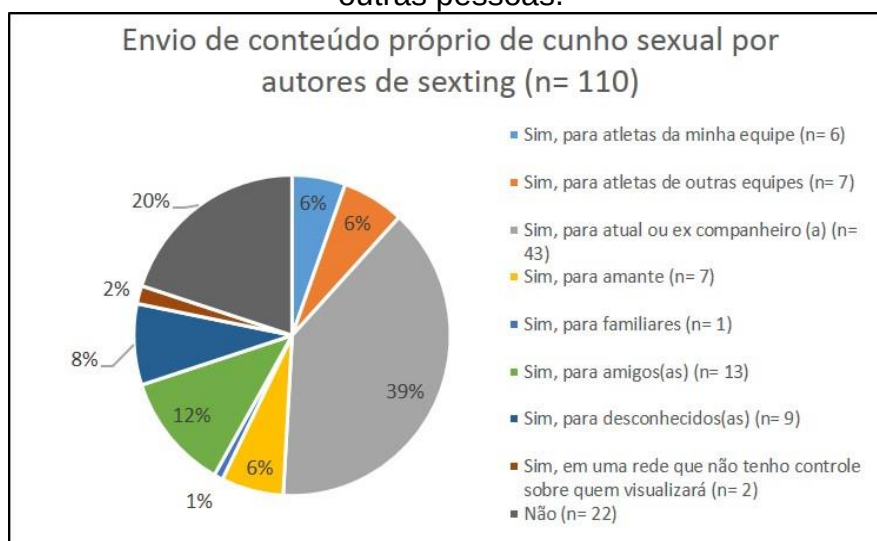
Considerando as colocações realizadas por Alcântara (2013) e Fernández (2015) a respeito de como pode ocorrer o sexting na sociedade, fato proporcionado, principalmente, pela inadequação do uso das novas tecnologias, buscamos demonstrar o modo com que esse fenômeno é disseminado, sendo possível verificar que a maior parte ocorre por meio de fotos (50%), enquanto 26% é feito por vídeo e o restante (24%) são ações realizadas por meio de mensagens de texto.

Na tentativa de complementar os dados mencionados acima, constatamos também que 66% dos casos de sexting ocorreram via WhatsApp, outros 20% por meio do SnapChat, 7% por Facebook, somados a 4% realizados por SMS, 2% por Instagram e 1% via E-mail. Esses dados contribuem para a constatação de que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea estão sendo muito utilizados para a ocorrência de sexting no cenário atual.

Os fatos citados nesta pesquisa até o presente momento podem corroborar com o estudo de Rebustini et al. (2011), abordando a temática acerca da vulnerabilidade nas redes sociais virtuais e exposição da privacidade no ciberespaço, principalmente por sugerirem que os jovens podem agir indevidamente no ambiente virtual.

Visando contribuir ainda mais com a temática sobre a utilização dos recursos tecnológicos, constatamos que 69% (n= 49) dos autores de sexting também já enviaram conteúdos próprios de cunho sexual para outras pessoas, sendo que os resultados estão expostos no gráfico abaixo (Figura 8).

Figura 8. Autores de sexting sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Podemos observar também que, pensando no número total de autores de sexting (71 indivíduos), apenas 31% (n= 22) não enviaram qualquer tipo de conteúdo íntimo de si para outras pessoas. Além disso, passando a levar em conta apenas os 88 casos que ocorreram, constatamos que o maior grupo relata realizar essas ações com o destinatário sendo seus companheiros(as), totalizando aproximadamente 49% (n= 43) das situações.

Buscando compreender os motivos que levaram esses indivíduos a terem enviado conteúdos de si para outros, descobrimos que 48% realizou essa ação como forma de descontração, 27% enviou como prova de amor/fidelidade ao parceiro(a), 15% buscava a autopromoção, 6% realizou por incentivo/pedido de amigos, 2% com o intuito de maior status na rede e mais 2% por outro motivo não revelado pelo respondente. Esses motivos sugerem como os jovens, muitas vezes, não refletem acerca dos desdobramentos que suas atitudes no contexto virtual podem ter futuramente, pois o conteúdo uma vez postado, dificilmente será excluído do ciberespaço, podendo ter implicações prejudiciais e danos irreversíveis ao envolvido.

Refletindo acerca dos motivos mencionados previamente, podemos relacioná-los a outros crimes virtuais, pois hoje você envia um conteúdo para seu parceiro(a), contudo, após uma briga ou término de relacionamento, a outra pessoa ainda possui acesso ao seu conteúdo íntimo, podendo dar origem ao *revenge porn* (pornografia de vingança), em que o indivíduo busca se vingar de uma situação incômoda a ele,

por meio de ações de exposição do outro ou mesmo agindo com chantagens e outras atitudes.

Além disso, o envio de textos, fotos ou vídeos para desconhecidos é um sério risco, pois nunca sabemos a intenção de quem está conectado do outro lado e tendo acesso ao seu conteúdo. Com isso, a busca obsessiva pela autopromoção pode ser um grave problema a ser enfrentado pelos educadores dos indivíduos submersos nessa atual era digital.

Ainda sobre a temática dos motivos pelos quais os jovens enviam o conteúdo para outras pessoas, quando pensamos que essas ações são realizadas como forma de descontração, o indivíduo pode não ver problema em sua ação, porém uma pessoa mal-intencionada, mesmo que seja conhecida, possui um conteúdo que não sabemos qual será a finalidade que ela proporcionará a ele, podendo dar início a outros crimes como o cyberbullying, gerando o “efeito cascata” citado por Blaszk (2011) e Rebustini et al. (2011, 2012), fazendo com que uma brincadeira acabe se tornando um constrangimento.

Por fim, sobre os atletas universitários autores de sexting, utilizamos o aplicativo computacional Weka visando a obtenção de regras de associação entre variáveis tratadas no questionário. Dentre as regras encontradas, considerando as principais características dos indivíduos, uma nos chamou atenção, sendo correspondente a indivíduos que se consideram extrovertidos, bem-humorados, simpáticos, comunicativos, justos, interessados e ativos em um contexto geral. Esta é a principal regra ao pensarmos em números de indivíduos que responderam da mesma maneira, sendo que 14 dos 71 autores de sexting (aproximadamente, 20% desses indivíduos) apresentaram essas características. Assim, há uma ligeira tendência dos autores de sexting contemplados nesta amostra indicarem as características aqui descritas.

Deste modo, podemos descrever que esta amostra caracteriza os atletas universitários autores de sexting com um perfil que possui forte tendência em ser descrito por indivíduos do sexo masculino, além de uma ligeira indicação de que ingerem bebidas alcoólicas. É válido lembrarmos que a maior parte dos autores cometeram o sexting de maneira indireta. Também ressaltamos que os próprios autores enxergam esse fenômeno como forma de brincadeira/descontração. Além disso, 20% do total de autores de sexting, apresentaram as mesmas características, como descrito no parágrafo anterior.

É válido ressaltarmos que as características descritas acima, embora não devam ser vistas como regras para categorizar os autores de sexting, mostram-se como indicativos para a descrição de um possível perfil desta categoria de envolvidos com o fenômeno.

6.2 Vítimas de sexting

Agora, abordamos informações e analisamos os dados obtidos referentes aos atletas universitários que se consideram vítimas de sexting, buscando a caracterização desses indivíduos e, assim como feito com os autores, tentativa de traçar um perfil mais fidedigno das vítimas desse fenômeno.

Analisando a amostra total da pesquisa que foi composta por 202 indivíduos, constatamos que 49 deles se consideram vítimas de sexting, valor equivalente a 24,2% da amostra. Portanto, pensando apenas nesses 49 participantes, obtivemos dados que nos chamaram a atenção, sendo possível verificarmos que 27 vítimas são do sexo masculino (55%) e 22 do feminino (45%), valores que, de certa forma, contrariam o indicado pela Safernet (2015), pois a ONG constata que a maior parte das vítimas são mulheres (em 2015 a Safernet constatou que em 65 casos as pessoas atendidas foram do sexo feminino e 19 do sexo masculino).

Talvez o fato descrito acima seja explicado pelos indivíduos do sexo masculino não procurarem ajuda da Safernet ou de qualquer outro canal que possa colaborar com auxílio à situação vivida, gerando um valor inferior aos casos relatados à ONG por pessoas do sexo feminino. Outro ponto que pode explicar esse valor é o receio que algumas mulheres podem ter sentido com relação ao anonimato, talvez julgando que pudessem ser identificadas em algum momento da pesquisa, mesmo que o TCLE deixe claro que isso não ocorreria.

Buscando melhor caracterização e complementando os valores encontrados acima, foi possível observarmos que a maioria das vítimas (67,35%) são heterossexuais (n= 33), enquanto 26,53% são bissexuais (n= 13) e 6,12% relatam ser homossexuais (n= 3).

Passando a abordar a faixa etária de atletas universitários vítimas de sexting, notamos que a maior parte se enquadra na categoria de 18 a 25 anos de idade (85,7% e n= 42). Deste modo, analisando a média de idade das vítimas, constatamos que o valor encontrado foi de 22,71 anos ($\pm 4,58$). Este dado corrobora

com as informações geradas pela Safernet (2009, 2015), indicando que indivíduos dessa faixa etária fazem parte da segunda maior categoria que são vítimas de sexting.

Somado a isso, também foi constatado que as vítimas de sexting são em grande maioria indivíduos solteiros(as), equivalendo a um total de aproximadamente 92%, sendo 24 homens e 21 mulheres, além de outros 8% afirmarem que são casados(as), sendo 3 pessoas do sexo masculino e uma do sexo feminino.

Com relação à instituição a qual os atletas universitários vítimas de sexting possuem vínculo, verificamos que 41 estudam em faculdades públicas (aproximadamente, 84%) e 8 em particulares/privadas (aproximadamente, 16%). Além disso, também constatamos que 38 indivíduos ainda estão cursando a graduação (aproximadamente, 78%), 4 possuem graduação completa (8%), 3 indicam ter completado a pós-graduação (6%) e o restante se enquadra em outras categorias (8%).

Assim, como realizado anteriormente com a categoria dos autores de sexting, fizemos um gráfico (Figura 9) exposto a seguir, buscando apresentar valores referentes à utilização das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação pelos atletas universitários vítimas de sexting.

Figura 9. Atletas universitários vítimas de sexting e redes virtuais mais utilizadas.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Podemos perceber que as redes sociais virtuais mais acessadas pelas vítimas de sexting são muito semelhantes àsquelas utilizadas pelos autores desse mesmo fenômeno e por toda a população participante do estudo no geral, sendo que

a falta de orientação acerca do uso desses recursos tecnológicos pode ter por consequência ações que originem crimes virtuais e exposição dos indivíduos, fato destacado por Zysman (2014), por exemplo.

Buscando caracterizar ainda mais a população referente às vítimas de sexting entre os atletas universitários, analisamos a ingestão de bebidas alcoólicas, o consumo de cigarros e a utilização de drogas ilícitas, sendo possível constatar que das 49 vítimas, 35 indivíduos ingerem bebida alcoólica (71%), 11 são fumantes (22%) e 13 usam drogas ilícitas (26%). Assim como discutido acerca dos autores de sexting, as vítimas também podem ficar mais vulneráveis por sofrerem os efeitos da ingestão de bebidas alcoólicas e drogas ilícitas, originando situações que possam resultar em possíveis casos de sexting, exposição do indivíduo diante de terceiros e outras ocorrências.

Com relação aos livros preferidos pelas vítimas de sexting, obtivemos os valores indicativos de que 16% preferem os livros esportivos, outros 16% os de ficção, somados a 12% que preferem romance e outros 12% suspense. Os outros participantes se dividiram em outras categorias.

Após analisarmos quais canais televisivos (abertos) são mais vistos pelas vítimas de sexting, constatamos um dado interessante que indica que a maior parte relata não assistir televisão (45%), além de outros 41% informarem que assistem a Rede Globo e os demais se enquadraram em outras categorias. Analisando os canais de televisão fechada, encontramos que os mais assistidos são os canais esportivos (41%), somados aos canais de filmes (35%), além de outras categorias que englobam o restante da amostra. Estes valores são parecidos com os dados encontrados referentes aos autores de sexting.

Ainda sobre a parte televisiva, indagamos quais programas são mais assistidos pelas vítimas de sexting, encontrando que 32% preferem os programas esportivos, somados a outros 20% que possuem preferência pelos filmes, além de 16% relatarem os seriados e 14% os programas de humor como favoritos. O restante se encontra enquadrado nas demais categorias.

