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

**INTERFERÊNCIA DAS REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO CONTEXTO
ESPORTIVO: UMA ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DOS ATLETAS**

KAUAN GALVÃO MORÃO

**Rio Claro – SP
2021**

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

**INTERFERÊNCIA DAS REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO CONTEXTO
ESPORTIVO: UMA ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DOS ATLETAS**

KAUAN GALVÃO MORÃO

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

**Rio Claro – SP
2021**

M829i Morão, Kauan Galvão
Interferência das redes sociais virtuais no contexto
esportivo : uma análise do ponto de vista dos atletas
/ Kauan Galvão Morão. -- Rio Claro, 2021
179 f. : il.

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

1. Redes sociais on-line. 2. Atletas. 3. Tecnologia.
4. Esportes. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA TESE: **INTERFERÊNCIA DAS REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO CONTEXTO ESPORTIVO:
UMA ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DOS ATLETAS**

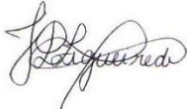
AUTOR: KAUAN GALVÃO MORÃO

ORIENTADOR: AFONSO ANTONIO MACHADO

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Doutor em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: Tecnologias nas Dinâmicas Corporais pela Comissão Examinadora:



Prof. Dr. AFONSO ANTONIO MACHADO (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro / SP



Profa. Dra. JULIANA DE PAULA FIGUEIREDO (Participação Virtual)
Centro de Ciências da Saúde e do Esporte (CEFID) - Centro de Educação Física e Desportos / Universidade do Estado de Santa Catarina - Florianópolis / SC



Profa. Dra. ISABELA AMBLARD (Participação Virtual)
Departamento de Psicologia e Orientação Educacional / Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) - Recife / PE



Prof. Dr. GUSTAVO LIMA ISLER (Participação Virtual)
Centro Universitário Claretiano / Unidade Rio Claro / SP



Profa. Dra. ANA CLARA DE SOUZA PAIVA (Participação Virtual)
FIMI / Faculdades Integradas Maria Imaculada - Mogi Guaçu / SP

Rio Claro, 20 de setembro de 2021

AGRADECIMENTOS

Mais uma etapa da minha vida é encerrada. Acredito que os ciclos são finalizados para a abertura e começo de novos desafios, novas etapas, novos ciclos. Sou imensamente grato por tudo o que passei durante esse período, aprendendo com pessoas que foram essenciais para o meu crescimento pessoal e profissional. Nesta caminhada, muitas vezes, encontramos dificuldades, mas conseguimos aprender a cada passo, a cada situação e isso nos faz evoluir! Sendo assim, não poderia deixar de agradecer as pessoas que sempre me apoiaram, me ensinaram e me ajudaram a ser quem sou hoje.

Não poderia deixar de começar agradecendo minha família que é a base para a minha vida, sempre buscando me proporcionar o melhor possível, me ouvindo, incentivando e acreditando em mim! Quando tudo parecia não fazer sentido, sempre havia um novo ensinamento, novas reflexões que passavam a me dar mais força para continuar e superar os obstáculos. Vocês são e sempre serão minha inspiração e minha razão de viver! Pai, mãe, irmã e minha sobrinha, só posso dizer que amo vocês incondicionalmente!

Ao longo desta jornada, muitas pessoas passaram pela minha vida, mas algumas marcaram de forma intensa, pois eram aqueles que estavam comigo diariamente, proporcionando momentos inesquecíveis! Amigos que vou levar para o resto da vida! Andrey, Caio, Cesinha, Léo e Dan, obrigado por tudo! Também preciso agradecer aqueles que faziam parte da minha rotina diária, amigos que marcaram minha trajetória e serão parte eterna da minha história, seja na Unesp, seja fora dela. Caique, Fred, Isa (Pepe), Jean, Leka, Lucas (Dede), Luquinha, Manu, Mari, Pedro, Rodrigo e Thiago, obrigado por tudo!

Agradeço a todos os meus companheiros de equipe nesses longos anos, os atletas do Futebol de Campo Masculino da Unesp de Rio Claro! Também sou grato pelas minhas guerreiras, minhas atletas do Futsal Feminino e do Futebol de Campo Feminino, ambos da Unesp de Rio Claro, que compartilharam momentos únicos para nós.

Além disso, também agradeço ao laboratório que me acolheu (LEPESPE) e a todos os meus companheiros de laboratório, passando e acrescentando para o meu crescimento dentre do cenário acadêmico. Cada congresso, cada artigo publicado, palestras, conversas, aulas, cada momento

vivenciado. Agradeço, especialmente, ao Renato que esteve comigo desde o início disso tudo. Também faço um agradecimento especial ao Guilherme, Bruna, Joacks e Fernando, pessoas que vivenciaram etapas cruciais de todo o processo, sendo que fizemos com que o ambiente fosse de muita amizade, risadas, parceria e mostrando que o meio acadêmico pode ser muito mais leve!

Por fim, não poderia deixar de agradecer ao meu orientador, professor e amigo, Afonso Antonio Machado. Sem ele, nada disso teria acontecido! Desde quando ingressei na Universidade, passando pelo grupo de estudos, laboratório, realizando iniciação científica durante todos os anos da graduação, mantendo uma relação muito próxima no mestrado e retornando à orientação no processo de Doutorado. Agradeço por cada ensinamento, por cada situação que me fez passar e pela amizade, isso o torna um orientador diferente!

Agradeço, também, a todos os membros da banca, contribuindo para a evolução desse trabalho e conclusão do mesmo, tocando em pontos importantes que pudessem acrescentar ao estudo.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

INTERFERÊNCIA DAS REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO CONTEXTO ESPORTIVO: UMA ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DOS ATLETAS

Resumo

As redes sociais virtuais e os aplicativos de comunicação instantânea são muito utilizados pela sociedade, originando interferências provenientes dos recursos tecnológicos. O cenário esportivo também sofre alterações acarretadas pelos recursos da Internet, contando com atletas conectados e expostos aos riscos e benefícios potencializados por esses fatores. As mídias digitais também passaram a interferir no cenário esportivo, gerando alterações nas formas de comunicação e na veiculação das notícias. Esta pesquisa possui o objetivo de analisar a visão de esportistas com relação a influência que as redes sociais virtuais podem gerar no contexto esportivo, destacando fatores positivos e negativos relatados pelos participantes do estudo. A pesquisa possui caráter quali-quantitativo, com natureza descritiva, utilizando questionário com perguntas abertas para a coleta de dados. A análise dos dados foi realizada por meio da análise de conteúdo de Bardin (2011). A amostra foi composta por 31 atletas (13 amadores, 10 de alto rendimento e 8 universitários), com média de idade de 28,29 anos ($\pm 8,78$). Foi constatado que os atletas observam mais vantagens ao cenário do esporte do que desvantagens ao utilizarem as redes sociais virtuais. A maior parte dos atletas alegou que já viu/vivenciou crimes virtuais, considerando que podem gerar alterações emocionais ao esportista e em suas relações, porém, sem possibilidade de causar danos à performance. Grande parte da amostra coloca que os recursos tecnológicos são ferramentas auxiliares à preparação do esportista. Por fim, foi visto que maiores diretrizes precisam ser tomadas para com os atletas, visando conscientização dos mesmos acerca do uso das redes sociais virtuais, buscando minimizar casos de exposição e vulnerabilidade que poderiam ocasionar crimes virtuais, ampliando a compreensão de como as redes virtuais podem ser utilizadas para benefícios ao esportista. É preciso que os líderes (pais/responsáveis, treinadores e professores) entendam o cenário digital e estendam a compreensão aos seus responsáveis, bem como os riscos, benefícios, posturas adequadas e inadequadas diante da utilização das redes sociais virtuais. Contudo, é destacado diversos pontos positivos citados, como a interação, entretenimento, finalidades esportivas, autopromoção e outros, colocando como negativos aspectos de exposição, pessoas má intencionadas, alterações emocionais negativas diante da vulnerabilidade e outras situações.

Palavras-chave: Desenvolvimento Humano e Tecnologias; Redes Sociais Virtuais; Atletas; Tecnologia e Esporte.

INTERFERENCE OF VIRTUAL SOCIAL NETWORKS IN THE SPORT CONTEXT: AN ANALYSIS FROM THE POINT OF VIEW OF ATHLETES

Abstract

Virtual social networks and instant communication applications are widely used by society, causing interference from technological resources. The sporting scenario also undergoes changes brought about by Internet resources, with athletes connected and exposed to the risks and benefits enhanced by these factors. Digital media also started to interfere in the sports scene, generating changes in the forms of communication and in the transmission of news. This research aims to analyze the view of athletes regarding the influence that virtual social networks can generate in the sporting context, highlighting positive and negative factors reported by the study participants. The research has a qualitative and quantitative character, with a descriptive nature, using a questionnaire with open questions for data collection. Data analysis was performed using Bardin's (2011) content analysis. The sample consisted of 31 athletes (13 amateurs, 10 high-performance and 8 university athletes), with a mean age of 28.29 years (± 8.78). It was found that athletes observe more advantages for the sporting scenario than disadvantages when using virtual social networks. Most athletes claimed to have seen/experienced virtual crimes, considering that they can generate emotional changes in the athlete and in their relationships, however, without the possibility of impairing performance. A large part of the sample states that technological resources are auxiliary tools in the athlete's preparation. Finally, it was realized that further guidelines need to be taken with athletes, aiming to make them aware of the use of virtual social networks, seeking to minimize cases of exposure and vulnerability that can lead to cyber crimes, expanding the understanding of how virtual networks can be used for the benefit of the athlete. It is necessary that leaders (parents/guardians, coaches and teachers) understand the digital scene and extend the understanding to those responsible, as well as the risks, benefits, appropriate and inadequate postures regarding the use of virtual social networks. However, several positive points mentioned are highlighted, such as interaction, entertainment, sporting purposes, self-promotion and others, putting as negative aspects of exposure, bad intentions, negative emotional changes due to vulnerability and other situations.

Keywords: Human Development and Technologies; Virtual Social Networks; Athletes; Technology and Sport.

Lista de tabelas

Tabela 1. Caracterização da amostra.	75
Tabela 2. Identificação dos participantes da pesquisa.....	75
Tabela 3. Meios virtuais em que os atletas possuem conta(s).....	77
Tabela 4. Tempo diário que os atletas dispendem conectados aos meios digitais.	78
Tabela 5. Tipo de perfil nos meios digitais de interação.	78
Tabela 6. Tipo de perfil nos meios digitais de acordo com o sexo dos participantes.	80

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. JUSTIFICATIVA	17
3. REVISÃO DE LITERATURA	19
3.1 Desenvolvimento Tecnológico: Alteração na Maneira de se Expressar, Interagir e Comunicar	19
3.2 Recursos Tecnológicos Digitais: A Revolução dos Tempos	27
3.2.1 Vulnerabilidade e os Crimes Virtuais	43
3.3 Interferências dos Recursos Tecnológicos no Contexto Esportivo	47
3.3.1 Tecnologia Voltada à Saúde: Aliada ou Vilã?	48
3.3.2 Esporte e Tecnologia	50
3.3.3 Crimes Virtuais e o Lado Sombrio da Rede	55
3.3.4 Líderes Esportivos e Crimes Virtuais	58
4. OBJETIVOS	66
4.1 Objetivo Geral	66
4.2 Objetivos Específicos	66
5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	67
5.1 Método de Pesquisa	67
5.2 Participantes	67
5.3 Instrumentos da Pesquisa	68
5.4 Procedimentos	69
5.5 Análise dos Resultados	70
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO	73
6.1 Caracterização da Amostra	73
6.2 Análise da Interferência de Recursos Tecnológicos no Contexto Esportivo	81
6.2.1 Finalidade dos Indivíduos ao Utilizarem Recursos da Internet	82
6.2.2 Pontos Positivos dos Recursos Tecnológicos	83
6.2.3 Pontos Negativos dos Recursos Tecnológicos	87
6.2.4 (IN)Segurança de Dados Pessoais Disponibilizados na Internet	94
6.2.5 Internet Durante a Competição Esportiva	97
6.2.6 Enfrentamento Após Veiculação de Notícia	101

6.2.7 (DES)Vantagem dos Avanços Tecnológicos Para Atletas e Para o Cenário Esportivo em Geral	105
6.2.8 Utilização de Recursos Tecnológicos na Preparação Esportiva	107
6.2.9 Real ou Fake? O uso de perfis falsos entre atletas.....	110
6.2.10 Polêmicas e constrangimentos no ciber mundo	112
6.2.11 Atletas e a ocorrência de ataques virtuais.....	115
6.2.12 Ataques virtuais e a relação com o rendimento esportivo	118
6.2.13 Possíveis interferências nos relacionamentos esportivos	121
6.2.14 Enfrentamento de crimes virtuais	125
6.2.15 Crimes virtuais e aspectos psicológicos	129
6.2.16 Instruções sobre o ambiente virtual.....	132
6.2.17 Propostas de intervenção.....	135
6.3 Principais pontos encontrados	140
6.4 Possíveis estratégias e intervenções	143
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
Referências	158
APÊNDICE A	171
ANEXO A	175
ANEXO B	179

1. INTRODUÇÃO

A sociedade é formada por indivíduos que carregam consigo aspectos que envolvem questões culturais, sociais, biológicas, contextuais, além de fatores que abrangem necessidades e intencionalidades do sujeito. Considerando as interações existentes, bem como as relações entre os seres humanos, é evidente que são produtos de aproximações e identificações. Assim, Moiola (2013) relata que as preferências, os desejos e as trocas de interesse emergem de acordo com questões ambientais e contextuais, resultando em comunhão coletiva de dinâmicas sociais.

Por conta dos avanços tecnológicos, o mundo atual proporciona aos indivíduos a possibilidade de vivenciar intensamente o mundo físico e o virtual, com interações cada vez mais próximas às reais vivenciadas no plano físico. Desta forma, os contextos virtual e físico passaram a ser complementares, não opostos. De acordo com Pons e Pellanda (2011), a comunicação passa a ser cada vez mais digital devido a facilidade em conectar-se à rede e as possibilidades/recursos existentes. Lipovetsky (2010) ainda complementa tal informação adicionando o fato dos relacionamentos cibernéticos mostrarem-se expandidos. No entanto, Baldanza (2006) coloca que realmente as relações são mais frequentes, porém apresentam-se de maneira mais breve, sendo até banalizadas e vivenciadas com menor intensidade, que caracteriza as relações como fracas diante de toda essa “proximidade virtual”.

Atualmente, grande parte dos indivíduos estão expostos de forma intensa ao mundo virtual, apropriando-se de diversas formas de interagir com o outro, aprendendo novas maneiras de se comunicar/expressar, enfrentando a fugacidade com que as informações são disseminadas, vivenciando e incorporando uma cultura digital. Portanto, os indivíduos jovens precisaram recriar o mundo tendo como base essa tal cultura virtual, aprendendo a ter domínio e familiaridade com os recursos tecnológicos, adaptando-se a ele mais rapidamente em comparação às gerações anteriores (LEVY, 1999; MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018; TAPSCOTT, 2010).

Somado a isso, acrescenta-se o fato de que agora as pessoas já nascem em um cenário altamente tecnológico, com um mundo virtual convidativo e atraente, sendo preciso saber lidar com toda essa parafernália

tecnológica. Por mais que um indivíduo não queira ingressar no âmbito virtual, é inevitável que o mesmo o aceite e saiba de suas potencialidades, não conseguindo negá-lo, já que grande parte da população está imersa e interconectada, mesmo que indiretamente, por meio dessas redes digitais.

Pela facilidade de acesso às redes virtuais, os conteúdos são produzidos e compartilhados de maneira mais autônoma, principalmente quando os indivíduos considerados líderes do plano físico (pais, professores e treinadores) nem sempre são influentes e participativos no mundo virtual quanto outros líderes que ali estão, considerados como ciberlíderes (IVOSKUS, 2010; MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018; PONS; PELLANDA, 2011). Para ilustrar essa situação, basta pensar em atletas que são figuras públicas e interferem na rotina de milhares/milhões de seguidores, ou mesmo refletir sobre as profissões que surgiram devido ao elevado número de acessos que determinados indivíduos possuem em seus canais/perfis, como *YouTubers*, blogueiros(as) e *digital influencers*.

Assim, Barco (2013), Lemos (2007) e Moiola, Gomes e Machado (2018) ressaltam que os meios midiáticos passaram a modular o comportamento do homem que vive numa sociedade pós-moderna, acarretando em ações que não possuem limites geográficos, sendo movidas por uma narração considerada instantânea, além de colocar os usuários em um mundo de aparências. Então, o que passa a ser valorizado é o conteúdo disseminado, o número de amigos/seguidores, de curtidas (*likes*), compartilhamentos, comentários e outros aspectos referentes ao ciberespaço, mais especificamente particulares das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea.

As próprias relações e conexões que um indivíduo terá nas redes, podem ser influenciadas pelos algoritmos existentes no ciberespaço, reconhecendo outros algoritmos com imensa precisão. Desta forma, é oferecido ao usuário fatores que o atraem, sendo sugerida a conexão com outros usuários que podem apresentar interesses parecidos, características similares ou qualquer outro aspecto que gere certa atratividade entre esses algoritmos que se fazem presentes na rede virtual, sejam pessoas/usuários ou mesmo produtos, páginas, grupos, dentre outros, deixando de considerar

possíveis elementos que pudessem gerar interferências psicológicas no indivíduo.

Todo esse cenário descrito anteriormente é produto de ações dos próprios usuários no âmbito virtual, principalmente por meio de permissões à aplicativos e softwares, por exemplo, que liberam o acesso à localização do dispositivo, utilização de cookies e outras ferramentas que, por vezes, dizem auxiliar o indivíduo a ter um ambiente mais atrativo na web, sendo algo benéfico. No entanto, o outro lado que pode ser analisado é que essas ações e permissões aumentam a vulnerabilidade do usuário, estando mais propício a exposição no mundo ciber.

Assim, é evidente que a Internet e seus recursos possibilitaram que as relações entre os usuários fossem potencializadas, mesmo havendo alterações nas formas de se comunicar, interagir e nas dinâmicas de relacionamento (BALDANZA, 2006; REBUSTINI et al., 2012). Contudo, também houve aumento da vulnerabilidade dos usuários do ciber mundo, bem como exposição demasiada de privacidade, podendo acarretar episódios ofensivos ou constrangedores, visto que outros indivíduos mal intencionados podem aproveitar as permissões de um usuário para realizar chantagens, ameaças, divulgação de conteúdo impróprio, tentativa de roubo de identidade e dos dados, dentre outros ataques ou crimes virtuais.

No entanto, é válido ressaltar que qualquer situação que ocorra no espaço virtual é consequência da utilização adequada ou não do mesmo, pois este universo está enfiado de intencionalidade dos próprios usuários, podendo haver promoção de certo indivíduo ou ataques a ele. Somado a isso, cabe a reflexão de que a rede virtual, seus recursos e ferramentas, são extensões do plano físico, isto é, um ambiente é complementar ao outro, não sendo opostos, tampouco negações. Por mais que o mundo virtual, cheio de tecnologia e avanços que busquem sanar a ausência do corpo físico no ciberespaço, seja cada vez mais desenvolvido e “completo”, o físico nunca será substituído, pois sempre irá existir e carregará consigo alguns fatores que só o contato face a face e o toque, poderão explicar/expressar.

Forato (2020), Klimpel (2020) e Rodrigues (2020) expuseram em suas reportagens que diversos estudos foram realizados durante a quarentena, no momento de combate a pandemia da COVID-19, encontrando resultados

parecidos que indicavam que um dos principais fatores que os seres humanos sentiam era a falta de contato, do toque na pele, do abraço. Inclusive, foi relatado que essa ausência de contato pode acarretar maiores níveis de estresse, tristeza e confusão de sentimentos, além de ser responsável também por fatores que perturbam/prejudicam o sono. Tais pesquisas contribuem ainda mais para a compreensão de que o plano físico dificilmente será totalmente substituído pelo virtual, mesmo que a tecnologia tenha aproximado as pessoas, de certa forma, quebrando alguns distanciamentos geográficos. Portanto, reafirma-se que os planos físico e virtual são complementares.

Refletindo acerca apenas do âmbito virtual, é preciso compreender que usuários “comuns” da rede conhecem pouquíssimo o que realmente é a Internet, como se o que possuíssem acesso fosse apenas a uma parte superficial da *World Wide Web*. No livro de Calderon (2017), intitulado “Deep e Dark Web: A internet que você conhece é apenas a ponta iceberg”, é feita uma comparação em que é explicado que os usuários geralmente utilizam, que a autora chama de *Surface Web*, isto é, a web de forma superficial. De forma resumida, a *Deep Web* pode ser considerada a parcela da *World Wide Web* que não é encontrada e/ou listada nos mecanismos comuns de busca, podendo ser até 500 vezes maior que a *Surface Web* (BERGMAN, 2001). Por sua vez, a *Dark Web* é vista como uma parcela da *Deep Web* que, propositalmente, não deseja ser encontrada, vigiada, controlada e ter suas mensagens lidas por entidades mundiais de redes computacionais, isso devido ao conteúdo que pode ser encontrado nesta parcela da *World Wide Web*.

Muitas vezes, são nesses ambientes mais obscuros da web que ocorrem coisas ilegais como compras de armas, drogas, apologia à violência e terrorismo, furos de protocolos e regras, fóruns sobre assuntos como bullying e cyberbullying onde os indivíduos combinam ataques (fato ilustrado no filme *Elephant* - inspirado no “Massacre de Columbine”; episódio conhecido como “Massacre de Suzano”, dentre outras situações parecidas que já ocorreram), aspectos de extremismo quanto à questões religiosas (atentado que ocorreu em uma mesquita na Nova Zelândia em que o atirador transmitiu ao vivo pelo Facebook), dentre outros assuntos que podem ser potencializados nesses ambientes, mas que não ocorrem exclusiva e necessariamente apenas nesses

âmbitos, pois qualquer assunto pode ser discutido, compartilhado e disseminado em várias plataformas, seja na *Surface*, *Deep* ou *Dark Web*.

Por conta das evoluções tecnológicas e das demandas da sociedade atual, dificilmente um indivíduo fica ausente do ciber mundo, ou seja, o âmbito virtual é composto por usuários com as mais diversas características possíveis, englobando pessoas de várias religiões, culturas, classes sociais, níveis de escolaridade, gênero, figuras públicas, profissões, dentre outros. Assim, os locais físicos passaram a ser transferidos também para o virtual, buscando adaptações que os mantivessem com certas características e possibilitasse aproximação daquilo que é vivenciado no plano físico. No entanto, é evidente que os usuários precisam saber lidar com tais adaptações e entendam o contexto no qual se inserem.

Nesta vertente, a possibilidade de interação virtual, a exposição na rede, o aumento da vulnerabilidade e outros fatores fizeram com que os crimes também fossem transferidos para o cenário digital, originando os crimes virtuais, ressaltando a exposição de imagens íntimas, o cyberbullying, problemas com dados pessoais, fraudes, discursos de ódio, além de outros como cyberstalking (perseguição ou tentativa de assédio utilizando recursos tecnológicos, geralmente a Internet),liciamento sexual infantil online, pornografia infantil. De acordo com Morão (2017) os crimes virtuais podem acarretar distúrbios e alterações emocionais que prejudiquem o indivíduo de diversas maneiras.

Por isso, é preciso compreender o que usuários da rede virtual sentem ou como julgam a ocorrência dos crimes virtuais, quais alterações e consequências podem ser ocasionadas e como podem lidar com isso. Neste estudo, a intenção foi abordar atletas de várias categorias (níveis), por serem figuras que em algum momento estão em evidência (treinamentos, jogos e competições), para que exista entendimento sobre as influências tecnológicas de maneira geral no âmbito esportivo, analisando especificamente a visão de atletas que estão envolvidos diretamente com tais ferramentas.

Por outro lado, é indiscutível que os avanços tecnológicos também proporcionaram aspectos positivos para a sociedade, inclusive para o cenário esportivo, como é abordado no presente estudo. Visando maior precisão e justiça aos atletas, diversas ferramentas tecnológicas foram desenvolvidas e

outras ainda estão em fase de teste ou sendo aprimoradas, podendo ter direcionamento para as mais variadas modalidades esportivas. Podem ser citadas, brevemente, a utilização do VAR (Video Assistant Referee) no futebol; o photo finish no atletismo, automobilismo, ciclismo, corridas de cavalo, por exemplo; desafio/challenge no voleibol; hawk-eye (olho de falcão) no tênis, dentre outros recursos que são melhor explorados no capítulo três desta pesquisa.

Vale ressaltar que alguns indivíduos são contrários a utilização de determinadas tecnologias no cenário esportivo, alegando que tira o brilho do esporte, ou então a existência de falta de preparação da arbitragem. Contudo, é uma tentativa de fazer com que o contexto esportivo seja mais justo, de alguma forma, com aquele que conseguiu determinado feito, como ganhar uma prova, fazer um gol, bater um recorde mundial, sem que sobre dúvidas do rendimento atlético.

Além disso, pensando nas mídias digitais, aplicativos de comunicação instantânea, redes sociais virtuais e outras ferramentas, proporcionaram maior liberdade aos indivíduos, podendo os mesmos apresentarem autonomia em postar, compartilhar, expor aquilo que quiserem. No entanto, essa liberdade de expressão acaba sendo limitada aos atletas, principalmente os que fazem parte de categorias profissionais, visto que são instruídos a postarem determinados conteúdos e não discutirem acerca de outros. Como exemplo, pode ser citado o caso da atleta brasileira de vôlei de praia, Carol Solberg, que sofreu ameaças após criticar o governo do país, depois de um título conquistado. O caso foi televisionado, no entanto, também ganhou repercussão nas redes virtuais, com usuários a apoiando e outros criticando sua postura (CHADE, 2020).

A partir daí, é preciso refletir se os atletas realmente são livres em seus perfis para demonstrarem algo além de questões profissionais, como também posicionamentos pessoais ou se os atletas apenas agem conforme os assessores de imprensa desejam, replicando seus discursos e evitando tocar em determinados assuntos, por exemplo, ou sendo silenciados, de certa forma, diante de normas de posicionamento. Talvez esse seja um dos exemplos capazes de ilustrar a falsa sensação de liberdade dos usuários, sendo que os mesmos podem vir a sofrer ataques por meio de outro fator que será abordado

mais à frente no desenvolvimento deste trabalho, chamado de “cultura do cancelamento”, fenômeno característico de ações no ciber mundo.

No âmbito virtual, também é possível potencializar interações, colaborar nas formas de comunicação, buscar por conteúdos de desejo próprio, promoção de materiais, quebra de limites geográficos, maior aproximação entre os indivíduos (mesmo que de maneira virtual), dentre outras possibilidades. Porém, caso utilizada de maneira equivocada, essa possibilidade pode passar a ser algo danoso, como já citado anteriormente.

Assim, é essencial que os atletas saibam se portar frente a tantas evoluções tecnológicas e no ciber espaço, que é um ambiente altamente convidativo e atraente, porém cheio de ciladas e riscos. Desta forma, salientamos que treinadores, comissões técnicas, pais, responsáveis, educadores, professores e demais envolvidos com a formação do atleta também necessitam de maiores instruções acerca dos perigos da rede virtual, quais comportamentos são julgados como adequados, qual atitude tomar diante de certas situações, o que deve ou não ser exposto, o público que se pode atingir, dentre uma gama de fatores que podem corroborar consigo próprio, mas também em um melhor direcionamento e orientação ao atleta que se coloca no ciber mundo.

Deste modo, o presente estudo conta com uma revisão de literatura que é dividida em 3 capítulos, sendo que o primeiro aborda as evoluções tecnológicas, como os indivíduos sofreram alterações na forma de interagir, comunicar e se expressar, vivenciando a era de recursos digitais que são carregados de intencionalidade; o segundo capítulo traz a questão das mídias digitais, dos aplicativos de comunicação instantânea e das redes sociais virtuais, as mudanças de hábitos, algumas vantagens e desvantagens acarretadas pelo uso das ferramentas disponíveis na Internet, chegando ao ponto que versa sobre a vulnerabilidade e, superficialmente, sobre os crimes virtuais; em seguida, o terceiro capítulo trata das interferências tecnológicas no âmbito esportivo, como podem ser utilizadas como aliadas à saúde, recursos tecnológicos usados no esporte, perigos do plano virtual e os crimes virtuais (agora de maneira mais aprofundada) e a influência dos líderes esportivos no cenário digital.

Posteriormente ao processo descrito acima, o trabalho passa a abordar os procedimentos metodológicos aqui utilizados, levantando pontos essenciais para o desenvolvimento de uma pesquisa científica, isto é, são destacados fatores como o método de pesquisa, descrição dos participantes (amostra), o instrumento utilizado, os procedimentos para realização do estudo e a forma de análise dos dados.

Por fim, são apresentados os resultados encontrados, demonstrando as categorias e possíveis interpretações, além de discussões com outros autores, fortalecendo parte das argumentações existentes no estudo. Ainda são traçadas relações de maneira contextualizada e formas de intervenção que podem ser utilizadas como estratégias no meio esportivo. Ao final, são feitas considerações sobre a presente pesquisa, abordando algumas limitações do estudo, ressaltando pontos encontrados e possíveis passos futuros para outros trabalhos.

2. JUSTIFICATIVA

Este estudo é justificado pelo fato dos atletas da sociedade atual (seja em nível amador, categorias de base, universitários ou alto rendimento/profissionais) passarem por uma fase de potencialização e intensificação do uso de recursos tecnológicos como as redes sociais virtuais e os aplicativos de comunicação instantânea, acarretando em maior inserção de tais ferramentas no contexto esportivo.

Além disso, os mesmos atletas passam a sofrer com a existência de constantes influências e maximização do contato com as novas mídias digitais, visto que estas últimas são atuantes assíduas do ambiente virtual, aumentando a possibilidade de os atletas estarem expostos em meios eletrônicos, além do que já vivenciavam por conta dos veículos tradicionais de comunicação e informação.

Também existe a necessidade de estudos mais aprofundados que considerem a opinião dos atletas acerca de um fenômeno frequente na rotina desses indivíduos, sendo um recurso que pode interferir constantemente em distintas situações da vida de um esportista, além de acarretar alterações em vários aspectos e contextos, como influências diretas na performance esportiva, por exemplo.

Outro fato que justifica a necessidade do desenvolvimento da presente pesquisa, é o desdobramento que uma ação na rede virtual pode proporcionar, pois as consequências podem ser positivas e/ou negativas, variando de acordo com a utilização e interpretação que será feita acerca do conteúdo da postagem em questão, podendo haver implicações que ultrapassam o âmbito do esporte e a carreira do atleta (aspecto profissional), chegando à vida pessoal e social de tal indivíduo. Pensando nisso, vale ressaltar o que é citado por Machado e Gomes (2011), trazendo que o esporte profissional, bem como os atletas que atuam nele, podem ser encarados como modelos para os demais níveis esportivos e de atletas, isto é, não só ações dentro do âmbito esportivo são consideradas e copiadas por outros indivíduos, mas também fora desse cenário. Portanto, pode haver relação direta e/ou indireta de modelos comportamentais e atitudes sendo adotadas no ambiente virtual, utilizadas como forma de agir de maneira similar a alguém considerado como figura

pública e, até mesmo, ídolo (no caso, os atletas profissionais sendo exemplos para demais atletas e para outros usuários do mundo digital).

Há a justificativa da necessidade de certo posicionamento da área da psicologia do esporte, bem como das estratégias que podem ser utilizadas, diante de um cenário em que possíveis interferências provenientes das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea podem ser geradas aos atletas, causando implicações aos mesmos.

Devido ao contato direto do autor principal do estudo com o contexto esportivo, é considerada de extremamente importância a compreensão do modo como os meios digitais, que estão cada vez mais presentes na vida dos atletas, podem interferir em seus rendimentos, além de buscar maior entendimento acerca das distintas categorias de atletas que podem ser influenciadas pelas redes sociais virtuais e de que maneira isso ocorre, entendendo o que podem causar como efeito positivo e negativo aos esportistas.

Por fim, o cenário em que a sociedade atual se encontra (pessoas altamente conectadas em seus aparelhos tecnológicos/digitais – celulares, smartphones, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, notebooks, tablets jogos, *smartwatches* e afins), contendo indivíduos pertencentes a diversas gerações, sendo uma delas a dos nativos digitais que, grande parte das vezes, podem se expor de forma demasiada, inadequada e inconsequente no mundo virtual (ALCÂNTARA, 2013; EISENSTEIN, 2013; GROSSI et al., 2014; KEEN, 2012; RICH, 2013), somado ao fato da SaferNet (2020a) apresentar números cada vez maiores de ocorrências de crimes virtuais e atendimentos online realizados, passou a ser necessário o entendimento e explicações sobre os possíveis riscos e benefícios gerados por tanta tecnologia. Deste modo, o âmbito esportivo não possui uma realidade à parte, sendo preciso compreender como as mídias digitais, por exemplo, podem interferir de forma direta ou indireta na vida de atletas. Assim, é possível sugerir estratégias que podem ser utilizadas para evitar ou minimizar a possibilidade da existência de alterações emocionais negativas aos esportistas.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1 Desenvolvimento Tecnológico: Alteração na Maneira de se Expressar, Interagir e Comunicar

Os indivíduos que compõem a sociedade de maneira geral, são seres que visam a consecução de seus objetivos e necessidades por meio da produção de conhecimentos e técnicas. Desta forma, as pessoas prezam pela própria satisfação por alcançarem seus desejos e interesses. Gaya (2005) ainda complementa tal informação citando que a interatividade e a sociabilidade são dois dos principais fatores referentes às necessidades dos seres humanos.

Nesta mesma vertente, temos que a sociedade é composta por indivíduos que são dependentes das interações que nela existem (indivíduo-indivíduo, indivíduo-meio, por exemplo), corroborando para o desenvolvimento próprio. Tais interações ocorrem por meio da troca de informações e de conhecimentos (MORÃO, 2017).

Com relação às grandes evoluções proporcionadas pela tecnologia, Teixeira (2016) e Gonçalves (2011) indicam que houveram transformações referentes ao modo com que as formas de entretenimento, trabalho e comunicação passaram a ser tratadas, sendo alterada a visão do ser humano acerca de questões temporais e espaciais, realidade e virtualidade. Tais concepções implicam em repercussões no cenário político, social, econômico, educacional e, até mesmo, esportivo.

Desta forma, existe a possibilidade de potencialização do surgimento de fatores como angústia e medo nos indivíduos que enfrentam essas alterações tecnológicas, principalmente quando são referentes às novas mídias, sejam elas tradicionais, atuais, ou mesmo as mais revolucionárias, como já foi o caso da Internet, dos aplicativos de comunicação instantânea, das redes sociais virtuais, dentre outros recursos (LIEVROUW; LIVINGSTONE, 2010).

Com os avanços tecnológicos, as interações sofreram algumas modificações, sendo que Baldanza (2006) destaca essas mudanças que ocorreram ao longo da história, enfatizando a comunicação/interação mediada,

ou seja, a utilização de algum aparato tecnológico como meio para dois ou mais indivíduos trocarem conhecimentos e informações.

Os principais avanços citados por Baldanza (2006) são referentes àquelas tecnologias que alteraram a dinâmica de relacionamento entre as pessoas, facilitando a interação entre elas (escrita, telefone, Internet e, mais recentemente, as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea).

As sucessivas revoluções tecnológicas proporcionaram a transferência de espaços sociais tradicionais (escolas, igrejas, universidades, equipes esportivas e famílias), fazendo com que tais locais fossem interligados ao âmbito virtual, mais especificamente com as novas mídias digitais (MOIOLI, 2013). Isto é, o espaço virtual passa a complementar o plano físico, também possuindo socialização, interação e comunicação, porém de maneira mediada, apresentando algumas alterações na forma das pessoas/usuários expressarem-se em tal ambiente.

Diante do deslocamento dos espaços citados acima, cria-se um novo cenário que pode ser descrito como realidade virtual (CASTELLS, 2003; BUCKINGHAN, 2007; IVOSKUS, 2010), havendo alterações e novas configurações no modo com que os indivíduos interagem e se relacionam, originando o homem tecnológico, trocas frequentes no âmbito virtual e a construção do sujeito moral.

Assim, ainda de acordo com Moiola (2013), as revoluções tecnológicas permitiram com que as relações interpessoais e o contato não fossem exclusivamente físicos, vivenciados apenas no plano presencial, mas que tais situações também ocorressem por meio do cenário virtual, com outras características, mas buscando se aproximar cada vez mais da realidade vivenciada no plano físico.

Então, o pensamento de que o plano presencial/físico jamais seria substituído pelo virtual é válido, contudo deve-se ressaltar que um ambiente não é o oposto do outro, já que os avanços tecnológicos corroboram cada vez mais com a transformação, desenvolvimento e complementação de um plano para com o outro, buscando com que os usuários tenham experiências no âmbito virtual da mesma maneira/intensidade que tentam viver no espaço

físico, entendendo e respeitando suas particularidades e especificidades, evidentemente.

Os aparatos tecnológicos utilizados pela sociedade atual são sofisticados e passam constantemente por atualizações, sendo possível verificarmos indivíduos manuseando seus smartphones e outros aparelhos a todo o momento e em diversos lugares, conectando-se com o mundo ao seu redor e, conseqüentemente, ao ciberespaço, principalmente por meio do acesso aos aplicativos de comunicação instantânea, redes sociais virtuais e outros recursos disponíveis. Assim, a interação com outros usuários da rede passa a ser mais frequente, apresentando maior intensidade e havendo fugacidade na troca de informações (MORÃO, 2017).

As novas mídias digitais passaram a ser vistas como resultado das rápidas evoluções tecnológicas somada à necessidade de os indivíduos interagirem, havendo maior frequência e intensidade de utilização de tais aparatos no mundo atual, já que não existem maiores dificuldades quanto a criação de contas nas redes sociais e aplicativos de comunicação, nem restrições do uso desses recursos em quaisquer locais e momentos (REBUSTINI et al., 2012; CORTELLA, 2013).

Rebustini et al. (2012) sugerem que as novas mídias, principalmente as digitais, corroboraram com o surgimento de novas dinâmicas de relacionamentos, tanto no mundo virtual quanto no universo off-line, sendo produto da evolução da Internet, que pode ser utilizada para diversas finalidades, inclusive para maximizar as relações, a comunicação e as interações do usuário no âmbito virtual.

Portanto, o cenário descrito anteriormente só foi possibilitado diante da nova dimensão pela qual a Internet passou (criação da web 2.0, também denominada como web), permitindo com que os usuários pertencentes a esse meio fossem capazes de interagir, compartilhar conteúdos e informações, socializar e participar ativamente de tal plano (LIMA, 2011).

O ciberespaço apresenta possibilidades de comunicação/interação que podem ser encaradas de maneiras positivas ou negativas, dependendo da forma como são realizadas e a finalidade das ações dos envolvidos nesse contexto. Isto é um fato a partir do momento em que constatamos que a Internet possui conteúdos diversos que carregam consigo a característica de

serem próprios ou impróprios a determinados indivíduos, variando de acordo com a faixa etária do usuário e com a fidedignidade da informação (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011).

Por conta dos diversos avanços tecnológicos existentes, Cortella (2013) passa a sugerir que o imediatismo exigido pelos indivíduos da era atual e o sentimento de urgência em obter novas informações em seus cotidianos se torna algo frequente.

Assim, também passamos a contar com a emergência de novas doenças e distúrbios proporcionados devido a utilização abusiva/excessiva dos aparatos tecnológicos, sendo ressaltada a nomofobia (ansiedade ou incômodo gerado pela ausência de acesso aos aparelhos tecnológicos comunicacionais), náusea digital (desorientação proporcionada após a utilização/interação em ambientes virtuais), síndrome do toque fantasma (falsa sensação de que o smartphone está tocando/vibrando), efeito Google (falta de preocupação em “armazenar” informações no cérebro devido a facilidade de acesso à rede), dentre outros fatores provenientes do vício atrelado a alguns usuários por conta da utilização potencializada das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, por exemplo (EISENSTEIN, 2013; HILTON, 2014).

Outro ponto que merece destaque é o fato de alguns indivíduos utilizarem o ciberespaço com o intuito de perturbar/incomodar a vida de outros usuários por meio de ações na rede virtual, sendo um objetivo facilmente alcançado, já que as postagens de uma pessoa mal-intencionada são replicadas/compartilhadas por meio de alguns cliques, fazendo com que o conteúdo atinja um alcance inimaginável, sendo esse fator explicado por meio do efeito cascata, citado por Rebutini et al. (2011, 2012).

Sobre o efeito cascata, Blaszk (2011) propõem que consiste no fato do compartilhamento de informações/conteúdos por meio dos recursos disponibilizados na rede virtual, formando uma cadeia em que os seguidores de um usuário visualizam a mensagem, replicam a mesma e, desta forma, os seguidores daqueles seguidores passam a ter acesso àquele conteúdo, possuindo a opção de compartilhar tal postagem e aumentar o número de usuários (seguidores) que podem acessar a informação compartilhada, criando uma cadeia que pode continuar a acontecer por período indeterminado de

tempo, não existindo controle sobre quem poderá visualizar o conteúdo e os rumos que a postagem terá.

Basicamente, a explicação do parágrafo anterior pode ser definida da seguinte maneira: o usuário A posta um conteúdo em sua rede social virtual, por exemplo, atingindo a visualização dos usuários B e C, que por sua vez compartilham tal informação em suas redes, atingindo os usuários D, E, F e G, que podem ou não dar sequência a essa cadeia de compartilhamentos, atingindo um alto número de indivíduos que podem acessar a postagem. Esse esquema também foi demonstrado por Morão (2017) em seu trabalho, buscando exemplificar e/ou esclarecer aos leitores o conceito do “efeito cascata”.

O compartilhamento de conteúdos por meio de postagens realizadas nas redes sociais virtuais, pode ser um fator de extrema interferência em aspectos relacionados principalmente à jovens e crianças imersos no ciber mundo, já que Rich (2013) afirma que as crianças geralmente demonstram necessidade de expressar virtualmente aquilo que pensam e/ou sentem, sendo alvo mais fácil da vulnerabilidade, por exemplo. Outro ponto informado pelo mesmo autor previamente citado é a questão de os jovens possuírem o sentimento de pertença, mais especificamente com relação a “tribos”, mesmo que isso ocorra no ciberespaço, justificando suas atitudes e seus vínculos no ciber mundo por meio de recursos como aplicativos e redes sociais virtuais.

Entretanto, quando passamos a analisar o espaço virtual como um todo, é evidente que possuímos algumas ações consideradas inadequadas, enquanto outras são vistas como adequadas/benéficas aos usuários.

Com relação às atividades realizadas de forma indevida, destacamos a ausência de ética e orientação ao usuário sobre os desdobramentos de uma postagem, acarretando em maximização da vulnerabilidade e dos riscos aos indivíduos conectados à rede virtual, podendo gerar situações perigosas (demasiada exposição da privacidade; usuários *fakes* – perfis falsos; *sexting* – envio e/ou compartilhamento de conteúdo íntimo com cunho sexual a outros usuários; roubo de contas – invasão realizada por outros usuários; *cyberbullying* – também conhecido como o bullying virtual, um fenômeno que visa gerar danos à vítima por meio de ofensas, humilhações, agressões diretas

ou indiretas ao alvo, de forma frequente; dentre outros recursos possibilitados por essas ações).

Desta forma, Alcântara (2013) sugere que para minimizar os riscos citados acima, é preciso que os usuários sejam melhor orientados acerca da utilização da rede virtual, buscando proporcionar maior consciência sobre as atitudes adequadas que devem/podem ser tomadas no ciberespaço, bem como dos conteúdos a serem postados, visto que alguns usuários acabam confiando em outras pessoas pertencentes a rede e compartilham da própria intimidade, por exemplo, além de outros conteúdos que podem acarretar maior vulnerabilidade do usuário.

Passando agora a refletir acerca de alguns benefícios que a comunicação intermediada pelos recursos disponibilizados na Internet proporcionou, ressaltamos a aproximação entre pessoas distantes (quebrando limites/barreiras temporais e geográficas, por exemplo), a comunicação instantânea, a possibilidade de contato com outros indivíduos, a inclusão digital, velocidade de propagação e veiculação de informações pelo próprio usuário alcançando elevado número de indivíduos em pouco tempo, dentre outras.

De acordo com Grossi et al. (2014), as redes sociais virtuais permitem que os usuários que fazem parte da “Geração Internet”, exponham suas opiniões, pensamentos, comentários e demais informações em um lugar que seja possível também, analisar/acompanhar outros usuários que estejam ligados às suas redes e, até mesmo, outras situações que estejam acontecendo em outros locais de forma simultânea.

Tais vantagens descritas anteriormente devem ser aproveitadas pelos usuários com o intuito de facilitar aspectos referentes à comunicação, interação, disseminação de conteúdos, buscando elevado alcance e fugacidade na divulgação das postagens, chegando a diversos públicos. Evidentemente, para essas ações serem positivas, é necessário que o conteúdo seja adequado aos usuários que alcançar e possua clareza na postagem, evitando interpretações equivocadas sobre determinadas situações, por exemplo.

Refletindo acerca dos indivíduos considerados “nativos digitais” (ou da “geração internet” – pessoas com familiaridade e contato com recursos

tecnológicos ou mesmo acesso à Internet, devido a facilidade existente nos dias atuais e/ou por já nascerem e crescerem em ambientes que podem estimular e usar corriqueiramente diversos aparatos tecnológicos), dificilmente existe a possibilidade de imaginar tais seres humanos não utilizando os recursos tecnológicos, bem como as ferramentas e vantagens que as redes sociais virtuais possuem, sejam relacionadas às questões sociais, pessoais, profissionais ou de entretenimento (GROSSI et al., 2014).

As evoluções da tecnologia aproximaram as pessoas, porém, ao mesmo tempo, causaram certo distanciamento entre as mesmas, fazendo com que os seres humanos buscassem suprir o desejo/necessidade de interação e comunicação por intermédio de recursos que possibilitam tais feitos. Assim, o ciberespaço passou a contar com linguagem própria, além de ser composto por uma nova dinâmica de comunicação e de relacionamentos, visando fazer com que um usuário que esteja conectado seja capaz de compreender da forma mais fidedigna possível o que o outro está tentando expressar.

Entretanto, a possibilidade de os indivíduos conectarem-se e desconectarem-se do ambiente virtual a qualquer momento, fez com que emergissem relações consideradas fracas na visão de Baldanza (2006). A presente informação é complementada por Castells (2003) ao sugerir que os usuários conectados ao ciberespaço geralmente apresentam (nesse meio) relações menos duradouras, principalmente quando interagem com pessoas desconhecidas.

Desta forma, os usuários da rede virtual passaram a buscar maneiras de superar a falta do corpo físico dentro do ciber mundo, ou seja, a linguagem criada para comunicação no âmbito virtual visa suprir essa ausência. Portanto, existem pontuações diferenciadas, fontes distintas (variação de estilos e cores), winks, smiles, emoticons (ou emoticons), repetição de palavras, hologramas, utilização da webcam, ligações em tempo real por aplicativos de comunicação, emojis, gifs, dentre outras (BALDANZA, 2006; MORÃO, 2017).

Um fato que deve ser destacado é que as ferramentas descritas anteriormente estão em constante aperfeiçoamento, isto é, os desenvolvedores de aplicativos e redes sociais, buscam renovar esses recursos fazendo com que as expressões, emoções, ações, sentimentos e demais fatores, sejam cada vez mais compreendidos, tanto pelo usuário que envia a mensagem

(demonstrando aquilo que está tentando transmitir por intermédio de um aparato tecnológico), tanto pelo usuário considerado como receptor da mensagem (sabendo interpretar e compreender adequadamente aquilo que lhe foi enviado).

O recurso das chamadas de vídeo (ligações em tempo real com a possibilidade de fala, audição e visualização do outro) aproximou mais ainda os usuários, permitindo contato direto entre aqueles que utilizam a rede, sendo um instrumento cada vez mais potencializado nos dias atuais, voltando a demonstrar a tentativa dos seres humanos em sanar a ausência do corpo no plano virtual para que exista maior similaridade com as relações presenciais, já que o corpo é ferramenta essencial em qualquer tipo de comunicação, seja ela intermediada ou não.

Assim, evidencia-se que os avanços tecnológicos, o desenvolvimento e o aprimoramento das redes sociais virtuais, sofisticação dos aplicativos de comunicação instantânea e demais ferramentas presentes na Internet, permitiram com que novos espaços de compartilhamento de ideias entre os usuários fossem criados, conectando pessoas de diversas partes do mundo (em qualquer horário), num único ambiente, formando um lugar de interação (GROSSI et al., 2014).

Diante do cenário exposto nesse capítulo, nota-se a evolução tecnológica vivenciada pela sociedade desde um tempo atrás, passando por processos de desenvolvimento de diferentes formas visando comunicação, interação e aproximação (mesmo que de forma virtual) entre os indivíduos, fazendo com que o ciber mundo seja a extensão do mundo físico/presencial. Além disso, a incessante busca pela superação da ausência do corpo físico no ciberespaço demonstra a necessidade do corpo em todo e qualquer processo de interação entre seres humanos e usuários da rede.

Então, é preciso que se entenda que atualmente os usuários conectados à rede buscam relações, comunicação e interações que sejam próximas aquelas vivenciadas no plano presencial, porém, alguns fatores (sentimentos, emoções e situações) só são capazes de serem experienciados e explicados diante do contato face a face, havendo o toque físico e a troca de olhares, por exemplo.

Além disso, tentamos destacar neste capítulo que o corpo, bem como as interações e relações que o mesmo vivencia, sofreu alterações diante dos avanços tecnológicos pelos quais a sociedade passou, sendo que a comunicação mediada e os recursos provenientes das novas mídias digitais, podem ser vantajosos ou não, pois a ausência do corpo no ambiente virtual e a dificuldade que os indivíduos possuem em expressar suas opiniões, sentimentos e emoções com certa clareza, pode acarretar episódios constrangedores, más interpretações acerca da informação passada e, conseqüentemente, gerar julgamentos inadequados sobre o usuário exposto, fato que será retratado mais à frente em outro tópico.

3.2 Recursos Tecnológicos Digitais: A Revolução dos Tempos

A expressão “rede social” é utilizada frequentemente nos dias atuais como forma dos indivíduos se referirem às plataformas virtuais que visam interação entre os usuários, sendo destacados Instagram, Facebook, Twitter, dentre outras, possuindo conceito ligado à virtualidade (DE OLIVEIRA, 2016). Considera-se que as redes sociais virtuais são compostas por atores que interagem socialmente, possuindo intermédio de dispositivos que tenham acesso à internet.

Piza (2012) sugere que há possibilidade de criação de novos grupos sociais por meio das redes sociais, denominadas de comunidades virtuais, consideradas como formas inovadoras de inserção coletiva no âmbito do ciberespaço. As comunidades ou grupos geralmente se diferem pelas características dos usuários que as compõem, apresentando suas especificidades, objetivos e pensamentos/ideais, traçando relações mais próximas ou que fazem os grupos divergirem ainda mais.

Pensando na composição das redes sociais, Recuero (2009) apresenta dois fatores presentes: atores e conexões. Com relação aos atores, entende-se tal elemento como as pessoas ali envolvidas, é o usuário que existe na rede. Já as conexões podem ser definidas como os laços sociais que são produto da interatividade dos atores.

Desta forma, nota-se dependência entre os fatores citados anteriormente, pois as mídias digitais são caracterizadas pela presença de

ambos e interação entre os envolvidos. Sendo assim, criam-se laços entre os atores, apresentando diferentes formas de conexões, sejam elas mais fracas (banais) ou fortes, possuindo características específicas que variam de relação para relação, bem como de usuário para usuário ou de grupo para grupo.

As redes sociais não são caracterizadas apenas por meio de conexões existentes entre dispositivos tecnológicos, mas também pelas interações que envolvem os indivíduos que estão submersos na rede social e que sustentam tal processo (PRIMO, 2007). Portanto, as redes sociais virtuais corroboram para o desenvolvimento de conexões, interações e ligações entre os usuários, maximizando o poder de comunicação dos mesmos.

A utilização de aparatos tecnológicos é nitidamente constatada nessa era digital pela qual a sociedade atual vem passando ao longo dos anos, acarretando no uso demasiado de aplicativos de comunicação instantânea e redes sociais virtuais, o que acaba apresentando como produto a transformação do plano virtual no real e do real no virtual, como indicado por Ivoskus (2010).

Para Keen (2012), as mídias sociais podem ser definidas como um local em que os usuários vivenciam a autoexposição, podendo realizar publicações coletivas da forma de um grupo em movimento do mundo, utilizando aparatos tecnológicos (tablets, smartphones, dentre outros). As mídias sociais permitiram com que a vida virtual se transformasse na própria vida do indivíduo, ou seja, não há mais distinção entre o plano físico e o virtual, pois ambos se complementam.

Corroborando com a ideia exposta no parágrafo anterior, Morão (2017) sugere que o contexto ao qual a sociedade atual está inserida pode ser representado por jovens usuários pertencentes ao ciber mundo que buscam compartilhar suas experiências, interações e ampliam suas interações existentes nas novas comunidades, utilizando os recursos das redes sociais virtuais, já que nesses grupos existe maior flexibilidade quanto às regras, além das inovações serem constantes, havendo possibilidade de sofrerem alterações a cada novo avanço tecnológico.

As mídias digitais permitiram com que a comunicação sofresse alterações que possibilitaram o surgimento de um modelo voltado mais para a transversalidade e que seja algo desconcentrado, visto que antes era notada

como altamente concentrada e verticalizada. Portanto, de acordo com de Oliveira (2016, p. 20) “a comunicação passa a ser excludente de poucos para muitos e passa a ser um tipo de comunicação interativa de muitos para poucos”.

Refletindo acerca das consequências geradas pela potencialização do uso das novas mídias digitais, Morão (2017) informa que há o surgimento de benefícios e malefícios aos usuários da rede, sendo que as situações, bem como seus desdobramentos, variam de acordo com os fatores presentes em cada postagem, como o conteúdo da publicação feita, os usuários autorizados a possuírem acesso aquele material, o modo de compartilhamento do *post* e interpretação/julgamento feito pelos demais integrantes do âmbito virtual, dentre outros.

Atualmente, é visível a necessidade que os indivíduos possuem de serem notados e bem vistos no âmbito virtual. Contudo, a visibilidade na Internet pode ser aliada dos usuários, dependendo apenas do modo como a mesma será explorada na rede e a maneira com que o indivíduo irá se expor diante dos demais usuários daquele ambiente, pois também são pessoas que possuem sentimentos, experiências próprias, opiniões, emoções, pensamentos, julgamentos e que, com um clique, podem tentar alterar a visão do outro, buscando facilidades por intermédio das mídias digitais, o que não necessariamente é correto ou deva ocorrer (ALCÂNTARA, 2013).

No que diz respeito ao cenário do esporte, de acordo com Rebutini (2020), as dinâmicas psicossociais foram alteradas por conta da utilização das tecnologias, inclusive redes sociais virtuais e mídias digitais, sendo que esse universo foi acarretado devido às mudanças no quadro de exposição e relacionamento entre atletas (profissionais) com seus fãs e com jornalistas esportivos. Com isso, é comum a presença de diversos jornalistas na rede, o que faz com que os atletas, que também estão inseridos nesse ambiente, não consigam se distanciar ou evitar o contato com a imprensa, como poderia ser feito antes (VERZANI et al., 2016).

Deste modo, cabe salientar que as redes sociais virtuais e outras ferramentas tecnológicas firmam uma relação complementar com o jornalismo esportivo, como sugerem Morão e Oliveira (2018), sendo que os perfis dos atletas nas redes sociais funcionam como fonte benéfica de informação aos

jornalistas, permitindo que tais profissionais as utilizem com o intuito de obterem informações em primeira mão.

No entanto, pela facilidade de acesso ao conteúdo postado pelos próprios atletas que os jornalistas possuem, é possível que muitos destes profissionais passam a enxergar nas redes sociais virtuais um meio para possuírem maior fama, divulgação de seus conteúdos e oportunidades no cenário em que atuam, isto é, alguns jornalistas criam notícias e compartilham informações, mesmo que difamatórias ou com teor falso, aproveitando o esporte de alto rendimento como alavanca, como se fosse um palco.

Pensando em toda essa revolução tecnológica pela qual a sociedade passou, há um contrassenso no que diz respeito à facilitação do acesso dos indivíduos aos mais variados ambientes, gerando democratização das maneiras de conhecimento, o que acarreta em maior facilidade de comportamentos igualitários, bem como de inclusão no que tange o ponto de vista de aspectos culturais, criando-se, por outro lado, isolamento social, crise de identidade e obsessão pelo ciber mundo (MOIOLI, 2014).

Quando o usuário acessa a rede, começa a criar seu perfil, sendo atraído por determinados assuntos de seu interesse que ficam “gravados” como algo relacionado à sua conta, havendo inclusive manipulação e promoção de ações do usuário na rede, bem como de conteúdos selecionados de acordo com o perfil do indivíduo.

Nos dias atuais, os robôs virtuais são cada vez mais utilizados, invadindo as redes sociais dos usuários, buscando replicar informações de forma automática para o mesmo, possibilitando a influência real de uma notícia na opinião de seus seguidores (MATSUURA, 2017). Tal ação é uma forma moderna da representação de atuações ligadas à liderança cibernética, por exemplo.

A nanotecnologia pode contribuir de forma grandiosa na intensificação do uso da tecnologia comunicacional, porém surgem alterações nas diversas relações sociais existentes em busca da “liderança de audiência”, passando a preocupar cientistas e educadores (MCLUHAN, 2002; MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018).

Atualmente, muitos recursos tecnológicos estão disponíveis para a sociedade, implicando em aumento de certas tendências de comportamento

humano e relacionamento entre os indivíduos, seja por meio da crescente utilização dos *home offices*, utilização de redes sociais virtuais, alta adesão em cursos de educação à distância, dentre outras formas que não necessitam da presença de orientadores ou tutores, sendo mediados virtualmente. Deste modo, a liderança compartilhada passa por momentos de intensificação, sendo relevante em questões que envolvem diversas variáveis do mundo atual e as exigências emocionais vinculadas a processos virtuais (MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018).

De acordo com Silva (2008) qualquer espectador pode tornar-se um líder no ciber mundo, basta assumir o devido papel por meio de publicações, postagens ou qualquer tipo de ação, possuindo funções distintas daquelas que realiza por meio de suas relações físicas/presenciais.

Assim, também pode-se entender que figuras públicas (aqui incluem-se atletas, atores, cantores e demais celebridades), acabam possuindo papel de liderança de forma simultânea ao seu reconhecimento, visto que muitas pessoas os seguem de alguma maneira no mundo digital. Por isso, é preciso que esses indivíduos sejam preparados para a imersão e enfrentamento ao espaço virtual, pois é um ambiente altamente convidativo, possuindo benefícios e riscos acarretados pela intencionalidade de cada usuário, bem como pela utilização que fazem da rede.

Os usuários que assumem a função de líder no contexto virtual possuem capacidade de compartilhar a liderança como uma de suas principais características, apresentando transparência, ética e verdade como forma de manutenção de suas relações (MOIOLI, 2018).

Por mais que os efeitos gerados pelos meios digitais e a ampliação de relacionamentos virtuais possam proporcionar certa impressão de caos e de excessiva liberdade, o líder ainda possui, aparentemente, forte ligação com o mundo físico em questões referentes ao seu processo de formação, atuação e definição, mesmo com as atuais características presentes na ciberliderança. Desta forma, Moiola (2018) afirma que a atuação dos seres humanos, mesmo na atualidade, acaba por sobrepor o domínio da máquina.

Por conta da frequente utilização e imersão dos jovens no ciber mundo, principalmente por intermédio de redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, os indivíduos da sociedade atual podem ser

categorizados como nativos digitais ou sujeitos cibernéticos. Desta maneira, os jovens estão mais expostos aos princípios da ciberliderança, pois existe exposição midiática intensa em usuários da rede virtual diante das influências geradas pelas mídias digitais.

Assim, o cenário atual gera incômodo aos agentes educacionais, o que causa estranheza, pois segundo Moiola (2018), a interferência dos artefatos tecnológicos é algo frequente e constante nos dias atuais. Devido a essas influências que o mundo digital pode exercer em jovens indivíduos, é fundamental que as figuras de liderança (pais, professores, treinadores ou qualquer outro responsável), os orientem quanto ao aspecto relacionado à formação, desenvolvimento e educação, já que outros personagens presentes no âmbito virtual podem interferir no comportamento desses sujeitos.

Com o intuito de ilustrar as possíveis interações e o modo com que jovens e atletas interagem no ciber mundo, Bagni (2016) e Rebutini et al. (2011) demonstraram em seus trabalhos que tais indivíduos indicam um estado preocupante referente à vulnerabilidade, pois acabam expondo suas vidas, imagens e demais conteúdos, buscando satisfação própria. Este fato é trazido por Alcântara (2013) diversas vezes em sua obra, principalmente ao citar que a geração atual é imediatista, demonstrando que os indivíduos vivenciam uma era de exposição, vulnerabilidade, autopromoção e, de certa forma, sensação de fama/poder proporcionada e potencializada pela rede virtual.

Deste modo, é comum que usuários da rede, buscando maior número de seguidores, tentem se passar por outra pessoa no ambiente virtual, vivendo uma vida que, muitas vezes, não condiz com a realidade dos mesmos. Diversos indivíduos aparentam ser algo que não são, criando um personagem ao vivenciar experiências no ciberespaço, seja no modo de se expressar ou, até mesmo, por meio de suas ações nas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea.

Com o passar do tempo, usuários que agregavam grandes números de seguidores passaram a ser recompensados por isso, tanto pelo retorno financeiro (ganhos em dinheiro) quanto por meio de patrocinadores e parceiros (empresas que visam divulgação de seus produtos por meio da imagem do indivíduo utilizando determinado material, por exemplo). Este cenário também é destacado por Mariano et al. (2017) ao afirmarem que usuários com elevado

número de seguidores firmam contratos com marcas e, até mesmo, emissoras televisivas por conta de suas atitudes na rede, pois geram impacto e repercussão. Desta forma, surgem categorias de usuários como blogueiros, influenciadores digitais (também chamados de *digital influencers*) e Youtubers.

Evidentemente que alguns padrões do plano físico são estendidos ao mundo digital, como a busca pelo corpo belo como cobrado/estipulado pela sociedade. Sendo assim, as questões estéticas também passam a atingir o cenário esportivo relacionado ao ambiente digital, ou seja, muitas vezes não basta o atleta apresentar um excelente desempenho esportivo, é esperado que também possua um “corpo atlético”, sejam belos e, além disso, possuam boa inserção no cenário midiático. Então, devido aos avanços e intensificação do uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, os atletas também passaram a ser considerados influenciadores digitais.

Com isso, é ainda mais corriqueira a presença de esportistas participando de campanhas de publicidade, buscando a venda de distintos produtos, nem sempre relacionados especificamente ao âmbito do esporte, gerando uma relação que passa a transcender apenas o produto e o corpo que é considerado “perfeito” ou belo, divulgando o que deve ser vendido e destacando ainda mais o corpo, mesmo que de forma indireta. Essa situação, tratada por Sebenski, Capraro e Cavichioli (2010), é vista como a transformação do que é entendido como “pessoa-corpo”, para algo denominado de “corpo-objeto”.

Os mesmos autores ainda ilustram a situação descrita acima por meio do exemplo acerca da tenista Anna Kournikova, alegando que o rendimento esportivo da atleta pode ser considerado relativamente baixo, não possuindo feitos que possam ser destacados durante sua carreira profissional no esporte, no entanto, sua fama e seus contratos publicitários superavam muito os de suas rivais, fato que não ocorreu pelas suas conquistas esportivas da época, já que não apresentou nenhum desempenho expressivo/notável.

Visto isso, o atleta precisa apresentar boa imagem corporal, além de desempenhos ideais no esporte, passando a ser considerado essencial ao mercado publicitário, sendo capaz de fazer a ligação entre o corpo (visto como belo e saudável, o que é discutível, já que esporte de alto rendimento não é saudável), o sucesso esportivo e as marcas (bem como, seus produtos a

serem vendidos). Assim, muitas vezes, o atleta não possui uma carreira voltada apenas para o âmbito do esporte, mas também para o desenvolvimento e manutenção de uma imagem passível de ser consumida, sendo seu corpo um produto utilizado como referência de padrões de sucesso, saúde e beleza (SEBRENSKI; CAPRARO; CAVICHIOLLI, 2010).

Portanto, nessa lógica exposta acima, é possível ser feita uma relação com a questão da lógica de consumo da imagem do atleta, isto é, os atletas vendem suas imagens também atraindo outros usuários a seguirem seus perfis, além de patrocinadores que utilizam o corpo do esportista como produto, tentando vender aos demais indivíduos aquilo que o atleta está usando (seu produto), buscando aproveitar o corpo do atleta como uma vitrine que expõem o que deve ser vendido e consumido pelos usuários.

Hoje em dia, os influenciadores digitais, Youtubers e blogueiros são considerados profissionais do meio virtual. Atletas de alto rendimento, atores/atrizes, repórteres e outras celebridades, podem ser considerados como influenciadores digitais pela grande visibilidade que possuem, interferindo de forma direta ou indireta na vida dos seus seguidores. Para Borges (2016), um digital influencer é o indivíduo que utilizou ferramentas tecnológicas (redes sociais virtuais, canais de comunicação, perfis e blogs) para ser um considerável formador de opiniões.

É válido ressaltar que, devido aos meios/veículos de exposição midiática atuais, qualquer indivíduo pode tornar-se uma celebridade ou um *digital influencer* (MOREIRA; RIOS, 2016), necessitando de sucesso nas redes sociais virtuais que faz parte, seja no Youtube (contabilizado pelo número de inscritos no canal e visualizações nos vídeos), no Instagram (sendo valorizado pelo número de seguidores, comentários e, anteriormente às recentes atualizações, de curtidas em suas fotos/vídeos nessa rede), por meio de um blog (leitores que passam a ser seguidores e, até mesmo, admiradores de uma página ou autor), páginas no Facebook (podendo ser visualizado o alcance de uma postagem, seguidores da página e comentários nos *posts*), no Twitter (seguidores e celebridades interagindo de forma pública, muitas vezes, com os demais usuários), dentre outras formas e ferramentas que um usuário possui para atrair outros espectadores.

Os fatos citados acima podem acarretar em sucesso de um indivíduo no ciberespaço, o tornando um influenciador digital e fazendo com que outros usuários o valorizem, acompanhem e vivenciem sua rotina, ampliando a rede do mesmo e a valorização que possui. Dessa forma, pode-se observar que tal influenciador pode ser capaz de modificar pensamentos, ações e comportamentos de outros usuários que o seguem (GOMES; GOMES, 2017), criar tendências e ser beneficiado de algum modo por conta disso (principalmente com ganhos financeiros). A questão da modelagem social também pode ser verificada no ponto trazido acima por Gomes e Gomes (2017), já que os espectadores podem ser impactados e passar a adotar outra postura por conta de um *digital influencer*. Assim, alguns perigos acabam por emergir, já que o influenciador digital pode incorporar um personagem na rede social virtual como forma de agradar certo público, não sendo no âmbito físico aquilo que demonstra ser no meio digital.

Como forma de ilustrar o que foi citado acima, pode-se pensar na personagem Cayetana, da segunda temporada do seriado “Elite”, em que a garota é filha de uma faxineira, porém não gosta de ser reconhecida como tal. Então, buscando status na sociedade e em sua nova escola, busca se passar por alguém de alta classe social, postando fotos falsas em seu perfil de uma rede virtual, aparentando morar em casas luxuosas (cujas quais são locais onde foi trabalhar para ajudar sua mãe), publica passeios e viagens que na verdade nunca existiram, rouba roupas de luxo de suas patroas para ir ao colégio e às festas de seus amigos, dentre outras ações buscam agregar grande número de seguidores no âmbito virtual por meio dessas falsas publicações. Ao mesmo tempo, a garota passa a tentar vivenciar no plano físico essa vida que possui no virtual, proporcionando certa sensação de satisfação em ter uma vida luxuosa exposta aos outros. No entanto, um dia a garota é descoberta, acarretando em negação de amizades, julgamentos, ofensas e exclusão social.

Este cenário descrito no parágrafo anterior ilustra o comportamento de alguns indivíduos presentes no ciber mundo. Em condições similares, pode-se caracterizar tal usuário como um fake, ou seja, indivíduo que se passa por algo/alguém que não condiz com sua identidade verdadeira. Um indivíduo pode adotar o papel de fake por diversos motivos, como: criar um personagem com

características que lhe agradam; realizar ações no ciberespaço e expor comportamentos que diferem dos padrões exigidos pela sociedade como belos e corretos; estar protegido por um personagem que atua por trás de uma tela, podendo relatar seus pensamentos sem ser julgado como seria no plano físico (evidentemente há julgamento perante aos outros usuários, porém o anonimato – ou sensação de ser anônimo no âmbito virtual – pode encorajar o indivíduo a publicar um conteúdo); stalkear outros usuários da rede sem ser identificado; utilizar uma “personalidade” que gostaria que possuísse ou que agrada um público em questão; dentre outras facilidades trazidas pelo uso de um fake (MACHADO; ZANETTI; MOIOLI, 2011; ALCÂNTARA, 2013; MORÃO, 2017).

Um ponto perigoso dos fakes, é justamente a possibilidade que existe em esconder quem está realizando as ações no ciberespaço, pois a identificação do usuário somente poderá ocorrer por meio de rastreamento do número de IP da máquina utilizada, conta e outros recursos computacionais existentes, mas que não são de fácil acesso para quaisquer indivíduos. Além disso, mesmo utilizando um fake, o usuário acaba por deixar rastros de sua personalidade na rede (maneira de escrita/digitação, visita em determinados perfis/páginas/sites, ações, postura, modo de se comportar, dentre inúmeras outras possibilidades), mesmo que seja de forma sutil, como afirma Cruz (2001), o que facilita a identificação do indivíduo por meio de uma análise mais profunda.

A questão do anonimato, ou falso anonimato, pode potencializar diversos fatores no ciber mundo, podendo ser citado o surgimento e propagação de crimes virtuais – cyberbullying, sexting, roubo de identidade, pedofilia, *cyberstalking*, fakes, proliferação de vírus na rede, exclusão digital, *grooming* (busca de benefícios sexuais por meio da Internet, visando aliciar indivíduos menores de idade), invasões de sistemas, dentre outros; desrespeito à regras éticas – usuário passa a cometer abusos em aspectos dessa natureza; propagação de materiais falsos – facilidade em publicar e compartilhar notícias irreais (fake news), fotos editadas, montagens, mensagens falsas; aumento do número de relações fracas – possibilidade facilitada de interação com outros usuários, inclusive desconhecidos, e desconexão rápida de uma conversa, não havendo criação de um vínculo mais forte com o outro usuário, sendo uma relação explicada por Baldanza (2006)

como fraca e menos duradoura; ausência de expressões corporais – mesmo que, cada vez mais, os recursos tecnológicos busquem suprir tal ausência, há expressões que são melhor demonstradas e interpretadas no âmbito físico, não sendo reproduzidas com total fidedignidade no mundo virtual; maximização de outros fatores aos quais o indivíduo passa a se “proteger” por meio dessa sensação de anonimato, sentindo segurança ao realizar suas ações por intermédio de aparatos tecnológicos.

Pensando em um dos últimos tópicos citados no parágrafo anterior retratando a questão da ausência das expressões corporais no âmbito virtual, entende-se que este é considerado como um empecilho diante da interação e sociabilidade existente entre os usuários da rede. Assim, o contato entre os indivíduos do ciber mundo é considerado mais fraco ou inexistente, principalmente devido à ausência do corpo físico e de suas manifestações, ocorrendo de forma distinta na comunicação vivenciada face a face (BALDANZA, 2006), já que a mesma envolve fatores como a fala e uma gama de outras possibilidades expressivas que auxiliam o indivíduo a esboçar seus sentimentos e emoções, facilitando a compreensão do outro sobre o que está sendo demonstrado.

Diante do ambiente virtual, o corpo passa a dar espaço a diferentes tipos de representações relacionadas às emoções, justamente por haver intermédio de recursos tecnológicos que fazem a comunicação ocorrer. Deste modo, entende-se que a interação envolvendo os corpos físicos e o contato físico é inexistente na comunicação mediada (BALDANZA, 2006). No entanto, os recursos tecnológicos passaram por constantes evoluções e atualizações, buscando com que o contato fosse maior ou, pelo menos, simulado de forma mais real, mesmo no ciber mundo. Além disso, como já citado anteriormente neste capítulo, outra característica das relações que ocorrem no ambiente virtual é que são consideradas mais fracas, pois muitos usuários interagem sem ao menos se conhecer, facilitando a desconexão entre os indivíduos em qualquer momento desejado, o que não é visto de maneira recorrente em interações presenciais.

O fato do ciber espaço permitir com que haja ausência do corpo físico em determinadas circunstâncias acarreta em experiências de outros “eus”, isto é, o usuário pode assumir outra identidade no ciber mundo. Assim, Cruz (2001)

saliente que algumas limitações físicas vivenciadas no plano físico, deixam de existir no ambiente virtual, pois fatores como pertencer a um grupo/classe social mais baixa, a falta de mobilidade física ou algo referente a aparência física do indivíduo que fuja dos padrões socialmente aceitos/determinados como normais ou belos, podem ser minimizados/inibidos ou, até mesmo, ocultados dos demais usuários da rede no momento da interação.

No entanto, refletindo sobre o ponto abordado acima, duas interpretações podem ser notadas: a primeira é referente ao que já foi descrito previamente, isto é, o usuário realmente pode vivenciar outras possibilidades e experiências, além de ter a capacidade de assumir distintas personalidades com diferentes características, por exemplo, possuindo a sensação de certa liberdade e quebra de limites físicos. O segundo ponto é relacionado ao oposto disso, ou seja, o indivíduo sente-se seguro no ambiente virtual por conta da interação mediada, porém, no plano físico, suas deficiências, características, aparências e outros fatores que podem ser vistos como limitantes em determinadas situações, são potencializados, gerando possíveis alterações psicológicas negativas e outros danos.

Outra questão trabalhada nos dias atuais e que merece preocupação é referente a estetização do padrão de corpo socialmente aceito, sendo que diversos usuários buscam, por meio de filtros disponíveis nas redes sociais virtuais ou programas específicos, uma forma de se aproximar desses padrões ou vivenciar aquilo que não são, isto é, o indivíduo passa a ter uma visão de si, do seu próprio corpo, como o mesmo não é. Tal fato é abordado na reportagem de Coronato (2021), citando, principalmente, as mulheres como vítimas da utilização de filtros para que sintam “adequações estéticas” que eram vistas desde as épocas de revistas impressas, até a busca pelo corpo “ideal” exigido na sociedade de hoje.

Com os filtros, é possível alterar o formato do rosto, clarear ou escurecer a imagem, mudar a cor dos olhos, da pele, dos lábios, realizar um “preenchimento labial”, afinar o nariz, clarear os dentes, dentre outras variações que tornam a foto ou vídeo totalmente editados. Portanto, ainda segundo Coronato (2021), hoje é possível que os indivíduos fiquem todos parecidos, com a mesma aparência, devido a elevada utilização dos filtros. A autora ainda cita um fenômeno chamado de “*Snapchat dysmorphia*”, em que

mulheres levam suas fotos editadas para cirurgiões plásticos e solicitam que fiquem idênticas à imagem, o que eleva o número de intervenções e procedimentos físicos realizados. Há vários riscos além dos físicos, como o fato do indivíduo olhar seu reflexo no espelho e não se reconhecer como nas fotos, podendo acarretar em baixa autoestima, por exemplo, ou causar outros distúrbios e alterações, ampliando a chance do surgimento da depressão.

Evidentemente que além desses pontos, teoricamente vistos como negativos, a Internet e os demais recursos tecnológicos possibilitaram ações e consequências que podem ser consideradas positivas. Assim, os usuários podem acessar conteúdos diversificados a qualquer momento. De acordo com Machado, Zanetti e Moiola (2011), os materiais disponíveis no ciberespaço podem ser adequados ou não aos usuários, variando de acordo com a faixa etária dos mesmos, veracidade da informação veiculada, público alvo a ser atingido, dentre outros aspectos.

Pensando nos aspectos positivos que as mídias digitais e demais recursos tecnológicos podem proporcionar, destaca-se a velocidade com que as notícias/informações são propagadas por intermédio desses dispositivos. Cortella (2013) considera que essa fugacidade faz com que os indivíduos sejam mais imediatistas, constantemente vivenciando o sentimento de urgência em obtenção de novas informações.

Outros pontos que podem ser citados como positivos envolvem a interatividade facilitada que os usuários possuem por conta do aumento da utilização de dispositivos e aparatos tecnológicos, quebra de limites geográficos, aproximação entre as pessoas (mesmo que de maneira superficial, com outras pessoas conhecidas ou não), acesso a diversos conteúdos culturais, científicos, dentre outros (inclusive pode-se refletir sobre os aspectos vantajosos da Educação à Distância), diversão por meio de jogos/games, sites, vídeos e outros materiais, sentimento de pertença a determinados grupos, alcance a diferentes tipos de público/usuários de forma rápida, busca por contatos profissionais, facilidade em analisar/avaliar localidades desconhecidas (busca por informações que indiquem sugestões aos indivíduos que possam facilitar a adaptação ao local), troca de experiências/vivências, novas amizades que sejam benéficas aos indivíduos

(inclusive com desconhecidos) – lembrando que a interação pode ser danosa caso o usuário possua outra intenção.

A ausência do contato face a face em algumas relações potencializadas pelas evoluções tecnológicas, acarretou mudanças relacionadas à significação e representação do corpo frente ao cenário virtual. Contudo, Baldanza (2006) ressalta que mesmo o corpo estando, aparentemente, ausente no ciber mundo, sua presença é essencial em qualquer processo que envolva questões de sociabilização e comunicação, havendo participação presencial ou não.

Com os avanços tecnológicos, os recursos digitais e o ciber mundo passaram a ser cada vez mais convidativos aos usuários, conseguindo simular por diversas vezes o que ocorre no contexto físico/presencial. Desta forma, Alcântara (2013) cita que é preciso lidar de maneira cautelosa com este fato, pois a convivência existente no plano físico está sendo cada vez mais substituída por experiências envolvendo apenas o plano virtual. Assim, pode-se entender que ambientes escolares, familiares e esportivos, por exemplo, também estão passando por esse processo, pois os indivíduos que estão inseridos nestes contextos e convivem de forma simultânea, optam pela preferência de comunicações mediadas, visando com que as pessoas possam ter certa aproximação durante suas interações, tentando exercer ações com a mesma intensidade, direcionamento e contato possibilitados com a presença física dos indivíduos de uma conversa.

A (hiper)visibilidade proporcionada pelas evoluções tecnológicas e pelo acesso facilitado aos recursos digitais, bem como ao ciber mundo, é considerada por Alcântara (2013) como um fator que pode apresentar benefícios e/ou malefícios aos usuários. Pensando acerca dos pontos positivos, basta uma reflexão sobre a rápida propagação de uma informação, ou seja, caso o conteúdo postado seja considerado “adequado” ao público, acarreta em um ponto benéfico da utilização da rede em prol do indivíduo, alcançando diversos usuários em curto espaço temporal.

No entanto, se uma postagem contém material que seja considerado “inadequado” ou inapropriado, possivelmente acarretará consequências danosas ao usuário, principalmente pela disseminação e alcance que a informação pode ter. Assim, repercussões negativas acerca de uma postagem são comuns quando o conteúdo não agrada o público atingido, sendo preciso

que o usuário que tenha postado tal material tenha consciência acerca das possíveis implicações a ele, bem como apresente certo equilíbrio emocional para não sofrer com as consequências danosas desta ação.

Deste modo, é válido retomar um ponto já abordado neste capítulo que também é ressaltado por Martins (2005), afirmando que o ciberespaço permite a experimentação de diversas coisas que são diferentes daquilo que vivemos no plano físico, isto é, pode-se experienciar novas profissões, raças, nacionalidades, classes sociais, opções sexuais, religiões e demais aspectos que podem ser protegidos por conta da sensação de anonimato. Assim, o âmbito virtual corrobora com a experimentação de outros fatores, outras realidades, permitindo que o indivíduo assuma papéis e vivencie funções que não são as mesmas do plano físico por conta de algumas limitações.

Evidentemente, as mídias digitais e o ciber mundo devem ser encarados com neutralidade, já que as ações dos usuários na rede refletem na repercussão que uma postagem terá, ou não, pois a reação do público alvo e os comentários a serem realizados a respeito de um *post* pode ser, muitas vezes, uma incógnita. Isso é facilmente explicitado ao refletirmos sobre indivíduos que são mal interpretados no contexto virtual, gerando polêmicas e sendo exigida explicação acerca de determinado assunto postado. Desta forma, a carreira de uma figura pública (seja artista, ator ou atriz, atleta ou qualquer outro usuário da rede) pode sofrer danos irreversíveis mediante ao julgamento do público que recebe aquela informação compartilhada.

Fazendo um paralelo a essa afirmação, ressalta-se a cultura do cancelamento, um movimento que ganhou força a partir do ano de 2017, intensificado por ações no âmbito virtual. Para Camilloto e Urashima (2020) a cultura do cancelamento é uma maneira dos indivíduos exercerem o direito de liberdade de expressão, o que faz parte de uma comunidade marcada pela democracia, sendo que a tolerância é o fator que deve mediar a ocorrência desse fenômeno. No entanto, Chiari et al. (2020) trazem outro ponto de vista, alegando que a cultura do cancelamento pode apresentar como finalidade a exclusão de outros indivíduos por intermédio de meios digitais, por exemplo. Tal afirmação é marcada, segundo os mesmos autores, pelos egos exacerbados de quem pratica esse fenômeno, sendo pessoas que possuem traços de autoridade, de certa forma, julgando que nunca erram e capazes de

expor outro(s) usuário(s), buscando a exclusão ou o “cancelamento” do(s) mesmo(s).

Chiati et al. (2020) ainda ressaltam o costume de disseminar informações que prejudiquem a pessoa vista como culpada por uma ação, sem proporcionar chance da mesma se defender. Os autores que buscam a realização da cultura do cancelamento, por vezes, espalham notícias falsas, potencializando hostilidade e ódio contra “o culpado”. Desta forma, ainda é colocado que:

[...] não existe democracia nos “julgamentos” virtuais, tão menos os direitos de se defender das acusações. Porém, de outro lado, os grupos que são favoráveis ao movimento, declaram como “Ato de manifestar e livre direito de liberdade de expressão” (CHIARI et al., 2020, p. 2).

Assim, é evidente que a cultura do cancelamento acaba por não permitir a existência da democracia, já que apenas uma verdade passa a ser assumida como absoluta, ou seja, somente os pares daquele grupo que compartilham da mesma ideia julgam que estão certos, enquanto pessoas contrárias a opinião desses indivíduos são julgadas e vistas como erradas, sendo algo potencializado ainda mais pelas redes sociais virtuais e apps. de comunicação instantânea.

Sendo assim, Morão (2017) resalta que a Internet, bem como os demais recursos tecnológicos podem ser facilitadores ou danosos em diversos aspectos, contudo é preciso que os indivíduos sejam instruídos ao modo de portar na rede, pois suas ações são julgadas a todo o momento por um grande público, seja por conhecidos ou desconhecidos que possuem acesso ao perfil do usuário em questão. Assim, é válido destacar que a utilização sem ética, os indivíduos mal intencionados realizando postagens/comentários inadequados e os demais fatores possibilitados no ciber mundo, podem acarretar riscos aos usuários, danos irreversíveis e outras implicações, sejam elas mais superficiais (aparentemente consideradas mais “simples”) ou mais prejudiciais (algo mais “grave” envolvendo os indivíduos daquele contexto), isso se for possível considerar danos maiores ou menores.

Desta forma, qualquer usuário das redes sociais virtuais e/ou outros recursos tecnológicos podem ser beneficiados ou prejudicados por meio de

ações próprios ou de terceiros diante do cenário do virtual, dependendo das consequências de cada postagem e da postura adotada pelos indivíduos da rede, podendo implicar em danos irreversíveis ou fatores positivos aos usuários.