Em uma vertente mais relacionada com a ocorrência do sexting, verificamos que as 49 vítimas relatam 54 casos de sexting em geral, sendo que 32 estão enquadrados na categoria de casos de vítimas de maneira intencional (59,26%), ou seja, enviaram propositalmente conteúdo próprio, e, além disso, também contamos que 22 casos ocorreram de forma em que as pessoas foram vítimas de maneira não

autorizada (40,74%), isto é, a ação foi realizada sem a autorização dos mesmos. Este é um dado interessante, pois demonstra que nesta população 5 indivíduos foram vítimas de ambas as formas, o que pode indicar uma possível tendência a essas pessoas serem vítimas de sexting, talvez pelo fato de sentirem prazer em expor seu corpo ao outro ou simplesmente pelo fato de não terem consciência acerca daquilo que estão fazendo.

Analisando os casos de sexting que ocorreram de forma intencional, observamos que houve equilíbrio entre o número de vítimas, sendo 16 indivíduos do sexo masculino e 16 do feminino, enquanto nos casos de sexting de maneira não intencional, temos 13 homens como vítimas (59%) e 9 mulheres (41%). Este dado também contraria os fatos relatados pela Safernet (2015), apresentando valores superiores de homens sendo vítimas de sexting em comparação a mulheres.

Como dito anteriormente, esses resultados complementam as informações geradas pela ONG Safernet, responsável por mapear os crimes virtuais no cenário brasileiro e auxiliar vítimas que procuram ajuda. Os valores apresentados pela ONG são referentes aos atendimentos realizados por eles próprios após as vítimas procurarem auxílio na Safernet. O questionário pode demonstrar outra vertente, talvez indicando que nem todos conheçam o trabalho realizado por esse canal e, possivelmente, alguns não se incomodem com o fato da exposição, não buscando ajuda para lidar com a situação, já que não vê necessidade para tal atitude.

Refletindo sobre o modo como as vítimas se expuseram e sofreram o sexting, constatamos valores parecidos com aqueles encontrados para os autores com relação ao principal meio desse fenômeno, sendo que o conteúdo foi compartilhado em sua maioria por meio de fotos (52%), havendo uma alteração quanto as categorias seguintes, passando a ter as mensagens de texto como segundo fator mais citado (27%) e os vídeos com um valor equivalente a 21%.

Desta forma, podemos pensar nas fotos como modo dos usuários suprirem o distanciamento que existe do corpo no ciberespaço, fazendo com que os outros tenham melhor visualização sobre seu conteúdo e sobre si próprio. Isso pode ser explicado pela necessidade do ser humano em interagir e se comunicar, citada por Baldanza (2006) e Moiola (2013), implicando desejo de viver no ciberespaço como se vive no plano físico, como já tratado neste trabalho.

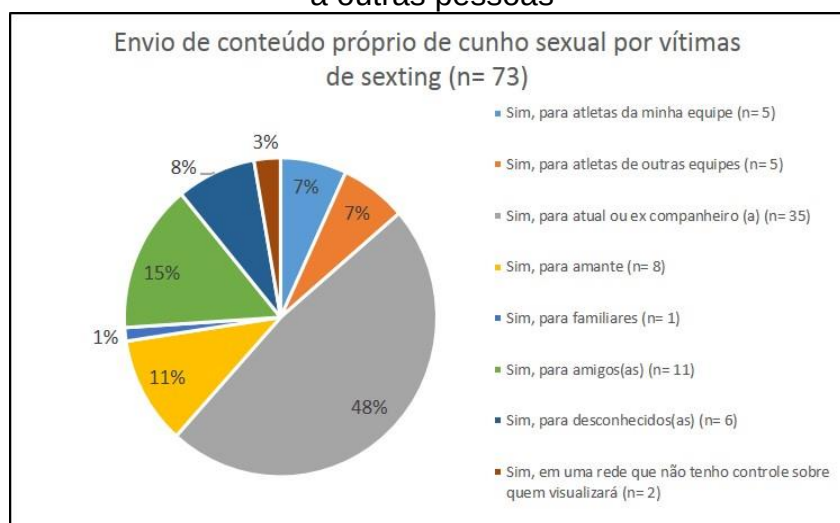
Também observamos por quais redes sociais virtuais e aplicativos que ocorreram os casos de sexting com os atletas universitários que foram vítimas desse

fenômeno, encontrando que 51% dos casos foram realizados por WhatsApp, somados a outros 21% que ocorreram via SnapChat, 13% por Facebook, outros 6% realizados por SMS, 3% por Instagram, mais 3% via E-mail e 3% por Tinder.

Assim, percebemos semelhança entre o que foi indicado pelas vítimas e pelos autores de sexting, corroborando com a afirmação descrita anteriormente no texto (tópico sobre autores de sexting) e complementando a visão de que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea estão sendo utilizados pelos usuários de diversas maneiras, inclusive como forma de potencializar a ocorrência do sexting, como cita Fernández (2013).

Também julgamos válido ressaltar para quem as vítimas de sexting enviaram intencionalmente conteúdo próprio característico desse fenômeno, isto é, dos 32 indivíduos que relataram ser vítimas intencionais de sexting, constatamos que os envios foram realizados para 73 alvos, sendo que em 35 casos os destinatários foram os atuais ou ex-companheiros(as) das vítimas (48%). Além disso, foram relatados 11 casos de encaminhamento do conteúdo a amigos(as) (15%), seguidos de mais 8 ocorrências de postagens a amantes (11%). Os demais valores estão expostos no gráfico a seguir (Figura 10).

Figura 10. Vítimas de sexting sobre o envio de conteúdo próprio com cunho sexual a outras pessoas



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Desta maneira, além dos valores citados anteriormente, também constatamos que houveram 6 casos de envios a pessoas desconhecidas (8%), 5 para atletas da mesma equipe (7%), outros 5 a membros de outras equipes (7%), 2 casos de

indivíduos que postaram em uma rede que não possuem controle de quem visualizará o conteúdo (3%) e uma situação de envio para familiares (1%). Lembrando que esses valores foram encontrados pelo fato de um indivíduo poder enviar o conteúdo para mais de um destinatário somado a possibilidade dessa pessoa ser vítima de sexting mais de uma vez.

Seguindo a mesma vertente que abordamos no tópico a respeito dos autores de sexting, analisamos quais foram os motivos que levaram as vítimas de sexting a enviarem seus conteúdos a outros indivíduos, obtendo valores muito parecidos com aqueles encontrados para a população de autores, desvelando que 48% das vítimas enviou o conteúdo como forma de brincadeira/descontração, além de 27% que encaminhou a postagem como prova de amor/fidelidade ao companheiro(a), somados a 19% que buscava autopromoção, além de 4% que agiu por incentivo dos amigos(as) e, por fim, outros 2% que visavam maior status na rede social virtual.

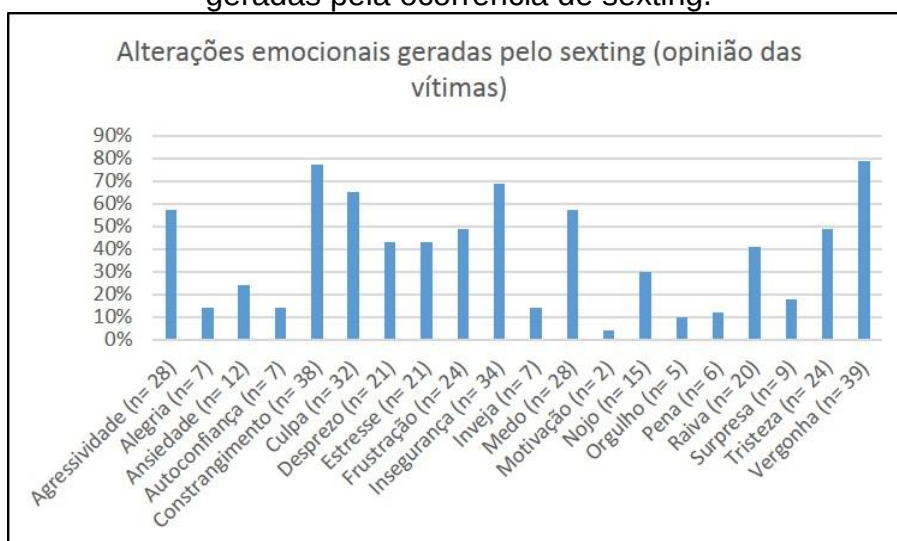
O que podemos considerar após a análise dos motivos que levam os atletas universitários a enviarem conteúdos próprios a outros indivíduos é a intensificação do clicar, do postar, do curtir, do compartilhar, a necessidade que essa geração apresenta em ser visto (mesmo que apenas 2% visavam maior status), tendo a questão da visibilidade no ciberespaço inclusive sendo transferida ao plano físico, como citado por Fortim e Farah (2007), Keen (2012) e Alcântara (2013).

Segundo Keen (2012), essa era do exibicionismo faz com que os indivíduos busquem seguidores, fama e não pensem sobre suas atitudes tanto no contexto virtual quanto no plano físico, sofrendo com os desdobramentos que essas ações podem gerar, sejam eles benéficos ou danosos aos indivíduos envolvidos com a situação.

Assim, podemos vivenciar a potencialização de novos crimes virtuais, inclusive do próprio sexting, além de fazer com que os indivíduos se exponham mais na rede sem tanta orientação acerca de suas atitudes e, além disso, há possibilidade de criação de novas postagens com conteúdos impróprios para alguns usuários conectados à rede.

Julgamos relevante criar o gráfico exposto abaixo (Figura 11) com o intuito de abordarmos as alterações emocionais que as vítimas de sexting julgaram ocorrer quando um caso desse fenômeno existe.

Figura 11. Dados das vítimas de sexting sobre possíveis alterações emocionais geradas pela ocorrência de sexting.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Deste modo, levando em consideração a amostra referente apenas às vítimas de sexting, é possível verificarmos que os fatores mais citados como principais consequências de casos desse fenômeno implicam emoções e sentimentos como a vergonha (79%), constrangimento (77%), insegurança (69%), culpa (65%) medo (57%) e agressividade (57%). Evidentemente, as alterações emocionais podem gerar desequilíbrios psicológicos nos atletas universitários, causando danos em diversos aspectos, inclusive no contexto esportivo, podendo ter por consequência a perda de foco, atenção e concentração em treinamentos, jogos e competições, queda de desempenho, medo da exposição ao público, dentre outros (WEINBERG; GOULD, 2008).

Outro ponto que nos chamou atenção foram os possíveis desdobramentos “favoráveis” devido à ocorrência de casos de sexting, sendo que as vítimas citaram alterações como a alegria (14%), autoconfiança (14%), orgulho (10%) e motivação (4%). Por mais que esses valores não sejam elevados quando comparados aos outros, passamos a entender que o sexting pode ser um fator positivo na vida dos indivíduos, inclusive das vítimas, que podem agir intencionalmente e buscar algumas dessas alterações de acordo com o motivo que as levaram a praticar este fenômeno, podendo melhorar aspectos da sua vida pessoal que interfiram em seu rendimento no âmbito do esporte.

Como realizado com os dados dos autores de sexting e também utilizando o auxílio do aplicativo computacional Weka para a obtenção de regras de associação,

buscamos traçar um perfil acerca dos atletas universitários vítimas de sexting. Levando em conta apenas as principais características relatadas pelos participantes, uma regra chamou a atenção dos autores deste trabalho, implicando pessoas que se consideram extrovertidas, bem-humoradas, simpáticas, comunicativas, justas, alegres, responsáveis e curiosas. Esta regra, indicando as características descritas previamente, foi citada por 10 das 49 vítimas de sexting (aproximadamente, 20% desses indivíduos). Portanto, existe uma ligeira tendência em encontrarmos essas características aqui citadas em atletas universitários vítimas de sexting.

Desta maneira, pensando a respeito da amostra obtida nesta pesquisa, podemos considerar que o perfil das vítimas de sexting é marcado por fortes indicativos de que são indivíduos que ingerem bebidas alcoólicas, porém também conta com tendência de serem do sexo masculino. Lembramos que a maior parte das vítimas de sexting relatam que realizaram a ação de modo intencional. Somado a isso, temos que as vítimas enxergam a situação como brincadeira. Também ressaltamos que as características encontradas anteriormente foram constatadas em 20% das vítimas de sexting presentes nesta amostra.