3.2.1 Vulnerabilidade e os Crimes Virtuais

Até o presente momento, foi possível notar que os avanços tecnológicos e os indivíduos da sociedade atual trazem benefícios e malefícios aos usuários da rede, sendo que os desdobramentos variam de acordo com as ações e informações contidas no ciber mundo. No entanto, como os indivíduos passaram a ter seus dados e suas vidas cada vez mais expostas no ciberespaço, facilitando o acesso a qualquer pessoa, a vulnerabilidade passou a ser um fator preocupante, principalmente em jovens, crianças, adolescentes e, até mesmo, em figuras públicas.

Desta maneira, a questão da hipervisibilidade proporcionada pelo cenário virtual aos usuários é abordada como fator alarmante por pais, educadores e instituições que supervisionam aspectos referentes às ações na rede. Assim, a aceitação e a inclusão buscadas pelos usuários por meio de postagens em aplicativos e redes sociais virtuais, ou o imediatismo e a procura por fama no ciber mundo, implicam em aumento da vulnerabilidade, visto que os dados dos usuários passam a estar disponíveis em diversas plataformas eletrônicas, estando sujeito a ataques de hackers (invasões) com roubo de senhas, perfis, contas, divulgação de informações (verdadeiras ou não acerca de um indivíduo, por exemplo), dentre outras questões.

De acordo com Rebutini et al. (2011), os jovens tendem a agir de forma indevida/inadequada no âmbito virtual, maximizando a possibilidade de estarem vulneráveis a crimes virtuais e outras implicações. Somado a isso, como já relatado anteriormente, Alcântara (2013) e Keen (2012) afirmam que os jovens da atualidade buscam a fama e a visibilidade a qualquer custo, utilizando a exposição de si ou de outros conteúdos para alcançarem o que almejam.

A partir daí, a preocupação com o aumento dos crimes virtuais (como o sexting e o cyberbullying, por exemplo) começa a ocorrer, principalmente por meio de entidades como a SaferNet Brasil, que consiste em:

[...] uma associação civil de direito privado, com atuação nacional, sem fins lucrativos ou econômicos, sem vinculação político partidária, religiosa ou racial. Fundada em 20 de dezembro de 2005, com foco na promoção e defesa dos Direitos Humanos na Internet no Brasil (SAFERNET, 2021, p. 1).

Fazendo um rápido levantamento dos dados disponibilizados em uma das abas do site da SaferNet Brasil (<https://helpline.org.br/indicadores/>) acerca dos principais tópicos abordados no ano de 2020, constata-se que a maior parte dos atendimentos é relacionada à saúde mental e bem-estar (cerca de 428 vezes), problemas com os dados pessoais (394), exposição de imagens íntimas (355), seguidas do cyberbullying/ofensa (234), fraude, golpes e e-mails falsos (189) e conteúdo/discurso de ódio (78). Além desses pontos, também foram realizados atendimentos sobre aliciamento sexual infantil online (19), pornografia infantil (17), cyberstalking (14) e outros tópicos.

Também é constatado que o número de atendimentos vem crescendo paulatinamente a cada ano, começando com 264 no ano de 2007 e chegando a 32.579 no ano de 2020. É válido ressaltar que esses atendimentos são realizados tanto via chat, quanto via e-mail, já que são as duas ferramentas de recurso ofertadas pela SaferNet Brasil.

Com relação ao público atendido pela SaferNet Brasil, é possível constatar que a maior parte é referente ao sexo feminino. Para ilustrar essa situação, basta uma análise sobre os casos abordados por essa entidade, sendo que dos 355 atendimentos acerca da exposição de imagens íntimas, 199 foram denúncias feitas por mulheres. Na questão das 234 situações de cyberbullying/ofensa, em 161 as vítimas eram do sexo feminino. Em 78 casos constatados relacionados a discurso de ódio, mulheres foram procurar ajuda por 47 vezes. Além disso, dos 19 casos de aliciamento sexual infantil, meninas foram atendidas 16 vezes. Esses números são apenas para demonstrar um cenário que assola a população brasileira atual, trazendo um grande número de vítimas (SAFERNET, 2020a).

Somado a isso, Alcântara (2013) discorre sobre a necessidade dos indivíduos possuírem maiores instruções sobre a utilização dos recursos

possibilitados e disponíveis pela Internet, buscando a diminuição de casos de sexting, cyberbullying e outros crimes virtuais aqui já relatados, podendo acarretar em situações drásticas aos usuários envolvidos, sejam autores ou vítimas das ações.

Cardoso e Ferreira (2012) indicam em seu estudo os traços relacionados aos perfis dos usuários brasileiros que utilizam a Internet, abordando principalmente crianças e jovens. Neste trabalho, os autores constataram que o ingresso em sites de relacionamento e redes sociais virtuais realizado por jovens e crianças é considerado precoce (por volta dos 9 anos de idade) se comparado ao cenário mundial (a média do restante do mundo é em torno de 12 e 14 anos). Outro ponto que merece ser ressaltado é que em grande parte dos casos (60%), há autorização de seus pais ou responsáveis para tal ingresso. Foi constatado também que o aumento de casos de crimes virtuais e da vulnerabilidade existentes neste contexto ocorrem por conta dos responsáveis, muitas vezes, não acompanharem o que é feito pelos filhos nos sites aos quais possuem conta, sendo que apenas 38% dos pais afirmam realizar tal acompanhamento.

Pensando na falta de orientação dos usuários com relação às suas ações na rede, somada a imaturidade do indivíduo que ingressa precocemente no ciber mundo e ao alto teor convidativo da Internet, as crianças e jovens passam a ser a população alvo de diversos ataques e crimes virtuais, incluindo casos de pedofilia, sequestro, sexting, fakes, cyberbullying, aliciamento infantil, *revenge porn* (também conhecido como pornografia de revanche/vingança, implicando na divulgação de vídeos, fotos ou conteúdo íntimo de terceiros, geralmente sem o consentimento da vítima; os autores, frequentemente, são ex parceiros de relacionamento), dentre outros que já foram e ainda serão abordados neste mesmo trabalho.

A SaferNet fez um levantamento sobre as principais vítimas de crimes virtuais que procuram atendimento de tal instituição. Com isso, considerando apenas o ano de 2020, foi percebido que a maior parte da população atendida é de adultos (1.213 casos), seguidos por jovens (442 casos), adolescentes (366), educadores (67), pais (61), crianças (35) e pessoas que não se identificaram (6). Fazendo um balanço geral sobre o número de pessoas já atendidas pela SaferNet Brasil desde o ano de 2007 (início dos atendimentos),

constata-se que 8.944 crianças e adolescentes foram atendidos, seguidos de 3.913 jovens, 2.308 pais e educadores, 17.414 outros adultos, totalizando um número alarmante de 32.579 indivíduos que já precisaram de auxílio por conta de situações ameaçadoras, polêmicas, constrangedoras e demais casos na rede virtual (SAFERNET, 2020a).

Na página de informes acerca de todas as denúncias já recebidas e processadas durante esses 15 anos de trabalho (de 2006 à 2020) das entidades existentes sobre crimes cibernéticos, cada órgão responsável contabilizou o número de denúncias recebidas, sendo que a Central de Denúncias obteve um total de 4.291.500 casos, a SaferNet Brasil contou com 3.244.768, a Polícia Federal indicou o número de 561.854 denúncias e a Secretaria dos Direitos Humanos relatou o recebimento de mais 35.185 casos. Assim, o número de denúncias recebidas por todos esses órgãos é preocupante, totalizando o valor de 8.133.307 casos (SAFERNET, 2020b). Dentre as denúncias existentes, há outros pontos além daqueles já trazidos anteriormente neste mesmo trabalho, consistindo em questões sobre xenofobia, tráfico de pessoas, homofobia, intolerância religiosa, racismo, apologia e incitação a crimes contra a vida, neonazismo, violência ou discriminação contra mulheres, maus tratos contra animais e pornografia infantil.

Assim, vale ressaltar que é preciso maior atenção e direcionamentos acerca do uso das mídias digitais, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea e demais recursos tecnológicos, pois a exposição, a má interpretação de postagens, o compartilhamento de conteúdos inadequados e outros comportamentos pode acarretar em situações criminosas, danosas e prejudiciais aos usuários envolvidos, proporcionando traumas e outras consequências que podem ser irreversíveis ao indivíduo, bem como o cumprimento de penas judiciais aos autores de ações indevidas no ciber mundo.

Portanto, é evidente que quando o usuário utiliza os recursos tecnológicos e o ciber mundo com sabedoria e consciência, os desdobramentos tendem a ser altamente positivos e vantajosos a ele. No entanto, como já dito por Lemos (2007) e Lipovetsky (2004), o processo das mídias digitais, do ciberespaço, da comunicação mediada, dos aplicativos de comunicação

instantânea, das redes sociais virtuais, por exemplo, é um universo que não possui mais volta, sendo preciso que estudos de diversas naturezas com características diferentes sejam realizados para melhor compreensão desse âmbito, bem como dos usuários envolvidos com esse contexto, entendendo como o mundo virtual pode gerar implicações positivas ou negativas no indivíduo, além de ser necessário maior direcionamento e orientações quanto ao uso da rede, minimizando possíveis empecilhos aos usuários.

Pensando em todo esse contexto das mídias digitais, redes sociais virtuais, exposição de privacidade, busca desenfreada por fama, utilização demasiada dos aplicativos de comunicação instantânea e demais recursos tecnológicos, é preciso entender como algumas populações mais específicas lidam com tal situação. Assim, o próximo capítulo trará a exposição de casos que se tornaram públicos por apresentarem diversos desdobramentos, envolvendo famosos, principalmente, atletas de alto rendimento.

3.3 Interferências dos Recursos Tecnológicos no Contexto Esportivo

Devido ao alto grau de liberdade de expressão e permissividade que o ambiente virtual pode proporcionar ao indivíduo, pouco se pensa sobre os riscos e as possíveis implicações morais, físicas e emocionais que as postagens podem apresentar. Deste modo, Bagni (2016), Moiola e Machado (2017) constataram que no ciber mundo há divulgação de materiais com conteúdos que podem violar certas normas atitudinais pró-sociais, acarretando efeitos em cadeia por conta da mensagem virtual não poder ser interrompida.

Também é notado que as mídias digitais proporcionam interação entre os usuários, possibilitando que praticantes de modalidades esportivas e atletas consigam criar, consumir e aprender acerca de seus esportes no mundo virtual. Assim, é possível que esportistas publiquem fotos, vídeos e demais informações acerca de seus feitos e conquistas, enquanto outros usuários (atletas ou não) podem acessar e assistir tais conteúdos, passando a absorver e utilizar o conhecimento e/ou a informação postada. Com base em todo esse processo, as formas tradicionais de ensino são rompidas, possuindo o aprendizado centrado no aprendiz (protagonista), sendo preciso haver

contextualização da prática. Isso tudo resulta em um processo ativo de aprendizagem (DIAS et al., 2012).

Por conta dos avanços tecnológicos e pelas evoluções das ferramentas e recursos da era digital, Fanning, Mullen e Mcauley (2012) citam a existência de certo potencial que pode ampliar o número de indivíduos adeptos à prática de atividade física. A gama de possibilidades que os smartphones proporcionam aos indivíduos interfere em comportamentos e intervenções voltadas à área da saúde (DIAS et al., 2012). Sendo assim, é notório que vários aplicativos “fitness” foram desenvolvidos com o intuito de auxiliar os indivíduos a praticarem atividades ou exercícios físicos, contendo programas de treinamentos pré-estabelecidos, treinos para diversos grupos musculares, diferentes tipos de exercícios, dentre outros aspectos que faz o indivíduo tentar realizar algo que se aproxime do que mais lhe agrada por meio de alguns toques.

Muito se discute acerca desses aplicativos e da sua real eficácia, principalmente quando envolvem questões profissionais em que um indivíduo que possua conhecimento não está ao lado do praticante, podendo haver erros graves na execução dos exercícios, aumentando a possibilidade da existência de lesões prejudiciais ao praticante. Portanto, mesmo nos dias atuais, a utilização de aplicativos que possuam treinamentos ou que estimulem, aparentemente, o indivíduo a praticar atividade física, passou a ser um assunto de grande polêmica.

3.3.1 Tecnologia Voltada à Saúde: Aliada ou Vilã?

É evidente os benefícios proporcionados pela prática de atividades físicas, necessitando ser algo rotineiro na vida das pessoas, acarretando em minimização de doenças, redução de níveis de mortalidade e outros aspectos, sendo essencial aos seres humanos (MATTHEWS et al., 2016). No entanto, é preciso que essa prática seja realmente aliada do indivíduo, partindo de direcionamentos e orientações adequadas, evitando gerar danos de diversas naturezas.

Deste modo, os aplicativos passam a ser mais um recurso tecnológico que pode incentivar os indivíduos à prática de atividades físicas, sendo que

Middelweerd et al. (2014) sugerem que a utilização dos smartphones e, conseqüentemente, de aplicativos referentes à atividade física podem ser capazes de gerar, em momentos oportunos, informações mais específicas para cada pessoa, de maneira individualizada, melhorando ainda mais este contexto.

Atualmente, para melhor descrição acerca do cenário envolvendo aplicativos, smartphones e outros recursos tecnológicos com direcionamentos à programas que abordam a saúde móvel, utiliza-se o termo *mHealth*, objetivando melhoras relacionadas a saúde dos indivíduos. De acordo com Asimakopoulos, Asimakopoulos e Spillers (2017), a utilização dos dispositivos móveis como smartphones, pulseiras e relógios inteligentes pode auxiliar os indivíduos com intervenções pontuais na área da saúde, também sendo possível a existência de certo aumento no que diz respeito à relação entre praticantes e atividades físicas.

Sendo assim, é preciso ter atenção quanto à utilização dos aplicativos, pois os mesmos são neutros, isto é, podem gerar benefícios ou danos ao indivíduo, variando de acordo com o uso que cada um faz. Evidentemente que os aplicativos podem atrair um público alvo e alcançar mais pessoas, aumentando a aderência à atividade física, o que é encarado como ponto positivo. No entanto, os indivíduos precisam estar atentos aos exercícios, respeitando seus limites, procurando auxílio de profissionais da área e melhor orientação quanto a adaptação às atividades, caso seja necessário, pois a prática de maneira não orientada pode apresentar diversos riscos à saúde como problemas posturais e crônicos, além de sobrecarga, desgaste, dentre outros (o que seria visto como um ponto negativo), agindo contrariamente ao intuito do aplicativo e do próprio usuário do mesmo.

Além disso, como Verzani et al. (2019) indicam por meio de seu estudo, os praticantes utilizam frequentemente aplicativos para automonitoramento, demonstrando um aspecto motivacional desses recursos, porém é necessária certa cautela quando os usuários começam a comparar seus rendimentos, buscando desenfreadamente por resultados expressivos em curto espaço de tempo, não medindo esforços para tal e podendo ocasionar danos à própria saúde.

Para ilustrar a necessidade de orientações aos indivíduos que praticam exercícios físicos seguindo informações de aplicativos ou mesmo copiando exercícios postados por blogueiras fitness e/ou digital influencers (que geralmente não possuem formação acadêmica na área, postando e indicando apenas os próprios treinamentos, esquecendo a questão da particularidade e especificidade de cada indivíduo), pode ser citado o caso da garota que ficou paraplégica ao tentar imitar um exercício visto em uma rede social de uma dessas blogueiras fitness. De acordo com a reportagem publicada por Mazzeo (2013), ao tentar realizar o exercício conhecido como “abdominal invertido”, que é pouco indicado por profissionais que atuam na área da Educação Física devido ao alto risco que apresenta, as pernas escorregaram e ela caiu, sofrendo uma grave lesão na coluna.

Outro caso em que o mesmo exercício foi realizado e, após a praticante sofrer uma queda durante a execução, gerou danos à vítima, foi o vivenciado por Marcelle Mendes Mancuso, apresentando fratura na coluna (FERNANDES, 2016). Estes são alguns casos que apenas ressaltam a necessidade de profissionais da área acompanharem e orientarem os praticantes de exercícios físicos.

Portanto, é evidente a relevância do papel do profissional de Educação Física junto àqueles que desejam realizar atividades/exercícios físicos, pois são indivíduos que buscam adaptar os movimentos de acordo com a necessidade e particularidade de cada ser humano, proporcionando melhores resultados e minimizando riscos de lesões, sejam causadas por erros posturais, carga, volume e intensidade excessivos, podendo gerar danos ao indivíduo ou mesmo evitando exercícios que possam causar lesões mais graves, como foram os casos citados anteriormente. Por isso, a máquina (no caso aplicativos) são importantes e possuem sua validade em questões de atrair o público e colaborar no combate ao sedentarismo, no entanto, a presença de um profissional ainda mostra ser um ponto essencial para a prática de exercícios físicos de forma adequada.

3.3.2 Esporte e Tecnologia

Pensando no contexto esportivo, diversas foram as alterações trazidas por meio dos avanços tecnológicos nas modalidades. Para ilustrar tais evoluções e mudanças, pode-se trazer alguns casos que são utilizados nos dias atuais, como:

- O desafio no voleibol: é solicitada a revisão do lance por um dos dois capitães das equipes que disputam a partida, possuindo dois pedidos por set. Caso haja alteração na decisão do árbitro, a equipe mantém o mesmo número de solicitações que possuem, caso contrário, o desafio é perdido. Os desafios auxiliam em casos de bola dentro ou fora, possível falta ou possível invasão;
- A tecnologia do VAR (Video Assistent Referee - também chamado de árbitro de vídeo) no futebol: utilizado para verificação de lances considerados polêmicos/capitais. Os lances são revisados e discutidos por assistentes em uma sala isolada do campo, podendo ser referente a possível pênalti, gol, cartão vermelho ou erro de identidade de jogadores. Os árbitros podem solicitar assistência em determinado caso ou ser chamado pelos assistentes para verificação de um lance duvidoso. O árbitro central é responsável pela decisão final do lance;
- O Hawk-Eye no tênis (também chamado de Olho de Falcão): pode ser solicitado pelo atleta ou pelo próprio árbitro quando possuem dúvida sobre um lance de bola dentro ou fora. Em cada set, o tenista possui três desafios, sendo perdido caso o atleta esteja errado e mantido quando estiver certo. Na possibilidade de um tie-break, o atleta passa a ter mais um desafio.
- O desafio por vídeo no basquetebol: mais utilizado na NBA (National Basketball Association – disputada nos Estados Unidos da América e considerada a maior liga de basquete do mundo), os árbitros realizam uma checagem de vídeo diante de lances duvidosos como arremesso ao zerar o cronômetro, cesta valendo 2 ou 3 pontos e outras situações que julgarem necessário. Além desse critério, cada equipe possui um desafio por jogo (mesmo que o resultado seja favorável ao time), podendo solicitar

checagem quanto a falta pessoal, fora de quadra, interferência na cesta e bloqueio ilegal;

- A revisão de lances no futebol americano (*challenge*), na ginástica rítmica, no judô, dentre outros esportes: possuem diferentes características, principalmente com relação ao pedido do desafio, porém são utilizados, na maior parte das vezes, para verificar faltas e pontos/notas (movimento, golpe, falta não vista em primeira mão). Assim, é buscada maior fidedignidade/justiça com relação ao resultado da disputa em questão.

Os exemplos citados acima são parte da reportagem de Allati e Marques (2015), contendo explicações sobre a utilização de determinados recursos tecnológicos no esporte. Na matéria em questão, ainda são trazidos vários casos como forma de ilustrar melhor e aperfeiçoar o entendimento acerca de cada um dos recursos.

Ainda pensando em ferramentas que podem ser usadas no âmbito esportivo, pode-se refletir acerca de um instrumento mais antigo, o chamado *photo finish*, sendo uma das primeiras tecnologias implantadas e utilizadas nas corridas de cavalo, no ciclismo e atletismo, por exemplo, com o intuito de tirar dúvidas sobre quem foi o vencedor da prova e, conseqüentemente, ser mais fidedigno com relação a questão das colocações finais dos atletas.

Os espectadores apresentam relatos diversificados com relação ao uso desses recursos citados anteriormente, possuindo apoio de uma parcela da população, enquanto desagrada outra parte, principalmente em certas modalidades esportivas. No cenário futebolístico, por exemplo, o VAR tem sido bastante discutido, pois alguns indivíduos afirmam que sua utilização fez com que o esporte perdesse a essência, a graça, minimizando o espetáculo (WENZEL, 2019). No entanto, é uma ferramenta que visa proporcionar maior justiça aos próprios atletas, fazendo com que o árbitro consiga sanar dúvidas sobre suas marcações precipitadas, equivocadas ou mesmo analisar um lance que não conseguiu visualizar.

O ponto negativo é que os árbitros brasileiros, pelo menos grande parte deles, estão apoiados nesta nova tecnologia e em uma posição “confortável” ao estarem cientes que a ferramenta corrigirá qualquer erro que possuírem. Por outro lado, alguns estão sendo julgados por suas decisões, colocando em

questão sua capacidade em seguir arbitrando, já que seus erros são expostos em reportagens digitais (jornais eletrônicos, sites, dentre outros) ou por meio da mídia televisiva (programas televisivos).

Outro ponto que causa descontentamento ao público é o tempo de análise de um lance, muitas vezes considerado simples (como um impedimento), gerando revolta por parte de espectadores, mídia (narradores e comentaristas), treinadores e atletas envolvidos (ALVES, 2019; WENZEL, 2019). Talvez esse fato ocorra pelo despreparo dos árbitros em lidar com essa tecnologia, implementada ao esporte rapidamente, sem preparação adequada e direcionamento aos mesmos.

Rizzo (2019) traz a informação de que na Copa do Mundo FIFA 2018, o VAR foi acionado em 64 jogos, sendo que as análises foram feitas em um tempo médio de 55,6 segundos. De acordo com a comentarista e ex-árbitra Renata Ruel, em reportagem feita por Magri (2019), o problema não está na tecnologia do VAR, mas sim nos árbitros que não se adaptaram ou se preparam para a utilização de tal recurso. Contudo, vale ressaltar que mesmo essa ferramenta não agradando o público em sua totalidade, ela está cumprindo seu papel, pois ao ser realizada uma análise dos erros que ocorreram no Campeonato Brasileiro de Futebol durante o ano de 2019, foi registrado que 80% dos erros foram reduzidos, isto é, de 188 os valores caíram para 36 (STORTI, 2019).

Sendo assim, é preciso que o espectador e os demais envolvidos no contexto esportivo tenham consciência acerca dos benefícios que a tecnologia pode trazer, bem como dos aspectos negativos que pode acarretar. No entanto, é necessário entender que as ferramentas tecnológicas são neutras, dependendo da utilização de cada indivíduo e da aplicação/intervenção a ser feita para que possa ser considerada/julgada como algo positivo ou danoso.

De acordo com a visão de Morão e De Oliveira (2018), buscando trazer características vantajosas das mídias digitais, redes sociais virtuais e outros recursos tecnológicos, os autores afirmam que:

[...] a utilização sábia e consciente das novas mídias digitais e dos aparatos tecnológicos, e também dos recursos disponibilizados por eles (redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, por exemplo), resulta em diversas consequências vantajosas aos usuários, facilitando processos e acelerando etapas da comunicação

e interação entre os indivíduos, além de outros benefícios (MORÃO; DE OLIVEIRA, 2018, p. 142-143).

Com o intuito de apresentar mais um ponto acerca de benefícios trazidos ao âmbito do esporte por intermédio de recursos tecnológicos de acordo com a visão dos atletas, Bagni et al. (2018) indagaram se tais aparatos auxiliam os esportistas a adaptarem-se a cidades diferentes, obtendo valores que demonstram maior facilidade neste processo, pois assim é possível conhecer a cidade previamente, além de citarem que melhora a interação com novos indivíduos, bem como com familiares. Alguns atletas ainda afirmam que a tecnologia fez com que a adaptação fosse facilitada, no entanto não ressaltaram o motivo de pensarem de tal maneira.

A tecnologia também é capaz de aproximar os espectadores (seguidores, torcedores ou fãs) dos atletas, vivenciando a rotina do esportista, podendo interagir, ler notícias sobre um atleta em especial ou equipe/esporte, muitas vezes também é capaz de acompanhar treinamentos, novidades, notícias e campeonatos, seja em tempo real ou não, sendo outro benefício acarretado pelo uso adequado dos recursos tecnológicos (MOIOLI, 2013).

Muitos atletas utilizam as redes sociais virtuais para autopromoção, busca por patrocinadores, interação com o público, o que acaba sendo um meio facilitador para a consecução dessas atividades. De acordo com Gozzer (2017), a judoca brasileira, Rafaela Silva, afirma ter aprendido a lidar com o mundo virtual, sabendo se expressar e agradar ao público, mesmo que de maneira indireta.

Outro ponto benéfico consiste no fato do atleta poder divulgar notícias pessoais e profissionais sobre si, pois há um espaço para isso em que os mediadores são excluídos, evitando parcialidade e sensacionalismo, pois a notícia chega diretamente ao espectador. Assim, os ruídos do jornalismo esportivo tradicional, reportagens falsas, notícias distorcidas, podem ser facilmente negadas pelo próprio atleta. Inclusive, jornalistas podem seguir os perfis dos atletas para coletar informações (NÖELLEKE; GRIMMER; HORKY, 2017). Evidentemente, que esses profissionais que buscam pela informação devem criar um perfil na rede para que isso ocorra, além de ser essencial que verifiquem a fonte da notícia e a veracidade da mesma, não divulgando

qualquer conteúdo que encontrarem, pois há perfis que compartilham notícias falsas com o intuito de gerar polêmica.

Em pesquisa realizada por Morão et al. (2017), atletas universitários e esportistas de categorias de base (com média de idade de 20,63 anos \pm 2,35), afirmaram que as mídias digitais são influenciadores relevantes na melhora da comunicação social, além de facilitar a interação e o contato com familiares. Os participantes citam que este fato contribui em suas preparações globais por conta de auxiliar nas relações pessoais. Neste mesmo estudo, os participantes também relatam que os recursos tecnológicos ajudam na busca por informações, sendo um ponto benéfico a eles (sejam informações relacionadas ao esporte, aos adversários, competições, dentre outras). Os atletas indicaram mais benefícios gerados pela tecnologia, como: maior entretenimento/lazer, agindo como passatempo em momentos de reclusão esportiva, por exemplo; promoção do atleta na rede; melhorias relacionadas à carreira esportiva.

No entanto, os atletas também indicam pontos negativos dessas ferramentas, indicando que o uso das mídias digitais pode alterar o sono do esportista, conseqüentemente gerando menor descanso e maior desconcentração. Além disso, citam que a autopromoção na rede pode ser maléfica caso uma postagem contenha material polêmico ou seja mal interpretada. Com relação ao contato com a família, alguns atletas dizem que é prejudicial quando os familiares transmitem excessiva pressão e cobrança aos indivíduos. Por fim, os jovens esportistas também afirmam que a facilidade em obter informações pode gerar desmotivação e outros aspectos caso uma notícia desagradável sobre si ou sobre sua equipe seja vista no ambiente virtual. Essas alterações negativas que a tecnologia pode gerar implicam em queda de desempenho esportivo, por exemplo.

Assim, é preciso que os usuários entendam que suas ações no ciber mundo podem acarretar conseqüências para si e para os demais envolvidos, sejam espectadores ativos ou passivos, autores ou vítimas diretas das atitudes tomadas, sendo elas benéficas ou maléficas a eles. Por isso, é necessária atenção e alguns cuidados para lidar/atuar no contexto virtual.

3.3.3 Crimes Virtuais e o Lado Sombrio da Rede

O estudo realizado por Morão (2017) possui vários fatores que corroboram com a compreensão acerca dos crimes virtuais no contexto esportivo, mais especificamente em atletas universitários. Por meio deste trabalho, o autor conseguiu dados que comprovaram ocorrência de crimes virtuais entre esses esportistas, sendo destacado o sexting e o cyberbullying.

Além disso, Morão (2017) ainda ressalta que muitos atletas se colocaram como autores dos crimes virtuais, principalmente de sexting, porém são indivíduos que atuam indiretamente como autores. No entanto, outra parcela considerável da amostra também se posiciona como vítima de sexting, geralmente ocorrendo de maneira proposital, possuindo a intenção de se expor na rede, obtendo maior visibilidade, sem pensar em possíveis riscos e no aumento da vulnerabilidade que tal material pode ocasionar.

Como já tratado neste mesmo trabalho, os crimes virtuais são capazes de ocasionar danos aos esportistas, principalmente relacionados à queda de rendimento, alterações prejudiciais em suas relações interpessoais, além de ser possível perceber na pesquisa de Morão (2017) que 39% dos participantes alegam que deixariam suas equipes ou a modalidade em questão por conta de casos de crimes virtuais, exposições e outros fatores relacionados a isso.

Outro ponto que merece destaque nesta pesquisa já citada é que o autor encontrou que as vítimas do sexting, por exemplo, podem ser tanto homens quanto mulheres, havendo equilíbrio na amostra estudada, contrariando o que grande parte da população pensa sobre as mulheres serem as maiores vítimas. Este fato não foi uma verdade, pelo menos no âmbito esportivo universitário abordado por Morão (2017).

Porém, os dados da SaferNet (2020a) ainda indicam que as mulheres fazem parte do público mais atendido pela instituição, procurando ajuda para lidar com diversos problemas no cenário virtual, sugerindo que são sim as maiores vítimas na sociedade atual. O que também possa acontecer é que talvez os homens deixem de procurar ajuda por sentirem maior vulnerabilidade ou vergonha de procurar auxílio, não relatando tantos casos para este órgão. É válido que os homens tenham consciência de que podem sofrer consequências drásticas por não buscarem ajuda, acarretando em danos irreversíveis, como qualquer indivíduo, pois distúrbios e doenças independem de gênero e sexo.

Por isso, é importante que os indivíduos que sentirem desconforto ou sofrerem com golpes e crimes virtuais, procurem ajuda de profissionais especializados, minimizando quadros de tristeza, isolamento social, exclusão, sensação de perseguição e julgamento dos outros, crises de ansiedade, culpa, depressão, dentre outros fatores. Assim, as instituições, ONGs, profissionais e demais outros podem auxiliar corretamente ao que deve ser feito, buscando equilíbrio psicológico do envolvido nestes casos.

Durante a pesquisa de Morão (2017), realizada com 202 atletas universitários brasileiros, foi verificado que grande parte dos atletas passou por qualquer tipo de experiência relacionada ao sexting (autor, vítima ou espectador da ação, seja de forma intencional ou não intencional). Deste modo, foram ressaltadas diversas alterações emocionais vistas como negativas, tanto por vítimas intencionais quanto por indivíduos que sofreram o sexting de forma não intencional, podendo destacar fatores como: vergonha, medo, tristeza, constrangimento, insegurança, frustração, estresse, culpa, raiva e agressividade. Evidentemente, essas alterações geradas prejudicam o esportista não só como atleta, mas também como pessoa, podendo apresentar graves consequências ao indivíduo, seja no cenário esportivo, pessoal ou profissional, prejudicando suas relações.

Neste mesmo estudo citado acima, ainda foi identificado que muitos atletas afirmam que realizaram as ações referentes ao sexting por incentivo de amigos, como uma possível prova de amor ao companheiro(a) de relacionamento, visando autopromoção, ou por não refletirem acerca de tal ato, considerando uma forma de brincadeira/descontração, desconsiderando os perigos e as consequências que poderiam ser geradas. Portanto, visando evitar que o fato descrito acima ocorra e que os desdobramentos partam para uma vertente que vai além do âmbito esportivo e virtual, é preciso melhor orientação e direcionamento aos indivíduos, bem como instruções sobre os perigos que a rede virtual possui (FERNÁNDEZ, 2013; MORÃO, 2017; REBUSTINI; MACHADO, 2018).

Um fato que chama bastante atenção ainda no estudo de Morão (2017) é a falta de consciência que os indivíduos possuem ao enviarem fotos, textos ou vídeos para pessoas desconhecidas, não refletindo acerca dos perigos que essa simples ação pode conter, visto que os usuários que recebem tal

conteúdo podem ter intenções maléficas no ciber mundo. Por isso, quando Keen (2012) e Alcântara (2013) alertam sobre os cuidados que os usuários precisam ter ao buscarem autopromoção na rede por meio dos *likes*, muitas vezes de forma desenfreada e inconsequente, é preciso considerar o lado sombrio existente no mundo virtual. Assim, educadores, comissões técnicas e demais responsáveis podem enfrentar obstáculos referentes à inconsequência dos usuários que estão imersos nesse mundo altamente digital.

É evidente que os desdobramentos das ações no ciber mundo podem ser vantajosos, tanto para a figura exposta na rede virtual, quanto para o indivíduo que transfere aquela realidade para o plano físico. No entanto, é válida a preocupação em evitar situações que possam ocasionar danos, pois acabam sendo mais extremas quando o usuário passa por algum descontrole emocional.

No esporte, além das possíveis consequências trazidas aos envolvidos diretos com crimes virtuais (autores e/ou vítimas), muitas vezes os espectadores passam a sentir alterações relacionadas à insegurança, medo, ansiedade, culpa ou qualquer outro fator psicológico que os possam fazer desistir da prática da modalidade esportiva ou abandonar a equipe em questão. Assim, esses espectadores evitam a sensação de fazer parte de algo que tenha ofendido/ferido alguém, mesmo de maneira indireta.

Diante desse cenário, é necessário que técnicos e demais companheiros de equipe, além dos pais, responsáveis e outros educadores, estejam atentos a possíveis casos que possam ocorrer com indivíduos ao seu redor, procurando por sinais relacionados a alterações comportamentais e outros referentes ao esporte (diminuição da autoconfiança, queda de desempenho esportivo, exclusão e isolamento social, ausência em aulas e treinamentos, desejo de ficar em casa a todo o momento) que sugerem que algo errado possa estar acontecendo com aquele indivíduo. Assim, surge a necessidade de maiores investigações acerca dos motivos que levam tal esportista a apresentar determinada postura, já que o mesmo pode estar envolvido com o cyberbullying, sexting, outros crimes virtuais e demais razões que variam de acordo com a complexidade do problema e do enfrentamento que o atleta terá.

3.3.4 Líderes Esportivos e Crimes Virtuais

O ciber mundo é um ambiente em que diversas celebridades surgem por meio de postagens, número de seguidores e outros fatores já mencionados neste trabalho, podendo ser alguma figura pública já conhecida no plano físico (ator/atriz, modelo, cantor(a), atleta, dentre outros) ou algum *digital influencer*, *youtuber* e outras profissões existentes na era atual, proporcionando visibilidade para determinados indivíduos e os tornando famosos, isto é, considerados figuras públicas também.

Deste modo, os líderes esportivos que estão inseridos na rede virtual passam a ser influenciadores de seus seguidores, formadores de opinião, alcançando milhares ou, até mesmo, milhões de usuários que também estão no mundo virtual. Por isso, é preciso que essas figuras públicas saibam se posicionar diante das inovações tecnológicas existentes, não cometendo equívocos que possam gerar danos relacionados a imagem, contrato, patrocínio, carreira ou mesmo envolvendo a esfera pessoal (familiares, por exemplo).

Evidentemente que os atletas, principalmente aqueles com grande número de seguidores, passam a ser líderes esportivos no cenário virtual, exercendo a chamada ciberliderança, havendo particularidades que podem ser comparadas à liderança presencial. Assim, é entendido que:

A dimensão da *ciberliderança* se comparada com a liderança presencial apresenta alguns aspectos relevantes para a formação do atleta ou do aluno atual como, por exemplo, o tempo de contato, o espaço das interações, a ausência de vínculos e, especialmente, os estilos de linguagem que alteram a comunicação e o modelo de narrativa utilizado para a interação entre os internautas (MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018, p.26).

Assim, Tapscott (2010) e Barco (2013) consideram que o meio digital é um ambiente que apresenta poucas ancoragens, porém, afirmam que diversos estímulos presentes nesse contexto podem refletir em alterações no estado emocional do indivíduo de forma significativa.

Além disso, é possível verificar que um jovem atleta que interage nas mídias digitais possui contribuição para a formação de personagens distintos adequados de acordo com o meio em que ele atua e habita, podendo acarretar em alterações comportamentais do esportista para atender as expectativas de

cada contexto que o mesmo pode vivenciar, precisando estar adaptado aos diversos ambientes existentes, isto é, ciber mundo, o mundo concreto do esporte e/ou o cotidiano (MOIOLI, 2014; BAGNI, 2016; MOIOLI; MACHADO, 2017).

Por meio do ciber mundo, os atletas passam a apresentar alterações emocionais e comportamentais devido à grande transição e adaptação aos cenários que podem ser experimentados na rede virtual (MOIOLI, 2014), pois um atleta pode ter seu perfil particular/pessoal e seu perfil público/página profissional. Portanto, o esportista passa a ser liderado por alguém (treinador, comissão técnica) e passa a ser líder de outros usuários, formando opiniões e, agindo como influenciador de seus seguidores/fãs. Assim, ora o indivíduo é líder, ora é liderado.

Desta forma, Moiola, Gomes e Machado (2018) afirmam que:

Com isso há uma inversão nos papéis de liderança, pois ao mesmo tempo em que o atleta está sendo motivado para realizar uma tarefa, desempenhando o papel de liderado, também estará na função de líder, influenciando o comportamento de outros jovens ou os colegas da equipe. Essa constante troca de papéis, modula suas ações de acordo com as conveniências pontuais do mundo físico ou do ciberespaço (MOIOLI; GOMES; MACHADO, 2018, p. 27).

Então, um líder que atua no ciber mundo, ou seja, o ciberlíder, possui características e atitudes que são moldadas de acordo com a necessidade que o mesmo possui em transmitir algo aos outros usuários, variando também de acordo com o momento em que a mensagem é encaminhada. Assim, o ciberlíder possui características temporárias, pois a atuação dele no ciberespaço pode ser alterada de forma sistemática, acarretando em distintas percepções provenientes de seus seguidores/liderados com relação ao perfil de tal líder.

O ambiente virtual permite com que os usuários, sejam líderes ou liderados, esportistas ou não, professores ou alunos, pais ou filhos, jovens ou adultos, transitem pelas mais diversas experiências, inclusive de perfil. Assim, pode-se assumir um papel autocrático, democrático, polêmico, tradicional, conservador, inovador, variando de acordo com a necessidade encontrada na interação existente naquele momento com determinado usuário. Também há ausência dos filtros que existem nas relações presenciais, permitindo outras

formas de expressão de emoções e sentimentos por intermédio de um aparato tecnológico, bem como de suas plataformas e recursos.

Diversos são os líderes esportivos que estão imersos no ciberespaço, possuindo muitos seguidores e influenciando de várias formas a vida desses usuários. A título de curiosidade, nota-se que a modalidade em que os atletas possuem maior visibilidade (maior número de seguidores e mais atletas com o perfil de “mais seguidos” nas redes virtuais) é o futebol.

Complementando o exposto no parágrafo anterior, de acordo com Wuebcken (2020), dentre os 15 perfis no Instagram com maior número de seguidores, figuram vários cantores, artistas, modelos, mas nos chama atenção para este estudo o fato de que em décimo colocado está a conta de Neymar Júnior (atleta da Seleção Brasileira de futebol e do Paris Saint Germain) com 136 milhões de seguidores, em oitavo está o perfil de Lionel Messi (considerado por 6 vezes o melhor jogador do mundo de futebol, atleta do Barcelona e da Seleção Argentina) com 146 milhões de seguidores e, por fim, o segundo perfil com mais seguidores na rede (210 milhões) é o de Cristiano Ronaldo (atleta da Seleção de Portugal, 5 vezes melhor do mundo, jogador atuando agora na Juventus). O esportista português só perde para o perfil do próprio Instagram que possui 332 milhões de seguidores.

Deste modo, é nítido que esses atletas são formadores de opiniões e uma postagem pode acarretar em diversas interferências na vida de seus seguidores, seja em suas rotinas, modo de se vestir, vocabulário, opiniões, comportamentos, treinos, dieta, qualquer tipo de influência que alguém pode sofrer diante das ações contidas nas postagens.

Outros esportistas, também considerados líderes, são seguidos por milhões de usuários, como o LeBron James (astro do basquete, atuando na NBA) apresentando total de 62,5 milhões de seguidores (UOL, 2020), Conor McGregor (lutador de UFC) com um total de 36 milhões de seguidores, Lewis Hamilton (astro da fórmula 1) possui 15 milhões de seguidores, dentre outros atletas.

Diante desse cenário, é evidente que as postagens de cada um deles geram alta visibilidade na rede, alcançando grandes públicos. Por isso, patrocinadores possuem parcerias com esses atletas, colocando suas marcas e produtos sempre em evidência. Pensando em questões financeiras, vale

ressaltar os valores das postagens de alguns dos atletas citados anteriormente como aqueles que possuem maior número de seguidores, sendo que Cristiano Ronaldo cobra cerca de 3,67 milhões de reais por publicação em seu Instagram, enquanto Neymar chega no valor de 2,7 milhões de reais e Lionel Messi o equivalente a 2,4 milhões de reais (O GLOBO, 2019).

No entanto, nem todas as postagens desses esportistas são controladas ou patrocinadas, visto que os mesmos podem publicar qualquer conteúdo, seja analisado pela sua assessoria particular ou do clube ao qual fazem parte. Contudo, nem todas as ações, necessariamente, passam por esse crivo, sejam atitudes dentro do ambiente virtual, seja no plano físico. Assim, diversos comportamentos e posturas podem ser julgadas como inadequadas no ciberespaço, ou os esportistas podem acabar se envolvendo em situações polêmicas e constrangedoras, acarretando em possíveis danos relacionados aos aspectos pessoais, sociais, emocionais, profissionais, dentre outros.

As situações, teoricamente, negativas que podem acometer os líderes esportivos no ciber mundo podem ser das mais diversas naturezas. A atleta brasileira de saltos ornamentais, Ingrid Oliveira, passou por uma situação constrangedora ao postar uma foto de biquíni em que os comentários machistas, ofendendo a atleta, foram inúmeros. De acordo com a própria atleta, a repercussão e os comentários abusivos a deixaram horrorizada com a situação (GAZETAONLINE, 2015).