Assim, comparando o perfil apresentado pelas vítimas e pelos autores de sexting, verificamos que não há muita diferença entre as características principais dos envolvidos com esse fenômeno, implicando o fato de nem sempre haver diferenças entre essas pessoas, muitas vezes, contrariando o que se pensa sobre a vítima ser mais vulnerável por suas características e perfil.

É relevante que fique evidente que as informações obtidas e as características descritas anteriormente não devem ser adotadas como “verdade absoluta” ou “regra padrão” sobre as vítimas de sexting. Contudo, mostram-se como sinalizadores que podem descrever um possível perfil desta categoria de envolvidos com o fenômeno.

6.3 Sexting e o rendimento esportivo

Neste tópico, buscamos abordar aspectos referentes à influência do sexting no ambiente esportivo, realizando comparações entre a visão da amostra como um todo, quanto a autores de sexting e quanto às vítimas desse fenômeno.

Foram realizadas indagações aos indivíduos referentes à ocorrência de sexting dentro da equipe, visando verificar se os indivíduos consideravam que

poderiam ter o rendimento afetado de alguma maneira, se haveria influência nas possíveis relações dos envolvidos com seus companheiros de equipe, adversários, técnico/comissão técnica, torcida durante os jogos e no ambiente virtual, além de tentar verificar se os atletas universitários (agindo como espectadores, vítimas ou autores de sexting) abandonariam a equipe se houvesse um caso desse fenômeno dentro da mesma equipe.

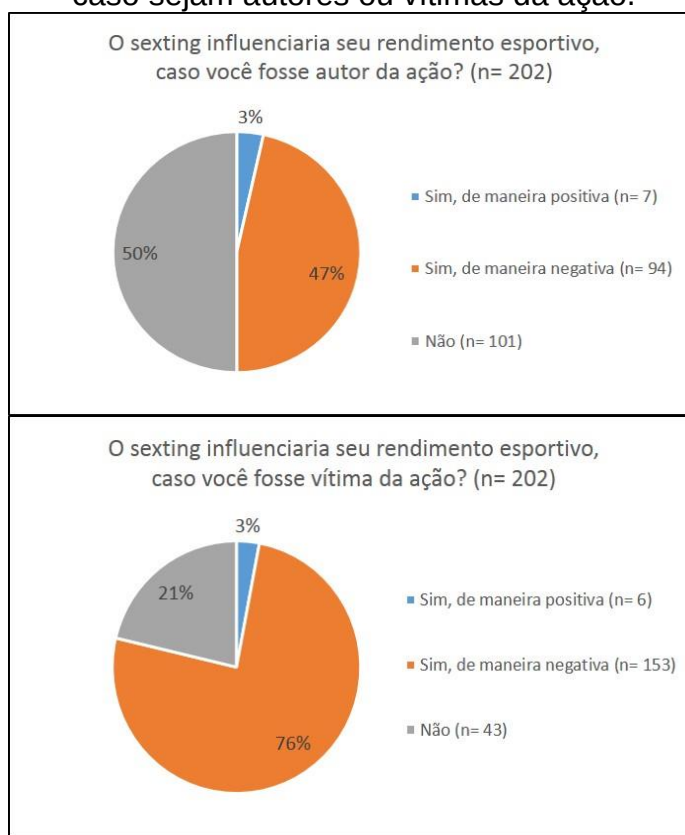
Primeiramente, indagamos aos atletas universitários participantes deste estudo, em qual contexto eles preferem atuar, sendo possível constatarmos que a maior parte se coloca como indiferente no quesito jogar dentro ou fora de casa (torcedores a favor ou contra), tendo um valor equivalente a 50% da amostra ($n=102$), enquanto 30% ($n=60$) afirmam que se sentem mais à vontade em atuar dentro de casa (com torcedores a seu favor) e outros 20% ($n=40$) que preferem disputar partidas/campeonatos fora de casa, com torcedores contra.

Este dado corrobora apenas como complemento na caracterização de nossa amostra, sendo possível verificarmos que atuar dentro ou fora de casa parece não ser um fator que interfere diretamente no rendimento desses atletas universitários, diferentemente do que muitos indivíduos pensam sobre jogar com a torcida contra ou a favor, demonstrando inclusive que julgar ser positivo atuar em casa e com torcedores a seu favor pode ser uma visão mais voltada ao senso comum, sem considerar a opinião dos próprios atletas.

No entanto, esses dados contrariam a visão de outros autores como Silva e Moreira (2008) e Almeida, Oliveira e Silva (2011), que indicam vantagem em equipes que atuam dentro de casa, sendo explicada por fatores como viagem, deslocamento, torcedores a favor do time, conhecimento sobre o terreno de jogo, dentre outros fatores.

Iniciando as análises relacionadas ao desempenho dos atletas universitários, indagamos a eles se uma ação de sexting poderia causar interferências positivas, negativas ou se seria indiferente caso os atletas agissem como autores ou vítimas da ação. O gráfico a seguir (Figura 12) apresenta os resultados obtidos como respostas.

Figura 12. Influência do sexting no rendimento esportivo de atletas universitários caso sejam autores ou vítimas da ação.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Analisando o gráfico anterior, é possível observarmos que os atletas universitários relatam que o sexting promove interferências negativas no rendimento esportivo, porém isso ocorre majoritariamente quando os envolvidos são as vítimas dos casos (76%), enquanto o envolvimento com o sexting sendo autor da ação é negativo na visão de 47% da amostra. Este fato demonstra que na visão da maior parte dos indivíduos, as vítimas sofreriam mais danos que os autores na ocorrência desse fenômeno, o que não deve ser adotado como verdade absoluta, visto que, muitas vezes, as pessoas são vítimas de forma intencional, além de alguns autores desenvolverem mais facilmente sentimento de culpa e vergonha por suas atitudes.

Além disso, também notamos que a ação do sexting é vista como algo positivo na visão de 3% da amostra, valor que se repete tanto nos casos de vítimas como de autores do fenômeno, demonstrando que o sexting pode ser positivo em algum momento, como indica a reportagem do G1 (2015e) e o estudo da psicóloga Emily Stasko citado na matéria escrita por Urbim (2016), gerando maior satisfação na vida pessoal de um atleta. Paralelamente a isso, o esportista pode transferir essa

conduta para o contexto esportivo, apresentando melhora em seu rendimento, por exemplo.

Complementando os dados previamente descritos, ainda podemos perceber que 50% dos atletas consideram que ser autor de sexting não implica questões relacionadas ao desempenho esportivo, ou seja, caso um indivíduo seja autor desse fenômeno, sua performance não é interferida, pois o mesmo é indiferente com a ação. Por outro lado, esse valor é inferior quando os mesmos atletas universitários são colocados na situação de vítimas de sexting, chegando a um valor equivalente a 21% dos respondentes indicando que não há interferência no rendimento caso o atleta esteja envolvido como vítima da ação.

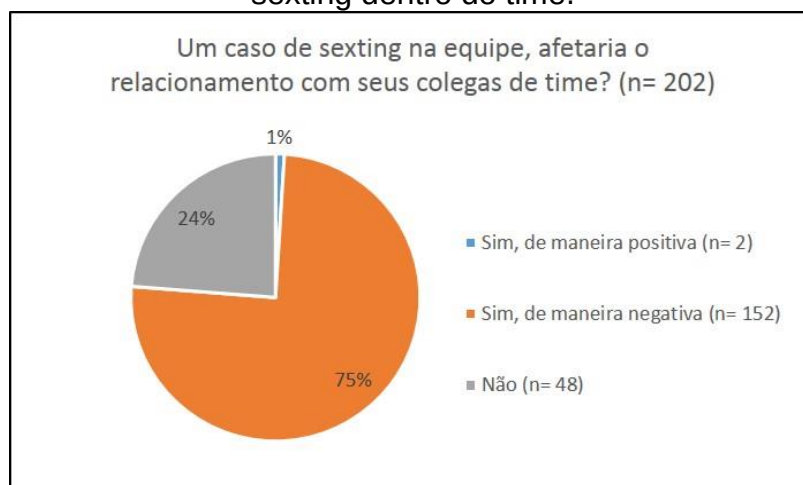
Essas constatações sinalizam algo que já foi citado anteriormente, implicando o fato dos indivíduos julgarem que as vítimas sempre sofrem mais que os autores com as ações de sexting, talvez pelo fato de terem seus conteúdos expostos e haver certo julgamento por parte da sociedade. Contudo, isto pode ser verdade quando as vítimas realmente são expostas de maneira indesejada e não conseguem lidar com a situação. Porém, aquilo também pode ser interpretado como uma falsa hipótese, visto que algumas pessoas são vítimas intencionais de sexting, possuindo prazer e satisfação com a repercussão que sua postagem terá.

Portanto, descrevendo de forma sucinta o que foi encontrado anteriormente, consideramos que os participantes julgam que os indivíduos que são vítimas de sexting possuem maior chance de sofrer perda de desempenho do que quando são propriamente autores da ação. Talvez este fato implique o pensamento de que os danos são exclusivamente voltados às vítimas, o que é contrariado por Bandeira e Hutz (2010) no que diz respeito ao bullying, por exemplo, demonstrando que os autores podem desenvolver sentimento de culpa, vergonha, além de náusea e outros fatores prejudiciais, principalmente ao refletirem sobre a ação.

Foram analisadas outras variáveis correspondentes a possíveis alterações no relacionamento com indivíduos ligados ao contexto esportivo e ao rendimento dos atletas universitários, geradas por um caso de sexting.

Ao indagarmos se o relacionamento com os colegas de time sofreria alteração caso os participantes soubessem de uma ação de sexting dentro da equipe, encontramos que a maioria (75%) afirma que haveria influência negativa nessa relação, sendo que 24% demonstra indiferença e 1% pensa que isso poderia ser positivo no relacionamento (Figura 13).

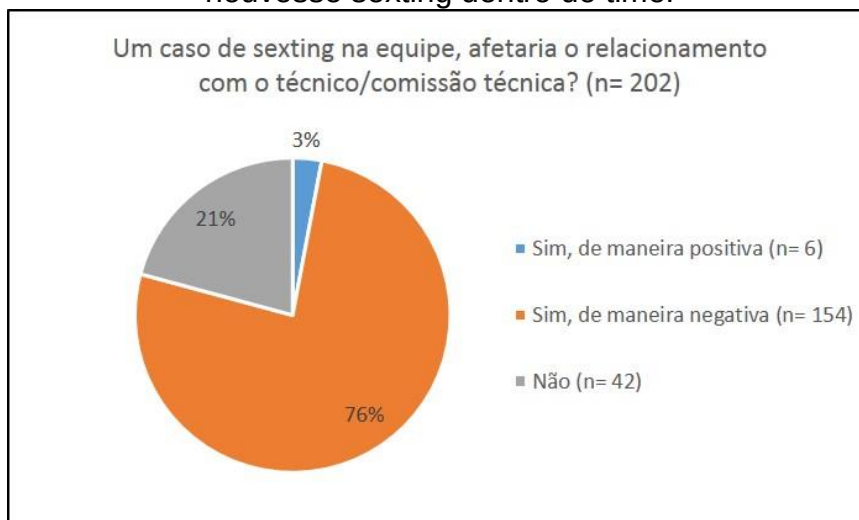
Figura 13. Alteração do relacionamento com os colegas de equipe, caso houvesse sexting dentro do time.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Esses dados expostos acima dão início a uma sequência de valores semelhantes, encontrados por meio de outras indagações. Para evidenciar tais dados similares ao qual nos referimos, podemos analisar qual seria a alteração no relacionamento com os técnicos e comissões técnicas havendo uma situação de sexting (Figura 14).

Figura 14. Alteração do relacionamento com o técnico/comissão técnica, caso houvesse sexting dentro do time.

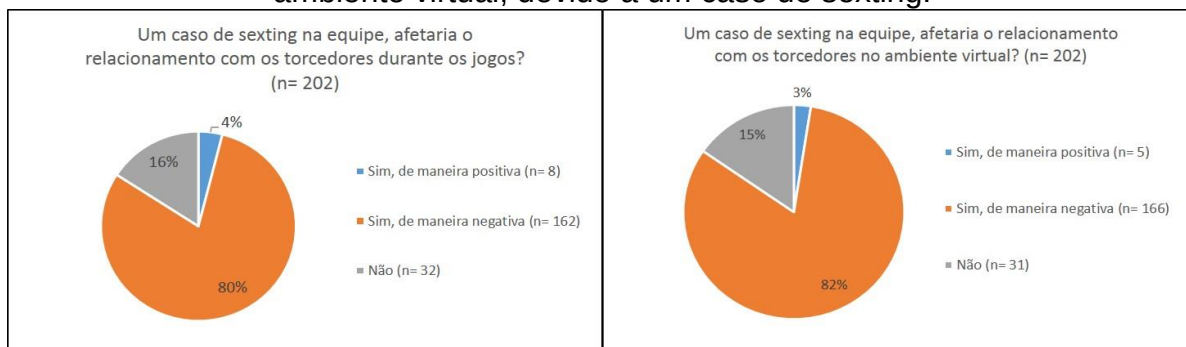


Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Novamente, percebemos que grande parte da amostra (76%) concorda que o relacionamento seria afetado de maneira negativa, enquanto 21% não enxergam diferença na relação por conta desses atos e 3% relata que seria positivo, fato curioso que depende da intencionalidade da pessoa com sua ação.

Ainda nessa mesma vertente a respeito de alterações no relacionamento, foi questionado aos atletas universitários se a relação com os torcedores durante os jogos e no ambiente virtual seria afetada, tendo os resultados expostos nos gráficos a seguir (Figura 15).

Figura 15. Alteração do relacionamento com os torcedores durante os jogos e no ambiente virtual, devido a um caso de sexting.

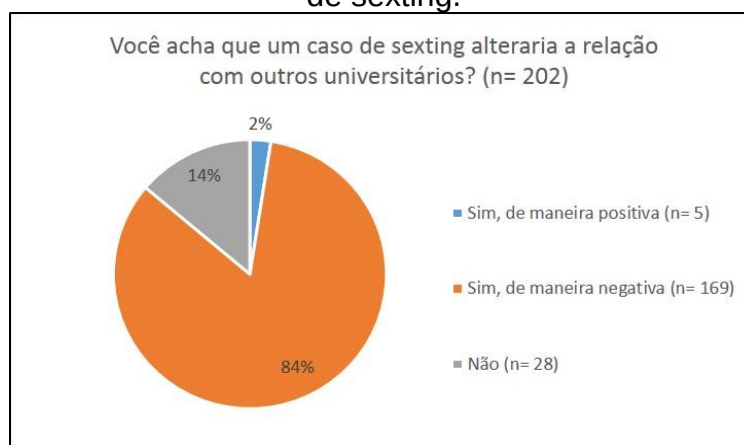


Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

As figuras expostas acima são muito parecidas, com valores próximos, em que os atletas universitários apresentam dados que demonstram, mais uma vez, que a grande maioria da amostra considera que o relacionamento com os torcedores seria afetado de maneira negativa, durante os jogos (80%) e no ambiente virtual (82%).

Encerrando as questões referentes a alterações no relacionamento, indagamos se um caso de sexting afetaria a relação com outros universitários, sejam eles do mesmo campus que o atleta em questão ou de locais diferentes (Figura 16).

Figura 16. Alteração do relacionamento com outros universitários, devido a um caso de sexting.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

A resposta foi semelhante às anteriores, contando com 84% dos atletas universitários afirmando que o relacionamento com outros alunos seria alterado de maneira negativa ou prejudicial ao envolvido com o sexting, enquanto apenas 2% pensa que isso seria positivo e outros 14% relata indiferença quanto ao caso.

Todos esses dados demonstram certa preocupação que os atletas universitários possuem com esse fenômeno, inclusive por poder alterar o relacionamento com os demais envolvidos no contexto esportivo e na vida desses cidadãos, podendo gerar danos como a queda do rendimento esportivo. Mesmo assim, os atletas confirmam a prática desses atos, fato observado no início da exposição dos resultados, tendo 35% da amostra como autores desse fenômeno, além de outros 16% da amostra serem vítimas de sexting de maneira intencional.

Entretanto, o ponto chave de toda essa discussão está em torno de uma das questões mais relevantes do estudo, principalmente, quando pensamos na relação entre o sexting e suas possíveis influências no contexto esportivo.

Desta forma, indagamos aos atletas universitários participantes desta pesquisa, se eles abandonariam suas equipes ou as modalidades esportivas que praticam devido a um caso de sexting. Os valores obtidos podem ser observados no gráfico exposto abaixo (Figura 17).

Figura 17. Abandono da equipe e da modalidade esportiva, devido a um caso de sexting.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

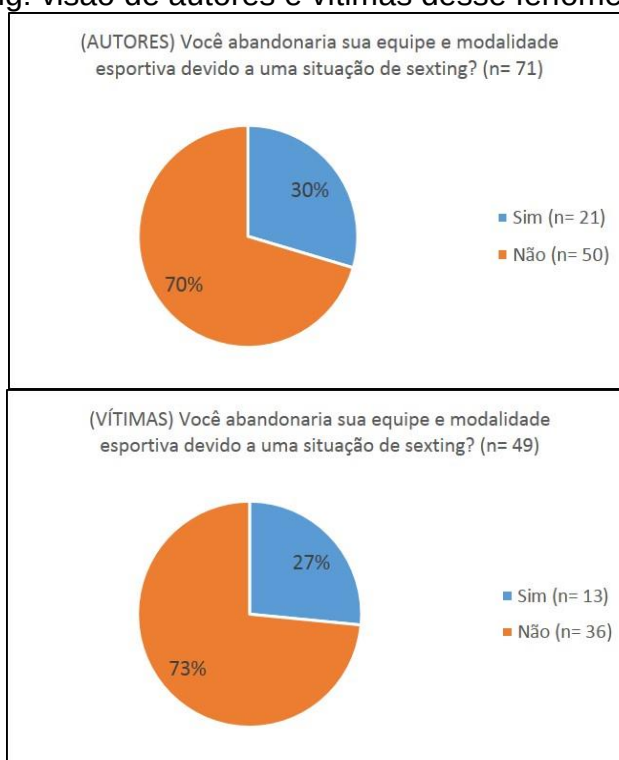
Os dados obtidos permitem que possamos verificar que as opiniões dos atletas são divergentes, sendo necessário estarmos atentos aos dois valores encontrados. Primeiramente, constatamos que 61% da amostra informou que um

caso de sexting em seu time não seria um motivo para abandonar sua equipe ou a modalidade esportiva que pratica. Em contrapartida, 39% indica que o sexting seria um potencial motivo do abandono da equipe e da prática esportiva da modalidade em questão.

Esses atletas universitários que relataram possível desistência da modalidade ou da equipe devido a um caso de sexting é o público com o qual devemos nos preocupar, pois esses indivíduos são as possíveis vítimas de maiores danos relacionados a alterações emocionais de acordo com o envolvimento com o sexting, gerando todos os fatores já citados nesta pesquisa que vão além do âmbito esportivo, podendo proporcionar danos irreversíveis aos indivíduos, tais como desequilíbrio psicológico, sentimento de vergonha, culpa, tristeza, depressão, desistência do curso da universidade e, até mesmo, suicídio (EISENSTEIN, 2013; FERNÁNDEZ, 2013; ZYSMAN, 2014).

Com o intuito de verificarmos separadamente a visão dos autores e das vítimas de sexting a respeito desse possível abandono esportivo, selecionamos os participantes dessas categorias e expusemos os dados nos gráficos abaixo (Figura 18).

Figura 18. Abandono da equipe e da modalidade esportiva, devido a um caso de sexting: visão de autores e vítimas desse fenômeno.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2017).

Ao observarmos os gráficos acima, percebemos que 70% dos autores e 73% das vítimas de sexting não julgam que isso seja algo crucial para que eles abandonem suas equipes ou modalidades esportivas. Contudo, 30% dos autores e 27% das vítimas afirmam que deixariam seus times ou modalidades por conta de um caso de sexting na equipe. Assim, podemos considerar que esses dados contrariam uma visão possivelmente interpretada como algo relacionado ao senso comum, em que espera-se que as vítimas sofram mais que os autores com relação aos danos que o sexting pode gerar aos indivíduos envolvidos, inclusive no contexto esportivo. No entanto, os valores apresentados nos sinalizam que não é isso o que ocorre, havendo equilíbrio em termos percentuais a respeito do abandono da modalidade esportiva ou da equipe a qual o atleta universitário faz parte.

Com isso, comparando a visão da amostra total com a dos autores e vítimas de sexting, notamos que existe um julgamento dos outros indivíduos que não se envolvem diretamente com o sexting indicando que a ocorrência desse fenômeno seria um motivo para o abandono da modalidade esportiva ou da equipe. Portanto, consideramos que pessoas que não estão diretamente relacionadas com o sexting julgam esse fenômeno como algo negativo, mais do que os próprios envolvidos com essas situações.

Deste modo, é extremamente relevante nos atentarmos a possíveis casos de sexting no ambiente esportivo, pois os desdobramentos gerados aos envolvidos podem ser danosos e irreversíveis, além de existir a possibilidade de pessoas não diretamente envolvidas se sentirem ofendidas com a ocorrência de uma situação dessas na equipe e, conseqüentemente, abandonar o esporte ou o time ao qual faz parte. Este fato ainda pode proporcionar mais danos, ligados não só ao cenário esportivo, mas também pessoal e profissional dos indivíduos.

Então, fornecer maior orientação aos usuários de redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea parece ser uma das soluções para a minimização dos casos de sexting e outros crimes virtuais. Além disso, há necessidade dos próprios usuários se conscientizarem acerca do que deve ser postado, o que pode ser um risco a eles próprios, onde podem procurar auxílio caso se deparem com uma situação incômoda, como devem agir, dentre outros pontos.

Também é importante que os treinadores (comissão técnica), companheiros de equipe e pais busquem detectar possíveis casos que possam estar ocorrendo com um indivíduo, tendo alguns sinalizadores no contexto esportivo e outros comportamentais (queda de rendimento, ausência em treinamentos, exclusão social e isolamento) que indicam necessidade de investigação de possíveis motivos que estejam levando o atleta a se comportar dessa maneira, podendo estar relacionado a inúmeras razões, como envolvimento em casos de sexting, crimes virtuais ou outros motivos que podem ser mais ou menos complexos de lidar.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos resultados obtidos, foi possível constatar que o sexting é um fenômeno que realmente ocorre entre atletas universitários brasileiros, sendo que 35% da população aqui investigada já foi autor dessa ação, além de 24,3% se portar como vítima dessa situação. Deste modo, também notamos que há características semelhantes a diversos autores e vítimas de sexting que fizeram parte da amostra desta pesquisa.

Assim, pensando em um perfil voltado aos atletas universitários autores de sexting, verificamos que há forte tendência em serem indivíduos do sexo masculino somado ao fato de uma indicação de ingerirem bebidas alcoólicas. Algumas características semelhantes foram encontradas em uma pequena população destes autores de sexting, demonstrando também ligeira disposição dessas pessoas possuírem tais características.

Além disso, foi constatado que o sexting, geralmente, foi cometido de maneira indireta, sendo que os autores julgam essa ação como uma forma de brincadeira ou descontração, não se preocupando e nem refletindo sobre os possíveis danos que a ocorrência desse fenômeno pode gerar aos envolvidos.

Somado a estes fatos, também observamos que a maioria dos autores considera que um caso de sexting pode ser prejudicial nas diversas relações da vida de um atleta universitário (com torcedores, comissão técnica, treinador, companheiros de equipe, outros universitários), além de julgar que o rendimento esportivo seria afetado negativamente devido ao sexting. Contudo, a maior parte destes autores demonstra que não abandonaria a equipe e a modalidade esportiva apenas por essa situação.

Com relação aos atletas universitários considerados vítimas de sexting, observamos certo equilíbrio entre o sexo dos indivíduos, porém há indicações de que a maioria corresponde a homens, diferentemente do que muitos possam pensar acerca da ocorrência desse fenômeno.

Então, buscando descrever o perfil dessas vítimas, observamos que existem fortes indícios desses indivíduos ingerirem bebidas alcoólicas, somado a uma inclinação a serem do sexo masculino, fato observado de acordo com nossa amostra. Além disso, constatamos que algumas características são similares entre uma pequena parcela do público de vítimas de sexting aqui abordado.

Quanto ao tipo de sexting com que as vítimas se envolveram, notamos que a maioria é relacionada ao modo intencional, embora tenha havido certo equilíbrio entre as respostas. Ainda foi constatado que a maioria envia conteúdos de sexting como forma de brincadeira/descontração, como relatado também pelos autores desse fenômeno.