A ex-goleira da seleção de futebol feminina norte americana, Hope Solo, passou nitidamente por uma situação de sexting de maneira não intencional. Hackers invadiram o celular da atleta e divulgaram imagens íntimas da mesma. A vítima lamentou o fato ocorrido e criticou a falta de decência e humanidade diante da situação (TERRA, 2014). Um episódio parecido ocorreu com Jackie Chamoun, esquiadora libanesa, que teve fotos vazadas após um ensaio para um calendário, mas que ainda não deveriam ser divulgadas. O episódio resultou na solicitação da atleta de que os usuários não compartilhassem o conteúdo, pois aquilo afetaria negativamente seu desempenho durante os Jogos Olímpicos de Inverno da Rússia 2014 (UOL, 2014).

Outros fatos também podem ocorrer devido à facilitação trazida pelo ambiente virtual, como foi o caso durante o campeonato mundial de vôlei no ano de 2010, em que houve combinação de resultado realizada pela Seleção

Brasileira (BERNARDINHO, 2010). Várias discussões também ocorrem no ciberespaço pela facilidade de expressão e alto alcance das publicações, podendo envolver diversos profissionais do meio esportivo (atletas, treinadores, torcedores, repórteres, comentaristas esportivos, dentre outros). Para ilustrar essa situação, vale lembrar a discussão entre jornalistas de uma emissora e torcedores de um clube de futebol, acarretando na demissão de um dos jornalistas (UOL, 2013). De acordo com Bagni (2016) também há facilitação em torcidas organizadas marcarem brigas antes de partidas, por exemplo.

Uma situação inusitada envolveu jogadores francês de futebol, sendo que a sensação de anonimato fez com que os suspeitos de serem autores da ação cometessem tal crime virtual, considerando a situação como sexting. Djibril Cissé e Karim Benzema chantagearam outro atleta francês, Valbuena, sendo que os mesmos eram companheiros de seleção. De acordo com as reportagens do GloboEsporte.com (2015a; 2015b), os suspeitos realizaram uma ligação anônima para a vítima, alegando que possuíam um vídeo íntimo do atleta em questão e que esse conteúdo seria divulgado se a quantia de 150 mil euros não fosse paga aos mesmos. Como desfecho, não houveram maiores conclusões e os suspeitos foram liberados.

Mais recentemente, outro caso que veio à tona e tomou grandes proporções mundiais envolveu o atleta brasileiro de futebol, Neymar Júnior. O atleta foi acusado de estuprar uma modelo, que postou parte da conversa entre eles e um vídeo em que o mesmo aparecia. O futebolista então, postou um vídeo explicativo em suas redes sociais virtuais contendo toda a conversa entre o casal, buscando explicitar sua versão e mostrar que a situação era caluniosa. No entanto, a modelo denunciou o atleta, que precisou prestar depoimento. A assessoria do atleta e sua equipe tentaram o blindar, evitando que Neymar se pronunciasse em entrevistas até o encerramento do caso. Após certo período de tempo e ao concluir a investigação, a justiça resolveu arquivar o caso por falta de provas, além de indiciar a modelo por denúncia caluniosa, crimes de extorsão e fraude processual (LOURENÇO, 2019; FOXSPORTS, 2020). Contudo, a modelo agora acusa Neymar por expor na Internet a conversa particular entre os dois e fotos da modelo.

Outro ponto que merece ser ressaltado é referente à exposição e ao destaque dado pela mídia esportiva brasileira aos aspectos físicos de atletas

do sexo feminino, desvalorizando o desempenho das mesmas e enaltecendo fatores estéticos, como dito por Pereira, Pontes e Ribeiro (2014) e Romero et al. (2014). No entanto, de acordo com a análise realizada por De Oliveira (2016), essas esportistas não costumam destacar seus corpos físicos por meio de seus perfis nas mais diversas redes sociais virtuais como forma de representação. Assim, a autora ainda sugere que o apelo a aspectos físicos e a sexualização do corpo feminino que as mídias tradicionais (televisão, jornal, portais de notícias, dentre outros) realizam, não é repetido por meio das redes sociais virtuais.

Assim, é evidente que atletas envolvidos com crimes virtuais ou outras situações no ciber mundo podem apresentar diversas alterações, inclusive no aspecto emocional, demonstrando desequilíbrio em níveis de ansiedade, medo, autoconfiança, culpa, agressividade (MORÃO, 2017), além de prejudicar outros fatores, dentre eles a vida pessoal e profissional do esportista, acarretando em rescisões contratuais, punições, desvalorização no mercado e queda de desempenho.

Por isso, é essencial que os profissionais estejam preparados para lidar com esses indivíduos, sabendo orientar os mesmos a lidarem com as mídias digitais que fazem parte da rotina da sociedade atual, buscando formar atletas com autonomia. Desta forma, deve-se atentar os atletas sobre campanhas de conscientização, apresentar cartilhas com orientações de como devem se portar, quais riscos e implicações são possibilitadas por ações inadequadas no ambiente virtual, dentre uma gama de alternativas e estratégias que técnicos, psicólogos do esporte e comissões técnicas podem adotar como forma de minimizar danos aos atletas, bem como o surgimento de situações polêmicas, constrangedoras, ameaçadoras e, até mesmo, novos crimes virtuais, principalmente envolvendo esses indivíduos.

Como visto ao longo deste capítulo, as mídias digitais possibilitaram que seus usuários tenham maior interação, além de ampliar a liberdade de expressão, diminuir ruídos acerca de um conteúdo que envolva o esportista quando o mesmo posta algo diretamente em sua rede virtual, alcançando seus seguidores. No entanto, é fato que a interpretação do receptor de um material ainda pode ser distinta daquilo que realmente o emissor teve o intuito de

passar. Portanto, é preciso buscar clareza na forma de expressão na rede, evitando ambigüidade, julgamentos, situações constrangedoras e polêmicas que possam gerar danos a alguma das partes (emissor ou receptor).

Por fim, a Internet e seus recursos, somado a outras evoluções de aparatos tecnológicos foram capazes de revolucionar o contexto esportivo, alterando dinâmicas de comunicação e interação, funcionalidades, contato e, até mesmo, regras de algumas modalidades. Também possibilitaram autopromoção da imagem do atleta quando feita adequadamente, podendo aliar o esportista a produtos, marcas, patrocinadores, além de possuir seu próprio perfil sendo divulgado, ampliando sua rede de seguidores. Evidentemente existem pontos negativos, por isso é preciso cautela e atenção ao modo de se comportar na rede virtual, evitando os casos aqui trabalhos e os danos acarretados por conta de ações inadequadas.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

O principal objetivo desta pesquisa é analisar o ponto de vista de atletas de diversos níveis (universitários, amadores e alto rendimento), com relação a influência que as tecnologias e as redes sociais virtuais podem gerar no contexto esportivo, destacando fatores positivos e negativos relatados pelos participantes do estudo.

4.2 Objetivos Específicos

- Realizar um levantamento sobre possíveis interferências positivas e negativas aos olhos dos participantes da amostra, referente às interferências proporcionadas pelas tecnologias no cenário esportivo, bem como relacionada às redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea no âmbito do esporte;
- Verificar se os atletas e/ou comissões técnicas utilizam estratégias como forma de utilizar as novas mídias digitais e meios tecnológicos como auxiliares na preparação dos esportistas e de qual forma isso ocorre, caso ocorra;
- Investigar se os atletas já foram vítimas de crimes virtuais ou se já possuíram algum tipo de envolvimento com esses fenômenos e, caso isso seja uma verdade, quais foram esses crimes, além de constatar se tal fato interfere ou interferiu no rendimento esportivo, bem como nas relações existentes no contexto esportivo.

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Visando a consecução dos objetivos traçados nesta pesquisa, pretendendo realizar uma análise sobre a utilização e possíveis influências dos recursos tecnológicos no cenário esportivo de acordo com a visão de atletas, foi adotada a aplicação de um questionário com perguntas abertas e fechadas.

Com o intuito de demonstrar detalhadamente as etapas de execução do estudo, são abordados a seguir os pontos relevantes de todo o processo, desde o método de pesquisa selecionado, passando pela seleção dos participantes, escolha do instrumento de coleta, procedimentos de aplicação do questionário e, por fim, análise dos dados obtidos.

5.1 Método de Pesquisa

O caráter do presente estudo é baseado em uma pesquisa com característica descritiva, apresentando um método quali-quantitativo referente a coleta de dados, principalmente pela utilização da categorização em porcentagem das respostas obtidas, gerando grupos distintos com descrição e análise do que foi indicado pela amostra, detalhando pontos essenciais para a compreensão das informações trazidas pelos participantes. Deste modo, são respeitados os elementos colocados por Thomas, Nelson e Silverman (2012) referentes a esse tipo de pesquisa.

Vale salientar que o aspecto descritivo, de acordo com a visão de Gil (1994), auxilia no processo de descrever da melhor forma as características ou o perfil de certa população, agrupando os dados obtidos e corroborando na tentativa de traçar possíveis relações que existem entre os participantes.

5.2 Participantes

A amostra que compõem a presente pesquisa é composta por 31 atletas de diversos níveis, sendo que 13 fazem parte de equipes amadoras, 10 de alto rendimento, isto é, atletas profissionais e 8 de universitárias. Vale ressaltar que o número de indivíduos que compuseram a amostra foi obtido por meio de

conveniência. Do total da amostra, é possível afirmar que 20 indivíduos (64,5%) são do sexo masculino e 11 do feminino (35,5%). A média de idade dos participantes é equivalente a 28,29 anos ($\pm 8,78$).

Vale ressaltar que grande parte dos atletas que participaram da pesquisa são solteiros (77,4%), enquanto outros são casados (22,6%). Ainda com a intenção de melhor caracterização da amostra, foram analisados dados sobre a escolaridade dos participantes, constatando que 22,58% possuem Ensino Médio Completo, outros 32,26% pertencem a categoria de Ensino Superior Incompleto, mais 29,03% ainda contemplam o grupo de Ensino Superior Completo, enquanto 9,68% apresentam Pós-graduação Completa e, por fim, soma-se mais 6,45% com Pós-graduação Incompleta.

Como esperado, os atletas praticavam diversos tipos de modalidades esportivas, podendo ser ressaltado que 32,43% eram atletas de futebol, 18,92% praticavam natação, 10,81% de futebol americano, mais 10,81% eram praticantes de atletismo e os demais eram atletas de outras modalidades (basquete, voleibol, handebol, ciclismo, judô, corrida de rua e futsal). Com relação ao tempo de prática, os indivíduos indicaram média de 14,14 anos ($\pm 10,49$).

É válido que se destaque o fato de que os participantes deveriam ser praticantes de qualquer modalidade esportiva, possuindo idade igual ou superior a dezoito anos. Além disso, o esportista em questão precisa ser membro efetivo da equipe que faz parte, frequentando os treinamentos e disputando competições pela mesma.

Para melhor classificação dos participantes e visando garantir anonimato relacionado à identidade dos atletas, cada indivíduo recebeu a nomenclatura de P01 a P31, sendo que “P” corresponde a “participante” e os números de “01 a 31” equivalem a diferenciação entre eles.

5.3 Instrumentos da Pesquisa

Buscando alcançar os objetivos específicos dessa pesquisa, foi elaborado um questionário com indagações abertas (discursivas) pelo autor principal do estudo em parceria com seu orientador, sendo analisado por outros acadêmicos da área (doutores e especialistas) que fizeram apontamentos e

sugestões. A partir disso, foram realizadas as correções e adaptações solicitadas, até que o instrumento fosse validado pelos especialistas. O questionário foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Unesp de Rio Claro/SP, sendo aprovado mediante o parecer de número 3.911.285 (ANEXO I).

De acordo com Thomas, Nelson e Silverman (2012), as questões abertas permitem que o participante tenha maior liberdade ao expressar suas ideias e sentimentos. Com isso, os atletas que participaram do estudo puderam detalhar melhor os pontos de vista acerca de fatores positivos e negativos que julgam estar relacionados às interferências dos recursos tecnológicos no âmbito do esporte.

O instrumento é composto por 10 questões iniciais que possuem como finalidade melhor caracterização da amostra, complementado por mais 17 questões (abertas) que abordam pontos específicos referentes ao objetivo do trabalho. Portanto, o instrumento foi desenvolvido com o intuito de compreender as interferências da tecnologia no cenário esportivo diante das visões dos atletas, sejam eles de quaisquer níveis, isto é, universitários, amadores, categorias de base ou alto rendimento, expondo aspectos gerais de forma positiva e/ou negativa.

Vale ressaltar que o questionário foi aplicado de forma presencial, sendo que os participantes levavam em média um tempo que variava entre 15 e 30 minutos para o preenchimento total do mesmo. O questionário encontra-se disponível ao final deste estudo (APÊNDICE 1).

5.4 Procedimentos

A primeira etapa da pesquisa consistiu em realizar contato com as Organizações, Associações Oficiais, Clubes e Comissões Técnicas ou demais representantes responsáveis por cada equipe (universitária, amadora, categoria de base e alto rendimento), visando explicar os objetivos do estudo e as contribuições que a participação das equipes poderia gerar. Assim, foi estendido o convite a cada instituição esportiva em participar da pesquisa.

Posteriormente, após autorização das instituições, foi realizado contato direto com os atletas, convidando os mesmos a efetivarem a participação no

estudo, ressaltando os objetivos da pesquisa, bem como o sigilo dos dados e explicando que a participação era voluntária. Assim, no momento seguinte, foi agendado de forma individual a data para que ocorresse a coleta de dados com as equipes e atletas que aceitaram participar do estudo, respeitando as necessidades e disponibilidade de cada um.

No dia da coleta, o atleta possuía contato primário com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), disponível ao término do trabalho (ANEXO II), visando sanar eventuais dúvidas que ainda restassem com relação ao estudo. Após a leitura deste termo, os participantes que apresentassem consentimento deveriam assinar o documento, tornando viável o início da aplicação do questionário em si.

Durante o preenchimento do questionário era permitido que o atleta interrompesse o processo e/ou retirasse seu consentimento a qualquer momento, implicando no descarte da resposta sem qualquer tipo de ônus ou bônus ao indivíduo. Os participantes que completavam o preenchimento do questionário, entregam o mesmo para o aplicador (no caso, autor principal deste trabalho). Após essa etapa ser concluída, o pesquisador responsável realizou a transcrição das respostas para arquivos individuais em seu notebook, no software do Microsoft Word, sendo que cada participante possuía um arquivo distinto (nomeados de P01 a P31), facilitando a organização para a etapa de análise dos dados.

Vale ressaltar que o tempo de duração do processo de transcrição variou de acordo com as respostas dadas por cada participante, sendo que o tempo total dispendido nessa etapa durou por volta de 155 minutos (duas horas e 35 minutos).

5.5 Análise dos Resultados

A análise dos resultados foi realizada por meio da análise de conteúdo, passando pela fase de obtenção das respostas das indagações realizadas aos participantes, seguindo as etapas descritas por Bardin (2011), corroborando para a consecução do objetivo principal da pesquisa. Desta forma, é possível interpretar, compreender melhor e analisar detalhadamente o ponto de vista dos atletas participantes da presente pesquisa sobre as interferências

tecnológicas no cenário esportivo, não limitando suas respostas como seria por meio de um questionário fechado.

A técnica de análise de conteúdo adequada ao domínio e ao objectivo pretendidos, tem que ser reinventada a cada momento, excepto para usos simples e generalizados, como é o caso do escrutínio próximo da descodificação e de respostas a perguntas abertas de questionários cujo conteúdo é avaliado rapidamente por temas (BARDIN, 2011, p. 31).

Portanto, buscou-se realizar as etapas descritas por Bardin (2011) como essenciais para este tipo de análise, como a explicitação dos dados, sistematização e expressão do material coletado, levantando os principais pontos abordados pelos atletas após o preenchimento do questionário, análise das respostas e categorização das mesmas, visando sanar as inquietações descritas nos objetivos do trabalho, sendo necessária uma análise qualitativa como forma de melhor discutirmos os dados, apresentando observações sobre o conteúdo aqui tratado.

A técnica de análise dos dados qualitativos utilizada neste estudo consistiu nos passos seguintes:

- a) Análise de cada resposta, individualmente;
- b) Categorização das respostas obtidas, buscando agrupar aquelas que apresentarem semelhança no conteúdo;
- c) Interpretação dos dados analisados e verificação das conclusões, ou seja, análise dos resultados obtidos frente à literatura existente na área e discussão dos mesmos.

Vale ressaltar que, de acordo com Bardin (2011), qualquer mensagem que é escrita ou falada, passa a ser sujeita a análise de conteúdo. Também é colocado pela autora e por Câmara (2013) que a análise qualitativa não segue uma regra rígida, apresentando flexibilidade no processo de análise. Bardin (2011) ainda cita as principais etapas a serem seguidas, consistindo na organização (verificar se os participantes se encaixam nos critérios de inclusão, o que será utilizado e o que será descartado), codificação (passando pela unidade de registro e unidade de contexto, por exemplo) e categorização

(elencando agrupamentos por meio da forma que julgar adequado – semântico, sintático, dentre outros).

Neste estudo, a organização da análise passou por etapas como a pré-análise, implicando na leitura flutuante, exaustividade e homogeneidade, exploração do material, até chegar aos critérios de tratamento do conteúdo, trazendo a interpretação dos resultados, criando categorias a posteriori, isto é, após a coleta de dados. O retorno aos marcos teóricos proporcionou embasamento às futuras perspectivas significativas existentes ao estudo. Portanto, a relação que há entre a fundamentação teórica e os dados obtidos faz com que a interpretação tenha sentido.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste item, são abordados os resultados da presente pesquisa, demonstrando traços acerca da amostra coletada, indicando direcionamentos que foram encontrados por meio das respostas obtidas. Os dados foram proporcionados por meio da interpretação e categorização das respostas dos participantes da pesquisa, ou seja, envolvem colocações de atletas de alto rendimento (profissionais), amadores e esportistas universitários.

Puderam ser notadas relações que aproximam a realidade dos esportistas diante dos fenômenos envolvendo os recursos tecnológicos. Porém, em outros pontos, também foram notadas diferenças por conta da distinta visibilidade e contexto ao qual os atletas estão inseridos, muito provavelmente devido a exposição que os mesmos possuem, bem como as responsabilidades e objetivos de cada indivíduo atuante no cenário esportivo.

Primeiramente, será apresentado aqui uma caracterização da amostra de acordo com as distintas categorias de atletas estudados, diferente do que foi feito no tópico dos procedimentos metodológicos em que a amostra era apresentada como um todo, de modo geral.

6.1 Caracterização da Amostra

Assim, ressalta-se que 10 atletas de alto rendimento compuseram a amostra, sendo 30% do sexo feminino e 70% do masculino, com média de idade de 27 anos ($\pm 8,92$). A maior parte (90%) caracteriza-se como solteiro(a) e o restante (10%) como casado(a). As modalidades que os indivíduos atuam implicam em futebol (40%), natação (20%), atletismo (10%), corrida de aventura (10%), judô (10%) e futebol americano (10%), com média de tempo de prática equivalente a 13,20 anos ($\pm 5,41$). Fazendo um paralelo com a realidade existente no Brasil, em que muitos indivíduos deixam de estudar para possuírem total dedicação ao esporte, vale destacar que o nível de escolaridade prevalece na categoria “ensino médio completo” (50%), o que tende a demonstrar que atletas de alto rendimento não possuem tempo ou “direito” de estudarem em nível superior durante a vida de esportista. Assim, 30% indica Ensino Superior Completo e 20% Ensino Superior Incompleto.

De acordo com Verzani et al. (2018), em estudo realizado com futebolistas brasileiros de categorias de base, foi possível perceber que o número de atletas que estão conseguindo concluir o Ensino Médio está aumentando, o que é um bom sinal, principalmente para aqueles atletas que não seguirem na carreira esportiva, já que uma pequena parcela realmente alcança o alto rendimento.

Com relação aos atletas amadores, representados por 13 indivíduos, 23,08% são do sexo feminino e 76,92% do masculino, apresentando média de idade de 30,23 anos ($\pm 9,42$). A população de solteiros(as) foi a maioria, contemplando 53,85% dos indivíduos, enquanto os outros (46,15%) eram casados(as). O tempo de prática foi de 17,62 anos ($\pm 14,2$), sendo que as modalidades de disputa foram: futebol (31,25%), futebol americano (18,75%), natação (18,75%), basquete (112,5%), atletismo (6,25%), ciclismo (6,25%) e futsal (6,25%). Com relação ao fator “escolaridade”, já é notado que os atletas tendem a avançar mais nos estudos em comparação aos esportistas de alto rendimento, sendo que nesta categoria, os atletas indicam maior porcentagem referente a Ensino Superior Completo (30,77%), seguidos de Ensino Superior Incompleto (23,08%) e Pós-Graduação Completa (23,08%). Ainda é citado Ensino Médio Completo por 15,38% e, por fim, Pós-graduação Incompleta (7,69%). Aqui surge certa diferença entre os atletas e o contexto ao qual são inseridos, principalmente devido a realidade já descrita anteriormente no que se refere aos atletas de alto rendimento.

Analisando os atletas universitários desta amostra, é constatado que 8 indivíduos se enquadram nesta categoria, possuindo 62,5% do sexo feminino e 37,5% do masculino, apresentando média de idade de 26,75 anos ($\pm 8,01$), sendo que todos eram solteiros(as), praticantes da modalidade de futebol (25%), atletismo (16,66%), corrida de rua (16,66%), natação (16,66%), futsal (8,34%), handebol (8,34%) e voleibol (8,34%). A média de tempo de prática foi de 9,66 anos ($\pm 6,47$). Como são atletas universitários, a escolaridade tende a ser um pouco mais similar diante da categoria que estão inseridos, apresentando aqui 62,5% de atletas com Ensino Superior Incompleto, 25% com Ensino Superior Completo e mais 12,5% com Pós-graduação Incompleta.

Para melhor ilustrar as características de cada classe de atleta, foi desenvolvida a tabela a seguir (Tabela 1), em que são abordados esses mesmos itens já citados até o presente momento, porém em forma de tabela:

Tabela 1. Caracterização da amostra.

NÍVEL DO ATLETA			
Nível do Atleta	Alto Rendimento	Amador	Universitário
Número de Atletas	10	13	8
Sexo	70% Masculino / 30% Feminino	76,9% Masculino / 23,1% Feminino	37,5% Masculino / 62,5% Feminino
Média de Idade	27 anos (\pm 8,92)	30,23 anos (\pm 9,42)	26,75 anos (\pm 8,01)
Estado Civil	90% Solteiros(as) / 10% Casado(a)	53,85% Solteiros(as) / 46,15% Casados(as)	100% Solteiros(as)
Modalidades Esportivas que Praticam	40% Futebol / 20% Natação / 10% Atletismo / 10% Corrida de Aventura / 10% Futebol Americano / 10% Judô	31,25% Futebol / 18,75% Futebol Americano / 18,75% Natação / 12,5% Basquete / 6,25% Atletismo / 6,25% Ciclismo / 6,25% Futsal	25% Futebol / 16,65% Atletismo / 16,65% Corrida de rua / 16,65% Natação / 8,35% Futsal / 8,35% Handebol / 8,35% Voleibol
Média do Tempo de Prática	13,20 anos (\pm 5,41)	17,62 anos (\pm 14,2)	9,66 anos (\pm 6,47)
Escolaridade	50% Ensino Médio Completo / 30% Superior Completo / 20% Superior Incompleto	30,7% Superior Completo / 23,1% Superior Incompleto / 15,4% Ensino Médio Completo / 23,1% Pós-graduação Completa / 7,7% Pós-graduação Incompleta	62,5% Superior Incompleto / 25% Superior Completo / 12,5% Pós-graduação Incompleta

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Para facilitar a identificação de cada participante do estudo, foi criada a tabela a seguir (Tabela 2), contendo o número do indivíduo, além do nível ao qual atua (alto rendimento/profissional, amador ou universitário) e o sexo dos mesmos.

Tabela 2. Identificação dos participantes da pesquisa.

Participante	Categoria	Sexo
P01	Amador	Masculino
P02	Amador	Masculino
P03	Amador	Masculino
P04	Universitário	Feminino
P05	Amador	Masculino
P06	Alto Rendimento	Masculino
P07	Alto Rendimento	Feminino

P08	Alto Rendimento	Feminino
P09	Alto Rendimento	Masculino
P10	Alto Rendimento	Masculino
P11	Alto Rendimento	Masculino
P12	Amador	Masculino
P13	Amador	Feminino
P14	Amador	Masculino
P15	Alto Rendimento	Feminino
P16	Amador	Masculino
P17	Universitário	Masculino
P18	Amador	Masculino
P19	Alto Rendimento	Masculino
P20	Amador	Masculino
P21	Amador	Masculino
P22	Amador	Feminino
P23	Universitário	Masculino
P24	Universitário	Feminino
P25	Universitário	Masculino
P26	Alto Rendimento	Masculino
P27	Universitário	Feminino
P28	Alto Rendimento	Masculino
P29	Amador	Feminino
P30	Universitário	Feminino
P31	Universitário	Feminino

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Ainda buscando caracterizar melhor a amostra do presente estudo, foi indagado aos atletas qual é a média de tempo diário, aproximadamente, que dispõem na Internet, em quais redes sociais virtuais/aplicativos de comunicação instantânea e outros meios que possuem conta, além de ser preciso informarem se esses perfis nas redes são públicos (abertos para qualquer usuário acessar) ou privados (fechados e que necessitam de autorização para serem acessados por outros usuários).

Desta forma, foi constatado que os atletas possuem contas/perfis nos mais diversos recursos comunicacionais disponibilizados pela Internet. Logo a seguir, é apresentada uma tabela (Tabela 3) com o intuito de expor os dados gerais e, também, divididos por categorias de atletas acerca da utilização das redes sociais virtuais e demais aplicativos de comunicação, sendo apresentados em porcentagens e por meio do “n”, referente ao número de participantes que assinalaram afirmativamente para possuir conta naquela determinada rede social virtual. É válido ressaltar que, nesta indagação, os participantes puderam selecionar mais de uma alternativa como resposta, indicando em quais meios possuíam contas.

Tabela 3. Meios virtuais em que os atletas possuem conta(s).

Meio de Interação	Dados Gerais	Alto Rendimento	Amador	Universitário
E-mail	93,5% (n= 29)	9	13	7
Facebook	93,5% (n= 29)	9	12	8
Instagram	93,5% (n= 29)	10	12	7
WhatsApp	100% (n = 31)	10	13	8
YouTube	51,6% (n= 16)	4	6	6
SMS	22,6% (n= 7)	2	3	2
LinkedIn	29% (n= 9)	2	5	2
Twitter	25,8% (n= 8)	1	4	3

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Na tabela apresentada acima, é possível constatar que a maior parte da interação que os atletas buscam hoje em dia partem, principalmente, por meio de aplicativos de comunicação instantânea e redes sociais virtuais como WhatsApp, Facebook, Instagram e E-mail, seguido pela utilização de demais meios expostos anteriormente, porém com menor expressividade nos valores.

Com relação ao tempo diário dispendido em estar conectado à Internet, bem como aos recursos citados anteriormente, os indivíduos indicaram que 38,7% passam de 4 a 6 horas conectados diariamente aos aparelhos tecnológicos, seguidos por mais 35,5% que gastam de 2 a 4 horas nos meios digitais, além de 12,9% que alegam a utilização apenas em torno de 0 a 2 horas por dia. Também foi encontrado que 6,4% fazem uso durante um período de 6 a 8 horas diárias, 3,2% de 8 a 10 horas e mais 3,2% utilizam em torno de 12 a 14 horas. Nenhum indivíduo afirmou utilizar a Internet de 10 a 12 horas. Para facilitar a visualização desses dados e expor quanto tempo os atletas de

cada categoria indicaram maior utilização das redes virtuais, foi criada a tabela a seguir (Tabela 4).

Tabela 4. Tempo diário que os atletas dispõem conectados aos meios digitais.

Tempo Diário Dispendido	Dados Gerais	Alto Rendimento	Amador	Universitário
0-2 horas	12,9% (n= 4)	1	3	0
2-4 horas	35,5% (n= 11)	5	5	1
4-6 horas	38,7% (n= 12)	4	2	6
6-8 horas	6,4% (n = 2)	0	1	1
8-10 horas	3,2% (n= 1)	0	1	0
10-12 horas	0% (n= 0)	0	0	0
12-14 horas	3,2% (n= 1)	0	1	0

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Analisando a tabela anterior, pode-se perceber que os brasileiros, mesmo sendo atletas, apresentam conexão diária aos meios digitais, visto que todos os participantes da amostra do presente estudo alegam que acessam diariamente esses recursos. Tais números concordam com o que é citado por Sfoggia e Kowacs (2014), indicando a população brasileira como uma das maiores utilizadoras de recursos digitais no cenário mundial (SFOGGIA; KOWACS, 2014).

Com o intuito de analisar de forma indireta a exposição dos próprios indivíduos e como se portam no meio virtual, foi indagado se os perfis dos atletas participantes deste estudo são abertos (públicos) ou fechados (privados). Desta forma, foi constatado certo equilíbrio na amostra, sendo que 16 atletas (51,6%) apresentaram contas abertas e 15 indivíduos (48,4%) indicaram perfis fechados. Abaixo são ilustrados na tabela (Tabela 5), os dados gerais da amostra e o número de atletas de cada categoria que possuem perfis abertos e fechados.

Tabela 5. Tipo de perfil nos meios digitais de interação.

Tipo de Perfil	Dados Gerais	Alto Rendimento	Amador	Universitário
Aberto (público)	51,6% (n= 16)	7	8	1
Fechado (privado)	48,4% (n= 15)	3	5	7

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Pode ser observado que a diferença entre os indivíduos que utilizam perfis abertos e fechados é mínima, o que demonstra equilíbrio entre os participantes da amostra. No entanto, vale ressaltar que a categoria de atletas universitários, majoritariamente, preza pela utilização de contas privadas, o que demonstra, de forma indireta, certa tendência em apresentarem menor exposição aos demais usuários, já que podem “controlar” aqueles que os seguem. Além disso, nas outras duas categorias (alto rendimento e amador), foi verificado que existe certa preferência pela utilização de perfis abertos (públicos) nos meios digitais, o que pode acarretar em maiores níveis de exposição.

O fato de atletas, principalmente, da categoria de alto rendimento (profissionais) apresentarem preferência em utilização de perfis abertos, talvez possa indicar que os mesmos buscam autopromoção por meio dos recursos tecnológicos, isto é, os indivíduos deixam os perfis liberados para acesso de qualquer usuário com o intuito de divulgarem as próprias imagens, seus trabalhos e, até mesmo, buscarem patrocinadores, obtendo recompensas de alguma forma.

Por outro lado, a questão do acesso liberado a todos, pode implicar em potencialização da exposição da privacidade e maior vulnerabilidade do atleta, já que os usuários podem realizar comentários abusivos, ofensivos e que busquem gerar danos ao atleta (tentando prejudicar sua imagem, causar situações polêmicas, comentários falsos, podendo acarretar em desestabilização emocional/psicológica ao alvo da situação).

Além disso, é possível verificar que os atletas universitários possuem preferência pela utilização de perfis fechados, limitando o acesso apenas a usuários autorizados pelo dono do perfil. Talvez isso ocorra por não trabalharem diretamente com suas imagens, ou devido ao grau de instrução dos mesmos, possuindo maior consciência acerca das consequências que podem ser acarretadas devido à liberação do perfil a todos os usuários.

Enfim, são hipóteses que serão melhor trabalhadas no decorrer deste trabalho. Sendo assim, vale ressaltar que os motivos pelos quais os participantes deste estudo buscam utilizar os recursos tecnológicos serão expostos mais à frente.

Dando sequência à caracterização da amostra, é apresentada logo abaixo uma tabela (Tabela 6) buscando distinguir quais perfis são mais utilizados por indivíduos do sexo feminino e do sexo masculino. Tais informações podem complementar os dados encontrados na tabela anterior.

Tabela 6. Tipo de perfil nos meios digitais de acordo com o sexo dos participantes.

Sexo	Perfil Aberto (público)	Perfil Fechado (privado)
Feminino	12,9% (n = 4)	22,6% (n= 7)
Masculino	38,7% (n= 12)	25,8% (n= 8)

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2021).

Foi possível constatar que, em geral, o público feminino possui tendência em adotar a utilização de perfis fechados (privados), enquanto os homens tendem ao uso de contas abertas a todos os usuários da rede digital. Assim, pode ser sugerido que os usuários do sexo masculino apresentam, de maneira indireta, maior exposição à rede e, conseqüentemente, maior vulnerabilidade devido a forma que suas contas podem ser acessadas. No entanto, é evidente que a vulnerabilidade também vai depender da forma com que o indivíduo se expõe em seus perfis, isto é, se realiza postagens, compartilha conteúdos, se é um usuário assíduo da rede, dentre outros fatores.

Outro ponto a ser ressaltado por meio da análise da tabela 6 é que uma possível justificativa para que o público feminino prefira o uso de perfis fechados, pode ser dada devido a questão do julgamento existente na sociedade. Aqui, ainda podem ser levantadas duas hipóteses, sendo que a primeira consiste em insegurança com relação aos julgamentos realizados à sua imagem, principalmente relacionado ao corpo e padrões de beleza impostos pela sociedade, ou seja, medo de não estar dentro desses padrões (corpo perfeito); enquanto a segunda justificativa é dada pelo desconforto de viver em uma sociedade machista, implicando na possibilidade de usuários realizarem comentários abusivos e ofensivos nas postagens dessas mulheres, sem sofrer qualquer tipo de punição, o que pode acarretar em alterações emocionais, por exemplo.

Evidentemente que os fatores sugeridos no parágrafo anterior são apenas possibilidades e hipóteses existentes, buscando justificar algo constatado por meio desse trabalho. Contudo, não houve aprofundamento

acerca do real motivo que levam os usuários a optarem pela utilização de seus perfis abertos ou fechados, mas foi averiguada a finalidade que os usuários possuem nos meios digitais, sendo expostas mais à frente.

Sendo assim, foi possível identificar os diversos recursos tecnológicos e meios digitais de comunicação e interação que os esportistas utilizam, bem como o modo com que os perfis são utilizados (abertos ou fechados), o tempo diário que os atletas dispendem conectados às redes virtuais, além de caracterizar de maneira geral a amostra do presente estudo.

6.2 Análise da Interferência de Recursos Tecnológicos no Contexto Esportivo

Diante dos códigos obtidos e das unidades criadas, foram analisadas as categorias e subcategorias para análise, refletindo sobre as mais diversas questões que envolvem as possíveis interferências tecnológicas no meio esportivo, sendo discutida cada questão existente no instrumento de coleta aqui utilizado. Vale ressaltar que os grandes grupos de categorização foram considerados os diferentes tipos de atletas, ou seja, uma divisão correspondeu aos atletas de alto rendimento, outra aos amadores e, a última, aos universitários. Essa categorização foi realizada devido a obtenção pela forma de adquirir os dados, isto é, as fontes eram provenientes do ambiente esportivo, no entanto, com diferentes contextos.

Posteriormente a isso, cada indagação foi analisada individualmente, assim como o discurso dos atletas, passando pelos processos descritos por Bardin (2011), visto que não é algo que deve apresentar rigidez, possuindo adaptações de acordo com a necessidade e interesse do autor. Portanto, as respostas foram transcritas, passaram pela etapa de leitura flutuante, exploração do material (codificação dos dados por categorias) e inferência.

Assim, foi possível analisar o modo como os indivíduos encaram as tecnologias, principalmente as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, no meio esportivo, sendo ressaltadas questões de semelhança e distinção entre os discursos dos diferentes grupos/categorias de atletas.

6.2.1 Finalidade dos Indivíduos ao Utilizarem Recursos da Internet

Visando entender os objetivos dos atletas participantes deste estudo ao utilizarem as redes sociais virtuais, apps. de comunicação instantânea e outros recursos tecnológicos disponíveis na Internet, foram constatadas 7 finalidades distintas, sendo o maior destaque o uso para a comunicação (29,04%). Neste aspecto, atletas amadores e universitários citaram que utilizam as plataformas para a interação com a família, como visto na fala de P03 indicando que “[...] WhatsApp principalmente em diversos sentidos. Pessoal familiar (filhos, esposa, pais, irmãos) [...]” e P30 citando que utiliza para “[...] falar com amigos e família [...]”, enquanto os atletas de alto rendimento relataram apenas a utilização para comunicação com outras pessoas, sem especificar quem são esses indivíduos.

Além disso, os atletas também relataram o uso com a finalidade de estudo e pesquisa (19,35%), como citam P01 “Realizar pesquisas sobre minha área de atuação.” e P14 “Na maioria das vezes para estudos [...]”. Também foi constatada a utilização voltada ao entretenimento e lazer (19,35%), como informam P24 “[...] Descontrair da rotina da faculdade.”, P25 “[...] ver vídeos, jogar [...]”, P12 “Distrair a cabeça [...]” e P31 “[...] ver séries e filmes.”. Outros ressaltaram a utilização visando o trabalho (11,29%), como P02 que cita “[...] Email para comunicação profissional.” e P05 “[...] marketing da empresa.”. Além disso, os participantes também alegaram a utilização visando buscar informações (11,29%), como P10 “Me manter atualizado.”, sendo constatado, também, o uso para a autopromoção (4,84%), informado por P15 como “Promover o esporte/minha imagem.”. Vale ressaltar que apenas atletas profissionais (alto rendimento) citaram o fator da autopromoção como uma finalidade para o uso dos recursos tecnológicos. Por fim, foi relatada a utilização com a finalidade de realização de treinos (4,84%), como citado por P01 “Buscar vídeos de treinos específicos de goleiros.”.

Com isso, pode-se perceber que os objetivos que levam os usuários a utilizarem os recursos tecnológicos disponibilizados pela Internet são diversos, também ressaltados por autores como Baldanza (2006), Teixeira (2010), Quinaud (2020), da Silva et al. (2021), podendo ser relevante o uso no cenário esportivo para que os atletas consigam promover a própria imagem e o esporte

que praticam, além de auxiliar em buscas gerais acerca de informações ou mesmo de treinamentos, adversários e outras situações, também pode corroborar com o entretenimento dos indivíduos e potencializar a comunicação e interação que possuem, principalmente ao pensar nos atletas que estão longe, geograficamente, de seus familiares e amigos.

6.2.2 Pontos Positivos dos Recursos Tecnológicos

Foi indagado aos atletas, quais eram os possíveis pontos positivos que eles consideravam que os recursos tecnológicos proporcionaram aos atletas e ao contexto esportivo como um todo. Neste item, 8 pontos foram relatados pelos participantes, sendo que as categorias voltadas para a visibilidade e para as interações realizadas no ciber mundo são relatadas como maiores benefícios gerados, apresentando 26,09% cada. Outros indivíduos ressaltam que é vantajoso por possibilitar o estudo de jogadas e de seus adversários (15,22%). Complementando esses dados, também foi relatada a busca por informações gerais como um ponto positivo (15,22%), novamente a questão do entretenimento (10,87%) como já mencionado na questão anteriormente discutida, ainda foi citada uma questão motivacional (2,17%), questões referentes ao desenvolvimento do esporte (2,17%) e houve relato de que não agregou em muita coisa, sendo considerada como algo indiferente (2,17%).

O intuito dessa indagação partiu da reflexão sobre a utilização da rede virtual, pois os benefícios que são gerados variam de acordo com o uso que é realizado, isto é, caso um indivíduo tenha uma postura adequada frente ao cenário digital, conseqüentemente, colherá frutos vantajosos e enxergará pontos positivos da tecnologia. Assim, no meio esportivo, a questão da visibilidade é algo de extrema importância para os atletas. No meio universitário, P24 relata que “[...] talvez ajude a promover a modalidade e trazer novas atletas.”, o que demonstra essa colaboração com o esporte. Já no alto rendimento, foi citado por P10 que é uma ferramenta que “Ajuda na divulgação do trabalho.”, além de P06 afirmar que “[...] É um grande espaço para a divulgação de conteúdo, comentários [...]” e ainda, P15 coloca que é demonstrado um lado mais humano do atleta, aproximando o mesmo dos próprios torcedores, já que “O atleta se torna acessível para os outros, você

passa a conhece-lo melhor. O esporte fica melhor difundido com as redes sociais.". É interessante notar a opinião dos atletas amadores, também, valorizando as ferramentas tecnológicas, principalmente, quando pensam no alto rendimento. Para isso, pode-se observar o discurso a seguir:

P03 - Ao atleta profissional ou de alto rendimento, pode-se considerar uma ferramenta de divulgação de trabalho. A exposição de marcas (índices alcançados). A exposição deixa o atleta em evidência. O atleta não depende da mídia tradicional para expor sua performance. Ele mesmo pode alimentar esse veículo. Outro aspecto é que o material (imagens) tem um alcance ilimitado.

Assim, pode ser visto que os atletas consideram que os recursos realmente podem corroborar para sua autopromoção no meio esportivo, além de difundir as modalidades. P18 cita que "Através da rede social que descobri o esporte que mais prático hoje em dia [...]". Deste modo, é possível ressaltar ainda mais o fato citado por Alcântara (2013), informando que os usuários da Internet podem ser beneficiados pela visibilidade que a mesma é capaz de proporcionar, variando de acordo com a utilização que os indivíduos fazem dos recursos disponíveis, lembrando que o mundo virtual é composto por outros usuários que também possuem opiniões, interesses, julgamentos, emoções e sentimentos, visando expressar seus pontos de vista e, até mesmo, alterar o que outros indivíduos pensam por meio dos aparatos tecnológicos.

Pensando na possibilidade de interações, os participantes colocam que existe a possibilidade de criar mais laços, aproximando atletas e torcedores/familiares/amigos/outros atletas, criação de novas amizades, facilidade na interação, dentre outros fatores que podem ser notados nos relatos a seguir:

P02 - Novas amizades.

P06 - Comunicação com minha família que está longe [...] Para o esporte acho que o torcedor pode acompanhar a gente mais de perto, sentir que está mais perto de nós atletas.

P07 - Comunicar com time e família [...].

P22 - [...] comunicado com outros atletas.

P23 - A facilidade na troca de informações. A maior interação entre os envolvidos nas atividades físicas e nos esportes.

P25 - Aproximaram os espectadores dos atletas, aumentaram a interação [...].

P31 - Possibilidade de interagir com várias pessoas, aproximando elas.

Na visão dos atletas que participaram desta pesquisa, esses pontos são citados como positivos, no entanto é preciso analisar que nem sempre a aproximação entre os indivíduos é algo benéfico, principalmente ao usuário que está sendo mais exposto, no caso, os próprios atletas, podendo acarretar ofensas, brigas, ataques e, conseqüentemente, alterações emocionais consideradas como negativas.

Outro ponto abordado pelos esportistas, foi a categoria de estudar adversários e jogadas, ou seja, algo voltado para a finalidade esportiva. Assim, é levantada a questão de que a tecnologia pode auxiliar os atletas em suas preparações e aperfeiçoamento de habilidades, conhecimentos e outros aspectos referentes a própria modalidade esportiva, buscando utilizar os recursos tecnológicos como algo realmente positivo para sua prática dentro do esporte. Portanto, é essencial que as comissões técnicas saibam trabalhar com essas questões, orientando seus atletas e agregando o máximo de valores possíveis para uma possível melhora de rendimento, seja individual, seja coletivo. Alguns trechos que podem ser ressaltados nos discursos dos atletas, são, por exemplo:

P01 - Uma maior facilidade em buscar novos conhecimentos, como treinamentos. Poder ver como se comportam no dia a dia outros atletas.

P04 - [...] possibilidade de aprender mais, estudar jogadas.

P19 - Facilita a pesquisa de novos treinos e táticas para o auto desenvolvimento.

P24 - No profissional acho que ajuda a estudar o time adversário [...].

Referente aos relatos acima, pode ser citada a utilização da análise de desempenho no âmbito do esporte, prezada por muitos treinadores e comissões técnicas nos dias atuais, auxiliando na forma de entender os pontos fortes e fracos das outras equipes, dos adversários e ajudar os seus atletas a compreenderem possíveis erros que venham cometendo em treinamentos e competições, possibilitando visualmente a constatação de erros e correções que possam ser realizadas (seja relacionada aos movimentos, posicionamentos, falhas – pontos técnicos e táticos, por exemplo).

Outra categoria citada foi voltada para o fato de buscar informações, sendo que os atletas admitem que os recursos tecnológicos corroboram na busca por produtos e, também, para sanarem algumas dúvidas, como dito por

P01 “[...] E também buscar recursos com preços melhores.”, e por P21 “Tirar dúvidas.”.

Outro item que chama tenção é o entretenimento, notando que os atletas sugerem que isso seja benéfico ao meio esportivo, possuindo uma gama de possibilidades de realizarem esse momento, em que P07 afirma que costuma “ver vídeos para descontrair na concentração” e P08 complementa ressaltando que utiliza como “[...] lazer, sair um pouco do mundo da pressão esportiva”. Ainda são destacados trechos como o de P12, informando que os recursos “Ajudam em parte na parte de diminuir o stress e proporcionar um lazer diferente”, além de P16 que cita que isso proporciona “[...] descontração e confiança”.

É interessante ressaltar a importância de momentos de lazer e entretenimento, justamente para tentar amenizar possíveis sentimentos de pressão, níveis aumentados de ansiedade, cobrança excessiva podendo gerar tensão muscular e distúrbios de sono, prejudicando diretamente o rendimento do atleta. Nos momentos de reclusão esportiva, o entretenimento pode ser uma ferramenta auxiliar ao atleta, ajudando de forma positiva caso seja orientado e realizado de forma adequada. Weinberg e Gould (2017) chamam atenção para o fato do lazer ser considerado como ferramenta importante, mas sem deixar o atleta perder o foco, atenção e concentração, sabendo distinguir os diversos momentos pelos quais o esporte faz o atleta passar.

Ainda foi criada uma categoria em que o participante coloca que sente motivação ao se espelhar em outros atletas, fato que ocorre devido a visualização do perfil desses “exemplos” no Instagram, como pode ser visto no discurso de P09 “Vejo o Instagram por exemplo como um grande incentivador, já que sigo diversos atletas consideravelmente realizados e suas postagens que me trazem e remetem um espelho.”. É comum que as figuras públicas, os atletas de alto rendimento, sejam espelhos para os demais (MACHADO; GOMES, 2011), por isso, os mesmos possuem uma grande responsabilidade no conteúdo que disseminam nas redes sociais virtuais, por exemplo, pois podem influenciar diretamente em atitudes e comportamentos de outros indivíduos. É, de maneira básica e superficial, a questão da modelagem social, isto é, um indivíduo segue um comportamento que foi aprendido ou visto.

Também foi citada uma categoria em que foi destacado o fato de que os recursos tecnológicos auxiliaram no processo do desenvolvimento do esporte, considerando que as modalidades ficaram mais justas, por exemplo. É o que pode ser observado no discurso de P31, alegando que “[...] no esporte acho que ajudou a ser mais justo, desenvolver as modalidades.”. Isso pode ter relação com as ferramentas tecnológicas utilizadas para auxiliarem os árbitros, por exemplo, ou pode ser referente ao desenvolvimento de melhores índices (quebra de recordes), feitos históricos, melhor preparação dos atletas devido ao acesso a outras informações, dentre outros motivos.

Por fim, também houve a categoria em que foi relatado que era indiferente ter os recursos tecnológicos, pois segundo P24, no esporte universitário as coisas são diferentes do esporte de alto rendimento, por exemplo, o que faz surgir essa indiferença. Assim o participante cita que “[...] no universitário acho que não muda muita coisa não”. Essa diferença entre o esporte universitário e de alto rendimento é notória, principalmente em questão de apoio, cobranças, níveis das equipes e outros fatores. No entanto, é preciso estar atento ao fato de que desde a iniciação esportiva, passando pelo esporte amador, universitário e de categorias de base, todos buscam alguma semelhança com o de alto rendimento, tido como espelho, como já citado por Machado e Gomes (2011).

Assim, de alguma forma os recursos tecnológicos causaram certas alterações ao esporte universitário, talvez não com a mesma intensidade e notoriedade comparada ao esporte de alto rendimento, mas alterações surgiram, como é o caso de utilização de fotos para divulgação de grandes competições universitárias, aplicativos para o acompanhamento em tempo real desses campeonatos, contendo informações dos atletas, localização de onde ocorrem os jogos nos complexos esportivos, dentre outras.

6.2.3 Pontos Negativos dos Recursos Tecnológicos

Quando questionados acerca dos pontos negativos que os recursos tecnológicos apresentaram ao esporte e ao atleta, mais 8 categorias foram ressaltadas pelos participantes, sendo possível perceber interferências diretas e indiretas que podem acarretar em menores rendimentos devido aos fatores

citados. Foi considerado por grande parte da amostra (24,4%) que o principal ponto negativo é relacionado com a potencialização da exposição e da vulnerabilidade dos atletas no meio digital, além da criação de fake News e disseminação de informações falsas (19,5%). Também foi ressaltada a questão de gerarem alterações emocionais negativas (14,6%). Complementando essas informações, os participantes também citaram a dependência digital como aspecto negativo (12,2%), a perda de foco (9,8%), a intenção de outros usuários gerarem danos aos atletas (7,3%) e a utilização inadequada de forma geral (2,4%). Ainda foi notado, que 9,8% sugeriram a não existência de pontos negativos diante dos recursos virtuais.

Essa indagação demonstra o outro lado possibilitado pelo mundo digital, ou seja, como a má utilização dos recursos disponíveis pode acarretar em danos aos esportistas nos mais diversos cenários (alto rendimento, universitário ou amador). Desta forma, pensando na exposição e na vulnerabilidade que foi citada, pode-se visualizar os trechos a seguir:

P01 - Exposição do seu cotidiano, maior vulnerabilidade para críticas [...].

P06 - Muita exposição, precisa responder muita gente ou ignorar o pessoal. É bem chata essa questão de estar sendo vigiado a todo momento, podendo ser alvo de polêmicas [...].

P10 - Ficamos muito exposto em nossas vidas pessoais e exposto a maldade.

P24 - A exposição que as pessoas se colocam e comparar com outras pessoas, isso é ruim. O esporte universitário não sofre muito, acredito eu. O de alto rendimento deve ter consequências maiores por conta da exposição da figura do atleta.

P25 - [...] muitas pessoas se expondo demais e mentindo na rede social [...].

P31 - Os jovens se expondo bastante [...] talvez a exposição dos atletas mais conhecidos.

Por meio desses discursos é possível verificar a preocupação que os atletas admitem possuir com a questão da exposição e da vulnerabilidade no ciberespaço, apresentando até o sentimento de estar sendo vigiado a todo o momento. Deste modo, contrariando os pontos citados como positivos na questão anterior, pode-se notar que nem sempre é mostrado um lado humano do atleta, além da possibilidade da aproximação entre usuários (atleta-torcedor, atleta-atleta, atleta-espectador, por exemplo) não ser necessariamente

benéfica, podendo existir cobrança, maior pressão ao esportista, críticas e ofensas, dentre outros fatores que podem acarretar em qualquer tipo de dano.

Pensando no que já foi citado por Keen (2012), no meio digital os indivíduos acabam realizando a autoexposição, o que pode não ser benéfico, como já indicado nas obras de Alcântara (2013), Bagni (2016), Morão (2017) e Rebutini et al. (2011), relacionando a exposição demasiada com potencialização da vulnerabilidade, inclusive podendo ser proporcionada pela busca de satisfação pessoal ou falsa sensação de fama e poder, visando aumentar o número de seguidores/fãs em uma rede, além de possível repercussão acerca do conteúdo postado (texto, foto, vídeo e afins). Muitas vezes, esse fenômeno ocorre em indivíduos da geração atual, pois são imediatistas, altamente tecnológicos e conectados ao meio digital.

O fato descrito acima nem sempre é limitado ao desejo de ser “valorizado” ou “reconhecido” no mundo virtual, mas também pelas possíveis recompensas que surgem a partir de números elevados de seguidores, como afirmam Mariano et al. (2017) ao relatarem que os usuários conseguem contratos, patrocínios e outras regalias diante dos números que possuem (seguidores, curtidas, comentários) e da divulgação que fazem em seus perfis gerando impacto no cenário virtual.

Também é interessante expor os relatos dos atletas sobre a criação de fake News e veiculação de informações falsas, sendo que os universitários e amadores demonstram certa preocupação com os *digital influencers* repassando conteúdo que não possuem domínio, como pode ser visto a seguir:

P21 - Muito movimentos realizados sem supervisão e de maneira inadequada.

P17 - Blogueiros sem formação profissional acadêmica postando falsas formas ou incorretas formas de exercícios, alimentação etc.

P23 - A realização de práticas sem o devido cuidado, sem o conhecimento adequado ou sem a orientação adequada.

Assim, é visível que os atletas mencionados acima possuem um ponto de vista similar ao apontado por Gomes e Gomes (2017), fazendo referência ao potencial existente dos influenciadores digitais causarem impactos na sociedade, seja por meio de alterações ou replicações/reproduções de seus atos, comportamentos, rotinas, pensamentos, disseminação de notícias falsas

e, até mesmo, orientações realizadas de forma equivocada, podendo acarretar em prejuízos aos usuários que seguem tal indivíduo.

Já os atletas de alto rendimento apresentam maior preocupação com o fato de os jornalistas estarem nas redes buscando polêmicas, sendo que os mesmos podem distorcer o que é dito por eles, repercutindo de maneira equivocada, como cita P06 no trecho em que afirma “[...] parece que estão buscando polêmica o tempo todo criando casos, distorcendo o que a gente fala.”.

De acordo com Nöelleke, Grimmer e Horky (2017), os jornalistas podem fazer parte do universo das redes sociais virtuais e apps. de comunicação instantânea, seguindo os perfis daqueles usuários que possuem interesse para que coletem informações que sejam relevantes, ou mesmo busquem furos de reportagem. Nesse aspecto, os mesmos autores colocam que uma notícia falsa pode ser desmentida pelo próprio atleta, caso o mesmo tenha conhecimento do que está sendo veiculado. Vale ressaltar que alguns indivíduos divulgam fake News para serem seguidos e gerarem repercussão na rede, ampliando a visibilidade de seu perfil, mesmo que isso seja realizado de forma inadequada.

Com relação à categoria de alterações emocionais negativas, os indivíduos afirmaram que passam por questões de ansiedade, tensão, cobrança, ameaças, falsa sensação de bem-estar e, foi relatado também por P22 “Falsa percepção de que temos que ter um corpo perfeito.”. Este trecho é relevante, pois mostra como o mundo digital explora o corpo e o expõe como objeto em alguns cenários, amplificando as questões de corpo perfeito e corpo belo, bem como a busca por algo padronizado como o ideal, podendo acarretar em diversas questões para os usuários (distúrbios alimentares e de imagem, tristeza, culpa e, em casos mais extremos, outros fatores emocionais que podem iniciar um processo de depressão).

Neste ponto abordado anteriormente é possível ser citada, novamente, a reportagem de Coronato (2021) alegando que a utilização de filtros pode parecer inofensiva, mas com a evolução e intensificação dos mesmos, passou a fazer com que os usuários buscassem apresentar características estéticas que não possuíssem, somente pelo fato de buscarem corpos “ideais”, aproximando dos padrões definidos como belo pela sociedade atual. Fora isso, distúrbios e transtornos como vigorexia, anorexia, bulimia e outros, podem ser

indiretamente ainda mais provocados devido aos usuários não enxergarem como realmente estão, nunca estando satisfeitos com os resultados obtidos, procurando cada vez mais possuírem “melhorias estéticas” na visão dos mesmos, tentando aproximação com os corpos que consideram como belos ou ideais.

A dependência digital também foi uma categoria de destaque nos dados observados, sendo que apenas atletas amadores citaram este fenômeno como algo negativo. Alcântara (2013), Eisenstein (2013) e Keen (2012) abordam essa temática, visto que os usuários estão cada vez mais dependentes da Internet, sentindo necessidade de estarem conectados a todo o momento. Algumas doenças e distúrbios surgiram e foram provenientes dessa dependência, como a síndrome do toque fantasma, nomofobia, efeito Google, náusea digital, dentre outros que são citados por Eisenstein (2013) e Hilton (2014). É interessante notar que os participantes entendem que essa é uma questão que vem sendo frequente na rotina desses indivíduos. A seguir, os trechos apresentados pelos esportistas abordam alguns desses pontos negativos:

P01 - [...] a dependência de estar conectado e tudo depender dessa rede.

P05 - Muita perda de tempo em equipamentos eletrônicos.

P14 - Vício em teclar e deixar de descansar a cabeça.

P18 - Ela pode as vezes tomar o lugar do esporte no cotidiano das pessoas.

Essas questões trazem à tona o que os indivíduos passam atualmente, visto que os usuários utilizam cada vez mais a tecnologia e seus recursos, mas quando há um descontrole sobre as ações, sobre o tempo de permanência diária nesses artefatos tecnológicos ou mesmo, quando eles passam a substituir atividades e compromissos que os atletas poderiam ter, apenas para que fiquem conectados, passa a ser um fator de extrema preocupação e que as comissões técnicas devem ter atenção, realizando intervenções caso seja necessário.

O fator “perda de foco” foi ressaltado pelos atletas e, indiretamente, está atrelado ao fenômeno citado anteriormente (dependência digital), pois os esportistas entendem que os atletas passam maiores períodos conectados e

levando em conta o que é dito sobre eles. De acordo com o P12 o atleta apresenta “Menos foco em atividades. Treino por exemplo.”, enquanto P13 cita que as redes sociais virtuais podem “Tirar o foco do atleta.”. Essas falas ainda são complementadas por P16 que afirma que isso pode gerar descomprometimento.

Deste modo, é evidente que a falta de responsabilidade e as alterações nos níveis de foco, prejudicam o desempenho esportivo dos atletas, seja em treinamentos ou em competições. Morão et al. (2017) realizaram uma pesquisa em que encontraram que 38% dos atletas de categorias de base e universitários alegam que os recursos tecnológicos interferem negativamente na preparação dos mesmos, gerando queda de desempenho por conta de alterações em níveis de atenção, foco e concentração, corroborando com os achados deste trabalho.

Os atletas também relataram a possibilidade de usuários estarem no mundo virtual com o intuito de gerar danos aos atletas, sendo que P25 cita questões como a existência de “[...] brigas, comentários mal interpretados, pessoas que usam a rede para criticar os outros.”. Há, novamente, relatos que demonstram a preocupação com os jornalistas que tentam prejudicar os esportistas, como dito por P06 “[...] para o esporte eu penso que é ruim quando os repórteres tentam causar algum dano à imagem do atleta [...]”.

Ainda nessa questão, chama atenção a colocação de uma atleta que alega a potencialização do machismo por meio de comentários no âmbito virtual. A participante, P07 cita que há “Julgamentos de homens com relação ao esporte que pratico, comentários machistas e que me ofendem...”. Esse é um ponto de grande preocupação, pois a sensação de anonimato faz com que alguns agressores se disfarcem na rede por meio de fakes, ou simplesmente utilizem a própria conta por julgarem ser mais poderosos diante da tela de um celular/computador, e sentem que possuem o direito de cometer abusos éticos, ofender, insultar, humilhar, agredir ou abusar de outros (MORÃO, 2017).

Por isso, é preciso que providências maiores sejam tomadas, visando identificar e punir o agressor, pois um ato pode gerar transtornos e alterações emocionais à vítima. Algumas esportistas que já passaram por situações de comentários abusivos, machistas e racistas no ambiente virtual, tornaram públicos os seus sentimentos e como enfrentaram esses momentos de

ofensas, alegando que apresentaram, inclusive, alterações em treinamentos e no rendimento esportivo, prejudicando suas carreiras, além de transtornos em suas vidas pessoais. Dentre as atletas que já passaram por essas situações e expuseram seus casos, podem ser citadas Hope Solo (ex goleira da seleção norte americana de futebol), Jackie Chamoun (esquiadora libanesa), Ingrid Oliveira (atleta brasileira de saltos ornamentais) e Rafaela Silva (judoca brasileira).

Ainda foi verificado que uma parcela ressalta a categoria em que os indivíduos fazem uso inadequado de maneira geral dos recursos existentes na Internet, podendo ser notado no discurso de P27 que existe “Muito amadorismo nas redes.”, sugerindo que a utilização de forma simplista pode ser um empecilho aos usuários. Isto é, novamente é feita uma relação, mesmo que indireta, com a questão da falta de informação ou consciência sobre os perigos e riscos que o ambiente virtual pode apresentar quando utilizado inadequadamente ou de forma amadora.

Por fim, foi colocado por alguns atletas participantes que não há pontos negativos ou malefícios que possam ser originados devido a utilização dos recursos digitais, como informam P20 “Nenhum ponto negativo ao meu ver” e P28 “Não vejo malefícios.”. Essas afirmações demonstram como alguns usuários não são orientados sobre os possíveis lados sombrios que a rede pode possuir ou não possuem conhecimento sobre os diversos crimes digitais que existem e são potencializados a cada ano, como informam os relatórios da SaferNet (2020a). Assim, é preciso que tenham maior senso crítico para entenderem a existência de usuários mal intencionados no ambiente virtual e as consequências que uma ação pode ter, principalmente na sociedade atual, onde ações realizadas no mundo virtual são tão potencializadas ou mais que aquelas realizadas no plano físico.

Portanto, pode ser destacado que diversos recursos tecnológicos são disponibilizados por meio da Internet, é preciso que os indivíduos saibam utilizar cada um deles a seu favor, pois são facilitadores, como colocado por Morão (2017). No entanto, atletas (principalmente de elite) precisam entender que podem ser ainda mais julgados pelas suas atitudes, visto que o acesso ao perfil desse esportista é facilitado, tanto por pessoas conhecidas, quanto desconhecidas. Por isso, é necessário atenção e cuidado aos graus de

vulnerabilidade e exposição, além do conteúdo postado, já que alguns usuários podem agir sem ética e com má intenção, buscando prejudicar o atleta e gerar danos de diversas naturezas à sua imagem, carreira e vida (tanto pessoal, quanto profissional).

6.2.4 (IN)Segurança de Dados Pessoais Disponibilizados na Internet

Neste tópico, foi buscada a verificação acerca dos atletas sentirem segurança ou não ao disponibilizarem seus dados para sites de relacionamentos, criação de contas/perfis em redes sociais virtuais e apps. de comunicação instantânea, cadastro em jogos, dentre as mais diversas ferramentas disponíveis na Internet. As constatações resultaram num total de 4 categorias, sendo que a maior parte se mostra insegura diante de uma situação dessas (48,39%), enquanto outros participantes afirmam que se sentem parcialmente seguros (29,03%). Ainda foi visto que alguns indivíduos demonstram segurança, porém com cautela (16,13%) e, por fim, outros alegam que isso é algo indiferente para eles (6,45%).

A insegurança relatada pela grande maioria da amostra é proveniente de diversas fontes, podendo ser pelo medo da clonagem do cartão de crédito em uma compra, pela possibilidade de ter seu perfil invadido, roubo de dados pessoais, vírus, desconfiança de quem possui acesso aos dados, e outros fatores. Algumas respostas obtidas estão expostas a seguir:

P04 - Tenho medo de usar de forma negativa.

P24 – [...] sempre fico com o pé atrás porque alguém possui acesso. Vai saber se vão invadir minha conta, se tem um vírus que clonará meu cartão, que roubará meus dados, essas coisas.

P06 - Não, porque tudo fica disponível em algum lugar, por mais que possam afirmar que ninguém possui acesso, eu tenho certo medo.

P10 - Não. Procuo não expor tanto minha família e certas coisas que faço no meu dia a dia.

P02 - Não, ninguém sabem que está do outro lado.

P05 - Não, sei que utilizam os dados, porém não me sinto segura.

P13 - Não, não é confiável, medo das pessoas usarem para me prejudicar.

P20 - Não, possíveis fraudes e clonagens.

P21 - Não, não me sinto confortável.

P28 - Sei que sou rastreado pelas empresas em questão, e isto me incomoda.

Já com relação aos indivíduos que disseram que sentem uma segurança parcial diante do ciber mundo, é verificado que os mesmos consideram que depende muito do site e de quais informações são compartilhadas, como mostram os discursos abaixo:

P09 - Depende da ferramenta, expor dados pessoais na rede eu não compactuo e acho incorreto, mas ao realizar uma compra por exemplo é inevitável ..

P16 - Sim e não. Devemos estar atentos ao certificado de segurança do site/rede social.

P18 - Depende da ferramenta e de qual informação está pedindo.

P25 - Depende o site, sim. Existem políticas de privacidade a serem seguidas, então isso dá certa segurança. Mas não é tudo que se deve disponibilizar.

P26 - Parcialmente, não tão seguro, nem tão desprotegido.

P30 - Acho que sim, basta utilizarmos sites confiáveis. Tem a questão de hackers e vírus, mas acho que esses sites mais confiáveis não sofremos muito com isso não.

P31 - Depende do site [...] não dá para sair fornecendo os dados em qualquer rede, ainda mais nas que são menos conhecidas.

Com isso, é possível entender que, de certa forma, esses atletas sentem segurança diante da disponibilização dos dados no contexto virtual, porém, existe certa preocupação relacionada às políticas de privacidade dos sites, o que demonstra receio em compartilhar os dados em locais de hospedagem duvidosa. No entanto, quando a plataforma é renomada ou apresenta certa confiabilidade, os indivíduos não hesitam em disponibilizar os dados solicitados. Vale ressaltar que muitos sites possuem punições severas caso haja vazamento de dados pessoais dos seus usuários, no entanto, nem sempre os indivíduos feridos por uma situação dessa sabem dessas políticas ou preferem não agir devido a toda burocracia de um processo judicial, passando então a encarar o fato sem qualquer tipo de auxílio oficial.

A terceira categoria aqui abordada é bastante similar à anterior, contudo, aqui os indivíduos se colocam como seguros, diferentemente dos participantes da categoria citada acima que afirmam que são parcialmente seguros. A diferença está no fato do indivíduo afirmar sentimento de segurança nesta categoria, mesmo sabendo que deve agir de maneira cautelosa. Assim, os atletas que se enquadram nessa categoria afirmam que sentem segurança, pois possuem domínio da tecnologia ou por saberem os dados que disponibilizam, como pode ser visto abaixo:

P01 - Sinto segurança, mas ao mesmo tempo evito informações mais detalhadas.

P07 - Não ligo muito, acho que dá pra confiar, mas as vezes é preciso termos cabeça pra não clicarmos em vírus ou cairmos em golpes.

P19 - Sim, nunca tive problemas com vazamento de informações, tem que saber apenas onde está pisando.

P23 - Eu tomo as cautelas necessárias e procuro não expor muitas informações.

Como pode ser visto, os discursos se assemelham com aquilo exposto na categoria “parcialmente seguro”, no entanto, os indivíduos realmente se mostram mais seguros que os outros, originando tal categorização.

Por fim, os participantes que citaram que essa situação é indiferente para eles, indicam que isso não interfere na rotina deles, porém, de certa forma possuem discursos que demonstram o mínimo de preocupação, como pode ser visto no relato de P12, afirmando que “Acho indiferente. Apesar de raramente fornecer”.

Com relação a toda essa situação, é interessante que os atletas entendam os riscos que o fornecimento de dados e a disponibilização em sites não confiáveis podem gerar para eles e seus familiares. Todo e qualquer indivíduo deve ser informado acerca das possíveis consequências negativas que um usuário mal intencionado no ciber mundo pode ter, principalmente, quando é pensado em atletas de alto rendimento, vistos como exemplo, pois são figuras públicas e podem ferir a própria imagem, a carreira esportiva e, até mesmo, suas vidas pessoais diante de golpes, fraudes e outras situações possíveis.

Vários atletas já foram expostos na mídia por conta do vazamento de imagem, dados, acesso a sites não confiáveis e outros problemas ocasionados pelos recursos disponíveis na Internet. Geralmente o conteúdo consiste em vídeos de momentos íntimos/sexuais, imagens em que aparecem nus, casos de racismo ou ofensas, agressões e brigas, festas, ingestão de bebidas alcoólicas e/ou drogas ilícitas, dentre outros casos. Por isso, é preciso que exista orientação aos atletas para que saibam como devem se portar diante de tanto artefato tecnológico existente nos dias atuais e quais são as implicações para os mesmos.

6.2.5 Internet Durante a Competição Esportiva

Em outro momento do questionário, foi perguntado se os atletas costumam utilizar os recursos da Internet durante uma competição e com qual finalidade. Foram encontradas 6 categorias que descrevem a opinião dos participantes deste estudo, sendo a que apresentou maior destaque (35%) a categoria que citou utilização com finalidade esportiva. Os atletas que dizem que não fazem uso desses recursos durante a competição foram correspondentes a 17,5% da amostra. Além disso, também foram constatados casos de utilização para postagem de conteúdo (17,5%), interação com outros usuários (15%), distração (12,5%) e fuga do âmbito do esporte (2,5%).

Assim, foi notado que a maior utilização que os atletas fazem durante as competições implica em fins esportivos, seja para própria atualização acerca dos resultados de outros jogos ou para observação do rendimento e das jogadas dos seus adversários (estudar o adversário). Também foi citado que ver vídeos de outros atletas acaba motivando o esportista para a próxima partida e competição.

P02 - Treinamento [...].

P05 - Acompanhar resultados.

P06 - Estudar meus adversários como o clube manda [...].

P07 - Ver vídeos de outros atletas pra me motivar.

P19 - Estudo do adversário e auto desenvolvimento.

P28 - Saber programação e resultados.

P29 - Parciais de resultado.

P30 - [...] busco me concentrar mais na prova e ao mesmo tempo relaxar.

Estes dados são importantes por ressaltarem como as tecnologias podem ser utilizadas com finalidades positivas ao âmbito do esporte. Alguns goleiros de futebol já relataram que estudam batedores de pênaltis adversários por meio de vídeos que são passados pelas comissões técnicas antes de partidas em que enfrentam tais batedores (DIÁRIO DO LITORAL, 2014; LUCENA; FERRI, 2016; NUNES, 2016; VENANCIO, 2016). Também vale ressaltar que alguns técnicos utilizam vídeos de adversários e dos próprios treinamentos para apontar estratégias para as partidas, possíveis falhas e correções, dentre outras alternativas utilizadas no momento de preleção, por exemplo.

Outro ponto interessante é que existe a possibilidade dos atletas treinarem a distância com seus preparadores físicos, como ocorreu durante a pandemia vivida em 2020 por conta do novo coronavírus (JULIANELLI, 2020). Essas ferramentas foram utilizadas por diversos profissionais da área da saúde buscando auxiliar os treinamentos em momento de isolamento social, minimizando algumas perdas geradas pela inatividade física. É evidente que esses treinamentos e acompanhamentos não precisam ser utilizados, necessariamente, em períodos de isolamento, pois é uma alternativa a qualquer tipo de imprevisto que venha a impossibilitar o contato entre atleta e treinador.

Ainda nessa questão, os indivíduos que alegaram a não utilização do uso de recursos tecnológicos durante as competições, não justificaram o motivo pelo qual não usam, sendo diretos em suas respostas, como visto com P03 “Não utilizo”, ou no discurso de P08, dizendo “Não utilizo durante”, ou ainda o de P12 “Não utilizo durante”. Vale ressaltar que muito se discute acerca da utilização ou não dos aparatos tecnológicos durante a concentração esportiva e/ou competição, o tempo e o horário a ser utilizado, dentre outras normas a serem determinadas por cada equipe.

Em estudo realizado por Morão et al. (2017), foi encontrado que alguns atletas universitários e de categorias de base (média de idade de 20,63 anos \pm 2,35), consideram que a restrição ao uso das redes sociais virtuais no ambiente de reclusão esportiva, por exemplo, seria prejudicial, causando efeito negativo já que os atletas desenvolveriam sentimento de solidão, isolamento. Por outro lado, neste mesmo estudo, grande parte afirma ser indiferente quanto ao uso nos momentos de concentração esportiva, enquanto outros esportistas relatam que seria positivo caso houvesse proibição da utilização desses recursos, concordando com essa atitude, caso fosse uma determinação da comissão técnica.

Também foi constatado o fato das redes serem utilizadas com o intuito de interagir com outros usuários, sendo que as figuras envolvidas nesse cenário passam a ser as mais variadas, como familiares, torcedores e os próprios companheiros de equipe.

- P04 - Comunicar com a equipe.
- P06 - [...] comunicar com minha família e torcedores [...].
- P09 - Me comunicar com a família [...].
- P31 - Conversar com pessoas que estão longe.

Esses relatos são interessantes por demonstrarem que o mundo virtual pode aproximar as pessoas, como já dito anteriormente. No entanto, é preciso ter cuidado com o grau de interação e contato que os atletas apresentam com os torcedores, sendo preciso que sejam instruídos a saberem enfrentar as mais diversas situações que possam ocorrer, visto que no espaço virtual o usuário passa a estar mais suscetível a críticas, principalmente, provenientes de outros torcedores (da própria equipe ou adversários), podendo gerar danos emocionais, envolvimento em polêmicas e brigas, dentre outras situações. Mesmo o contato com os familiares deve ser cauteloso, evitando alterações que possam ser negativas e que maximizem os níveis de cobrança e pressão sobre o atleta.

Para ilustrar como a interação pode ser negativa e gerar prejuízos em relações torcedores-atletas, por exemplo, é possível citar o antigo caso da judoca Rafaela Silva que, após perder uma luta nos Jogos Olímpicos de Londres 2012, foi criticada por inúmeros torcedores na Internet e devolveu as críticas, em uma relação de troca de ofensas e ataques entre os envolvidos (GZH, 2012). Outra situação famosa foi a briga entre o futebolista Valdivia e o apresentador Tiago Leifert, em que o atleta xingou o apresentador após o que foi considerado uma “brincadeira de mal gosto” (CARNETI, 2014). Outros inúmeros casos que foram divulgados pelas mídias podem ser citados, como os apresentadores de um canal esportivo que brigaram e ofenderam torcedores de uma equipe futebolística em suas redes sociais virtuais, atletas criticados por jogadores de um *fantasy game* (jogo eletrônico) devido às baixas pontuações, esposas e filhos criticados pelo rendimento esportivo de seus pais que são atletas, dentre outras situações. Vários casos podem ser encontrados em uma simples busca nas plataformas de pesquisa, envolvendo atletas, torcedores, rivais, familiares e outros.

Os indivíduos também afirmaram a utilização para distração, sendo uma válvula de escape para que não fiquem pensando única e exclusivamente na competição, na prova, na partida, sendo considerado pelos próprios atletas

como algo benéfico, inclusive como forma de descontrair e relaxar (fato também observado nas indagações sobre a finalidade da utilização e os pontos positivos dos recursos tecnológicos, ambas já abordadas anteriormente). Vale ressaltar que as formas de cada um buscar essa distração acabam sendo distintas (jogos, vídeos, músicas, séries e notícias, por exemplo).

P01 - Para distrair e não ficar pensando apenas na competição e acabar ficando muito ansioso.

P06 - [...] diversão assistindo vídeos ou jogando com meus companheiros.

P09 - [...] distrair assistindo uma série, e acompanho muita notícia em tempo real.

P15 - Ouvir música.

P16 - Descontrair e relaxar.

Ainda nesse questionamento, diversos atletas relataram a utilização como forma de postar conteúdo, algo que possui relação com a questão de visibilidade e autopromoção, também já discutidas aqui anteriormente. Os esportistas alegam que buscam divulgar os resultados e suas performances ou fotos e vídeos promovendo a própria imagem ou da equipe. Chama a atenção a fala de P24, pois afirma que costuma postar conteúdo apenas se sua equipe sai vitoriosa, mas quando perdem procura incentivar/motivar as outras com suas postagens.

P13 - Postar sobre o jogo.

P15 - postar no Instagram.

P20 - Divulgação.

P24 - Postar coisas após os jogos, mas geralmente se ganhamos. Se perder, fico desanimada e tento postar algo que também motive meu time, mesmo que seja algo superficial.

P25 - Postar fotos e vídeos.

P26 - [...] Compartilhar um pouco mais do meu mundo ao meu círculo social virtual.

P31 - [...] e postar um pouco da rotina do time (viagem, brincadeiras, resultado).

Por fim, foi notada também a categoria sobre a busca pela fuga do âmbito esportivo, o que também acaba sendo comum ao cenário do esporte para amenizar a pressão que o atleta possui e minimizar níveis de ansiedade, por exemplo. Deste modo, P27 cita que tenta utilizar os recursos tecnológicos para “desconectar e diminuir o estresse da competição”. Tal fato passa a ser interessante caso o atleta esteja preocupado excessivamente com a

competição pela qual irá passar, podendo gerar elevada ansiedade, níveis de ativação, distúrbios relacionados ao sono, perda de foco e demais fatores que possam acarretar na queda de rendimento e alterações emocionais negativas ao indivíduo.

Portanto, é evidente que as comissões técnicas precisam conhecer seus atletas para que tenham consciência acerca de como as redes sociais virtuais podem ser utilizadas de forma positiva no cenário esportivo, seja num momento prévio à competição, posterior a ela ou, até mesmo, durante o evento. Assim, em ambientes como alojamentos, locais de reclusão esportiva, transporte até o local de competição, vestiário ou qualquer outro momento, passam a ser meios em que os próprios esportistas saibam tirar proveito dos recursos que possuem acesso, minimizando situações que possam implicar em qualquer tipo de aspecto negativo ao atleta.

Para isso, deve ser realizado um trabalho prévio de conhecimento de cada esportista, visando que sejam orientados coletivamente e individualmente de acordo com suas características, assim, um atleta pode utilizar as redes para interação, enquanto outro atleta da mesma equipe, prefere ouvir música, ver vídeos, jogar, ambos com o intuito de gerar benefícios a eles, seja devido a distração, fuga do âmbito do esporte, minimização da pressão, busca por apoio social, aumento dos níveis de concentração, foco e atenção, dentre outros fatores variados que já foram citados aqui neste mesmo tópico.

6.2.6 Enfrentamento Após Veiculação de Notícia

Foi indagado como os participantes enfrentariam uma notícia veiculada na mídia (digital e tradicional) em que eles próprios fossem o assunto. Não foi informada se a notícia seria positiva ou negativa, deixando os atletas imaginarem o que desejassem. Sendo assim, foram encontradas 5 categorias nas respostas dos participantes. A categoria de maior destaque implica no fato de “depender da situação” (35,29%), na qual os indivíduos sugerem que varia a maneira de comportamento de acordo com a notícia. Além disso, foram notadas também a categoria na qual os atletas afirmam que “enfrentam positivamente” essa situação (26,47%), seguida por outros participantes que não imaginam por nunca terem passado por isso (17,65%). Também foi

possível a criação da categoria de atletas que se dizem “indiferentes” com o fato (14,71%) e os que afirmam que “não gostam” da situação, sendo algo negativo para eles (5,88%).

Considerando a categoria que apresenta maior porcentagem, foi possível notar que os atletas avaliam a situação como constrangedora e potencial desestabilizadora emocional caso seja algum ruim, enquanto outros ainda afirmam banalizar essas situações quando se tratam de críticas, enfrentando como algo normal ou brincadeira. Por outro lado, citam que se a notícia for boa pode ajudar em níveis de motivação, confiança e felicidade.

P01 - Iria acompanhar a situação e em caso de crítica, não ficaria dando muita importância para a situação e evitaria ficar acompanhando o tempo todo.

P04 - Dependendo da notícia lido na boa, como brincadeira, mas se for algo ruim ou que me deixe constrangida acho que eu não conseguiria lidar bem, ia querer ir afundo até descobrir quem postou e porquê.

P06 - Se a notícia for boa eu gosto, me sinto mais confiante para o próximo jogo, entro com uma confiança maior. Só que se falarem mal de mim, eu fico bravo e triste ao mesmo tempo, aí fico ansioso para a partida e com medo de errar e ser julgado de novo.

P09 - Depende da notícia, elas podem trazer boas e más sensações.

P16 - Depende da informação, se for positiva, naturalmente será legal, se negativa, melhor não olhar.

P24 - Se for boa, fico animada, motivada. Mas se for ruim, acho que me desestruturaria emocionalmente, ficaria pensando muito naquilo.

P26 - Se positiva, me sinto feliz. Se negativa, constrangido!

P30 - Depende do que está escrito, do que é falado. Mas não acontece muito no esporte universitário não.

Por isso, é preciso que os atletas saibam o que absorver de bom e de ruim diante das notícias, tenham equilíbrio emocional e capacidade de enfrentamento de problemas para lidar com eventuais críticas provenientes do ciber mundo. Essa orientação aos atletas pode ser passada pela comissão técnica, psicólogo do esporte ou outro profissional contratado para essa finalidade, buscando menores empecilhos gerados por situações que ocorrem no âmbito virtual.

Assim, diante de melhores/maiores orientações e direcionamentos sobre o uso das redes sociais virtuais e apps. de comunicação instantânea, a chance dos usuários apresentarem riscos devido ao uso inadequado do mundo virtual acaba sendo minimizada, bem como a exposição e vulnerabilidade dos mesmos. Portanto, o usuário passa a desenvolver maior autonomia e

consciência sobre o uso da tecnologia e, conseqüentemente, busca tirar proveito do meio digital (ALCÂNTARA, 2013).

A segunda categoria destacada demonstra que os atletas buscam enfrentar positivamente essa situação, apresentando relatos de motivação devido ao que vem sendo falado na mídia, independente se for algo visto como bom ou ruim. Também é ressaltada a questão da visibilidade, já que o atleta, mesmo sendo “mal falado”, está na mídia. É possível ver esses relatos por meio dos trechos destacados adiante:

P07 - Gosto bastante porque estou na mídia. Se falarem mal eu dou a volta por cima e mostro meu valor, meu potencial. Se falarem bem, me sinto orgulhosa.

P12 - Acho que acabaria gostando.

P25 - Eu gosto, me sinto importante. Se for uma notícia boa, faço brincadeiras com meus amigos, me motiva a continuar treinando. Se for uma notícia ruim, eu tento me sentir mais motivado, refletir sobre o que disseram e se fizer sentido, tento melhorar naquilo para "responder" ao que disseram.

P27 - Dependendo do conteúdo pode ser uma coisa boa para divulgar meu trabalho, então reagiria bem.

P28 - De forma tranquila, desde que seja verdadeira.

Assim, é nítido que alguns atletas conseguem encarar críticas “ruins” ou mesmo notícias “boas” como fator determinante para a motivação em busca de melhores rendimentos, performance, aperfeiçoamento profissional, enquanto outros ignoram o que está sendo dito, mas gostam do fato de serem citados pela imprensa, gerando certa satisfação.

Com relação a porcentagem de atletas que nunca passou por isso, os indivíduos foram diretos em suas declarações, como P18 citou “Nunca passei por tal situação”, somado ao P23 que diz “Nunca vivi tal experiência”. Outros subentenderam que era apenas para tratar de casos negativos, alegando que “Nunca ocorreu de forma negativa.” como disse P15, ou mesmo o relato de P11 dizendo que “[...] negativos nunca tive nenhum caso.”. A declaração de P31 chama atenção, pois faz uma crítica, de forma paralela, a falta de apoio ao esporte universitário, alegando que “Nunca aconteceu. No universitário isso acaba sendo mais difícil de ocorrer, o apoio é bem menor ou inexistente.”.

Pensando a respeito dos atletas que relataram que são indiferentes diante dessa situação, é perceptível que julgam as atitudes como normais diante do cenário do esporte, como afirmam P13 “Normal” e P17 “Imparcial”,

enquanto outros deixam seus assessores cuidarem do assunto, como é o caso de P10 “Deixo a assessoria cuidar disso”, além de esportistas alegarem que buscam identificar a fidedignidade da questão, mas agem com naturalidade mesmo assim, como informa P03 “Com normalidade. Procuco condensar o quanto a notícia é fidedigna”.

Esses dados são interessantes por demonstrarem que os atletas em questão, parecem ter consciência acerca do que deve ser feito como forma de enfrentamento, podendo demonstrar até certa dessensibilização (MARTIN, 2001) relacionada à interferência da mídia em suas atuações/carreiras esportivas, o que tende a acarretar menores alterações emocionais e, conseqüentemente, desempenhos com menos influências danosas.

Finalizando essa questão, os atletas também se enquadraram na categoria de que não gostam dessa situação, encarando isso de forma negativa. Os relatos demonstram que não gostam de estarem em evidência, seja de forma boa ou ruim. Assim, P08 informa que “Não me sinto muito confortável com a exposição”, além de P21 afirmar que “Não gosto muito”. Esses dados são importantes, pois caso o atleta seja muito citado pela mídia, pode apresentar alterações em aspectos emocionais, desestabilidade e menores níveis de desempenho esportivo, encarando o elemento como fator estressor.