Também foi evidente que os envolvidos com o sexting julgam que essa ação causa alterações emocionais mais voltadas a aspectos “negativos” ou danosos aos indivíduos, principalmente, relacionadas com mudanças nos níveis de vergonha, insegurança, medo, agressividade, além do desenvolvimento maior de culpa e constrangimento. Porém, chama atenção os dados observados acerca dos aspectos “positivos” que os participantes relataram, como a melhora nos índices de alegria, autoconfiança, orgulho e motivação.

De fato, assim como relatado por autores de sexting, a maioria das vítimas também afirma que um caso desse fenômeno na equipe afetaria negativamente as relações que um atleta universitário possui em diversos contextos ao qual ele está inserido, isto é, as relações com o treinador, torcedores, colegas de equipe e outros estudantes, sofreria danos e desdobramentos prejudiciais aos indivíduos. Somado a isso, as vítimas de sexting também relatam que o desempenho esportivo seria influenciado de maneira negativa, sofrendo queda no rendimento esportivo.

Entretanto, mesmo com os fatores acima referidos (queda de desempenho, alterações emocionais, interferências nas relações humanas, dentre outros), tanto vítimas como autores de sexting relatam que a ocorrência desse fenômeno não seria um potencial motivo que os levariam a abandonar a equipe ou modalidade esportiva que praticam, fato também observado pelo restante da amostra (formada por indivíduos que não são considerados nem autores e nem vítimas desse fenômeno), porém com maiores níveis de desistência.

Também notamos que atletas universitários autores e vítimas de sexting apresentam perfis muito semelhantes, com características bem parecidas, mas que não devem ser adotados como regra, podendo não descrever de forma fidedigna o perfil desses indivíduos. Contudo, estes perfis nos trazem a reflexão de que, no caso de sexting pode não haver diferenças entre as pessoas que cometem ou são vítimas desse fenômeno, isolando um possível pensamento de que as vítimas são mais vulneráveis e frágeis que os autores. Este fato também se deve pela possibilidade

das próprias vítimas cometerem o sexting consigo mesma de maneira intencional, o que é reforçado por relatos coletados nesta pesquisa.

Então, devemos assumir que esses sinalizadores de autores e vítimas de sexting descritos acima não são essencialmente algo fixo, ou seja, não deverão estar sempre presentes nos envolvidos com este fenômeno. O que recomendamos é que esses fatores e características não devam ser adotados como regras indicativas acerca de autores e/ou vítimas de sexting, visto que não houve um padrão de respostas que efetivamente mostre um perfil 100% fidedigno acerca desses indivíduos. Contudo, há indicações de que pessoas que apresentam as características citadas estariam mais envolvidas com o sexting (seja como autor ou vítima da ação), de acordo com o que analisamos nesta pesquisa.

Evidenciamos, também, o fato de vários participantes desta pesquisa (incluindo autores e vítimas de sexting) assumirem que já enviaram conteúdos de si para outras pessoas, sugerindo o possível fato de que alguns jovens podem não refletir a respeito de suas atitudes no ciberespaço e os desdobramentos que elas podem ter para a vida do indivíduo envolvido, seja no plano virtual ou no real.

Ainda foi constatado que, majoritariamente, os atletas universitários julgam que o rendimento esportivo poderia ser afetado negativamente pela ocorrência de casos de sexting quando o indivíduo é vítima da situação. Entretanto, quando o atleta é autor desse fenômeno, esses valores passam a ser inferiores, correspondendo a metade da amostra julgar que não haveria influência no rendimento. Porém, grande parte ainda relata que existiria influência negativa no desempenho esportivo.

Portanto, torna-se extremamente relevante a discussão e utilização de estratégias de intervenção para que os crimes virtuais, como o sexting, sejam evitados e não venham a ocorrer de maneira potencializada, podendo gerar danos aos indivíduos, sejam eles mais “simples” ou “mais graves”, acarretando, inclusive, situações irreversíveis para a vida dos envolvidos, tanto autores como vítimas das ações.

Deve-se observar também que o aplicativo Weka trouxe facilidades em várias etapas do processo de análise, inclusive acelerando tal processo, colaborando na identificação de relações pertinentes entre variáveis envolvidas no problema, sendo um procedimento metodológico inovador nessa área.

A utilização do Weka deve ser ressaltada por conta da rapidez e clareza com que os resultados são apresentados ao pesquisador, desde o pré-processamento (etapa em que as respostas dos participantes são expostas por meio de gráficos em barras contendo ainda o número de respondentes para cada alternativa das questões, sendo possível o pesquisador selecionar as perguntas/variáveis com as quais deseja trabalhar nos passos seguintes) até a rápida criação de regras de associação realizada no próprio software por meio de seus recursos (etapa em que o pesquisador pode ou não selecionar as variáveis a serem trabalhadas, escolher o número de regras a serem geradas, coeficiente de confiança, dentre outras possibilidades que o aplicativo traz consigo).

Possivelmente, a ampliação da amostra e/ou análise com outra população demonstre dados semelhantes aos encontrados neste trabalho, visto que o sexting é recorrente entre os atletas universitários, sendo um perfil comum de ser encontrado nos envolvidos com esse fenômeno. Por outro lado, pode ocorrer também o surgimento de novos indicadores para os perfis de autores e vítimas de sexting.

Por fim, ressaltamos a necessidade de mais estudos relacionados com crimes virtuais, inclusive com o sexting, no cenário nacional, abordando diferentes populações e buscando evitar novos casos ou, pelo menos, minimizar os efeitos negativos que o sexting pode gerar aos envolvidos com esse fenômeno. Além disso, é válido destacarmos que o sexting também possui um viés positivo, principalmente entre casais, podendo ser fator essencial para que uma relação possua mais comunicação aberta e satisfação entre os parceiros(as).

Com isso, esperamos que esse trabalho tenha explicado e detalhado ainda mais o sexting, desvelados alguns pontos acerca desse fenômeno que é crescente no território brasileiro. Assim, buscamos aumentar o conhecimento dos especialistas da área acerca da temática e obter indicadores mais contundentes sobre o perfil de autores e vítimas de sexting entre atletas universitários.

REFERÊNCIAS

- ABREU, C. N.; GÓES, D. S.; VIEIRA, A.; CHWARTZMANN, F. Dependência de Internet. In: ABREU, C. N.; TAVARES, H.; CORDAS, T. **Manual Clínico dos Transtornos do Controle dos Impulsos**. Porto Alegre: Artmed; p. 137-53, 2007.
- ABREU, C. N.; KARAM, R. G.; GÓES, D. S.; SPRITZER, D. T. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**. São Paulo, v. 30, n. 2, p. 156-67, 2008.
- ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade Virtu@l**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.
- ALMEIDA, L. G.; OLIVEIRA, M. L.; SILVA, C. D. Uma análise da vantagem de jogar em casa nas duas principais divisões do futebol profissional brasileiro. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo, v. 25, n. 1, p. 49-54, 2011.
- ALMEIDA, P.; MEALHA, O.; CAIXINHA, H.; RAMOS, F. A universidade virtual – a flexibilidade espacial e temporal do novo paradigma de ensino. **Comunicação e Sociedade**. Braga, v. 3, n. 1-2, p. 49-61, 2001.
- BADINTER, E. **XY: sobre a identidade masculina**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.
- BALAN, T. G.; CAMPOS, C. J. G. Padrão de consumo de bebidas alcoólicas entre graduandas de enfermagem de uma Universidade Estadual Paulista. **Revista Eletrônica Saúde Mental Álcool e Drogas**. v. 2, n. 2, p. 1-12, 2006.
- BALDANZA, R. F. A Comunicação no Ciberespaço: Reflexões Sobre a Relação do Corpo na Interação e Sociabilidade em Espaço Virtual. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 29., 2006, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2006. p. 1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2015.
- BANDEIRA, C. M.; HUTZ, C. S. As implicações do bullying na auto-estima de adolescentes. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 131-138, jan./jun. 2010.
- BARA FILHO, M. G.; GARCIA, F. G. Motivos do abandono no esporte competitivo: um estudo retrospectivo. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esp.**, São Paulo, v. 22, n. 4, p. 293-300, out./dez. 2008.
- BARIFOUSE, R. **Por que bloquear o WhatsApp é mais simples que cortar o sinal de celular em presídios**. São Paulo. 2015. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/12/151218_salasocial_whatsapp_sinal_celular_rb>. Acesso em: 29 dez. 2015.

BARROS, A. C. **Intimidade na internet: casos de sexting aumentam e Congresso discute quatro projetos**. 2013. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/cidades/intimidade-na-internet-casos-de-sexting-aumentam-e-congresso-discute-quatro-projetosnbsp-27112013>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

BAUMGARTNER, S. E.; VALKENBURG, P. M; PETER, J. Assessing causality in the Relationship Between Adolescents' Risky Sexual Online Behavior and Their Perception of This Behavior, **Youth Adolescence**, v. 39, p. 1226-1239, 2010.

BELSEY, B. **Cyberbullying: An emerging Threat to the “always-on” generation**. 2005. Disponível em: <<http://www.cyberbullying.ca>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

BERNARDINHO pede desculpas pelo 'jogo da vergonha'. São Paulo. 2010. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernardinho-pede-desculpas-pelojogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

BLASZKA, M. **An examination of sport consumers' Twitter usage**. Master degree dissertation. Georgia States University. Georgia – USA, 2011.

BOECHAT, B. **Fotos de Bernardo, do Vasco, ameaçando se matar com uma faca vazam na internet**. 2015. Disponível em: <<http://extra.globo.com/casos-de-policial/fotos-de-bernardo-do-vasco-ameacando-se-matar-com-uma-faca-vazam-na-internet-16411280.html>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

BOECKEL, C. **'Me senti estuprada', diz mulher de Stênio Garcia sobre fotos vazadas**. Rio de Janeiro. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/09/me-senti-estuprada-diz-mulher-de-stenio-garcia-sobre-fotos-vazadas.html>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

BONATELLI, C. Estudo prevê que Copa-2014 injetará R\$ 142 bi no Brasil. **Jornal o Estado de São Paulo on-line**. Agência Estado. 23 de junho de 2010. 18h50. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,estudo-preve-quecopa-2014-injetara-r-142-bi-no-brasil,571051,0.htm>>. Acesso em: 05 nov. 2015.

BOTELHO, R. G.; SOUZA, J. M. C. Bullying e Educação Física na escola: Características, casos, consequências e estratégias de intervenção. **Revista de Educação Física**, n. 139, dez., 2007.

BRANDÃO, M. R. F.; MACHADO, A. A. Viajando com a equipe: o papel do psicólogo do esporte. **Motriz**, Rio Claro, v. 14, n. 4, p. 513-518, out./dez. 2008.

BRASIL, A. O virtual desbotado das *webcams*. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte - MG. **Anais eletrônicos**. Belo Horizonte: INTERCOM, 2003.

BRETÃS, B. Meu *nick* é Floyd-BH: estudo sobre a sociabilidade de jovens internautas. In: XXIV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2001, Brasília - DF. **Anais eletrônicos...** Brasília: INTERCOM, 2001.

BRITO, D. **Saltadora brasileira no Pan se choca com comentários em foto de maiô**. Toronto (CAN), 2015. Disponível em: <<http://pan.uol.com.br/noticias/2015/07/08/saltadora-brasileira-no-pan-se-choca-com-comentarios-em-foto-de-maio.htm#fotoNav=1>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias digitais**. São Paulo: Loyola, 2007.

BUENO, C. A. M. **Análise de Dados sobre Crianças com Excesso de Peso com Auxílio de Recursos Computacionais**. 2015. 71 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015.

BURNS, N.; GROVE, S. K. **The practice of nursing research: conduct, critique, and utilization**. 5. ed. St. Louis: Elsevier, 2005.

CARDOSO, V.; FERREIRA, W. **Navegação segura: criança e adolescente educar para prevenir, novas tecnologias um direito a ser assistido**. 2012. Disponível em: <<http://inf.ufg.br/espinfedu/sites/www.inf.ufg.br/espinfedu/files/uploads/trabalhos-finais/vilma-willian-2012.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

CARR, N. **A geração superficial: O que a internet está fazendo com nossos cérebros**. Tradução de Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CASTRO, V. **Jogadores do Fla promovem festa com mulheres e bebidas; clube estuda multa**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/serie-a/ultimas-noticias/2015/10/28/jogadores-do-fla-promovem-festa-com-mulheres-e-bebidas-clube-estuda-multa.htm>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

CHARAUDEAU, P. **O Discurso das Mídias**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

CONTE, C. P.; ROSSINI, A. E. S. Aspectos Jurídicos do Cyberbullying. **Revista Fmu Direito**, São Paulo, v. 24, n. 34, p. 46-65, 2010.