Ainda é ressaltado que P21 deve apresentar menor visibilidade diante da mídia, já que é atleta amador. No entanto, P08 que alega não estar em uma posição confortável quando é exposto, é um atleta de alto rendimento, isto é, a tendência de aparecer na mídia ou ser citado pela mesma, é grande. Por isso, é essencial que seja trabalhada essa questão com o atleta, assim, esse possível fator potencializador de estresse passa a ser minimizado por meio de estratégias de intervenção como a dessensibilização, já citada anteriormente, a criticidade (saber filtrar o que deve ser considerado), desenvolvimento de autonomia nas redes e autoconfiança, além de enfrentamento de problemas e, até mesmo, o *media training* (profissionais que orientam os atletas acerca do modo que devem ser portar diante da imprensa, mídia digital e tradicional, repórteres, postagens, entrevistas e outros aspectos similares a esses citados).

6.2.7 (DES)Vantagem dos Avanços Tecnológicos Para Atletas e Para o Cenário Esportivo em Geral

Os atletas também foram indagados sobre a questão das evoluções tecnológicas contribuírem ou gerarem desvantagens aos próprios esportistas e ao contexto esportivo como um todo. Foram criadas 2 categorias para subdivisão englobando os relatos dos atletas, sendo que a maioria dos indivíduos enxerga que os avanços tecnológicos foram vantajosos (93,33%) e os outros colocam como desvantajosos (6,67%).

Para aqueles que citam que os recursos tecnológicos foram vantajosos, diversos são os motivos dessa constatação, reforçando questões como a visibilidade e promoção do esporte e do atleta, melhora na performance e nos movimentos, interação com demais indivíduos, possibilidade de estudar o adversário, entretenimento e divulgação por meio da transmissão de eventos esportivos. Alguns trechos são expostos a seguir para demonstrar essas questões:

P01 - [...] acredito ser mais vantajoso, pois houve a oportunidade de transmissão em tempo real dos eventos. Isso no cenário do esporte de rendimento, que movimenta e move grandes massas, influenciando as pessoas que assistem.

P03 - Acho que quanto a exposição deve ser considerado vantajoso. Há uma divulgação mais rápida de resultados. A internet também expõe novos métodos de treinamento [...]

P04 - Vantajosos em sua maioria, por visibilidade tanto do atleta quanto do esporte

P06 - [...] Acho que a maioria é boa, aproxima a gente da família, dos torcedores, mas o atleta precisa ter cuidado com o que lê, como encara as situações para não entrar em parafuso, para não ser prejudicado pelas coisas ruins que lê. Gente ruim sempre vai existir em todo lugar.

P07 - Vantajosos porque trouxeram muitos benefícios. Posso ver várias coisas, comunicar, estudar outra equipe, ler, ouvir música, tudo.

P11 - No meu esporte só para treinar ajuda bastante. Você consegue acompanhar sua evolução.

P13 - Sim, ajudam a divulgar bastante.

P14 - Acredito que positivo, por poder ser visualizado os movimentos após um teste biomecânica.

P15 - Vantajosos pois aproxima o atleta do público.

P17 - Vantajoso, pois com a evolução de alguns equipamentos podemos ajudar e analisar melhor a biomecânica das funções do atleta.

P19 - Vantajosas, porque você pode aprender, entrar em contato com seu coach de qualquer lugar.

P21 - Vantajosos, mas estão sendo utilizadas de maneira inadequada

P22 - Foi vantajoso para o processo de treinamento.

P23 - A tecnologia sempre ajuda. Só é necessário que seja utilizada da maneira correta e nesse aspecto ainda é preciso avançar.

P24 - Acho que foram vantajosos, mas o ser humano está utilizando a internet como um todo para o mal, para ofender os outros, para se promover de um jeito, mas tentar sempre criticar o outro. As coisas positivas, geralmente parecem falsas, superficiais.

P25 - Vantajosos porque conseguem se promover, interagir, basta utilizar da maneira correta. Alguns ficam muito ligados a comentários de crítica, só enxergam o lado ruim e acabam perdendo a cabeça. Mas se o atleta souber usar, com certeza será muito bem-vinda para ele.

P26 - Vantajosos, pois levam um pouco mais de acertabilidade em momento acirrados, em que os humanos não são capazes de julgar. Ex: vídeo-chechagem.

P28 - Vantajosos, para maior refinamento de ações técnicas específicas a cada modalidade.

P30 - Vantajosos. É difícil pensar que a tecnologia possa prejudicar alguém ou algum esporte. Acho que temos mais divulgação e até conseguimos mais patrocínios.

P31 - Vantajosos, muitas evoluções tecnológicas ajudaram os esportes a se desenvolverem mais. Acho que os atletas de alto rendimento podem mostrar seu trabalho nas redes sociais para se promoverem também.

É interessante que em grande parte dos discursos os participantes apresentam preocupação com o modo como as pessoas utilizam as redes digitais nos dias de hoje, julgando que são as ações que possuem no ciber mundo que geram os possíveis pontos negativos aos usuários. Além disso, passa a ser ainda mais evidente o fato da contribuição dos recursos tecnológicos para com o esporte de maneira geral.

É visto que alguns atletas ainda se remetem a tecnologia utilizada como auxiliar aos árbitros, podendo proporcionar maior justiça ao esporte (como citado por P26, quando comenta sobre o que ele chama de “vídeo-chechagem”). Também é citado que os esportes apresentam maior divulgação e, até mesmo, desenvolvimento diante da divulgação realizada por meio dos recursos tecnológicos (redes sociais virtuais e apps. de comunicação instantânea), além do fato dos atletas divulgarem seus feitos, perfis, resultados e possibilitarem maiores acessos aos seus trabalhos, o que pode alavancar seus próprios nomes e suas carreiras, além de atrair patrocinadores.

Além disso, é ressaltado pelos esportistas a questão de contribuir com a melhora técnica dos próprios atletas, o que pode ser entendido e relacionado com a estratégia de visualização, em que o atleta e o treinador podem olhar o gesto motor (por vídeos, por exemplo), identificar possíveis falhas e trabalhar para que seja aperfeiçoado, gerando melhora técnica e, conseqüentemente, no

rendimento (WEINBERG; GOULD, 2017). A partir daí, é interessante que a comissão pode trabalhar o atleta, também, com o treinamento mental, aliando essas duas estratégias (visualização e treinamento mental), buscando com que o mesmo imagine que esteja realizando o movimento da forma ideal, corrigindo o gesto que pode estar errado, para a ação correta, acarretando em possíveis melhoras técnicas/motoras e de desempenho, além de possibilitar a automatização dos movimentos.

Pensando sobre o restante dos indivíduos, foi constatada a categoria alegando que os avanços foram desvantajosos ao esporte e aos próprios atletas, considerando que algumas pessoas utilizam as redes para divulgar métodos que nem sempre possuem eficácia comprovada, além de interpretarem erroneamente esses métodos. É o que alega P03, por exemplo, dizendo que “[...] nesse aspecto deve-se ser cauteloso. Há muito método sem resultado garantido e muita interpretação errada de alguns métodos.”. Esta situação pode demonstrar que realmente o âmbito virtual possui indivíduos buscando apenas fama e promoção da própria imagem, mesmo que isso venha a prejudicar outros usuários, vivenciar um personagem diante das redes virtuais ou, até mesmo, veicular informações falsas aos demais indivíduos.

Vale ressaltar que é preciso que os atletas apresentem criticidade para que consigam julgar se o conteúdo que está postando ou visualizando é pertinente para o que ele deseja, adequado, se é benéfico ou se pode gerar danos a sua figura profissional, lesões, polêmicas, desavenças ou qualquer tipo de transtorno que possa implicar em aspectos negativos para sua vida, inclusive pessoal.

6.2.8 Utilização de Recursos Tecnológicos na Preparação Esportiva

Quando o questionamento foi direcionado para a utilização de recursos tecnológicos como auxiliares para a preparação esportiva dos atletas, foram criadas apenas duas categorias. Desta forma, foi constatado que 83,87% relatam que já fizeram utilização de aparatos tecnológicos para auxílio na preparação, enquanto 16,13% alegaram que nunca usaram tais recursos visando a preparação como finalidade.

Dos indivíduos que não utilizam a tecnologia como forma de preparação, foi possível entender que parte deles julga que isso ocorre por falta de estrutura da equipe, enquanto outra parcela da amostra sugere que seria interessante, mas talvez não utilizem pela comissão técnica não entender como algo essencial ou ter conhecimento sobre a utilização desses recursos tecnológicos e, por fim, mais uma parcela ainda sugere que não é interessante o uso como parte da preparação.

O que chama atenção é que os atletas universitários, ou seja, talvez aqueles que recebam menor apoio com relação ao cenário esportivo em território nacional, demonstram interesse na utilização da tecnologia como recurso auxiliar à preparação, como visto no relato de P23 quando afirma que “Poderá ser um importante aliado para a preparação tanto técnica quanto mental.”. Tal discurso ressalta ainda que o auxílio da tecnologia não fica limitado apenas a questões técnicas, podendo se estender ao treinamento mental, por exemplo, e, somado a isso, pode-se compreender que os treinamentos táticos e físicos também podem sofrer influências e ganhos provenientes da preparação por meio dos recursos tecnológicos.

Já a categoria dos atletas de alto rendimento, foi a que demonstrou falta de interesse pelo uso da tecnologia, o que acaba sendo surpreendente, já que a estrutura de equipes profissionais que envolvem esportistas atuantes no alto rendimento, geralmente, é melhor que das demais categorias trabalhadas aqui neste estudo, podendo ser um recurso diferencial na preparação. No entanto, P11 deixa claro que “Não acho interessante.”.

Por fim, os atletas amadores são aqueles que consideram o auxílio dos recursos tecnológicos como interessantes, porém a falta de estrutura de seus times não os deixa utilizar essa estratégia. A constatação de P16 evidencia claramente este ponto, pois ao ser indagado se utiliza a tecnologia na preparação, responde que “Não, por falta de estrutura. Mas seria muito interessante poder prever situações do jogo.”.

Entretanto, é fato que os recursos tecnológicos podem corroborar de formas indiretas ou mesmo mínimas para que um atleta possa ter maior auxílio em sua preparação global, isto implica em trabalhos realizados pela comissão técnica como forma de ajudar o indivíduo a entender movimentos, situações de jogo, realizar treinamentos (fato ocorrido durante a pandemia da covid-19, por

exemplo), dentre outras possibilidades, como já informado sobre a utilização de vídeos pelas comissões técnicas para informar os atletas sobre determinadas ações no jogo, destacar pontos táticos da outra equipe, reforçar estilo de jogo de atletas adversários e outras ações já citadas anteriormente por Julianelli (2020) e Lucena e Ferri (2016).

Geralmente, analistas de desempenho fazem um levantamento de dados por meio da análise de vídeos/filmagens da equipe adversária, passando ao treinador como a outra equipe costuma se comportar diante de distintas situações e qual a postura de cada atleta em quadra, campo ou ringue, por exemplo. Esses dados são trabalhados e passados aos atletas durante preleções e treinamentos para apontar as falhas da outra equipe ou do adversário, os “pontos fracos” e o que deve ser explorado durante uma partida, competição, luta ou qualquer que seja a disputa em questão.

Com isso, vale ressaltar a fala da maior parte dos indivíduos que sugeriram a utilização das tecnologias como forma de auxiliar na preparação global do atleta, sendo que há bastante similaridade na fala de atletas amadores, universitários e de alto rendimento neste aspecto, destacando pontos como o treinamento à distância, estudo dos adversários, treinos durante a pandemia e estudar as próprias jogadas da equipe. Abaixo, seguem alguns relatos dos atletas a respeito da temática.

P02 - Sim, para rever jogadas.

P05 - Sim, olhando vídeos do adversário.

P06 - Sim, a gente sempre usa para estudar o adversário, é muito importante. A gente estudo a movimentação do time, mas também estudamos cada jogador, por onde mais ataca, quem falha na marcação, como o atacante dribla, qual jogada faz mais, essas coisas.

P07 - A gente utiliza mais a análise de vídeo da outra equipe pra saber como jogam, mas só isso.

P09 - Através do YouTube já assisti jogos de adversários para um estudo do comportamento de jogo, tático ou técnico.

P12 - Já pra preparar o time... Vendo vídeos de jogos passados dos adversários.

P20 - Sim, vídeos de jogos e treinos anteriores.

P21 - Sim, para receber treino.

P24 - Sim, para ver vídeos de outros jogos e para passar algumas jogadas, para tentarmos entender melhor as jogadas e até nosso posicionamento. Também usamos no ano passado porque duas atletas estavam em outra cidade, então elas aprendiam nossas jogadas, sinais e posicionamento por vídeos que fazíamos.

P25 - Já usamos para preenchimento de questionários, fazer reuniões, treinamentos online no momento da pandemia, passar vídeos sobre correções de posicionamentos e jogadas.

P27 - Sim , com vídeos do treino para fazer correções de técnicas.

P30 - O técnico já passou vídeo, principalmente durante a pandemia. Fizemos treinos online e também assistíamos vídeos para corrigirmos pequenos erros técnicos.

P31 - Durante a pandemia foi usada para treinamentos físicos e comunicação, acho que ajuda de alguma forma.

É evidente que os clubes buscam a utilização da tecnologia, principalmente o recurso de vídeos, para passar instruções aos seus atletas, seja para treinamento próprio, seja para informar acerca dos adversários. No entanto, também são utilizadas para receberem treinamentos, sendo uma ferramenta auxiliar no período de isolamento social durante a pandemia, enquanto o contato não voltava a ser realizado e os treinamentos estavam suspensos.

Deste modo, fica claro que as tecnologias utilizadas no cenário esportivo podem proporcionar benefícios aos atletas quando utilizados de maneira adequada, repassando informações e, deixando evidente por meio de vídeos dos adversários, onde são os pontos fracos da equipe e o que o treinador deseja. Assim, outras formas também podem ser utilizadas, como a imagética e a visualização, trazidas por Weinberg e Gould (2017) como o treinamento realizado por meio da imaginação e da visualização como forma de corrigir alguns gestos motores e automatizar movimentos, minimizando perdas em situações adversas do esporte e lidando com a imprevisibilidade do jogo.

Assim, torna-se ainda mais evidente que as comissões técnicas devem adotar a utilização de ferramentas tecnológicas, caso tenham acesso a essa possibilidade, orientando seus atletas da melhor forma possível e gerando benefícios aos mesmos, sejam eles individuais ou coletivos.

6.2.9 Real ou Fake? O uso de perfis falsos entre atletas

Buscando entender a realidade pela qual os esportistas vivem com relação a utilização de perfis falsos nas redes digitais, foi indagado se os mesmos fazem uso dessas contas fakes e, caso isso seja uma verdade, por qual motivo utilizam tais contas. Essa indagação foi realizada para entender se os atletas possuem apenas o perfil pessoal/profissional ou se criam, ou já

criaram, perfis falsos para utilizarem o ciber mundo sem total exposição da própria imagem.

Assim, foram criadas apenas duas categorias para enquadrar os atletas, notando que 93,55% afirmam que não utilizam perfis fakes e apenas 6,45% relatam o uso de tais contas. Vale ressaltar que apenas dois atletas informaram a utilização de fakes, sendo um deles pertencente ao alto rendimento e o outro ao grupo de atletas universitários.

Diante dos discursos relatados, foi possível compreender que aqueles indivíduos que não usam contas fakes, alegam falta de tempo, como é o caso de P16 “Não, falta tempo pra isso.”, e uso por intermédio do assessor, visto que o atleta não gosta do ambiente virtual, como é afirmado por P06, relatando que “Não, nunca gostei disso. Tenho assessores que mexem no meu perfil e fazem publicações porque eu não gosto muito de ficar vendo a vida dos outros na Internet não.”.

Por outro lado, os atletas que admitiram a utilização de fakes, afirmam que isso ocorreu antigamente, em outra época da vida, mais especificamente quando eram novos (jovens/adolescentes), com o intuito de esconder a própria identidade para poder visualizar o perfil de outras pessoas sem que tais usuários descobrissem quem estava ali como visitante. Desta forma, aplica-se o relato de P07, dizendo que utilizou “Quando era mais nova, sim. Queria fuçar no perfil de umas pessoas.” e, também, de P25, sugerindo que usou “Quando era muito mais novo, no ensino médio. Só para fuçar no perfil de umas pessoas sem saberem que era eu, coisa de adolescente”.

Por mais que a utilização de fakes seja um tipo de crime virtual, principalmente ao tomarem determinadas atitudes no ciberespaço, alguns usuários banalizam essas questões e tratam com naturalidade, inclusive se isso for realizado na juventude. Por isso, é importante que os jovens sejam instruídos ao uso das tecnologias, mesmo que não estejam inseridos no ambiente esportivo.

Como visto, os atletas reforçam a visão de que os fakes são utilizados pela questão do anonimato, no entanto, talvez os participantes deste estudo não tenham refletido sobre o que afirmam Machado, Zanetti e Moiola (2011), Alcântara (2013) e Morão (2017), citando que essa sensação de anonimato pode maximizar a coragem do indivíduo realizar determinadas ações para

benefício próprio, gerar danos a outros usuários, (per)seguir pessoas sem ser facilmente identificado, dentre outras atitudes que podem variar de acordo com a intencionalidade do usuário fake em questão, distinguindo entre algo aparentemente mais “simples” até atitudes mais “severas/graves” que podem implicar em situações pejorativas a alguém ou um grupo. Por mais que a conta fake possa deixar rastros sutis no mundo digital (CRUZ, 2001) ainda é um recurso que proporciona certo poder ao usuário que não deseja se identificar.

Então, refletindo acerca do contexto do esporte e relacionando com a questão tratada durante este tópico, passa a ser de extrema importância o trabalho com o *media training* e a utilização de assessores, principalmente, por grandes equipes esportivas que lidam com o alto rendimento ou por atletas de elite que passam também por pressão midiática e de torcida, patrocinadores, dentre outros fatores, ainda mais quando atletas não gostam de imergir no ciber mundo, mas são “obrigados” pela sociedade e pelo contexto ao qual estão inseridos, até mesmo por regras contratuais.

Fazendo um paralelo com o conteúdo encontrado neste tópico, pode-se entender que instruir os atletas profissionais sobre os riscos e ensinar como devem se portar diante do âmbito virtual é importante por serem figuras públicas. No entanto, é algo relevante, também, para atletas amadores e universitários, pois os desdobramentos (sejam eles positivos ou negativos), são os mesmos, porém em proporções diferentes, devido a repercussão.

6.2.10 Polêmicas e constrangimentos no ciber mundo

Visando compreender o universo esportivo diante de possíveis situações polêmicas vivenciadas pelos atletas no âmbito virtual, foi indagado se já passaram por qualquer tipo de momento constrangedor ou mesmo polêmico e como isso ocorreu. Assim, duas categorias foram criadas para caracterização desses indivíduos, sendo que 61,29% afirmaram que nunca passaram por situações desse cunho, enquanto o restante (38,71%), o que não deixa de ser um número com certa representatividade da amostra, coloca que já vivenciaram situações polêmicas no espaço virtual.

Dos atletas que afirmaram já terem vivenciado esse tipo de situação no ciber mundo, os discursos se referem a ofensas que podem ser transformadas

em brigas, brincadeiras, machismo, racismo ou disseminação de fake news e informações equivocadas. A seguir, são expostos alguns dos materiais coletados como forma de ilustrar os pontos aqui relatados, sendo importante salientar que cinco atletas universitários, quatro profissionais (alto rendimento) e três amadores disseram já ter vivenciado essas situações, havendo certo equilíbrio por parte da amostra.

Com relação aos universitários, os discursos sugerem questões relacionadas com brincadeiras, fake news e informações equivocadas, ofensas sobre a imagem corporal e brigas no ciberespaço, como pode ser notado abaixo:

P17 - Sim, postagens fakenews.

P24 - Não comigo, mas já ofenderam uma amiga minha falando sobre o corpo dela.

P25 - Já brigamos com atletas de outra universidade [...] eu tinha amigos no time adversário que brincaram comigo em uma postagem e eu brinquei com eles, mas nem atletas do meu time, nem atletas do time deles entendeu como brincadeira, então ficaram trocando xingamentos na postagem.

P27 - Sim, pessoas leigas em treinamento passando treino de maneira equivocada.

P31 - Algumas brincadeiras nos grupos do WhatsApp acabam rolando, mas nada ofensivo, apenas brincadeiras que fazem parte do mundo do esporte e do dia a dia.

Já os atletas de alto rendimento ressaltam pontos sobre sexting, cyberbullying, utilização de perfis fakes, disseminação de fake news por jornalistas presentes nas redes digitais, críticas ao desempenho esportivo, ofensas provenientes de torcedores, além de casos de comentários homofóbicos, machistas e/ou abusivos, principalmente em postagens de mulheres. Também é ressaltado por um dos participantes uma situação de racismo que o próprio indivíduo coloca como uma brincadeira entre amigos, mas que deve ser tratada com atenção, pois pode potencializar outras ações parecidas e que não devem ser encaradas como brincadeira ou serem banalizadas.

P06 - Acho que todo atleta já deve ter passado por alguma coisa. Recebi várias fotos de mulheres peladas, já utilizaram fake para falar comigo. Jornalista já inventou coisa de mim, já falou mal do meu rendimento, essas coisas. Fora os torcedores do próprio time ou dos rivais que vem no meu perfil me xingar, isso tem de monte.

P07 - Sim. No futebol feminino isso acontece bastante, porque sempre falam que é esporte de homem. A sociedade de hoje é muito machista ainda e tem muito preconceito com a gente. Sempre comentam das nossas pernas e essas coisas assim.

P09 - Sim, a um tempo atrás vincularam algumas postagens do meu amigo G***** a qual ele se referia em 2012 brincando comigo carinhosamente me chamando de macaco, de forma íntima, utilizaram isso para dizer que ele foi racista, dezenas de pessoas vieram me questionar sobre, fato que passou e não repercutiu mais.

P26 - Sim, como bullying, preconceito, homofobia e etc. As pessoas se sentem imunes às leis, por trás de uma rede social.

Vale destacar que os discursos demonstram certa visão de normalidade diante das situações vivenciadas, já que são atletas de alto rendimento, vistos como figuras públicas e que estão expostos. Assim, alguns consideram como fatos “normais” as situações que passaram e foram descritas anteriormente, inclusive as críticas, ofensas e demais colocações relatadas (por mais graves que sejam ou que pareçam ser).

Por fim, os participantes categorizados como atletas amadores ressaltaram pontos como discussões devido à críticas e criação de perfis fakes se passando pelos próprios atletas, inclusive com a finalidade de gerar danos a outros indivíduos.

P01 - [...] um goleiro fez uma postagem do gol que tomou para se sentir apoiado e um outro goleiro comentou que ele realmente falhou e isso causou uma discussão.

P12 - Criaram perfil fake meu.

P13 - [...] criaram fake falso meu para prejudicar outras pessoas.

Analisando todas as situações colocadas pelos atletas, os problemas acabam sendo similares. Desta maneira, nota-se, mais uma vez, que é essencial que os atletas saibam enfrentar os problemas pelos quais podem vir a passar diante do ciber mundo, principalmente quando as ações são polêmicas e podem gerar danos aos próprios atletas e interferir no rendimento esportivo ou mesmo em suas vidas pessoais.

Vale destacar que as situações não devem ser banalizadas ou julgadas como normais, pois os danos podem ser de natureza física ou psicológica, acarretando em problemas que podem desenvolver prejuízos irreversíveis aos indivíduos. Alcântara (2013) e Fernández (2013) falam sobre a questão da vulnerabilidade dos indivíduos na rede, principalmente em questões de exposição contendo cunho sexual, em que o indivíduo não mede esforços para

promoção própria ou, buscando gerar danos ao outro usuário, passa a realizar ofensas e críticas por meio da utilização de fakes.

Desta maneira, é essencial que os atletas sejam instruídos pelas comissões técnicas, no alto rendimento, ao modo como devem se portar no ciberespaço, evitando essas situações polêmicas. Já os atletas universitários e amadores, cujos quais não possuem toda a estrutura de um clube de alto nível, devem ser orientados sobre os perigos do mundo digital, podendo ser instruídos a realizarem o processo de dessensibilização e outras estratégias que contribuam no enfrentamento de problemas, podendo minimizar possíveis danos gerados por situações como as descritas neste tópico ou, até mesmo, evitar que essas situações ocorram.

6.2.11 Atletas e a ocorrência de ataques virtuais

Ainda numa vertente bem próxima ao que foi indagado no tópico anterior (vivência de situações polêmicas no âmbito virtual), foi questionado aos atletas se já sofreram quaisquer tipos de ataques digitais e como isso ocorreu, caso tenha acontecido. Diante disso, foram criadas duas categorias que englobassem as respostas obtidas. Sendo assim, foi possível notar que 58,06% dos indivíduos afirmam que não passaram por esses momentos de ataques virtuais, enquanto 41,94% consideram que já foram vítimas dessas atitudes, sejam elas “mais leves” ou “mais graves”.

Refletindo acerca dos indivíduos que alegaram o não envolvimento/sofrimento de ataques ou crimes virtuais, foi possível notar que um participante cita que não vivenciou tais situações por conta do seu modo de agir, sendo mais reservado, visto isso no relato de P16, informando que “Nunca, pois procuro me reservar.”. Ainda foi notado que o fato do recebimento de e-mails considerados como estranhos, é algo banalizado ou normalizado nos dias atuais, sendo que P23 afirma que “Não, apenas tentativas advindas de e-mails estranhos (os quais apaguei prontamente).”.

É interessante destacar o fato citado pelo atleta P16, pois mesmo sendo amador, assume que é mais reservado, o que indiretamente demonstra que o mesmo não gosta de se expor tanto no mundo virtual ou, caso se exponha, realiza isso de maneira consciente, buscando minimizar qualquer tipo de

situação que possa gerar constrangimentos, polêmicas, julgamentos e qualquer outro tipo de ataque.

Com relação aos atletas que já passaram por ofensas e ataques nas redes virtuais, é possível verificar que todas as categorias foram vítimas dessas ocorrências, sendo que existe certa similaridade no discurso dos esportistas, levantando fatos parecidos, como cyberbullying, sexting, e-mails falsos e golpes, comentários ofensivos, abusivos e machistas, invasão dos seus perfis ou tentativa (sendo a ação comandada por ex-parceiro(a) de relacionamento), fakes e ataques de torcedores, como pode ser visto a seguir:

P01 - Sim, invasão de contas e roubos de perfil. Cyberbullying em redes sociais, principalmente em grupos de WhatsApp.

P04 - Sim, cyberbullying no Twitter por pessoas que falaram mal de mim, me xingaram como forma de indireta.

P06 - [...] recebi alguns nudes e comentários de fakes ou torcedores que queriam gerar algum dano para minha pessoa. Mas acho que isso acaba sendo normal nos dias atuais. Atrás de um computador, de um celular, todo mundo vira machão e fala o que quer.

P07 - Não trato como ofensa, mas hoje em dia seria visto como isso. Comentários machistas, abuso.

P09 - Eu já tive um cartão de crédito clonado e uma ex namorada já hackeou meu Instagram.

P10 - Já sim! Tentaram clonar a minha senha mas consegui recuperar. E sofremos diariamente ataques de torcidas e pessoas que acham que sabe de futebol

P12 - Já sim invasão e roubo de perfil.

P13 - Sim, fizeram isso para da em cima de homens P24 - E-mail falso acho que todo mundo recebe né? Aqueles que caem no spam ou que divulga algum link para você clicar, acho normal. O Instagram uma vez me notificou que tentaram entrar na minha conta, mas não tenho como afirmar que já tentaram mesmo;

P21 - Sim, tentativa de invadir meu e-mail

P25 - Uma ex-namorada invadiu minha conta, mas apareceu para mim e eu consegui bloquear o acesso e mudar a senha. E-mails falsos já recebi sim, sempre temos que ficar atentos. Cyberbullying não sofri, mas sempre tem brincadeiras entre meu grupo de amigos em que comentamos um nas fotos dos outros, mas nada constrangedor.

P26 - Sim, invasão de contas, e-mail fraudulentos.

P30 - E-mails falsos são comuns, acho que todo mundo já passou por isso. Aqueles golpes pedindo dinheiro, falando que ganhou algum prêmio, é normal. O restante acho que não ocorreu.

É evidente que os esportistas em questão passaram por diversas situações diante do contexto virtual, podendo ser considerado um crime mais leve (como o recebimento de e-mails falsos, já banalizados ou normalizados nos dias atuais diante de tantos golpes que são criados) ou mais grave (como o cyberbullying, ofensas machistas, comentários abusivos e outros), dependendo

do enfrentamento de cada indivíduo e das consequências que foram geradas para a vida de cada um dos participantes, por isso, é preciso ter cuidado e atenção em considerar uma ação como mais leve ou mais severa, pois indiretamente acaba sendo resultado de uma atribuição de juízo de valor.

Os dados encontrados aqui evidenciam ainda mais os números expostos e disponibilizados pela SaferNet (2020a) por meio dos seus relatórios anuais, sendo que os crimes digitais são potencializados e seguem aumentando. Deste modo, é confirmada a ocorrência de situações como fraudes, e-mails falsos e invasão de conta/roubo de perfil com maior frequência, seguida por ações que caracterizam o cyberbullying, além de comentários ofensivos.

No entanto, é preciso ter atenção com o fato de muitas ações já serem consideradas normais pelos usuários da Internet e de seus recursos, sendo banalizadas no contexto atual devido a frequência de seus acontecimentos, como é o caso da utilização de fakes, dos comentários ofensivos nas redes virtuais, dos ataques realizados por torcedores e, até mesmo, as tentativas de golpes por e-mails falsos. Por um lado, é interessante que os atletas julguem como ações rotineiras ou banais, pois demonstra certa dessensibilização dos mesmos para com essas ações, o que sugere a hipótese de não sofrerem danos severos por meio de tais atitudes ou serem vítimas “efetivas” desses golpes.

Contudo, ainda é necessário que os atletas e comissões técnicas tenham em mente que as ações citadas anteriormente caracterizam crimes virtuais, sendo perigosas e apresentando riscos aos envolvidos, principalmente às possíveis vítimas. Além disso, pensando no atleta sofrendo ataques e ofensas rotineiramente, bem como seus familiares, não é agradável e nem deve fazer parte do cotidiano de qualquer ser humano ter que lidar com a leitura de comentários abusivos, por exemplo, que visam humilhar ou gerar danos ao indivíduo, podendo acarretar em alterações emocionais, disseminação de fake news, problemas em suas vidas pessoais e/ou profissionais, dentre outros fatores que podem ser vivenciados devido a existência de pessoas má intencionadas que estão conectadas ao ambiente virtual.

Complementando os achados anteriores, é possível citar os estudos de Morão et al. (2020) e Morão (2021), em que os autores encontraram diversas

alterações emocionais, principalmente aquelas consideradas como negativas (vergonha, medo, constrangimento, insegurança, tristeza, culpa, dentre outras), sendo que essas alterações eram geradas devido a ocorrência de situações que aconteciam no mundo digital, como sexting e cyberbullying, por exemplo. É destacado que as alterações foram relatadas pelos próprios atletas, sendo que os mesmos ainda as relacionaram com a queda de desempenho esportivo.

Portanto, novamente é frisado que, é extremamente importante que treinadores e comissões técnicas trabalhem junto aos seus atletas buscando expor os perigos existentes no âmbito virtual, sendo possível ensinar aos mesmos como devem enfrentar situações adversas nas redes virtuais (inclusive o que deve ser filtrado/absorvido pelos mesmos e o que deve ser ignorado), mas o que é ainda mais interessante é buscar a criação de um esportista que saiba seu papel diante da sociedade, a influência que possui, a exposição a qual está sujeito, sabendo se portar na rede, visando minimizar e/ou alterações emocionais negativas e outros danos aos próprios atletas (e, até mesmo, aos seus familiares).

Como alternativa para toda essa situação exposta acima, pode-se adotar a utilização do *media training*, já citado anteriormente em outros tópicos, além da criação de uma cartilha que oriente o uso consciente da Internet e seus recursos, traçando regras (iniciais), contendo orientações e sugestões da utilização adequada e de formas de enfrentamento de problemas diante das mais variadas situações que podem vir a ocorrer.

6.2.12 Ataques virtuais e a relação com o rendimento esportivo

Buscando traçar uma possível relação entre a ocorrência de ataques no mundo virtual e interferências no desempenho esportivo, foi indagado aos participantes se os mesmos já haviam vivenciado alguma situação que pudesse caracterizar esse cenário. Desta maneira, foi possível a criação de três categorias, sendo que a maior parte da amostra afirma que não passaram por ataques ou que os possíveis ataques vivenciados não interferem no rendimento esportivo (81,2%), somado a outros 9,4% dos participantes que alegam que os ataques virtuais interferem em fatores esportivos e outros 9,4% que não se pronunciaram.

Tentando justificar o motivo de alguns indivíduos não se pronunciarem, pode ser imaginada a situação de que não passaram por tal situação e, por isso, preferiram “anular” a questão, não opinando. Desta forma, as respostas obtidas consistiram em afirmações como a de P23, citando “Nada a responder” ou ainda a de P28 dizendo “Nada a relatar”. Ainda foi verificado que P05 colocou o sinal de ponto final como resposta.

Com relação a categoria dos indivíduos que não sofreram ataques ou que afirmaram que os ataques virtuais que vivenciaram não interferem no contexto esportivo, são evidenciados alguns fatores como a ausência de queda no rendimento, a dessensibilização ou saber enfrentar/lidar com as situações. As respostas mais destacadas são mencionadas abaixo:

P06 - [...] aprendi a não ligar e ignorar as coisas ruins, porque eu sei do meu trabalho, da minha batalha pra estar onde estou agora. Então isso não me afeta mais [...].

P07 - Não porque estou acostumada com essas coisas, cresci ouvindo que era um esporte de homem e com pessoas falando do meu corpo. Não deveria acontecer, não deveria ser normal, mas acontece e muito.

P12 - Não. Não afetou em nada eu acho.

P25 - Não, tudo normal. No futebol a gente tenta levar muitas coisas como brincadeira e aceitamos certas brincadeiras que podem ser mal interpretadas por outros de fora

P26 - Não, nunca deixei pensamentos exteriores atrapalharem no que gosto! Mas acredito que não são todos que conseguem lidar com uma situação desse, da mesma forma!

P30 - Não, porque é algo normal.

Diante dos relatos citados, é possível entender que alguns atletas encaram melhor essas situações, sabendo o que deve ser filtrado, entendendo como normais as críticas e os ataques que estão sujeitos a sofrerem, principalmente ao ser refletido sobre a posição que ocupam (figuras públicas e que são julgadas diante de seus rendimentos esportivos, comportamentos dentro e fora do âmbito do esporte, posicionamentos nos mais diversos temas, dentre outros aspectos).

Além disso, devido a situação de estarem expostos a julgamentos relacionados aos seus desempenhos esportivos, ou mesmo posicionamento fora do âmbito do esporte, os atletas possuem uma figura destacada, ocupando um espaço privilegiado, seja na categoria amadora, universitária ou profissional. Contribuindo com essa visão, Oliveira (2016, p. 10) afirma que “as

peças acompanham o que é postado pelos esportistas”. Por isso, é preciso que o atleta saiba seu papel diante dos diversos contextos e tenha consciência de seus atos, pois como dito por Azambuja (2012), os usuários podem narrar seus próprios passos, suas vivências e suas vidas por meio dos recursos comunicacionais como redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea.

Também é válido ressaltar o fato dos atletas não levarem aquilo que ocorre no ambiente extra esportivo para dentro das suas atuações e práticas, alegando que o rendimento esportivo e as relações não são afetadas diante de possíveis ataques vivenciados no mundo digital, por exemplo. Tal fato pode demonstrar que os atletas são dessensibilizados e estão focados no momento esportivo, buscando evolução e desenvolvimento diante da prática. É comum, também, que indivíduos utilizem o esporte como fuga da realidade, esquecendo (deixando de lado) problemas externos e concentrando apenas no que deve ser feito dentro do cenário do esporte, de acordo com os objetivos que cada atleta possui.

Sobre os atletas que afirmaram que os ataques virtuais interferem no âmbito do esporte, foi possível entender por meio das respostas obtidas que as implicações foram variadas, desde até alterações emocionais consideradas negativas (ansiedade elevada, menores níveis de confiança), passando por pensamentos sobre a continuação da carreira no esporte e queda de rendimento (todos relatados por atletas de alto rendimento), até o abandono temporário da prática da modalidade esportiva (relatado por um atleta universitário). Cabe ressaltar que nenhum atleta amador foi enquadrado nesta categoria em questão. Os pontos de maior destaque são expostos a seguir:

P04 - Sim, parei de treinar handebol por quase um mês.

P06 - Eu ficava bastante chateado com as coisas [...] Já me afetou um dia, já fiquei pensativo sobre minha carreira, pensei em desistir, ficava ansioso em como me julgariam, mas aprendi a lidar com isso, faz parte.

P10 - Isso pode alterar a sua confiança dentro do seu trabalho [...] nem sempre as coisas em um jogo saem como esperamos e aí vem os ataques é isso pode afetar diretamente em sua auto confiança e consequentemente o seu desempenho cai dentro de campo.

Aqui fica evidente como as situações vivenciadas no ambiente virtual podem ser transferidas para o contexto esportivo, acarretando em diversas

interferências que podem prejudicar o atleta, tanto como profissional, quanto como pessoa. Este fato corrobora com os achados de Morão (2017), alertando em seu trabalho sobre a ocorrência de alterações emocionais negativas, possível abandonado à prática da modalidade, interferências nas diversas relações existentes no âmbito do esporte e demais outras, vivenciadas por atletas universitários quando sofrem crimes virtuais, por exemplo.

Deste modo, o relato dos esportistas analisados reforça a ideia trabalhada até aqui, enfatizando ainda mais a questão de ensinamentos que devem ser proporcionados aos atletas para que os mesmos saibam enfrentar situações variadas diante desse mundo altamente tecnológico e conectado que existe atualmente, sabendo filtrar informações, lidar com torcedores da própria equipe ou adversários, jornalistas e qualquer outra possibilidade de ataque que possa ser vivenciada. Assim, o atleta conseguiria minimizar essas interferências citadas por eles próprios, não deixando que desdobramentos externos interfiram de maneira drástica em suas profissões, carreiras ou vidas pessoais.

Portanto, novamente é indicado que os atletas passem por um processo de maiores direcionamentos acerca do uso das redes sociais virtuais e de outros recursos disponíveis na Internet, saibam o seu papel diante de toda uma sociedade, entendam os ataques e não os deixem influenciar nas suas atuações. Não significa que devam banalizar ofensas, abusos e afins dentro do ambiente virtual, mas que tenham consciência que isso é corriqueiro quando os usuários mal intencionados que realizam tais ataques estão protegidos por uma tela e podem tentar esconder/ocultar suas identidades (sensação de anonimato), o que potencializa os crimes virtuais, como já visto durante este trabalho.

6.2.13 Possíveis interferências nos relacionamentos esportivos

Neste ponto, foi indagado aos atletas participantes do estudo se eles consideravam que os relacionamentos existentes no cenário esportivo (com técnicos, torcedores, companheiros de equipe, adversários, dentre outros) sofreriam qualquer tipo de alteração caso ocorresse um crime virtual contra o atleta em questão. Foram criadas cinco categorias, sendo que 34,4%

afirmaram que essa situação não afetaria em nada, enquanto outros 31,3% disseram que afetaria negativamente a carreira como atleta, 21,9% relataram que seriam geradas alterações emocionais, seguidos por 9,3% que informaram ser algo dependente. Ainda foi criada uma categoria que englobou o fato do atleta nunca ter pensado nisso (3,1%).

Pensando a respeito da categoria dos esportistas que informaram não haver qualquer tipo de alteração nos relacionamentos devido a possíveis casos de crimes virtuais contra sua pessoa, foi verificado nos relatos que alguns atletas até consideram que algo pudesse ocorrer, mas não ao ponto de afetar o relacionamento, informando que a comissão técnica e companheiros de equipe apoiariam, de alguma forma, a vítima do crime virtual. Também, é visto que certos atletas consideram que problemas fora do ambiente esportivo, devem permanecer fora. Além disso, foi relatado por um atleta que já ocorreu tal situação e nada mudou, buscando a justiça para lidar com o caso. Os relatos com maior destaque são descritos abaixo:

P15 - Já ocorreu, fui na justiça. Não teve alteração.

P19 - Não mudaria nada, quem me conhece sabe, se houvesse alguma mudança de ação ou de comportamento, viriam falar comigo primeiro.

P20 - Problema extra campo, fica fora do campo.

P23 - Provavelmente não, desde que tudo fosse esclarecido a contento.

P24 - Acho que minha equipe e comissão técnica apoiariam, a gente tem uma amizade, uma união muito grande. Talvez pudessem fingir que nada aconteceu também, para eu não ficar desconfortável, mas depende muito do que ocorresse. Adversários dificilmente saberiam de algo. Pode ser que a torcida comentasse, mas acho que nada mudaria não.

P25 - Acho que alguns zoariam daquilo, outros iriam ver se eu estava bem e tentariam me dar apoio, essas coisas. Meu perfil é de sempre ser alguém mais brincalhão, não ligar para qualquer coisa que aconteça, então acho que seguiria tudo normal e eu enfrentaria a situação numa boa.

P26 - Acredito que nada mudaria, só teria mais incentivo e apoio.

P27 - Acho que se fosse uma coisa caluniosa meus companheiros seriam solidários a mim na sua grande maioria.

É interessante perceber que esses atletas que julgam não haver interferência nos relacionamentos referentes ao meio esportivo, indiretamente demonstram em seus relatos que estão dessensibilizados com as ações, sabendo enfrentar as mesmas, voltando naquilo que já foi discutido sobre o

modo como os indivíduos devem se portar diante de situações adversas, inclusive no mundo digital bem como a transferência dessas situações ao plano presencial. Evidentemente, apenas quando algo é vivenciado de fato, é possível possuir a real consciência acerca do que foi sentido, das alterações que foram geradas nos mais diversos contextos ou se realmente não existiu alteração alguma. No entanto, caso essas afirmações se estendam aos momentos de ataques, ofensas, crimes virtuais e afins, a postura dos atletas é vista como ideal (MORÃO; VERZANI, 2015), não deixando que fatores externos interfiram em seus rendimentos, relacionamentos e vida profissional.

Refletindo sobre a categoria que engloba atletas que consideram que, sendo vítimas de um crime virtual, sofreriam alterações em suas relações existentes no contexto esportivo, principalmente no que diz respeito a carreira dentro do esporte, foram destacados pontos como a alteração na coesão grupal com seus companheiros de equipe, exposição do atleta, danos contratuais, afastamento, dispensa, além de julgamentos e ofensas, dificuldade de relacionamentos em outras equipes devido ao ocorrido,

P01 - Se fosse causado por um colega de time, com certeza alteraria o relacionamento.

P03 - É possível abalar a qualidade do convívio com os companheiros.

P04 - [...] suspensão de treino ou abstenção.

P06 - Acho que seria chato se eu fosse exposto. Mas no mundo do futebol acontece tanta coisa que você não imagina. Talvez fosse encarado como mais um caso, mas dependendo da gravidade aí poderia sofrer complicações contratuais, ser afastado ou dispensado, até ser ofendido né, julgado.

P07 - Seria mal visto, tenho certeza. Provavelmente meu contrato seria encerrado, seria julgada, mandada embora, algo assim. A relação seria difícil em qualquer outra equipe.

P10 - Poderia mudar a vida dentro do clube.

P12 - Seria bem chato. Provavelmente seria substituído e deixado de lado.

P13 - Poderia perder minha carreira por bobeira.

Os relatos mencionados acima demonstram a preocupação que os atletas possuem diante de danos gerados a sua imagem, principalmente referentes ao quesito profissional. Isto é, os atletas citam que as relações existentes no âmbito esportivo seriam afetadas negativamente, mesmo que eles fossem vítimas da ação. Somado a isso, ainda ressaltam a dificuldade em manter boas relações com os próprios companheiros de equipe, com o clube e

com a comissão técnica. Estes achados são extremamente distintos ao que foi citado pelos atletas da categoria referente a “não afetaria”, ou seja, enquanto um grupo de atletas alega apoio dos treinadores e companheiros de time, outro grupo cita a dificuldade de convivência/coesão com as mesmas figuras.

Fazendo um paralelo entre as ações que ocorrem no plano virtual com ações que podem acontecer no plano físico e possuem certa ligação, Morão et al. (2014) e Morão, Schiavon e Machado (2011), encontraram em seus estudos que atletas juvenis afirmam que já foram vítimas de bullying, por exemplo, sendo que os agressores eram indivíduos da mesma equipe, acarretando em desconforto no ambiente de grupo e pensamentos sobre abandonarem a carreira esportiva. Por mais incomum que possa parecer, o convívio excessivo, o ambiente de reclusão, as brincadeiras que passam dos limites e outros fatores podem potencializar essas ações, sejam elas ocorridas no plano físico ou no virtual, podendo ser transferidas de um para o outro.

Vários atletas também foram enquadrados na categoria que considera afetar os relacionamentos esportivos de forma a gerarem alterações emocionais, acarretando em constrangimento, clima desagradável na equipe, tristeza e ofensas.

P05 - Causaria um certo constrangimento.

P14 - Clima tenso e pesado entre todos e muito constrangimento.

P17 - Seria desagradável tanto físico quanto psicologicamente.

P30 - Crimes virtuais são coisas mais sérias. Acho que ficaria triste e as relações seriam alteradas. Alguns brincam, outros podem ofender e assim vai.

De modo geral, é evidenciado pelos atletas que as alterações são, majoritariamente, entendidas como negativas, podendo gerar desgaste nas relações, clima instável e alterações emocionais diante do fato do atleta ser vítima de um crime virtual, o que acabaria expondo sua imagem, voltando naquilo já mencionado sobre vulnerabilidade e exposição, citadas por Alcântara (2013) e Keen (2012), por exemplo.

Os indivíduos que alegaram que depende da situação as relações poderiam ser alteradas ou não, citam pontos que demonstram que esse fato varia de acordo com o crime virtual vivenciado, isto é, alguns seriam trabalhados de forma mais natural/normal, enquanto outros geram danos

maiores, bem como exposições ao indivíduo envolvido (vítima da situação). No discurso de P22 isso fica evidente quando o participante cita que “Dependendo do crime...”, o que dá indícios de que as alterações ocorrem devido a gravidade/complexidade da ação/crime. O participante denominado como P18 coloca outra situação interessante e que merece atenção, afirmando que “Depende do caso, e também se eu o tornaria público para eles.”. No entanto, o que deve ser lembrado é que nem sempre o indivíduo quer divulgar o caso, mas sendo vítima da ação ele não possui total controle quanto a isso, portanto, a exposição ao público não depende dele (vítima) e nem de suas atitudes, mas sim do agressor e da política de privacidade da rede, por exemplo.

Nesse último relato destacado acima, fica clara a falta de consciência de certos indivíduos acerca dos perigos e da fugacidade existente no mundo digital, além da falta de conhecimento mais aprofundado sobre a imensa possibilidade de divulgação/exposição a qual os usuários estão sujeitos diante do mundo virtual, visto que uma postagem pode ser eternizada na rede por meio de recursos como o *print screen* (*screenshot* - captura de tela), como citam Barreto e Brasil (2016), Rebustini et al. (2012).

Por fim, um atleta alegou que nunca pensou nisso. Por mais que a questão pedisse que o participante imaginasse a situação, o mesmo (P11) respondeu que “Nunca pensei nisso, não sei a reação”. O que, de certa forma, é um pensamento lúcido, já que somente quando vivenciamos algo é que temos a certeza do que sentimos, como agimos e quais foram as consequências, sejam elas positivas ou negativas.

6.2.14 Enfrentamento de crimes virtuais

Neste ponto, foi indagado aos participantes como eles iriam lidar com casos de crimes virtuais, tanto no que diz respeito às atitudes tomadas no cenário virtual, quanto às ações que seriam estendidas ao plano físico. Os dados obtidos aqui puderam complementar ainda mais o que já vem sendo afirmado pelos atletas até o momento da pesquisa.

Foram criadas cinco categorias nas quais os atletas foram englobados, sendo que a grande maioria relatou que buscaria apoio (65,72%), enquanto 11,43% fingiriam que nada havia acontecido, outros 11,43% não souberam

responder. Também foi visto que 5,71% consideram que haveria alteração emocional e outros 5,71% disseram que se posicionariam diante do fato.

A busca pelo apoio, relatada por grande parte da amostra, é um fator favorável quando se pensa em questões que envolvem ataques e possíveis crimes virtuais. Desta forma, os atletas alegam que o apoio poderia ser proveniente de diversas fontes, sendo ideal e, até mesmo, esperado que o indivíduo busque por aspectos que possam gerar certo conforto e segurança ao atleta que passou por um caso característico de crimes virtuais, ofensas ou qualquer outro tipo de ataque/situação polêmica ou constrangedora. Ainda é ressaltado que o apoio pôde ser notado tanto do ponto de vista mais afetivo (amigos), algo mais profissional envolvendo a comissão técnica, por exemplo, até situações que envolvessem fatores referentes à justiça (advogado, boletim de ocorrência). Para ilustrar o que foi encontrado, algumas respostas foram colocadas a seguir:

- P06 - [...] denunciaria o perfil agressor e boa, vida que segue. No plano físico, depende do ocorrido. Eu contaria para alguns amigos ou para comissão técnica, mas levaria numa boa, atualmente.
- P07 - Eu denunciaria e tentaria descobrir quem foi. Mas por trás da internet é difícil irmos atrás de uma pessoa que pode se esconder. Acho que só denunciaria mesmo.
- P08 - Cortar a situação e se agravar levar aos responsáveis para ser tomadas as medidas adequadas.
- P09 - Procuraria manter a calma, tomar as medidas cabíveis e me proteger.
- P10 - Faria um B.O e agiria conforme a lei.
- P11 - Consultaria um advogado.
- P15 - Ir na justiça.
- P19 - Tomaria as medidas cabíveis ao caso.
- P23 - Tentaria com máxima urgência avisar a todos e procuraria as autoridades para narrar o ocorrido.
- P24 - Denunciaria a postagem e dependendo do conteúdo do crime virtual eu tomaria atitudes mais drásticas, como fazer um B.O.
- P25 - Eu tentaria excluir a postagem, denunciar o autor para a rede social e a postagem também. Também comentaria com meus amigos, claro. Se fosse algo muito sério, pode ser que procurasse um advogado.
- P27 - Se por exemplo fosse um crime de racismo , minha atitude tanto no plano virtual quanto no físico seria de denunciar e procurar processar o culpado, caso fosse possível identificá-lo.
- P31 - Se fosse algo sério, acho que buscaria punições ao autor do crime, procuraria advogado.

Nestes achados, é possível considerar que os atletas aparentam possuir consciência acerca das ações que podem e/ou devem ser tomadas diante de casos de crimes virtuais, buscando resolver as situações perante a lei, isto é,

denunciariam o caso para a rede em que o crime ocorreu, além de procurar advogado, fazer boletim de ocorrência e, dependendo da gravidade, levar o processo a frente, buscando punição ao agressor.

Vale ressaltar que, por mais que alguns se mostrem dessensibilizados, é importante que os autores sejam punidos, evitando o surgimento de possíveis novos casos, além de ser necessário lembrar que os ataques, mesmo no âmbito virtual, são considerados crimes de acordo com suas características. Talvez a burocracia encontrada diante da justiça brasileira seja um empecilho para que os usuários deem continuidade em todo o processo, no entanto, é preciso que um passo seja dado, pois há leis como a Lei Carolina Dieckman (BRASIL, 2012) que visa a punição de usuários que invadam o dispositivo de outro indivíduo, possuindo diversas vertentes como obtenção de material, adulteração ou destruição de dados/informações sem autorização, prejuízos econômicos, captação de informações sigilosas, dentre outros. , o agressor diante de casos de sexting, por exemplo.

Diferente dos atletas mencionados anteriormente, foi constatada uma outra categoria em que os esportistas citaram que não tomariam maiores atitudes, isto é, fingiriam que nada havia acontecido. Nos discursos, foi possível perceber que, de maneira geral, os atletas consideram as atitudes como normais, não ligando para o que os outros possam falar ou pensar a respeito. Os participantes ainda demonstraram dessensibilidade ou certa naturalidade em agir com a situação, como já constatado em outras questões também. Abaixo, alguns relatos foram destacados:

P04 - No meio digital creio que ficaria na minha, como fiz [...].

P25 - [...] acho que enfrentaria na boa. No físico eu fingiria que nada aconteceu [...].

P30 - No digital eu iria ignorar, acho. Não sou de postar muitas coisas, então acho que isso ajuda. No físico eu fingiria que nada aconteceu, mas se alguém falasse comigo, enfrentaria.

P31 - [...] Se fosse algo mais tranquilo, iria ignorar a situação, não ligo muito para o que falam não.

Além do que já foi citado anteriormente, cabe o relato de Rolim (2008) para as situações aqui trabalhadas, por mais que em sua obra sejam citadas relações com o cenário de bullying. Talvez, por medo de serem as próximas vítimas, ou no caso continuarem sendo vítimas de agressões virtuais/ataques,

que inclusive podem ser transferidos ao plano físico, alguns atletas podem optar por não tomarem maiores atitudes. No entanto, essas ações acabam potencializando, de certa forma, a possibilidade do agressor realizar esses atos com outros indivíduos (MORÃO; VERZANI, 2015; ROLIM, 2008).

Com relação aos indivíduos que não souberam responder, simplesmente foi colocado por esses participantes que nunca refletiram sobre a ação, principalmente, por nunca terem vivenciado algo parecido. Sendo assim, P12 reforça esses relatos ao citar que “Não sei opinar sobre, nunca parei para pensar muito nisso.”, somado ao discurso de P17 que afirma que “Não sei responder” e P22 alegando “Não faço ideia”.

Houve uma categoria criada em que foi possível verificar que os atletas afirmam que seriam geradas alterações emocionais diante da vivência em crimes virtuais, reforçando o que já foi trabalhado em questões anteriores. Neste caso, foram destacados aspectos como a dificuldade de lidar com o enfrentamento gerado no plano físico, afirmando ser diferente da realidade virtual, na visão do atleta. Também foi constatado o fato do esportista ficar pensando no ocorrido:

P04 - [...] no meio físico seria muito difícil de lidar, ficaria muito mal, triste, brava, etc.

P25 - [...] Mas claro que depende da situação e que sozinho eu ficaria pensando muito no que aconteceu [...].

As alterações emocionais constatadas como consequências ao enfrentamento de ações vistas como crimes virtuais, podem influenciar os atletas nos mais diversos contextos, como relatam Weinberg e Gould (2017), podendo implicar em esgotamento e/ou desequilíbrio mental, acarretando queda de rendimento e, em níveis mais elevados/extremos, abandono da modalidade esportiva. É possível que a situação vivenciada também possa alterar a vida pessoal do atleta, trazendo prejuízos ao mesmo.

Ainda foi criada uma categoria em que os atletas disseram que se posicionariam diante de crimes virtuais, sem aprofundarem muito nas ações que seriam consideradas como “posicionamento”, como pode ser visto no relato de P05, dizendo que “Tentaria me posicionar”. Talvez isso indique uma possível postagem sobre o conteúdo, denúncia à rede social virtual onde o

ataque ocorrer, denunciar o perfil do usuário agressor, dentre outras possíveis alternativas para a situação.

Assim, é preciso que os atletas tenham em mente que o posicionamento deles diante de situações polêmicas e adversas como o envolvimento como vítima ou mesmo espectador de um crime virtual é preciso. Desta forma, os atletas são capazes de dar exemplo aos demais usuários e, também, evitar que novos casos ocorram, principalmente realizados pelos mesmos autores. Ações como denunciar o perfil agressor, denunciar a postagem, fazer um boletim de ocorrência, podem parecer simples, mas são essenciais para o desdobramento adequado do caso, mediante a justiça.

6.2.15 Crimes virtuais e aspectos psicológicos

Com o intuito de entender a visão dos atletas acerca de possíveis interferências psicológicas geradas por ocorrências de crimes virtuais, foi indagado quais alterações os esportistas julgavam que pudessem surgir diante de tais situações. Deste modo, foram criadas três categorias que englobassem os atletas, sendo a grande maioria (82,35%) alegando que as influências seriam negativas, enquanto 14,71% citaram dessensibilização com relação a interferência no aspecto psicológico. Um total de 2,94% da amostra acabou não se pronunciando.

Considerando os atletas que mencionaram possibilidade de alterações emocionais negativas, foi possível perceber que os pontos levantados são diversos, como influências em questões psicológicas que podem ser relacionadas até ao surgimento de transtornos, como mania de perseguição, distúrbios relacionados ao sono e doenças graves como a depressão. No mais, os indivíduos citaram alterações como tristeza, medo frequente, baixa autoestima e autoconfiança, constrangimento, vergonha, culpa, ansiedade, desmotivação, desprezo, nervosismo, estresse. Também foi relatado possível queda de rendimento como resultado dessas alterações emocionais, além de isolamento social, buscando evitar julgamento dos outros.

A maior parte dos relatos foi exposta abaixo, visando ilustrar fielmente os pontos citados anteriormente:

P01 - Alterando a relação de medo, vergonha, confiança e ansiedade. Causando danos no dia a dia, podendo levar a desmotivação da prática até a desistência.

P04 - Afetaria muito, danos como mania de perseguição, tristeza e medo corriqueiro.

P06 - Acho que eu ficaria balançado, talvez sofresse queda de rendimento, ficasse meio triste com a situação a qual fui exposto. Capaz de perder um pouco a linha, mas logo saberia enfrentar, tenho certeza.

P07 - Acho que eu ficaria muito mal, não sei ao certo o que sentiria, mas se alguma coisa desse tipo acontecesse, eu teria danos psicológicos com certeza. Ficaria nervosa, ansiosa em ver as pessoas, em saber o que falam de mim. Me sentiria boba, culpada, sei lá.

P08 - Sim, se isolar, vergonha, constrangimento.

P10 - Afetaria em minha auto confiança dentro dos treinos e jogos. Por isso não pode dar muita atenção aos comentários, sejam eles bons ou ruins [...] torcida muda conforme o jogo e o momento.

P13 - Acho que sim, sou bastante ansiosa e nervosa.

P16 - Dependendo do nível, com certeza sim, abalo emocional, sensação de desprezo, diminuição do sono entre outros.

P17 - Talvez em momentos de abalamento, poderia sofrer danos como depressão, baixa autoestima, pensamento pessimista etc.

P19 - Momentaneamente apenas, poderia provocar uma desmotivação ou algo do tipo, mas logo voltaria ao normal.

P21 - Me deixaria estressado.

P22 - Provavelmente eu me excluiria.

P24 - Acho que eu ficaria abalada emocionalmente, porque não gosto muito de expor minha imagem. Me sentiria culpada, com vergonha e triste.

P25 - [...] Sozinho eu ficaria muito pensativo, talvez triste ou inseguro com relação ao que estariam falando de mim.

P26 - Não me sentiria seguro ao estar em ambientes com muitas pessoas, por medo de ofensas!

P27 - Em um primeiro momento sim, a princípio me afastaria das redes sociais por um determinado tempo.

P28 - Talvez vergonha, humilhação, desprezo por parte de outros.

P30 - Pode gerar danos. Ficaria com medo, inseguro, com vergonha.

P31 - Acho que depende muito de qual crime. Se for sério, provavelmente me desestabilizaria muito, eu ficaria pensativa com relação ao ocorrido [...].

Analisando os discursos acima, é possível perceber que os crimes virtuais realmente são potenciais influenciadores nas mais diversas alterações emocionais que podem vir a surgir no cenário esportivo e, até mesmo, na vida pessoal do atleta. É ainda mais relevante pensar nesse assunto quando a opinião em questão é proveniente dos próprios atletas, sendo pertencentes a quaisquer categorias (alto rendimento/profissionais, amadores ou universitários).

Desta maneira, é ressaltada ainda mais a importância da realização do trabalho da psicologia do esporte referente a temática dos crimes virtuais, buscando orientar os atletas aos possíveis casos que ocorrem no mundo virtual

(cyberbullying, *cyberstalking*, sexting, fakes, roubo de identidade, invasão de perfil, fake news, ataques ofensivos, comentários, dentre outros mais) e como os esportistas podem enfrentar as situações, fazendo com que o indivíduo não apresente desequilíbrio emocional, alterações que possam vir a prejudicá-lo em sua carreira como atleta (queda de rendimento, relações danificadas, abandono da modalidade esportiva, afastamentos e punições contratuais) e em sua vida pessoal (relações fora do âmbito esportivo, implicações como distúrbios, transtornos e doenças, exclusão social).

Também é preciso ter atenção especial a esses esportistas que informaram várias alterações emocionais “negativas”, que inclusive podem acabar abandonando suas modalidades ou equipes, sofrendo danos psicológicos que não se limitam ao contexto do esporte, gerando exclusão social, surgimento e potencialização de transtornos, doenças e distúrbios, sentimento de culpa, tristeza, vergonha e outros (EISENSTEIN, 2013; FERNÁNDEZ, 2013; ZYSMAN, 2014).

Os atletas que fizeram parte do grupo que responderam referente a categoria de “dessensibilização”, informaram que os crimes virtuais não afetariam de forma efetiva seus aspectos emocionais, não gerando maiores alterações. Parte do conteúdo pode ser visualizado abaixo:

P12 - [...] Não muito abalado, pois é cada vez mais comum.

P18 - Acho que não afetaria.

P29 - Não geraria danos.

P25 - [...] não deixaria de cumprir minhas obrigações, de fazer as coisas que eu gosto e não mudaria com ninguém. Acho que seguiria minha vida e enfrentaria a situação.

P31 - [...] se fosse uma coisa mais banal, levaria com naturalidade sem alterações.

Mais uma vez é visto que alguns atletas consideram que os ataques e crimes realizados por meio de aparatos tecnológicos e por intermédio de redes sociais virtuais, acaba sendo algo comum nos dias de hoje, fato proporcionado pelo uso intenso das tecnologias, Internet e recursos disponíveis. No entanto, vale ressaltar que também é colocado o fato de algo mais “leve” ser encarado normalmente, o que leva a acreditar que um crime mais “grave” acaba gerando alterações, ou seja, dependendo da situação gera ou não alterações.

O fato dos atletas se concentrarem em seus treinamentos e competições, bem como nas metas que possuem, pode corroborar para que os mesmos não sejam afetados pelos diversos ataques que podem sofrer, além de possíveis orientações acerca do uso dos recursos tecnológicos, evitando demasiada exposição, minimizando aspectos relacionados à vulnerabilidade e, conseqüentemente, a possibilidade de serem vítimas de crimes virtuais. Talvez, por isso, sintam certa segurança com relação ao fato colocado neste tópico.

6.2.16 Instruções sobre o ambiente virtual

Neste item, foi questionado aos atletas se pensam que é necessário que os indivíduos, de maneira geral (não somente esportistas), tenham maiores direcionamentos e instruções acerca do uso das redes sociais virtuais, orientações quanto aos riscos presentes no mundo digital, comportamentos e outros aspectos que possam influenciar na vida dos usuários da rede. Além disso, foi indagado por qual motivo seria preciso ou não a realização de tais atitudes.

Teoricamente, foram encontradas três categorias distintas, no entanto, uma delas é caracterizada por 3,22% que preferiram não se pronunciar quanto ao caso. Assim, as outras duas categorias foram formadas por atletas que enxergam a necessidade da existência de maiores direcionamentos aos indivíduos (80,65%) e outros esportistas que não veem isso como algo necessário (16,13%).

Analisando, primeiramente, aqueles atletas que alegaram ser desnecessária a orientação aos indivíduos acerca de como devem se portar frente ao mundo virtual da atualidade, grande parte não justificou o motivo de sua opinião. No entanto, foi percebido que alguns atletas acreditam que os usuários já possuem consciência sobre os possíveis riscos existentes, como é o caso de P15, afirmando que “Não. Acredito que atletas em um modo geral sabem se comportar em redes sociais”. Além disso, complementando essa informação, também foi colocado que os atletas, na maior parte das vezes, sabem se comportar no ambiente virtual, como visto na resposta de P27, informando que “Não creio ser necessário, todos que hoje em dia usam as redes sociais já estão cientes dos riscos.”.

Um possível justificativa para que esses indivíduos tenham essa visão é que talvez os atletas e suas ações passariam a ser mais vigiadas ou controladas, além da possibilidade de julgarem que é um tempo “perdido”, já que o atleta é responsável por suas postagens e os desdobramentos que ocorrem consigo, mesmo que no mundo virtual. Isto é, talvez os atletas possam pensar que seria um desperdício de tempo, preferindo gastar esse período em outras atividades ou mesmo o fato de estarem sendo observados e controlados, possuindo suas ações regradas. É preciso ressaltar que isso é uma hipótese de justificativa, visando tentar explicar esse posicionamento dos atletas que aqui participaram.

Com relação aos esportistas que assumem ser preciso que os indivíduos tenham maiores orientações sobre o uso de aplicativos, redes sociais e demais recursos tecnológicos, são vistas respostas com posicionamentos distintos referentes aos motivos, passando por minimização da exposição do atleta, evitar golpes e invasões aos perfis, maior conscientização sobre os riscos existentes, filtrar informações, conhecer as leis do mundo digital, reflexões sobre certos comentários ou brincadeiras que podem ultrapassar os limites, dentre outros que serão abordados a seguir:

P01 - Sim, pois muitas vezes acessamos conteúdos sem saber as reais consequências daquilo.

P02 - Sim com certeza, porque é fácil criar fake New sempre, qualquer um hoje em dia pode.

P03 - Sim, pode-se evitar invasão nas redes pessoais.

P04 - Sim, porque qualquer coisa dita ou lida no meio digital pode virar um bicho de sete cabeças se não for bem abordada ou então pode se tornar uma bola de neve que nunca será capaz de diminuir.

P06 - É válido sim, porque muitos não sabem direito como devem agir nesse mundo da tecnologia aí. É muita informação, muita coisa boa, muita coisa ruim, precisa saber filtrar e não absorver aquilo que te faz mal. A comissão precisa instruir os jogadores pra eles saberem enfrentar as coisas e até ser blindado. Acho que evitaria muita coisa.

P07 - Acho que sim, porque se as pessoas soubesse se comportar na rede, tudo seria mais fácil. Tanto a gente atleta como os outros, saber o que falar, saber que podem machucar alguém. Seria legal se soubessem os limites.

P09 - Da mesma forma que a mídia social e a internet estão completamente atrelados as nossas vidas atuais, penso que a instrução deve acompanhar esse crescimento também.

P14 - Sim que leiam tudo antes de postarem algo a respeito do que está sendo publicado e procure conhecer sobre Leis Virtuais.

P16 - Sim, para se armar previamente contra qualquer situação danosa a saúde psicológica.

P19 - Sim, porque o pessoal se expõe demais na Internet, achando que é um paraíso, onde na realidade não é.

P24 - Sim, ainda mais porque hoje a gente acha tudo normal, leva tudo na brincadeira. Acho que falta um pouco de empatia nas pessoas. Tudo é compartilhado sem nem pensar no conteúdo que tem ali. As pessoas postam coisas o tempo todo, mas só momentos felizes, ninguém se mostra 100% real. Acho que as pessoas estão vivendo de Instagram.

P25 - Com certeza, principalmente na sociedade em que vivemos atualmente. O pessoal só quer saber de rede social, de postar, muitos deixam de aproveitar o momento para postar algo. Sem contar que é uma disputa para ver quem posta a melhor comida, a melhor roupa, o "melhor corpo", o melhor lugar, etc.

P28 - Sim, para evitar exposição excessiva

P30 - É importante, porque hoje em dia a geração é totalmente conectada na internet. Todo mundo tem um celular, um computador, mas nem todos sabem usar direito e a gente sempre se expõem.

P31 - Sim, é preciso para que as pessoas entendam como podem mexer nos dispositivos, quais são os riscos e quais são os pontos positivos do ambiente da Internet.

Portanto, é evidente que os atletas sentem necessidade de orientações aos indivíduos, sejam eles atletas ou não, pois as ações no mundo virtual podem ser provenientes de quaisquer usuários, gerando danos a um indivíduo ou um grupo como todo. Assim, caso as pessoas saibam dos perigos, consequências e papel que possuem, buscando utilizar os meios digitais cada vez com maior sabedoria e criticidade, com o intuito de obter benefícios sem prejudicar outros usuários, passa a ser válida essa ideia.

Como visto durante este trabalho, as redes sociais virtuais podem ser aliadas dos atletas, basta que a utilização seja realizada de forma consciente e, também, que o próprio esportista saiba enfrentar possíveis momentos que venham a surgir nesse espaço, encarando a situação da mesma forma que seria feito caso ocorresse no plano físico ou estando dessensibilizado com alguns comentários que só ocorrem no plano virtual, pois a sensação de anonimato potencializa a coragem (covardia) dos demais usuários.

Sendo assim, é essencial que os indivíduos possuam maiores instruções a respeito do uso dos recursos tecnológicos, principalmente nos dias atuais, com uma sociedade altamente conectada e uma geração cibernética (GROSSI et al., 2014). Também é proposto por autores como Eisenstein (2013) e Fernández (2013), por exemplo, maior envolvimento dos pais/responsáveis e, até mesmo, educadores (aqui, pode-se entender como educador os professores, mas também o treinador) no que se refere a orientações aos usuários (jovens e crianças) sobre a utilização da rede digital, possuindo responsabilidade direta nas atividades exercidas pelos seus "dependentes",

buscando maiores prevenções quanto aos diversos fenômenos que podem ocorrer no ambiente virtual, como o sexting, o cyberbullying e outros mais.

Contudo, é preciso entender que o caminho para indivíduos e atletas mais cuidadosos e conscientes diante de tanta evolução tecnológica e recursos disponíveis na Internet, não é a restrição dos meios digitais, das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, mas sim a instrução o ensinamento acerca do uso adequado dessas ferramentas, o que acaba sendo um desafio aos indivíduos que vieram de gerações anteriores, pois devem entender os novos equipamentos e formas de comunicação, atualizar os conhecimentos acerca dos recursos, estudar e instruir os dependentes quanto ao modo como deve ser utilizado o meio virtual para que seja um aliado e não uma ferramenta que venha a prejudicar os usuários, seja no plano físico, seja no próprio âmbito virtual.

6.2.17 Propostas de intervenção

O último questionamento realizado, possui relação com possíveis propostas que os atletas julgam que possam vir a ocorrer, sendo pertinentes para que usuários, no geral, e esportistas possam estar melhor preparados para o enfrentamento com o mundo virtual e seus desdobramentos (positivos e/ou negativos) diante das rápidas evoluções tecnológicas e de seus recursos que são vistas nos dias atuais. Este tópico visa realizar certo fechamento acerca da problemática com alternativas sugeridas pelos próprios atletas que responderam esta pesquisa. Deste modo, os atletas exerceram certa reflexão crítica sobre o problema que lhes foi apresentado.

Foi realizada a criação de seis categorias que buscaram descrever aquilo que os atletas colocaram como posicionamento, sendo a categoria com maior destaque marcada por discursos que remetessem à necessidade de palestras e instruções sobre o mundo virtual (52,95%). Outra categoria ressaltada faz referência a necessidade dos usuários refletirem sobre a utilização consciente dos meios digitais, isto é, realizar o uso adequado (29,41%). Também foram notadas categorias que englobavam discursos referentes a restrições/fiscalizações digitais (5,88%) e outra sobre penas judiciais (5,88%). Por fim, foram criadas as categorias com atletas que não

julgam haver necessidade de preparo aos indivíduos (2,94%) e de atletas que não se pronunciaram (2,94%).

Analisando a categoria dos atletas que responderam que é necessária a realização de palestras e de maiores instruções aos usuários do mundo virtual, foi visto que os participantes consideram ser precisa uma educação digital, isto é, os responsáveis e educadores devem, bem como os ambientes esportivos e escolares, possuem o dever de orientar os indivíduos. Além disso, as próprias redes sociais virtuais, por exemplo, devem alertar sobre possíveis riscos e quais atitudes tomar diante de determinadas situações. Também é considerada a necessidade de instruções aos responsáveis para que consigam estender essa orientação aos seus dependentes.

A seguir, foram colocados alguns trechos destacados das respostas obtidas:

P01 - Uma educação desse ambiente, podendo ser através de políticas nos sites de relacionamento com instruções e também ensinado e utilizado nas escolas.

P04 - Palestras.

P12 - Mais avisos informativos com informação fácil e descomplicada.

P14 - Que possam ter conhecimento das Leis Virtuais antes de qualquer postagem.

P22 - Aula de psicologia e socialização.

P06 - Que os pais tentem instruir em casa, os professores nas escolas e os clubes façam o papel de acompanhar o que postam, o que veem, não proibindo nada, mas ensinando como lidar no virtual.

P19 - Cyber educação, mostrar os reais perigos por trás da telinha.

P24 - Maior instrução aos pais e responsáveis, mas também aos educadores (professores e técnicos esportivos que lidam, principalmente com crianças).

P25 - Maiores instruções para os usuários (pela própria rede social, e por pais e educadores).

P28 - Vídeos, palestras de especialistas.

P30 - Profissionais melhor formados para instruir esses esportistas ou mesmo alunos que utilizem as redes sociais.

P31 - Maior instrução dos responsáveis, educadores e, no esporte, comissões técnicas. Falar sobre o que pode acontecer, os pontos bons e ruins, ensinar a usar.

Também chama a atenção, nos relatos anteriores, um participante que cita que as informações deveriam ser menos complicadas, com avisos informativos. Esse ponto é interessante, pois as políticas de privacidade dos sites, os termos de concordância em entrar na rede/criar um perfil, muitas vezes acabam sendo extensos, com informações complexas, fazendo com que

os usuários realizem uma leitura superficial dos documentos, se é que realizam.

Pensando nisso, é preciso que os locais educacionais como escolas e ambientes esportivos, pois não deixam de ensinar os indivíduos, bem como as figuras responsáveis por educar os indivíduos (pais, responsáveis, treinadores e professores), devem ser instruídos e devem orientar os usuários, aliando ensino e recursos tecnológicos, utilização adequada do mundo virtual, possíveis desdobramentos do mal uso e outras orientações (FALCÃO, 2014; MORÃO 2017). Além disso, também podem ser utilizadas campanhas de conscientização, promovidas pelas figuras já citadas anteriormente, nos espaços educacionais e esportivos, visando maximizar a reflexão acerca de comportamentos e ações no âmbito digital, como é o caso da “*T.h.i.n.k. before you post*” (Pense antes de postar).

A segunda categoria de maior destaque é caracterizada pela utilização adequada das ferramentas digitais, sendo que os participantes informaram pontos mais voltados para a preocupação e reflexão que o próprio indivíduo deve possuir diante dos recursos existentes no meio virtual. Sendo assim, os relatos com maior destaque foram expostos abaixo:

P02 - Pessoas que não exponham muito da suas vidas pessoais, que utilize para fins não tanto particulares.

P03 - Menos fornecimento de dados importantes.

P07 - Sugiro que as pessoas tenham consciência. Acho que isso é a base de tudo. Não adianta ser uma coisa no mundo real e ser outra no mundo virtual, mas é isso que ocorre hoje em dia, infelizmente.

P09 - Precisamos ser pessoas sensatas, conscientes dos riscos e responsáveis com o que veiculamos ou aproveitamos da internet.

P10 - Deixar o perfil fechado e não colocar coisas muito próximas a sua vida pessoal, já que tem muita maldade no mundo.

P23 - Cautela e assertividade. Utilizar a tecnologia de fontes e empresas confiáveis.

P26 - Se informar sempre sobre fraudes e também formas de se evitar cair nesses crimes virtuais. Entender que todas as ações (publicações e etc.) geram reações, as vezes positivas outras não!

É interessante perceber que os próprios atletas julgam ser necessário que os indivíduos tenham autonomia, sabendo dos riscos do mundo virtual, o que deve ser exposto, possuindo consciência sobre os atos realizados neste cenário, além de compreender a existência de crimes virtuais e as consequências de uma postagem. Por isso, as atitudes de intervenção

propostas anteriormente são pertinentes, necessárias e complementares a esses discursos do atletas, sendo importante que os indivíduos saibam utilizar os recursos disponíveis, não restringindo ou limitando o uso dessas ferramentas (EISENSTEIN, 2013).

Foi constatada uma categoria referente as penas judiciais e cumprimento das mesmas, sendo que nos relatos os participantes citaram a necessidade dos autores de crimes virtuais serem realmente punidos. Desta forma, são destacados os relatos de P17 afirmando que “[...] até mesmo pagamento de pena por crimes cibernéticos” e de P20 que coloca que a intervenção proposta por ele seria “Só punir melhor quem pratica crime virtual”. Esse ponto de vista pode ser justificado diante da dificuldade e burocracia existente para que um autor seja identificado e sofra as consequências cabíveis, além da visão de certa impunidade aos agressores que realizam suas ações no ambiente virtual.

Com relação a categoria que envolve questões de restrição e fiscalização digital, foi constatado que os indivíduos consideram ser necessário um acompanhamento profissional, além de restrições devido a idade e fiscalização diante de possíveis conteúdos falsos sendo divulgados. O discurso de P17 é o que mais chama atenção e pode ilustrar o que foi descrito até o momento, citando que é preciso “Restrições de idades, maior fiscalização eletrônica sobre falsos conteúdos e postagens[...]”.

A visão sobre as restrições quanto a faixa etária, por exemplo, pode ser relacionada com a facilidade que os indivíduos possuem em criar contas fakes nas redes sociais virtuais e, também, o acesso sem a checagem de informações. Isto é, qualquer indivíduo pode criar um perfil nas mais diversas redes sociais virtuais, basta inserir as informações que condizem com aquilo que é solicitado pela ferramenta. Essa facilidade, faz com que alguns indivíduos vejam conteúdos que impróprios para suas faixas etárias ou acessem materiais aos quais não deveriam.

Como intervenção para isso, as ferramentas poderiam solicitar um documento original com os dados do usuário, checando informações relacionadas com o nome e faixa etária, por exemplo, facilitando o controle sobre os indivíduos que ali se encontram, evitando a visualização de conteúdos impróprios e, conseqüentemente, minimizando a criação de fakes. Essa

intervenção, possivelmente, diminuiria casos de perfis falsos e ataques/ofensas que são mascaradas com a utilização desses perfis.

Pensando ainda nessa categoria citada, a parte relacionada com maior fiscalização eletrônica sobre conteúdos falsos é extremamente relevante, pois com o aumento do número de usuários do mundo virtual, aumento das ferramentas existentes nesse contexto, ampliação e potencialização de influenciadores digitais e blogueiros que também são formadores de opiniões, possuindo milhares ou milhões de seguidores, é possível que conteúdos falsos ou orientações equivocadas sejam disseminadas com maior facilidade, alcançando um grande número de indivíduos, podendo gerar danos aos usuários que não checam se a informação é verdadeira, acreditando fielmente no que foi passado pelo usuário em questão.

Como já dito até aqui, é preciso que os indivíduos tenham senso crítico, buscando informações sobre os conteúdos que visualizaram, a veracidade e demais aspectos referentes aos materiais visualizados. No entanto, a facilidade de obtenção de informação e o volume de conteúdos que são exibidos diariamente aos usuários é grande, além da fugacidade existente (ALCÂNTARA, 2013; EISENSTEIN, 2013; DEL PERAL; NAVARRO, 2015). Por isso, se houvesse maior controle quanto a publicações falaciosas e conteúdos considerados como fake news, o usuário poderia/deveria sofrer alguma punição, podendo haver um grau de advertência (por exemplo, advertência, bloqueio por certo período de tempo, punições transferidas ao âmbito presencial, dentre outras que precisam ser melhor pensadas e discutidas para chegar a uma conclusão).

Assim, caso essas medidas fossem adotadas, somadas ao controle dos usuários por meio da documentação exigida e checada, aliada a punições reais das leis digitais, talvez o número de crimes virtuais pudesse diminuir e, conseqüentemente, minimizar alterações emocionais vistas como negativas para atletas e outros indivíduos, além de ataques, ofensas, transtornos, distúrbios e outros casos. Entretanto, é preciso saber, também, se é interessante para as redes sociais virtuais passarem a ter esse controle citado, pois o número de usuários e de acessos seriam diminuídos, o que implicaria, possivelmente, em menor rentabilidade/lucro aos desenvolvedores.

A última categoria encontrada na presente indagação foi referente ao fato de não haver necessidade de intervenções/orientações aos usuários, pois é considerado por P27 que “Creio que já há um movimento de inclusão social bem grande e por consequência os novos usuários na sua grande maioria já chegam sabendo dos riscos e benefícios do meio digital.”. Portanto, diante desse relato, pode ser considerado que o participante entenda que devido ao fato dos indivíduos serem de uma geração mais tecnológica, conectada, já saibam dos possíveis pontos positivos e negativos do cenário virtual, apresentando consciência sobre o uso, ou seja, acaba sendo desnecessária a intervenção como forma de orientar ou instruir os indivíduos sobre esse mundo.

No entanto, essa visão pode ser equivocada, pois o ambiente virtual é acessado por usuários de diversas faixas etárias, incluindo aqueles que não nasceram em uma geração altamente conectada, cheia de aparatos tecnológicos, onde a informação não era encontrada de forma tão facilitada como é feita hoje em dia. Por isso, é preciso que exista entendimento acerca da necessidade de orientação ao uso, não somente aos jovens e crianças, mas também aos usuários mais “antigos”, provenientes de gerações anteriores que estão se adaptando e atualizando a cada mudança imposta pelas evoluções tecnológicas do mundo de hoje.

6.3 Principais pontos encontrados

Portanto, buscando descrever de forma sucinta e geral o que foi encontrado por meio do presente estudo, é possível tocar em pontos relevantes à temática aqui abordada, proporcionando certa provocação à reflexão de estratégias que possam e/ou devam ser adotadas diante dos aspectos que envolvam a tecnologia, mais especificamente as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, presentes no cenário esportivo.

Foi encontrado que os atletas de todos os níveis aqui estudados utilizam os aparelhos tecnológicos e recursos disponíveis com intuídos diferentes, isto é, alguns preferem fazer uso focando em aspectos que possam proporcionar interação/comunicação com outros usuários e familiares, também foi notado que utilizam com fins de entretenimento/lazer, como ferramenta auxiliar na busca por informações gerais ou mesmo para estudos e pesquisa

(principalmente, atletas universitários), utilização para fins relacionados ao trabalho (atletas amadores, geralmente), busca por ideias de treinamentos e exercícios ou realização dos mesmos por meio da Internet, além da finalidade da autopromoção e divulgação (de seus feitos, resultados, evolução, carreira, dentre outros).

Também foi notado que os atletas consideram que o ambiente virtual pode proporcionar diversos benefícios, entendendo que a utilização dos mesmos implica em mais vantagens do que desvantagens ao esportista. Sendo assim, potencializa as interações, propicia aumento de visibilidade, autopromoção e divulgação, auxilia em finalidades esportivas como o estudo do adversário, possibilita e amplia a busca por informações gerais, além de ser uma ferramenta que pode ser utilizada como forma de motivação (buscar inspiração em outros atletas que possuam perfis nas distintas redes digitais) e, por fim, pode ajudar gerando momentos de entretenimento, diminuindo a pressão ou sobrecarga psicológica, por exemplo.

No entanto, quando os atletas refletem sobre os riscos existentes, passam a relatar fatores como a alteração emocional negativa diante de determinadas postagens e ofensas, compartilhamento e criação de fake news, exposição demasiada e inadequada da própria vida e privacidade, acarretando em maior vulnerabilidade, presença de usuários mal intencionados no mundo digital, visando gerar danos a outros também ali presentes, indivíduos que passam muito tempo conectado, gerando certa dependência digital (e outros distúrbios, transtornos e doenças que podem surgir). Além disso, podem ser relacionadas questões que também foram levantadas pelos atletas, alegando possível perda de foco devido a utilização inadequada e potencialização de crimes virtuais devido ao aumento da exposição).