CORTELLA, M. S. **Não nascemos prontos! Provocações Filosóficas**. 16 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

CRESWELL, J. W. **Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. 2. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2003.

CRUZ, L. A questão do anonimato no ciberespaço: o alter nem tão anônimo assim. **Logos: Comunicação e Universidade**. Rio de Janeiro, v. 8, n. 1, jul./dez. 2001.

DAL FARRA, R. A.; LOPES, P. T. C. Métodos mistos de pesquisa em educação: pressupostos teóricos. **Revista Nuances: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, São Paulo, v.24, n. 3, p. 67-80, 2013.

DATE, C.J. **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**. Ed. Campus: Rio de Janeiro, 1985.

DEL PERAL, J. A. M.; NAVARRO, P. V. **Bullying, cyberbullying y sexting** ¿Cómo actuar ante una situación de acoso? Madrid: Pirámide, 2015.

DOMINGUES, J. V.; SILVA, M. R. S. A produção de gênero através do body modification. In: FAZENDO GÊNERO 8 – CORPO, VIOLÊNCIA E PODER, 8, 2008, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis, p. 1-7, 2008.

EISENSTEIN, E. Desenvolvimento da sexualidade da geração digital. **Adolescência & Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 51-60, abril, 2013.

ENSSLIN, L.; VIANNA, W. B. O design na pesquisa quali-quantitativa em engenharia de produção – questões epistemológicas. **Revista Produção**. v. 8, n. 1, 2008. Disponível em <<http://www.producaoonline.org.br/rpo>>. Acesso em: 18 mar. 2016.

ESLEA, M.; REES, J. At what age are children most likely to be bullied at school? **Aggr. Behav.** v. 27, p. 419-429, 2001.

ESPN. **Polícia não sabia de briga marcada entre torcidas de Deportivo e Atlético**. 2014. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/464524_policia-nao-sabia-de-briga-marcada-entre-torcidas-de-deportivo-e-atletico>. Acesso em: 01 dez. 2015.

FALCÃO, P. M. P. O "panóptico" como sentido de vigilância presentes nas tecnologias digitais de informação e comunicação. In: Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2014, São Carlos. **Anais...**, São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, p. 1-13, 2014.

FANTE, C. **Fenômeno bullying**: como prevenir a violência nas escolas e educar para paz. 2. ed. Campinas: Verus, 2005.

FAYYAD U.; PIATETSKY-SHAPIO, G.; SMYTH P. "From Data Mining to Knowledge Discovery in Databases". **AI MAGAZINE**, p.37-54, 1996.

FELINTO, E.; ANDRADE, V. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Revista Contemporânea**. Salvador, v. 3, n. 1, p. 75-94. jan./jun. 2005.

FERNANDES, A. M. C. **Abuso sexual online**: comportamentos de risco, significações e gestão do risco. 2011. 50 f. Dissertação (Mestrado Integrado em Psicologia, Área de Especialização em Psicologia da Justiça) - Escola de Psicologia, Universidade do Minho, Braga, 2011.

FERNÁNDEZ, J. F. Sexting, sextorsão e grooming. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. **Vivendo esse mundo digital**: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 72-92.

FERREIRA, A. C.; OLIVEIRA, C. M. A escuta judicial de crianças e adolescentes vítimas de violência sexual: uma reflexão sobre o "depoimento sem dano". **Aurora**, Marília, v. 7, n. 2, p. 93-108, 2014.

FORTIM, I.; FARAH, R. M. **Relacionamentos na era digital**. São Paulo: Giz Editorial, 2007.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. 1ª Edição. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

FRANCESCHINI, G.; WERNEK, J.; ALMEIDA, P. I. **Balada com Valdivia quase custou a Copa para a geração de ouro do Chile**. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <<http://copadomundo.uol.com.br/noticias/redacao/2014/06/28/balada-com-valdivia-em-2011-quase-interrompeu-trajetoria-da-geracao-chilena.htm>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

FRANCO JUNIOR, H. **A dança dos Deuses: Futebol, Sociedade, Cultura**. 1. Impr. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

FREITAS, A. A. A Survey of evolution algorithms for Data Mining and Knowledge Discovery. **Advances in Evolutionary Computation**, p. 819-845, 2002.

G1. **Bloqueio do WhatsApp no Brasil vira meme nas redes sociais**. São Paulo. 2015b. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/12/bloqueio-do-whatsapp-no-brasil-vira-meme-nas-redes-sociais.html>>. Acesso em: 29 dez. 2015.

G1. **Casais que praticam 'sexting' têm sexo melhor, mostra estudo**. 2015e. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/08/casais-que-praticam-sexting-tem-sexo-melhor-mostra-estudo.html>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

G1. **Confira dicas de como proteger as crianças de casos de pedofilia que ocorrem na Internet**. São Carlos. 2015d. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/jornal-da-eptv/videos/t/edicoes/v/confira-dicas-de-como-protger-as-criancas-de-casos-de-pedofilia-que-ocorrem-na-internet/4540226/>>. Acesso em: 29 dez. 2015.

G1. **Lei 'Carolina Dieckmann' só vale para PCs protegidos, diz advogado**. São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/12/lei-carolina-dieckmann-so-vale-para-pcs-protegidos-diz-advogado.html>>. Acesso em: 7 jan. 2016.

G1. **Lei 'Carolina Dieckmann', que pune invasão de PCs, entra em vigor**. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/04/lei-carolina-dieckmann-que-pune-invasao-de-pcs-passa-valer-amanha.html>>. Acesso em: 7 jan. 2016.

G1. **Saiba como o uso exagerado da tecnologia pode afetar a saúde das crianças**. São Carlos. 2015c. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/jornal-da-eptv/videos/t/edicoes/v/saiba-como-o-uso-exagerado-da-tecnologia-pode-afetar-a-saude-das-criancas/4537333/>>. Acesso em 29 dez. 2015.

G1. **Vídeo íntimo da atriz Laura Keller vaza na web: 'Sou mais uma vítima'**. Rio de Janeiro. 2015f. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/07/video-intimo-da-atriz-laura-keller-vaza-na-web-sou-mais-uma-vitima.html>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

G1. **WhatsApp bloqueado: operadoras são intimadas a barrar app no país por 48h**. São Paulo. 2015a. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/12/operadoras-sao-intimadas-bloquear-whatsapp-no-brasil-por-48-horas.html>>. Acesso em: 29 dez. 2015.

GAYA, A. Será o corpo humano obsoleto? **Revista Sociologia**, Porto Alegre, v. 7, n. 13, p. 324-337, jan./jun. 2005.

GAZETAONLINE. **Musa do Pan posta foto de biquíni e fica "horrorizada" com comentários**. 2015. Disponível em: <http://www.gazetaonline.com.br/_conteudo/2015/07/esportes/fora_da_linha/3902209-musa-do-pan-posta-foto-de-biquini-e-fica-horrorizada-com-comentarios.html>. Acesso em: 18 jan. 2016.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1989.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4ª Edição, São Paulo: Atlas, 1994.

GLOBOESPORTE.COM. **Benzema é detido na França, suspeito em caso de vídeo íntimo de Valbuena**. Versalhes, 2015b. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2015/11/benzema-e-detido-na-franca-suspeito-em-caso-de-video-intimo-de-valbuena.html>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

GLOBOESPORTE.COM. **Cissé é liberado pela polícia horas após ser preso acusado de chantagem**. Paris, 2015a. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-frances/noticia/2015/10/cisse-e-liberado-pela-policia-horas-apos-ser-preso-por-suposta-chantagem.html>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

GONÇALVES, L. F. **Jovem conectado: influências identitárias**. 2014. 72 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.

GONÇALVES, M. I. R. **Educação na Cibercultura**. Curitiba: Editora CRV, 2011.

HERNÁNDEZ PRADOS, M. A.; SOLANO, I. M. Cyberbullying, un problema de acoso escolar. **RIED**, v. 10, n. 1, p. 17-36, 2007.

HILTON, L. **Conheça 8 novas e importantes doenças provocadas pelo uso da Internet**. São Luís. 2014. Disponível em:

<<http://www.tudointeressante.com.br/2014/01/conheca-8-novas-e-importantes-doencas-provocadas-pelo-uso-da-internet.html>>. Acesso em: 29 dez. 2015.

IVOSKUS, D. **Obsesión Digital**: usos y abusos em la red. 1. ed. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2010.

JACINSKI, E.; SUSIN, R. M.; BAZZO, W. A. Repensando as dicotomias entre Tecnologia e Sociedade na Educação Tecnológica. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Ponta Grossa, v. 1, n. 3, set./dez. 2008.

JAGUARIBE, B. Paixões virtuais: corpo, presença e ausência. In: VILLAÇA, N.; GOES, F.; KOSOVSKI, E. **Que corpo é esse?**: Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

KEEN, A. **Vertigem digital**: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KERCKHOVE, D. Texto, contexto e hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente. **Revista Famecos**. Porto Alegre, v. 1, n. 22, p. 7-12, dez. 2003.

KOZINETS, R. V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Tradução por Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014.

LEMO, I. **Pedagogia do Consumo**: família, mídia e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LEVY, P. **Filosofia world**: o mercado, o ciberespaço, a consciência. Portugal: Instituto Piaget, 2001.

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.

LIPOVETSKY, G. **Metamorfoses da cultura liberal**: ética, mídia e empresa. Porto Alegre: Sulina 2004.

LO, S. K.; WANG, C. C.; FANG, W. Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. **Cyberpsychology & Behavior**, v. 8, n. 1, p. 15-20. 2005.

LOBIONDO-WOOD, G.; HABER, J. **Nursing research**: Methods, critical appraisal, and utilization. 5. ed. St Louis: Mosby, 2002.

LOPES NETO, A. A.; SAAVEDRA, L. H. **Diga não para o bullying** - programa de redução do comportamento agressivo entre estudantes. Rio de Janeiro: ABRAPIA, 2003.

MACHADO, A. A. **Psicologia do esporte**: da educação física escolar ao treinamento esportivo. São Paulo: Guanabara Koogan, 2006.

MACHADO, A. A.; GOMES, R. **Psicologia do Esporte** – da escola à competição. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2011.

MACHADO, A. A.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A. O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias. **Motriz**. Revista de Educação Física. UNESP. v. 17, n. 4, 2011. Disponível em: <<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/issue/view/842>>. Acesso em: 13 nov. 2015.

MACHADO, A. A.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A. O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias. **Motriz**, Rio Claro, v. 17, n. 4, p. 728-737, out-dez 2011.

MARTELETO, R. M. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARTINS, B., C. Corpos e espaços virtuais: o estatuto da presença no ciberespaço. **Revista Koine**. jan./jun. 2005. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/revista/modules/wfsection/article.php?articleid=26>>. Acesso em: 28 set. 2015.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem** (understanding media). 12. ed. Tradução, Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2002.

MELO, L. B. S. **Formação e escolarização de jogadores de futebol no Estado do Rio de Janeiro**. 2010. 72 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2010.

MELO, L. B. S.; SOARES, A. J. G.; ROCHA, H. U. A. Perfil educacional de atletas em formação no futebol. **Rev. Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 28, n. 4, p. 617-628, out./dez. 2014.

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. 2013. 308 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2013.

MONTENEGRO, M. M. B. M. **“GERAÇÃO NET”**: Representações dos Jovens sobre a Televisão e Internet. 2010. 99 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologia da Informação) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2010.

MONTES, L. P. **Demitido, comentarista da ESPN se arrepende de ‘brincadeira’ com o Grêmio**. São Paulo, 2015. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/brasileiro/serie-a/ultimas-noticias/2013/09/09/demitido-comentarista-da-espn-se-arrepende-de-brincadeira-com-o-gremio.htm>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

MORÃO, K. G.; FISCHER, C. N. Casos de sexting abordados nas mídias eletrônicas: uma análise do conteúdo divulgado. In: I Congresso Internacional de Psicologia do Esporte, Desenvolvimento Humano e Tecnologias IV Congresso

Nacional e VII Seminário de Psicologia da Motricidade Humana, Esporte, Recreação e Dança, 1., 2015. Rio Claro. **Anais...** Rio Claro, 2015. p. 170.

MORÃO, K. G.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. A ocorrência de bullying no futebol e sua influência no abandono esportivo. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 10, n. 6, p. 25-32, 2011.

MORÃO, K. G.; VERZANI, R. H. Do bullying ao cyberbullying: as tecnologias como maximizadoras dos conflitos no esporte. In: ARONI, A. L.; MACHADO, A. A. **Novas mídias e esporte: teoria e aplicação**. Saarbrücken: Novas Edições Acadêmicas, 2015. p. 2-17.

OLIVEIRA, S.; ZAIANE, O.; SAYGIN, Y. Secure **Association Rule Sharing. Proceedings of the 8th Pacific**. Asia Conference on Knowledge Discovery and Data Mining. May, Sydney, Australia p.74-85, 2004.

PAIVA, L. L.; GOELLNER, S. V. Reinventing life: a qualitative study on the cultural meanings attributed by amputees to body reconstruction through implantation of prosthetics. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v. 12, n. 26, p. 485-97, jul./set. 2008.

PINTO, V. B.; SILVA NETO, C.; COSTA, M. F.; BEZERRA, F. M. P.; SOBRINHO, H. C.; CYSNE, M. R. F. P. "Netnografia": uma abordagem para estudos de usuários no ciberespaço. **Actas: Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas**. v. 1, n. 9, 2007.

R7. **Polícia confirma que Ronaldinho Gaúcho é personagem de vídeo íntimo na internet**. 2015. Disponível em: <<http://esportes.r7.com/futebol/noticias/policia-confirma-que-ronaldinho-gaucha-e-personagem-de-video-intimo-na-internet-20120217.html?question=0>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

REBUSTINI, F.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Novas mídias no esporte: um olhar sobre o twitter. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 11, n. 5, p. 71-78, 2012.

REBUSTINI, F.; ZANETTI, M. C.; MOIOLI, A.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Twitter e Esporte de Alto Rendimento. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 10, n. 6, p. 141-146, 2011.

REIS, J. R.; PEREIRA, M. Desenvolvimento tecnológico, redes sociais digitais e a hipervisibilidade na Internet como um possível obstáculo à concretização dos direitos fundamentais de personalidade. In: XI Seminário Internacional de Demandas Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea VII Mostra de Trabalho Jurídicos Científicos, 11, 2014, Santa Cruz do Sul. **Anais...** Santa Cruz do Sul: UNISC, 2014. p. 1-14.

REZENDE, R. A tecnologia e a invenção do corpo contemporâneo. In: XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2004, Porto Alegre - RS. **Anais eletrônicos**. Porto Alegre: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2004.

RICH, M. As mídias e seus efeitos na saúde e no desenvolvimento de crianças e adolescentes: reestruturando a questão da era digital. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. 1 ed. São Paulo: Artmed, 2013. p. 31-46.

ROLIM, M. **Bullying: O pesadelo da escola, um estudo de caso e notas sobre o que fazer**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2008.

SAFERNET. **Número de atendimentos por Perfil Etário em 2014**. 2015. Disponível em: <<http://www.safernet.org.br/divulgue/helpineviz/helpchart-page.html>>. Acesso em: 25 jan. 2016.

SAFERNET. **Relatório da pesquisa online - Brasil: "Hábitos de navegação na Internet: será que nossos alunos e educadores navegam com segurança na Internet?"**, 2009. Disponível em: <<http://www.safernet.org.br/site/sites/default/files/RELATORIO%20ALUNOS%20NACIONAL%202009.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2015.

SAMULSKI, D. **Psicologia do Esporte** – manual para a Educação Física, Psicologia e Fisioterapia. Barueri: Manole, 2002.

SANTAELLA, L. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTANA, E. T. **Bullying e cyberbullying: agressões dentro e fora das escolas**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, E. **‘Já temos um suspeito’, diz advogado de Portaluppi sobre fotos nuas**. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://ego.globo.com/famosos/noticia/2013/12/ja-temos-um-suspeito-diz-advogado-de-portaluppi-sobre-fotos-nuas.html>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

SILBERSCHATZ, A., KORTH, H.F., SUDARSHAN, S. **Sistemas de Banco de Dados**. Tradução Daniel Vieira. Ed. Elsevier-Campus: Rio de Janeiro, 2006.

SILVA, C. D.; MOREIRA, D. G. A vantagem em casa no futebol: comparação entre o campeonato brasileiro e as principais ligas nacionais do mundo. **Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano**. Florianópolis, v. 10, n. 2, p. 184-188, 2008.

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.

TERRA. **Hope Solo desabafa após vazamento de fotos nua: “lamentável”**. 2014. Disponível em: <<http://esportes.terra.com.br/futebol/hope-solo-desabafa-apos-vazamento-de-fotos-nua->

lamentavel,c50679def22b8410VgnVCM5000009ccceb0aRCRD.html>. Acesso em: 18 jan. 2016.

TOMAÉL, M. I.; ALCARÁ, A. R.; DI CHIARA, I. G. Das redes sociais à inovação. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.

TOMAZ, K. **Vítimas de ‘nude selfie’ e ‘sexting’ na internet dobram no Brasil, diz ONG**. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/04/vitimas-de-nude-selfie-e-sexting-na-internet-dobram-no-brasil-diz-ong.html>>. Acesso em: 05 de jul. 2016.

TÔRRES, A. **Vídeos íntimos de atletas brasileiras se masturbando vazam na internet**. 2012. Disponível em: <<http://etvpb.blogspot.com.br/2012/08/video-intimos-de-atletas-brasileiros-se.html>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

UOL. **Imagens de atleta libanesa de topless vazam e criam polêmica em Sochi**. Sochi, Rússia. 2014. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/esportes-de-inverno/ultimas-noticias/2014/02/11/imagens-de-atleta-libanesa-de-topless-vazam-e-criam-polemica-em-sochi.htm>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

URBIM, E. **‘Sexting’, o sexo digital, atrai casais, possui códigos e requer precaução**. 2016. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/ela/sexting-sexo-digital-atrai-casais-possui-codigos-requer-precaucao-18761656>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

VERZANI, R. H.; SCHIAVON, M. K.; MACHADO, A. A. Interferência do bullying no esporte de alto rendimento. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 10, n. 6, p. 95-102, 2011.

WALKER, W. The strengths and weaknesses of research designs involving quantitative measures. **J Res Nurs**, v. 10, n. 5, p. 571-582, 2005.

WEINBERG, R.; GOULD, D. **Fundamentos da Psicologia e do Exercício**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

WEKA. **Documentação**. 2016. Disponível em <<http://www.cs.waikato.ac.nz/ml/weka/documentation.html>>. Acesso em: 27 jan. 2016.

WIKIPÉDIA. **Lei Carolina Dieckmann**. 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_Carolina_Dieckmann>. Acesso em: 7 jan. 2016.

ZANETTI, M. C. **Second Life®: corpo ou avatar? Realidade ou fantasia?** 2013. 178 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2013.

ZHENG, Z.; KOHAVI, R.; MASON, L. Real World Performance of Association Rule Algorithms. In: **KDD 2001**: Proceedings of the seventh ACM SIGKDD international conference on Knowledge discovery and data mining, 2001, p. 401 -406.

ZYSMAN, M. **Bullying**: cómo prevenir e intervenir situaciones de acoso escolar. Buenos Aires: Paidós, 2014.

ZYWICA, J.; DANOWSKI, J. The Faces of Facebookers. **Journal of Computer-Mediated Communication**, n. 14, p.1-34, 2008. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2008.01429.x/pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2014.

APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO SOBRE SEXTING**Sexo**

☐ Feminino ☐ Masculino

Idade (em anos)

_____.

Estado Civil

☐ Solteiro(a) ☐ Casado(a) ☐ Viúvo(a) ☐ Divorciado(a)

Estado (UF) que mora atualmente

_____.

Universidade que você possui vínculo

☐ Pública ☐ Particular (privada)

Atualmente, você possui:

☐ Graduação completa ☐ Graduação em curso
☐ Pós-graduação completo ☐ Pós-graduação em curso
☐ Outro: _____.

Você é graduando(a) ou formado(a) em qual curso?

_____.

Qual(is) modalidade(s) esportiva(s) você pratica pela universidade?

☐ Atletismo ☐ Basquete ☐ Cheerleading ☐ Futebol
☐ Futsal ☐ Handebol ☐ Judô ☐ Natação
☐ Tênis de campo/quadra ☐ Tênis de mesa ☐ Vôlei
☐ Vôlei de Praia ☐ Xadrez ☐ Outro: _____.

Qual é sua cor de pele?

☐ Branca ☐ Preta ☐ Parda ☐ Indígena
☐ Amarela ☐ Não desejo declara

Você ingere bebida alcoólica?

☐ Sim ☐ Não

Você fuma cigarro?

☐ Sim ☐ Não

Você faz uso de drogas ilícitas?

☐ Sim ☐ Não

Você possui tatuagem?

☐ Sim ☐ Não

Qual tipo de livro lhe agrada mais?

- | | | | |
|--|--|--------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Ficção | ☐ Fantasia | ☐ Humor | ☐ Romance |
| ☐ Suspensa | ☐ Drama | ☐ Infantil | ☐ Esportivo |
| ☐ Autoajuda | ☐ Biografia | ☐ Científicos | ☐ Eróticos |
| ☐ Horror/terror | ☐ Crônicas | ☐ Poesias | ☐ Política |
| ☐ Nenhum/não leio | ☐ Outro: _____. | | |

Qual canal na televisão aberta você MAIS assiste?

- | | | | |
|--|---------------------------------------|--|---------------------------------|
| ☐ Globo | ☐ SBT | ☐ Cultura | ☐ Record |
| ☐ Rede TV | ☐ Bandeirantes | ☐ Nenhum desses/Não assisto televisão | |
| ☐ Outro: _____. | | | |

Qual tipo de canal de televisão fechada você MAIS assiste?

- | | |
|--|--|
| ☐ Não possuo/assisto TV fechada | ☐ Canais interativos |
| ☐ Canais Esportivos | ☐ Canais informativos |
| ☐ Canais de culinária | ☐ Canais eróticos |
| ☐ Canais de filmes | ☐ Canais infantis |
| ☐ Outro: _____. | |

Qual tipo de programa de televisão você MAIS gosta de assistir?

- | | | |
|--|------------------------------------|--|
| ☐ Não assisto televisão | ☐ Humor | ☐ Romance |
| ☐ Novela | ☐ Filme | ☐ Esportivo |
| ☐ Reality Show | ☐ Seriado | ☐ Interativo |
| ☐ Musical | ☐ Dramático | ☐ Outro: _____. |

Qual tipo (gênero) de filme você MAIS assiste?

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ Comédia | ☐ Comédia Romântica | ☐ Romance |
| ☐ Drama | ☐ Terror | ☐ Esporte |
| ☐ Suspense | ☐ Ação | ☐ Ficção Científica |
| ☐ Documentário | ☐ Erótico | ☐ Guerra |
| ☐ Infantis | ☐ Musicais | ☐ Dança |
| ☐ Não assisto filme | ☐ Outro: _____. | |

Qual estilo de música você MAIS gosta/ouve?

- | | | | |
|--|--|-------------------------------------|---------------------------------------|
| ☐ Reggae | ☐ Pagode | ☐ Samba | ☐ Sertanejo |
| ☐ Clássica | ☐ Axé | ☐ Ópera | ☐ Instrumental |
| ☐ Gospel | ☐ Funk | ☐ Hip-hop | ☐ Rock |
| ☐ Pop | ☐ MPB | ☐ Eletrônico | ☐ Rap |
| ☐ Não ouço música | ☐ Outro: _____. | | |

Qual é a sua orientação sexual?

- | | | |
|--|--------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Heterossexual | ☐ Homossexual | ☐ Bissexual |
| ☐ Transexual | ☐ Pansexual | ☐ Assexual |
| ☐ Intergênero | | |

Você tem alguma religião?

- ☐ Sim ☐ Não

Se sim, é praticante?

- ☐ Sim ☐ Não

Que religião adota?

- ☐ Cristã católica ☐ Cristã protestante ☐ Cristã ortodoxa
☐ Budismo ☐ Islamismo ☐ Xintoísmo
☐ Espiritismo ☐ Outro: _____.

Pensando em vestimenta, você é:

- ☐ tradicional ☐ moderno ☐ esportivo ☐ despojado

Em que ambiente real você se sente MAIS acolhido?

- ☐ Em casa ☐ Na universidade ☐ Com amigos
☐ Com namorado(a) ☐ Na rua ☐ No clube
☐ Na equipe ☐ No decorrer dos treinos ☐ Durante jogos
☐ Na praia ☐ No campo ☐ Na prática de uma atividade calma
☐ Em campeonatos/torneios ☐ Outro: _____.

Quando você está competindo, prefere jogar:

- ☐ Em casa (ginásio, estádio, quadra, campo na cidade em que geralmente treina ou atua) tendo torcedores a favor
☐ Fora de casa (ginásio, estádio, quadra, campo do adversário) tendo torcedores contra
☐ Indiferente

Havendo uma proposta de ação por conta do seu técnico, você:

- ☐ Acata, sem questionar
☐ Acata, porém questiona caso julgue necessário
☐ Não acata e propõem algo diferente
☐ Aguarda a justificativa do treinador

Diante da presença da mídia, você:

- ☐ Atende ☐ Foge dela ☐ Omite sua opinião
☐ Outro: _____.

Como você descreveria suas principais características?

- | | | | |
|---|--|---|--|
| ☐ Alegre | ☐ Triste | ☐ Extrovertido(a) | ☐ Introvertido(a) |
| ☐ Bem humorado (a) | ☐ Mal humorado(a) | ☐ Otimista | |
| ☐ Pessimista | ☐ Sério(a) | ☐ Calmo(a) | |
| ☐ Irritado(a) | ☐ Comunicativo(a) | ☐ Vingativo(a) | |
| ☐ Corajoso(a) | ☐ Covarde | ☐ Simpático(a) | |
| ☐ Antipático(a) | ☐ Egoísta | ☐ Rancoroso(a) | |
| ☐ Crítico(a) | ☐ Acrítico(a) | ☐ Fofoqueiro(a) | |
| ☐ Sincero(a) | ☐ Mentiroso(a) | ☐ Honesto(a) | |
| ☐ Justo(a) | ☐ Injusto(a) | ☐ Capaz | |
| ☐ Incapaz | ☐ Organizado(a) | ☐ Desorganizado(a) | |
| ☐ Interessado(a) | ☐ Desinteressado(a) | ☐ Preguiçoso(a) | |
| ☐ Disposto(a) | ☐ Ativo(a) | ☐ Responsável | |
| ☐ Irresponsável | ☐ Curioso(a) | ☐ Satisfeito(a) | |
| ☐ Insatisfeito(a) | | | |

Em quais redes sociais e aplicativos de comunicação você possui uma conta ou qual forma de comunicação você utiliza?

- ☐ E-mail ☐ SMS ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Instagram
☐ SnapChat ☐ WhatsApp ☐ LinkedIn ☐ Youtube
☐ Tinder ☐ Google Plus!

Você já viu ou possui conhecimento sobre alguma situação de sexting envolvendo atletas universitários?

- ☐ Sim, como autor(es) da ação ☐ Sim, como vítima(s) da ação
☐ Nunca vi/Não tenho conhecimento

Essa situação ocorreu por?

- ☐ Mensagem de texto com conteúdo provocativo/íntimo
☐ Fotos íntimas
☐ Vídeos provocativos ou de sexo explícito

Por qual rede de comunicação essa ação ocorreu?

- ☐ E-mail ☐ SMS ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Instagram
☐ SnapChat ☐ WhatsApp ☐ LinkedIn ☐ Youtube
☐ Tinder ☐ Google Plus!

Você considera que já foi AUTOR de sexting?

(você pode selecionar mais de uma opção)

- ☐ Sim, de maneira direta (precursor ou mal intencionado)
☐ Sim, de maneira indireta ou sem más intenções (compartilhar as postagens sem más intenções)
☐ Não

Quantas vezes isso ocorreu?

(considere como número de vezes, a quantidade de textos, fotos ou vídeos que você já enviou de pessoas conhecidas ou não em situação de sexting)

- ☐ Nunca ocorreu ☐ De 1 a 10 vezes ☐ De 11 a 20 vezes
☐ De 21 a 40 vezes ☐ De 41 a 60 vezes ☐ De 61 a 80 vezes
☐ De 81 a 100 vezes ☐ Mais de 100 vezes

O sexting ocorreu por:

(responda apenas se você já foi AUTOR de sexting. Você pode selecionar mais de uma opção)

- ☐ Mensagem(ns) de texto ☐ Foto(s) ☐ Vídeo(s)

Por qual rede de comunicação?

(responda apenas se já foi AUTOR de algum caso de sexting. Assinale mais de uma alternativa caso seja necessário)

- ☐ E-mail ☐ SMS ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Instagram
☐ SnapChat ☐ WhatsApp ☐ LinkedIn ☐ Youtube
☐ Tinder ☐ Google Plus!

Você já compartilhou conteúdos característicos de sexting (textos, fotos e/ou vídeos) de pessoas que você conhece, com sua rede de amigos (grupos de aplicativos de comunicação, redes sociais, e-mail)? *

☐ Sim ☐ Não

Você já compartilhou conteúdos característicos de sexting (textos, fotos e/ou vídeos) de pessoas que você NÃO conhece, com sua rede de amigos (grupos de aplicativos de comunicação, redes sociais, e-mail)? *

☐ Sim ☐ Não

Se você já compartilhou conteúdos desse cunho, por qual motivo aconteceu?

(assinale mais de uma alternativa, caso seja necessário)

- ☐ Desvalorização do outro ☐ Exposição do outro
☐ Difamação do outro ☐ Divulgação do conteúdo
☐ Por brincadeira/forma de descontração (sem intencionalidade pejorativa direta)
☐ Busca por status ou fama expondo aquele conteúdo
☐ Pedido de outras pessoas

☐ Outro: _____.

Você considera que já foi VÍTIMA de sexting?

LEMBRE-SE QUE O FATO DE ENVIAR CONTEÚDOS PROVOCATIVOS, ÍNTIMOS, SENSUAIS DE SI, MESMO QUE SEJA DE MANEIRA INTENCIONAL E SEM TER SIDO LESADO POR ESSA AÇÃO, TAMBÉM É CONSIDERADO COMO UM CASO DE SEXTING

- ☐ Sim, de maneira intencional/proposital ("autosexting")
☐ Sim, de maneira não intencional (conteúdo compartilhado sem autorização)
☐ Não

Quantas vezes?

(considere como número de vezes a quantidade de textos, fotos ou vídeos que enviaram contendo você em situação de sexting)

- ☐ Nunca fui ou não tenho conhecimento ☐ De 1 a 10 vezes
☐ De 11 a 20 vezes ☐ De 21 a 40 vezes
☐ De 41 a 60 vezes ☐ De 61 a 80 vezes
☐ De 81 a 100 vezes ☐ Mais de 100 vezes

O sexting ocorreu por:

(responda apenas se alguma vez já foi VÍTIMA de sexting. Você pode selecionar mais de uma opção)

- ☐ Mensagem(ns) de texto ☐ Foto(s) ☐ Vídeo(s)

Por qual rede de comunicação?

(responda apenas se já foi VÍTIMA de algum caso de sexting. Assinale mais de uma alternativa caso seja necessário)

- ☐ E-mail ☐ SMS ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Instagram
☐ SnapChat ☐ WhatsApp ☐ LinkedIn ☐ Youtube
☐ Tinder ☐ Google Plus!

Você considera que o sexting pode interferir no seu rendimento esportivo, como autor da ação?

() Sim, de maneira positiva () Sim, de maneira negativa () Não

Você considera que o sexting pode interferir no seu rendimento esportivo, como vítima da ação?

() Sim, de maneira positiva () Sim, de maneira negativa () Não

Você abandonaria sua equipe e sua modalidade esportiva, devido a uma situação de sexting?

(sendo autor, vítima ou espectador desse fenômeno dentro da sua equipe)

() Sim () Não

Você já enviou textos provocativos, fotos ou vídeos de si próprio, nu ou seminu, para alguém (redes sociais ou aplicativos de comunicação)?

(você pode selecionar mais de uma opção)

() Sim, para atletas da minha equipe

() Sim, para atletas de outras equipes

() Sim, para atual ou ex companheiro(a), namorado(a), esposo(a)

() Sim, para amante () Sim, para familiares/parentes

() Sim, para amigos(as) () Sim, para desconhecidos(as)

() Sim, em uma rede que não tenho controle sobre quem visualizará o conteúdo

() Não

Se você já enviou textos, fotos e/ou vídeos de si próprio para outra(s) pessoa(s), por qual(is) motivo(s) isso ocorreu?

(responda apenas se já tiver enviado conteúdos íntimos de si. Caso seja necessário, assinale mais de uma alternativa)

() Autopromoção

() Número de acesso ao conteúdo

() Busca por status ou fama na rede

() Prova de amor e/ou fidelidade ao parceiro(a)

() Forma de descontração

() Incentivo de amigos(as)

() Ameaças

() Outro: _____.

Você considera que um caso de sexting na equipe afetaria o relacionamento com seus companheiros de time e/ou treinamentos?

() Sim, de maneira positiva () Sim, de maneira negativa () Não

Você considera que um caso de sexting afetaria o relacionamento com o técnico e/ou comissão técnica?

() Sim, de maneira positiva () Sim, de maneira negativa () Não

Você acredita que o sexting pode trazer alguma alteração emocional?

() Sim () Não

Qual(is) alteração(ões) emocional(is) o sexting pode trazer?

(responda somente se a resposta à pergunta anterior tenha sido "SIM". Caso seja necessário, assinale mais de uma alternativa)

- | | | | |
|--|-------------------------------------|--------------------------------------|--|
| ☐ Agressividade | ☐ Alegria | ☐ Ansiedade | ☐ Autoconfiança |
| ☐ Constrangimento | ☐ Culpa | ☐ Desprezo | |
| ☐ Estresse | ☐ Frustração | ☐ Insegurança | |
| ☐ Inveja | ☐ Medo | ☐ Motivação | ☐ Nojo |
| ☐ Orgulho | ☐ Pena | ☐ Raiva | ☐ Surpresa |
| ☐ Tristeza | ☐ Vergonha | | |

Você sente que o sexting alteraria a relação com a torcida e/ou fãs durante os jogos?

- ☐ Sim, de maneira positiva ☐ Sim, de maneira negativa ☐ Não

Você acha que haveria alguma alteração com relação à torcida e/ou fãs no ambiente virtual devido a ocorrência de sexting na sua equipe?

- ☐ Sim, de maneira positiva ☐ Sim, de maneira negativa ☐ Não

Você sente que o sexting alteraria a relação com os outros universitários (sejam eles do seu campus ou não)?

- ☐ Sim, de maneira positiva ☐ Sim, de maneira negativa ☐ Não

Você já SOFREU algum tipo de bullying/cyberbullying?

(você pode selecionar mais de uma opção)

- ☐ Sim, na minha infância
☐ Sim, por parte do(a) meu/minha atual companheiro(a)
☐ Sim, por parte do(a) meu/minha ex-companheiro(a)
☐ Sim, por parte dos meus pais ou responsáveis
☐ Sim, por parte dos meus colegas de escola
☐ Sim, por parte dos meus amigos mais próximos
☐ Sim, por parte de membros da minha equipe
☐ Sim, por parte de atletas de outras equipes/instituições
☐ Não

Você já COMETEU algum tipo de bullying/cyberbullying?

(você pode selecionar mais de uma opção)

- ☐ Sim, na minha infância
☐ Sim, contra meu/minha atual companheiro(a)
☐ Sim, contra meu/minha ex-companheiro(a)
☐ Sim, contra meus pais ou responsáveis
☐ Sim, contra meus colegas de escola
☐ Sim, contra meus amigos mais próximos
☐ Sim, contra membros da minha equipe
☐ Sim, contra membros de outras equipes/instituições
☐ Não

Caso você veja uma postagem em uma rede social ou aplicativo de comunicação com conteúdo característico de sexting, você toma qual atitude?

- ☐ Finge que não viu
☐ Exclui a imagem, porém não toma maiores providências
☐ Encaminha para a polícia

- () Comenta com seus colegas sobre aquilo
- () Compartilha em sua rede, dependendo da pessoa exposta
- () Compartilha em sua rede, independente da pessoa exposta
- () Trata como uma brincadeira
- () Denuncia para a rede social, visando punição ao autor ou exclusão da postagem
- () Faz comentários agressivos
- () Elabora um comentário contrário à postagem

Você gostaria de fazer algum comentário ou citar um exemplo de caso de sexting como autor ou vítima da ação?