Com relação a vivência ou experiência com ataques e crimes virtuais, foi constatado que parte da amostra já passou por alguma situação dessas, enquanto outros alegam que nunca vivenciaram algo parecido. Foi ressaltada a ocorrência de machismo, invasão de conta, ataques realizados por perfis fakes, racismo, abuso, e-mails fraudulentos (golpes), cyberbullying e disseminação de fake news. Contudo, a maioria dos atletas relata que nunca utilizou um perfil fake, sendo que os poucos que já fizeram uso desse tipo de perfil, foi em outra fase da vida (geralmente, em período escolar).

Também foi verificado que os atletas alegaram que enfrentam ou enfrentariam situações de crimes virtuais por meio da busca por apoio, geralmente voltado para questões judiciais, mas também ocorrendo na parte mais afetiva, outros citam que se posicionariam com relação ao ocorrido, além de outros indivíduos que fingiriam que nada havia acontecido.

Refletindo sobre as possíveis interferências negativas que os crimes virtuais pudessem gerar aos atletas, foi constatado que as relações com seus companheiros de equipe, torcedores, adversários e comissões técnicas seriam afetadas, gerando impacto nas mesmas. Contudo, alguns atletas afirmam que a comissão técnica e seus companheiros de equipe seriam apoiadores a esse atleta que passou pela situação de ataque. Também foi constatado que certos esportistas (poucos), demonstram dessensibilização, sugerindo que não são afetados por essas situações.

Os atletas ainda ressaltaram que a ocorrência do crimes digitais e dos ataques poderiam ser negativas com relação a carreira dos esportistas expostos, isto é, o atleta apresentaria interferências negativas relacionadas às questões salariais/contratuais, afastamento de treinamentos ou da equipe em si, além de certas alterações emocionais entendidas como negativas (culpa, tristeza, vergonha, insegurança, exclusão social). Poucos são aqueles atletas que se colocam como dessensibilizados a essa situação, alegando que não geraria qualquer tipo de alteração, já que aquilo que ocorre fora do ambiente de treinamento/competição, deve permanecer fora dele.

Foi constatado que a maior parte dos atletas considerou que o rendimento esportivo não é afetado caso aconteçam ataques virtuais, ofensas, crimes digitais e outros aspectos relacionados a essas situações, podendo ser considerado que a elevada frequência com que tais fenômenos ocorrem nos dias atuais gera essa certa banalização ou tratamento como algo normal na visão dos esportistas, o que demonstra necessitar de cautela. Além disso, poucos atletas relatam que o rendimento esportivo seria afetado de forma negativa.

Quando analisada a questão referente ao sentimento de segurança diante do mundo digital, foi encontrado que grande parcela da amostra alega insegurança, além de outra quantidade elevada de indivíduos com discursos que demonstram sensação parcial de segurança. Também foi visto que alguns

atletas relatam haver segurança e, por fim, uma pequena parte afirma ser indiferente quanto a esse cenário.

Pensando acerca da utilização de recursos tecnológicos durante a preparação esportiva para uma competição, por exemplo, foi questionado aos atletas se os mesmos usavam tais ferramentas, se a comissão técnica realizava algum trabalho as utilizando ou se os atletas julgavam essa situação como interessante à preparação. Foi visto que os esportistas aqui estudados ressaltaram o uso ou o interesse na utilização, principalmente com finalidades como estudar os adversários e as jogadas da própria equipe, busca por melhorias no desempenho e realização de treinamentos. Poucos indivíduos alegaram o não interesse ou não utilização de aparatos tecnológicos como auxiliares em suas preparações.

Os atletas também ressaltaram que durante a competição esportiva, a utilização dos recursos tecnológicos é voltada, principalmente, para fatores direcionados à finalidade esportiva em si, postar conteúdos como forma de divulgação (resultados, fotos, vídeos), além de ser uma ferramenta que auxilia momentos de entretenimento e que ajuda na interação com outros indivíduos. Alguns atletas, por fim, disseram que preferem não fazer uso das redes sociais virtuais, por exemplo, nos períodos competitivos.

Para finalizar, os atletas ainda julgam existir necessidade de maiores orientações aos usuários acerca do uso da Internet, principalmente dos veículos comunicacionais como redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, sendo que as intervenções e os direcionamentos poderiam ser realizados por meio de instruções gerais, orientações provenientes de pais/responsáveis e educadores, penas judiciais que realmente resultem em punição ao agressor, utilização dos recursos de forma consciente e adequada, além daquilo que chamam de educação digital, realizada por intermédio de âmbitos educativos como a escola, o esporte e o ambiente familiar, utilizando a figura de seus “líderes” para transmitir esses direcionamentos, isto é, o professor, o treinador e os pais/responsáveis.

6.4 Possíveis estratégias e intervenções

Pensando acerca de todos os achados encontrados neste estudo, foi visto por meio dos resultados que é necessária a existência de intervenções e estratégias que possam auxiliar os usuários, mais especificamente atletas, das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, bem como de qualquer outro recursos tecnológico que envolva a Internet. Deste modo, o surgimento de possíveis casos de crimes virtuais, ataques, julgamentos, ofensas e outras situações constrangedoras/polêmicas, possam ser minimizadas ou evitadas, sendo o indivíduo consciente de seus atos e de sua postura diante do ambiente virtual.

Portanto, este tópico traz algumas alternativas aos treinadores, professores, pais/responsáveis e, até mesmo, para os próprios atletas que passam pela utilização do mundo digital. São abordadas estratégias que buscam auxiliar indivíduos no contexto virtual, mesmo que não sejam atletas. No entanto, no caso desta pesquisa, é visado traçar certa relação entre o cenário do esporte e o virtual, apresentando intervenções e possibilidades discutidas por outros autores que serão aqui citados, porém não necessariamente sendo diretrizes voltadas e desenvolvidas especificamente ao âmbito do esporte, mas sendo possível a transferência das mesmas para essa realidade.

Diante da enormidade de recursos tecnológicos e meios que potencializam a comunicação e interação no mundo digital, é possível que os usuários, inclusive atletas, consigam vivenciar experiências e apresentar perspectivas de mundo que sejam abrangentes, porém, apenas quando os aparatos são utilizados de forma adequada, consciente, cautelosa e com respeito aos demais usuários da rede virtual. Contudo, Eisenstein (2013) reforça que, quando são ultrapassados limites e regras no mundo digital, os recursos tecnológicos e virtuais passam a ser considerados como possíveis ameaças, oferecendo riscos ao usuário (saúde mental, por exemplo). Por isso, é preciso zelo à questões com o que deve ser público e o privado, as informações reais/fidedignas/confiáveis e a distorção dos fatos, o respeito e o desrespeito, o ilegal (falso, “pirateado”) e o legal, o plano físico e o plano virtual, a informação ou exploração, dentre outros fenômenos.

Ainda com relação ao relato de Eisenstein (2013), é preciso haver compreensão sobre o que é e os perigos do grooming, cyberbullying, sexting

os demais crimes virtuais, ter atenção ao controle da utilização de webcam, atenção a possível exploração sexual, pornografia infantil, pedofilia online, além de crimes como cyberstalking, e demais ameaças à saúde dos usuários do mundo digital. Assim, é preciso atualização constante de profissionais envolvidos em áreas educacionais, esportivas e, também, profissionais da saúde, sendo necessário que estejam atualizados quanto a ocorrência desses fenômenos, compreendendo o que são e entendendo as possibilidades existentes, visando minimizar o acontecimento de novos casos.

Uma estratégia sugerida por Pilakowski (2015), é referente às campanhas de conscientização, muito utilizada em países como Canadá e Estado Unidos, buscando alertar os jovens sobre os perigos, riscos e consequências de uma postagem na rede virtual, necessitando de criticidade acerca do conteúdo a ser compartilhado e consciência se aquilo pode vir a causar desdobramentos negativos para a vida do indivíduo, sejam direcionadas aos aspectos pessoais ou profissionais. Uma das campanhas mais conhecidas e intensificadas é a "*T.h.i.n.k. before you post*" (Pense antes de postar), visando conscientização dos usuários quanto aos materiais disponibilizados diante do mundo virtual. Sendo assim, é interessante que treinadores, pais/responsáveis e professores, além de outros profissionais, proporcionem momentos de reflexão sobre essas situações e façam os atletas, alunos, filhos, tomarem conhecimento acerca dos riscos e benefícios que podem existir nas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, visando gerar conscientização, sabedoria e autonomia ao usuário em questão para evitar casos de crimes virtuais, exposição demasiada de privacidade e outros possíveis desdobramentos.

Outra alternativa como forma de intervenção é o *media training*, buscando conscientização acerca do uso dos recursos digitais, dos perigos de postagens inadequadas, da vulnerabilidade a qual os atletas estão expostos por estarem em uma posição, de certa forma, privilegiada e sendo formadores de opinião (além do fato de serem considerados figuras públicas, principalmente os que atuam no alto rendimento). O profissional que atua com o *media training* deve orientar os atletas a assumirem determinadas posturas nas redes sociais virtuais, evitando polêmicas, brigas, constrangimentos, exposições demasiadas e possíveis implicações que possam gerar prejuízo a

imagem do atleta ou da equipe. Vale ressaltar que, antigamente, os assessores e profissionais que atuavam com o *media training* precisavam direcionar os atletas ao modo correto de expressar suas opiniões e ideias nos veículos tradicionais de notícias (como entrevistas para jornais, revistas, rádios e televisões), no entanto esse ambiente passou a ser amplificado com a evolução dos recursos tecnológicos e com a intensificação do uso dos meios digitais (redes sociais virtuais, websites, aplicativos de comunicação instantânea), onde os atletas podem se posicionar a cada segundo, apenas com um clique (MORÃO, 2017; NÓBREGA, 2020).

Por isso, é preciso que os esportistas entendam os riscos, as consequências, o papel que possuem diante de toda uma sociedade (tanto de forma nacional, quanto de forma internacional, dependendo seu nível de atuação), o público que está presente no mundo virtual, a intencionalidade de gerar danos que diversos usuários podem ter, os jornalistas que propagam fake news e que podem desestabilizar um atleta no quesito emocional, necessitando assim que os esportistas tenham maiores orientações sobre suas posturas, conteúdos adequados e formas de exposição de seus posicionamentos (MORÃO, 2017; NÓBREGA, 2020). Aqui ainda cabe um destaque para o fato de que os atletas não devem ser moldados a padrões de respostas iguais, mas devem entender como podem/devem se portar, expondo seus pontos de vista, apresentando seus posicionamentos quanto a determinados assuntos quando julgarem necessário, mas que isso seja feito da forma mais adequada possível, evitando situações que possam gerar danos a eles ou a terceiros.

É possível, também, que a equipe e/ou comissões técnicas criem regras de utilização dos aparatos tecnológicos, sendo que elas podem ser estabelecidas como determinações do clube e da comissão, ou discutidas com os atletas para que seja criado um consenso acerca das normas que serão seguidas ali. Isto é, a equipe e a comissão técnica podem estabelecer regras pré-determinadas como multas contratuais se o atleta postar uma foto/vídeo em festa com o uniforme de seu clube, consumindo bebidas alcoólicas, dentre outras situações que podem ser discutidas dentro de cada clube com cada comissão técnica. A partir daí, isso é levado aos atletas como norma e, então, passam a discutir novas regras de utilização, como, por exemplo: 1) será permitido o uso ilimitado das redes digitais ou terá um limite de tempo diário?

Se houver limite, como será feita a constatação do período em que cada um ficou?; 2) os atletas devem possuir o perfil público, privado ou isso é indiferente?; 3) os conteúdos a serem postados passam por um crivo maior do clube (assessores) ou o atleta pode postar diretamente em seu perfil, já que é algo pessoal?; 4) os atletas podem utilizar os recursos digitais em momentos precedentes a uma competição?; 5) terá limite para que o atleta utilize seu smartphone, por exemplo, até determinado horário para que possa descansar ou cada um assume sua responsabilidade (pensando em relação ao sono)?; 6) deve ser diferenciado o perfil pessoal do perfil profissional? Enfim, qualquer situação que possa surgir deve ser pensada e discutida com cada comissão técnica e com os atletas, buscando, inclusive, proporcionar autonomia aos esportistas, sabendo o que pode/deve ser postado, como se comportar no mundo virtual, desdobramentos, riscos e outras possibilidades.

Algo relacionado ao descrito anteriormente é a questão da utilização demasiada dos recursos digitais, gerando dependência por parte dos atletas que estão altamente conectados ao mundo virtual, passando a priorizar esse espaço em detrimento de outros. Tal fato pode gerar interferências negativas no treinamento, causando quedas na performance esportiva. Além disso, podem surgir distúrbios, transtornos, vícios e doenças como já descrita aqui neste trabalho, como a nomofobia, efeito Google, náusea digital, vício em jogos eletrônicos, sensação de necessidade de estar conectado a todo o momento (EISENSTEIN, 2013; HILTON, 2014), distúrbios relacionados ao sono, exposição demasiada visando curtidas e ganho de seguidores (ALCÂNTARA, 2013; KEEN, 2012), além de outros aspectos acarretados pela dependência .

Outra estratégia que pode ser utilizada nos clubes, semelhante às diretrizes referentes a normas e regras já citadas aqui neste tópico, é a criação de uma cartilha, contendo não só essas regras pré-estabelecidas e a serem discutidas com os atletas, mas também com pontos de orientações que alertem quanto aos perigos, malefícios, cuidados a serem tomados, informações relacionadas à privacidade, atitudes a serem tomadas diante de situações indesejáveis e outras informações. Como base para o desenvolvimento e criação dessa cartilha, pode ser utilizado o documento da Safenet (2005) em que abordam as “SaferDic@s”, as diretrizes também citadas por Hoffman (2018) e Rocha e Silva (2021), demonstrando a importância que essas cartilhas

podem ter na vida dos indivíduos que são usuários do mundo virtual, o que acaba se estendendo até os atletas, já que são pessoas que estão em evidência.

Além disso, os pais/responsáveis também podem entrar em consenso com seus filhos sobre questões referentes ao uso e ao modo de utilização, proporcionar informações aos seus filhos e os cuidados a serem tomados, como: lembrar os usuários que uma postagem pode ser irreversível, mesmo que seja apagada, pois ferramentas podem eternizar aquele conteúdo e disseminar o mesmo em questão de segundos; cuidado com a exposição detalhada da própria vida, já que nem sempre sabemos quem está do outro lado da rede e a intenção que possui; cuidado com sites ilegais, vírus e invasões de hackers; compartilhamento de informações pessoais, podendo tornar informações públicas; existência de fake news, informações falsas e que precisam ser checadas; compartilhar o necessário, informações básicas; sempre estar atento a possíveis fraudes (e-mails, perfis fakes); atenção aos desconhecidos presentes no mundo virtual e buscando contato (alerta com convites, marcação de encontros presenciais, solicitação de fotos/vídeos e dados pessoais, informações acerca de familiares, local onde reside); cuidado com exposição de fotos, locais, até mesmo cuidado com o corpo exposto e o modo como foi exposto; criação de regras de acesso; controle parental, principalmente com crianças e jovens que estão imergindo nesse mundo virtual; sempre abertura ao diálogo com os indivíduos envolvidos, ou seja, pais/responsáveis, treinadores, professores, filhos, atletas, alunos; não passar senhas e alterar as mesmas de forma constante; denunciar (para a rede em questão e realizar boletim de ocorrência físico com provas) casos de ataques, ofensas, possíveis fraudes, golpes, perfis falsos, crimes virtuais ou qualquer tipo de suspeita existente/conteúdo inadequado; bloquear e denunciar perfis que geraram agressões, ameaças e ofensas.

Os pontos citados acima são apenas exemplos de alguns fatores que podem constar numa possível cartilha, com indicativos de comportamentos adequados/ideais a serem seguidos para algumas pessoas, ou seja, não é uma norma ou uma regra que exista uma cartilha ou que a mesma seja seguida e ideal para todos os usuários, visto que alguns não ligam de passar por ataques ou julgamentos, considerando isso como banal, não sofrendo alterações

negativas relacionadas a isso, nem interferências em suas vidas, tanto profissional, quanto pessoal. Portanto, alguns indivíduos irão se expor mais ao mundo virtual, a diferença é como cada um deles irá enfrentar as possíveis situações a serem vivenciadas.

Sendo assim, analisando todo esse cenário de possíveis benefícios e malefícios que o mundo virtual pode proporcionar à vida dos usuários, neste caso, mais especificamente de atletas, é necessário que as figuras envolvidas no âmbito do esporte (comissões técnicas e treinadores), além dos responsáveis por jovens e crianças (pais, responsáveis e educadores/professores), estejam atualizadas quanto a temática das mídias digitais, das evoluções tecnológicas, dos termos e dos fenômenos existentes, além de possuírem atenção às situações que possam acontecer com pessoas ao redor (seus atletas, alunos e filhos), buscando identificação de qualquer indício que possa sugerir que algo “diferente” esteja ocorrendo com aquele indivíduo, como um crime virtual, por exemplo. Ou seja, é preciso ter atenção visando constatação de alterações de humor e comportamentos relacionados com a prática esportiva, como: elevada insegurança e insatisfação com o desempenho, queda de performance esportiva, faltas frequentes em treinamentos ou aulas, menores níveis de autoconfiança, isolamento social e/ou exclusão, outras ocorrências.

Por fim, para que os atletas saibam lidar com situações de possíveis alterações emocionais que venham a surgir a partir da ocorrência de crimes virtuais, como citado até o momento, ou outra situação que gere desestabilização/desequilíbrio psicológico causado por acontecimentos do mundo virtual, é importante que possua conhecimento e domínio de técnicas utilizadas na psicologia do esporte com distintos intuitos, passando por estratégias abordadas por autores como Franco (2000), Magill (1998), Martin (2001) e Weinberg e Gould (2017), que utilizam a respiração e o relaxamento para os diversos momentos vivenciados no esporte, podendo auxiliar em momentos de picos de ansiedade e ativação demasiada, técnicas de atenção, foco e concentração durante a competição esportiva, estabelecimento de metas de curto, médio e longo prazo, sendo metas reais e alcançáveis, buscando satisfação pessoal e coletiva, podendo proporcionar momentos de satisfação, o que tende a melhorar, até mesmo, a coesão grupal, utilização do

treinamento mental e rotinas psicológicas, visando minimizar imprevisibilidades e lidar de forma automatizada em determinadas situações do esporte, autoconversação, dessensibilização (encarando algumas coisas como normais e minimizando alterações emocionais e de rendimento), suporte familiar e de pessoas próximas ou importantes (amigos, companheiros de equipe, comissões técnicas e treinadores), dentre outras que possam ajudar no equilíbrio psicológico gerado aos atletas, minimizando e evitando situações que venham a ser danosas ao esportista. Além disso, é válido ressaltar a necessidade de criação de atletas com autonomia, que saibam encarar as mais diversas situações que ocorrem no cenário esportivo e que podem ser estendidas/transferidas para outros contextos, sejam pessoais no plano físico ou virtual, por exemplo.

Portanto, é de extrema importância que existam orientações aos usuários, inclusive atletas, como constatado nessa pesquisa, além da utilização de estratégias de intervenção como citadas aqui neste tópico, visto que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea podem apresentar pontos de grandes benefícios aos indivíduos, mas que também possibilitam o surgimento de fatores negativos que acarretam em consequências danosas ao atleta, seja ele de qual nível/categoria for, transferindo as situações do plano virtual para o plano físico, podendo interferir na sua carreira esportiva, mas também em questões pessoais, causando danos que, por vezes, são irreversíveis ao indivíduo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizando um fechamento com considerações gerais acerca do presente trabalho, é possível entender que a sociedade atual é composta por indivíduos de diferentes gerações, sendo que as constantes evoluções tecnológicas proporcionaram um ambiente em que os seres humanos, em sua grande maioria, são altamente conectados à Internet e seus recursos, principalmente buscando sanar a ausência do corpo físico naquele plano virtual, desenvolvendo formas de interagir, comunicar, ser e estar, experienciando novas possibilidades.

Além disso, vale ressaltar a fugacidade com que as informações podem ser postadas e compartilhadas no ambiente virtual, sendo uma ferramenta interessante quando utilizada de forma adequada. O cenário esportivo não foge da realidade exposta no parágrafo anterior, possuindo atletas conectados a todo o momento, sejam eles atuantes em nível profissional (alto rendimento), amador, universitário e demais categorias. Com isso, os esportistas passam a ter maior visibilidade diante das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, precisando de cautela em suas atitudes, pois aqueles que atuam, principalmente, no esporte profissional, são vistos como figuras públicas, formadores de opiniões, influenciadores, exemplos para outros indivíduos e podem possuir seus comportamentos utilizados como modelos pelos demais usuários, sejam atitudes positivas ou negativas.

Essa elevada conectividade aos recursos da Internet, permitiu a constatação de aumento de ataques, ofensas, crimes virtuais e outros fatores que surgiram no mundo digital, também ocorridos no contexto do esporte e até potencializados nele, acarretando em possíveis situações constrangedoras, polêmicas, desconfortáveis, desagradáveis e que podem gerar danos aos envolvidos. Os prejuízos podem ser de naturezas distintas, como interferências na vida pessoal, alterações emocionais, exposição de privacidade, danos à carreira esportiva, dentre outros.

Sendo assim, neste estudo foi possível constatar que os atletas consideraram que as redes sociais virtuais e os aplicativos de comunicação instantânea realmente são presentes na vida dos esportistas, havendo grande

conectividade e imersão no mundo digital, dispendendo horas diárias utilizando tais recursos.

Também houve a possibilidade de compreender que os esportistas aqui estudados entendem a Internet e seus recursos muito mais como fontes vantajosas aos atletas do que desvantajosas, o que é interessante, pois mesmo assumindo que vivenciaram ou souberam de ataques e crimes virtuais, ainda veem mais aspectos relevantes ao cenário do esporte. Por outro lado, é notada certa banalização de acontecimentos que nem sempre devem ser levados com tanta naturalidade/normalidade, visto que são ofensas que merecem cuidado maior, tratando por meio de denúncias à própria rede, realização de boletins de ocorrência ou atitudes que busquem punir o autor/agressor de alguma forma.

A finalidade da utilização das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea são diversas, passando por pontos como a autopromoção, comunicação, interação com outros usuários, entretenimento e lazer, realização de treinamentos, auxílio em situações relacionadas ao trabalho dos atletas (algo relatado, principalmente, por esportistas amadores) e busca por informações gerais. Como já ressaltado, os atletas relatam pontos positivos e negativos, porém em sua maioria os pontos positivos são mais destacados pelos indivíduos do que propriamente os fatores entendidos como negativos.

Além dos aspectos já citados acima, foi visto que os atletas consideram, de maneira geral, como pontos positivos: possibilidade de interação com familiares, amigos e outros usuários da rede, potencialização da visibilidade (algo que pode ser atrelado com questões de autopromoção, principalmente referente à carreira do atleta), finalidades esportivas como o estudo de adversários e das próprias jogadas, além de correção de movimentos/ações/gestos motores que podem ser filmados e visualizados posteriormente, possibilidade de treinamento à distância, busca por informações de maneira facilitada e a qualquer momento, devido ao fácil acesso ao mundo virtual nos dias de hoje, momentos de entretenimento, inclusive durante competições esportivas, possível desenvolvimento do esporte por sua exposição na rede digital, buscando captar novos atletas ou desenvolver a modalidade mesmo que de forma indireta e, por fim, utilização

como motivação, isto é, observar outros atletas que servem como ídolos e inspirações para seguirem no esporte, almejem e busquem suas metas para que cheguem ao sucesso desejado.

Por outro lado, como pontos negativos, os esportistas ressaltaram questões como: maiores níveis de exposição da privacidade e, conseqüentemente, aumento da vulnerabilidade, podendo ser um empecilho para o atleta, criação e disseminação de conteúdos falsos (como fake news, por exemplo) que geram transtornos aos atletas, dependência digital causada pelo vício à conectividade e às redes sociais virtuais, perda de foco, atenção e concentração, seja em momentos de treinamento ou mesmo em competições, existência de usuários com má intenção, visando causar danos aos atletas, sendo que todos esses aspectos podem resultar em mais um ponto ressaltado pelos esportistas, que é o surgimento e potencialização de alterações emocionais negativas, podendo interferir em vários fatores da vida dos atletas, como o rendimento esportivo. É preciso reforçar aqui que, grande parte dos atletas, entende que as alterações emocionais e os crimes virtuais não afetam diretamente o desempenho no esporte, enquanto a minoria coloca que existem influências no rendimento. Contudo, há equilíbrio da amostra quando é citada a possibilidade de alterações nos relacionamentos existentes no cenário esportivo, sendo que boa parte relata que haveria alteração negativa e outra parcela que coloca a inexistência de interferências.

Além desses aspectos negativos já citados, também foi constatada a experiência com crimes virtuais, ataques e ofensas no mundo virtual, sendo algo que está cada vez mais banalizado devido a elevada frequência de ocorrência. Casos de machismo e abuso, preconceitos dos mais variados tipos, julgamentos, ameaças, crimes envolvendo crianças (aliciamento infantil, pedofilia), cyberbullying, sexting, utilização de perfis fakes, roubo de contas e uma enormidade de possibilidades que estão presentes na sociedade atual, sendo potencializadas pelas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, sendo o esporte parte dessa realidade, possuindo os atletas como principais alvos, principalmente por conta dos seus rendimentos esportivos.

Com isso, também foi possível constatar que a maior parte dos atletas estudados aqui, consideram que o ambiente virtual é inseguro, enquanto outra

parcela ainda cita que o sentimento é de estarem parcialmente seguros nesse contexto, outros ainda afirmam que existe segurança, mas se a rede for usada de forma correta e com cautela. No entanto, como já citado, os atletas ainda verificam muito mais pontos vantajosos na utilização do mundo virtual do que pontos desvantajosos.

Complementando os achados anteriores, foi visto que o uso das redes sociais virtuais durante a competição é considerado pelos atletas como algo benéfico, pois conseguem acompanhar outros resultados, interagir com quem está longe, postar conteúdo referente ao esporte, distração e entretenimento para fugir do possível maçante contexto da competição, não ficando bitolado apenas no esporte, porém sem perder o foco também. Outros indivíduos ainda alegaram que não fazem uso de recursos como as redes sociais virtuais.

Parte dos atletas que foram estudados aqui, apresentam dessensibilização com relação a possíveis notícias veiculadas sobre si ou sua equipe, não impactando em demais contextos do esporte, sendo que a maior parte coloca que as consequências da veiculação de uma notícia é o teor da mesma, podendo impactar positiva ou negativamente. Também foi visto que muitos atletas consideram enfrentar essa situação de forma adequada e positiva, enquanto poucos não gostam de vivenciar momentos como esse.

Outro ponto interessante que foi possível compreender com o presente trabalho é que a maioria dos atletas e comissões técnicas acabam utilizando os recursos tecnológicos como auxiliares para a preparação esportiva, realizando reuniões, preleções, estudo do adversário, fatores relacionados, principalmente, à análise de desempenho, uma área em constante crescimento no cenário do esporte e que pode apresentar pontos fortes e fracos de um adversário, seja uma modalidade esportiva individual, seja uma coletiva. Os atletas que não usam as tecnologias trabalhadas aqui para preparação esportiva, citam que possuem interesse em começar a utilizar.

Neste estudo, também foi possível entender que os atletas, mesmo alegando que a performance esportiva não sofre alteração devido à ocorrência de crimes virtuais, são parcialmente contraditórios em seus discursos, pois a maioria considera que os crimes virtuais alteram negativamente o estado emocional do esportista. Sendo assim, pensando na área da psicologia do esporte, as alterações emocionais podem estar diretamente relacionadas a

quedas de desempenhos esportivos e suas variáveis existentes (exclusão do atleta no treinamento e competição, falta em treinamentos, insegurança, baixa autoestima e autoconfiança, ansiedade excessiva, perda de foco e atenção, vontade de abandonar a modalidade esportiva, dentre outras). Portanto, é preciso atenção aos crimes virtuais, pois mesmo os atletas relatando que não causam danos à performance, é uma potencial ferramenta de alteração de rendimento.

Por fim, os atletas consideram existir necessidade de direcionamentos e orientações a eles e à população geral, com relação ao uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, bem como de seus riscos e possíveis consequências no caso da ocorrência de crimes virtuais e outros ataques. Assim, os próprios esportistas citam estratégias como:

- Palestras realizadas com pais/responsáveis, treinadores e professores (entendidos como líderes educacionais), sendo que as orientações são, teoricamente, estendidas aos respectivos filhos, atletas e alunos, formando indivíduos mais conscientes de seus atos no mundo virtual, por exemplo;
- Realização e intensificação de campanhas de conscientização sobre o uso das redes sociais virtuais (como o *T.H.I.N.K. before you post*, já citado aqui);
- Desenvolvimento de cartilhas acerca da utilização adequadas da Internet e seus recursos, podendo ser adaptada a cada equipe/atleta, comissão técnica, diante das necessidades coletivas e individuais existentes, isto é, determinar regras e normas para o melhor uso possível dos aparatos tecnológicos;
- Utilização da estratégia do *media training*, se for preciso, com profissionais que orientam sobre comportamentos, postura e adequações às redes sociais virtuais;
- Busca por punições aos agressores/autores de ações que sejam indesejáveis ou inadequadas, como ataques, ofensas e crimes virtuais, por meio de denúncias aos perfis dos envolvidos, sejam ações destinadas à própria rede social virtual, seja algo transferido para o âmbito físico ou ambas;

- Utilização de estratégias como a respiração, autoconversaço, relaxamento, treinamento mental, dentre outras que possam desenvolver os aspectos emocionais do atleta, fazendo com que tenha melhor equilíbrio psicológico;
- Desenvolvimento de atletas inteligentes, que tenham autonomia, saibam se portar diante das diversas evoluções tecnológicas, dos recursos disponíveis para o uso como redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, entendam seus papéis e suas funções diante do cenário do esporte e fora dele, sendo indivíduos que podem inspirar e servir de modelo para outros usuários;
- Ensinar os atletas como devem enfrentar as mais variadas situações do cenário esportivo, as críticas e ofensas que podem ocorrer no mundo virtual, inclusive sendo transferidas para o plano físico. Assim, os atletas criariam filtros para que entendam o que deve ser absorvido, além de enfrentarem os problemas de forma adequada.

Diante de todo esse cenário, também fica evidente a necessidade da existência de constante diálogo que seja altamente verdadeira e aberto entre as figuras entendidas como líderes (treinadores e comissões técnicas, professores, pais e responsáveis) e os que são seus liderados (atletas, alunos, filhos). É válido e preciso que isso ocorra tanto no âmbito virtual, quanto no plano físico, havendo de forma conjunta a criação de estratégias e regras que possam ser essenciais para relação saudável com os diversos recursos digitais que existem hoje em dia.

Então, é necessário que os esportistas atuantes em quaisquer modalidades, entendam que o mundo virtual e o plano físico são complementares, havendo transferência de situações de um contexto para o outro, principalmente diante dos avanços tecnológicos e da fugacidade de evolução dos aparatos digitais. Sendo assim, as críticas que ocorriam anteriormente apenas no plano físico, também acontecem no âmbito virtual, sendo potencializadas por fatores como a sensação de anonimato que o autor dos ataques/ofensas possui. Portanto, é importante que o atleta apresente equilíbrio emocional, sabendo o que deve ser absorvido (tanto o que é positivo,

quanto negativo), além de criar filtros para maior discernimento acerca das diversas situações que pode vir a vivenciar no mundo virtual e, por fim, ter elevada capacidade para o enfrentamento de problemas, pois é algo que pode ocorrer de forma frequente no mundo virtual.

Por isso, é de extrema importância que novas investigações sejam realizadas com o intuito de entender os motivos que podem levar os atletas a exporem suas privacidades e figuras de forma demasiada no âmbito virtual, possibilitando o aumento no número de ataques, ofensas e envolvimento com crimes virtuais, principalmente como vítimas da ação, acarretando alterações emocionais negativas que podem ser relacionadas, inclusive, à performance esportiva, prejudicando o atleta.

Para finalizar, é preciso que seja ressaltada a limitação existente no processo de realização do presente estudo, visto que foi aplicado durante um período atípico vivenciado em todo o mundo, se tratando do enfrentamento de uma pandemia referente ao novo coronavírus (SARS-CoV2), com restrições durante todo o processo de coleta de dados, seguindo protocolos de segurança e restringindo o público que fez parte da amostra, utilizando como participantes apenas os atletas que foram possíveis de serem coletados no momento.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade Virtu@I**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.

ALLIATTI, A.; MARQUES, F. **Outros esportes abrem caminho para futebol usar tecnologia na arbitragem**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/noticia/2015/09/outros-esportes-abrem-caminho-para-futebol-usar-tecnologia-na-arbitragem.html>. Acesso em: 17 dez. 2019.

ALVES, M. **Estatísticas do VAR no Campeonato Brasileiro 2019**. 2019. Disponível em: <https://www.campeonatobrasileiro.com.br/noticia/estatisticas-do-var-no-campeonato-brasileiro-2019>. Acesso em: 04 fev. 2020.

ASIMAKOPOULOS, S.; ASIMAKOPOULOS, G.; SPILLERS, F. Motivation and User Engagement in Fitness Tracking: Heuristics for Mobile Healthcare Wearables. **Informatics**, v.4, n.5, 2017.

BAGNI, G. **Cyberhooligans: a manifestação da violência nas redes sociais**. 2016. 91 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2016.

BAGNI, G.; MORÃO, K. G.; VERZANI, R. H.; MACHADO, A. A. Jovens atletas e as mídias sociais: percepções e alterações no contexto esportivo. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, São Paulo, v.10, n.40, p.531-537, jan./dez. 2018.

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: 05 maio 2019.

BARCO, L. Adestramento ou Pedagogia Digital. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Org.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 158-162.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70. 2011.

BARRETO, A. G.; BRASIL, B. S. **Manual de Investigação Cibernética: à Luz do Marco Civil da Internet**. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

BERGMAN, M. K. White Paper: The Deep Web: Surfacing Hidden Value. **Journal of Electronic Publishing**, v. 7, n. 1, 2001. Disponível em: <https://quod.lib.umich.edu/jjep/3336451.0007.104?view=text;rgn=main>. Acesso em: 27 jul. 2020.

BERNARDINHO pede desculpas pelo 'jogo da vergonha'. **Estadão**, São Paulo. 2010. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/esportes,bernardinho-pede-desculpas-pelojogo-da-vergonha,636862,0.htm#noticia>. Acesso em: 06 abr. 2020.

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

BORGES, C. N. A nova comunicação e o advento dos digital influencers: pesquisa realizada sobre blogueiras de moda. *In*: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, 18., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. p. 1-13.

BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. **Código Penal**, Brasília, DF, 2012 Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20112014/2012/lei/12737.htm. Acesso em: 18 jul. 2021.

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

CALDERON, B. **Deep e Dark Web** - A Internet Que Você Conhece É Apenas A Ponta Iceberg. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

CÂMARA, R. H. Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações. **Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia**, v. 6, n. 2, p. 179-191, 2013.

CAMILLOTO, B.; URASHIMA, P. Liberdade de expressão, democracia e cultura do cancelamento. **Revista de Direito da Faculdade Guanambi**, Guanambi, v. 7, n. 2, p. 1-25, 2020.

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/trabalhosfinais/vilma-willian-2012.pdf>. Acesso em: 26 novembro 2019.

CARNETI, K.; Valdivia se irrita com brincadeira e xinga Tiago Leifert no Twitter. **Exame**, 2014. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/valdivia-se-irrita-com-brincadeira-e-xinga-tiago-leifert-no-twitter/>. Acesso em: 15 jul. 2021.

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

CHADE, J. "Senti na pele". **UOL**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/reportagens-especiais/carol-solberg-revela-que-temeu-pela-propria-vida-apos-manifestacao-contra-bolsonaro/#cover>. Acesso em: 26 abr. 2021.

CHIARI, B. S.; LOPES, G. A.; SANTOS, H. G.; BRAZ, J. P. G. A cultura do cancelamento, seus efeitos sociais negativos e injustiças. **ETIC - ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**, Presidente Prudente, v. 16, n. 16, 2020.

CORONATO, G. Os filtros do Instagram estão impactando negativamente nossa autoestima? **Steal the look**, 2021. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/os-filtros-do-instagram-estao-impactando-negativamente-nossa-autoestima/>. Acesso em: 12 jul. 2021.

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

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.

DA SILVA, I. S. B.; MORÃO, K. G.; ROLIM, R. M.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A. A prática de exercício físico como ferramenta para manejo do estresse durante a pandemia do covid-19. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 20, n. 1, supl. 2021, p. 59-66, 2021.

DE OLIVEIRA, V. **Além das hashtags: a análise de imagens postadas no Instagram® e as diferenças relacionadas ao sexo**. 2016. 78 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Biociências de Rio Claro, 2016.

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

DIÁRIO DO LITORAL. **Júlio César terá vídeo completo de colombianos para novos pênaltis**. 2014. Disponível em: <https://www.diariodolitoral.com.br/esportes/julio-cesar-tera-video-completo-de-colombianos-para-novos-penaltis/37328/>. Acesso em 15 fev. 2021.

DIAS, I.; GOMES, A. R.; PEIXOTO, A.; MARQUES, B.; RAMALHO, V. Treino de competências de vida: conceptualização, intervenção e investigação. *In*: Seminário Internacional "Contributos da Psicologia em Contextos Educativos", 2, 2012, Braga. **Atas [...]** Braga: Universidade do Minho, 2012. p. 35-45. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/19898>. Acesso em: 02 dez. 2019.

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

FANNING, J.; MULLEN, S. P.; MCAULEY, E. Increasing Physical Activity With Mobile Devices: A Meta-Analysis. **Journal of medical Internet research**, v. 14, n. 6, p. e161, 2012.

FERNANDES, R. Jovem que fraturou coluna em treino estava no 1º dia de aula, diz academia. **G1**, São José do Rio Preto, 2016. Disponível em:

<http://g1.globo.com/sao-paulo/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/2016/01/jovem-que-fraturou-coluna-estava-no-1-dia-na-academia-diz-advogado.html>. Acesso em: 04 fev. 2020.

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

FORATO, F. Dia do abraço: entenda por que seu cérebro sente falta de contato na quarentena. **Canaltch**, 2020. Disponível em: <https://canaltch.com.br/curiosidades/dia-do-abraco-entenda-por-que-o-seu-cerebro-sente-falta-do-contato-na-quarentena-165302/>. Acesso em: 27 jul. 2020.

FOXSPORTS. **Documento contendo acordo de Najila Trindade no caso Neymar é roubado**. 2020. Disponível em: https://www.foxsports.com.br/br/article/documento-contendo-acordo-de-najila-trindade-no-caso-neymar-e-roubado_bvsv2b. Acesso em: 06 abr. 2020.

FRANCO, G. S. **Psicologia no Esporte e na Atividade Física**. São Paulo: Manole, 2000.

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: 06 abr. 2020.

GZH. Rafaela Silva xinga torcedores no Twitter após eliminação. **GZH Geral**, 2012. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2012/07/rafaela-silva-xinga-torcedores-no-twitter-apos-eliminacao-3837104.html>. Acesso em: 15 jul. 2021.

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: 06 abr. 2020.

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-presos-por-suposta-chantagem.html. Acesso em: 06 abr. 2020.

GOMES, E. C.; GOMES, E. F. O papel dos Influenciadores Digitais no relacionamento entre Marcas e Millennials na Era Pós-Digital. *In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 19., 2017, Fortaleza. **Anais** [...]. Fortaleza: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. p. 1-15.

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.

GOZZER, T. **Pop, parça de Neymar e com a autoestima lá no alto**: a Rafaela Silva pós Rio 2016. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/judo/noticia/pop-parca-de-neymar-e-com-a-autoestima-la-no-alto-a-rafaela-silva-pos-rio-2016.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2020.

GROSSI, M. G. R.; LOPES, A. M.; JESUS, P. M.; GALVÃO, R. R. O. A utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação nas redes sociais pelos universitários brasileiros. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 4-23, jul. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2014v10n1p4/27423>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

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-importantesdoencas-provocadas-pelo-uso-da-internet.html>>. Acesso em: 01 fev. 2021.

HOFFMAN, F. P. **A utilização de redes sociais como ferramenta para divulgação de projetos e eventos nas escolas**. 2018, 73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, 2018.

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

JULIANELLI, P. Mexa-se para se proteger da Covid-19. **Veja**, 2020. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/fitness/mexa-se-para-se-proteger-da-covid-19/>. Acesso em: 15 fev. 2021.

- KEEN, A. **Vertigem digital**: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- KLIMPEL, W. F. Leitores relatam do que mais sentem falta durante a quarentena do coronavírus. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/paineldoleitor/2020/04/leitores-relatam-do-que-mais-sentem-falta-durante-a-quarentena-do-coronavirus.shtml>. Acesso em: 27 jul. 2020.
- LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LEMOS, I. **Pedagogia do consumo**: família, mídia e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LEVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIEVROUW, L. A.; LIVINGSTONE, S. (Ed.). **The Handbook of new Media. Social Shaping and Social Consequences of ITCs**. Updated Student Edition. London: Sage Publications Inc., 2010.
- LIMA, A. M. A. **Cyberbullying e outros riscos na internet**: despertando a atenção de pais e professores. Rio de Janeiro: WAK, 2011.
- LIPOVETSKY, G. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa: Edições 70, D.L. 2010.
- LIPOVETSKY, G. **Metamorfoses da cultura liberal**: ética, mídia e empresa. Porto Alegre: Sulina 2004.
- LOURENÇO, L. Neymar é acusado de estupro; jogador nega e fala em tentativa de extorsão. **Globo Esporte**, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/blogs/bastidores-fc/post/2019/06/01/neymar-e-acusado-de-estupro-em-paris-boletim-de-ocorrencia-e-registrado-em-sao-paulo.ghtml>. Acesso em: 06 abr. 2020.
- LUCENA, F.; FERRI, T. Treino no dia do jogo e WhatsApp: os segredos de Prass, herói dos pênaltis. **LANCE!**, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.lance.com.br/palmeiras/treino-dia-jogo-whatsapp-segredos-prass-heroi-dos-penaltis.html>. Acesso em 15 fev. 2021.
- 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**, Rio Claro, v. 17, n. 4, p. 728-737, out-dez 2011.

MAGILL, R. A. **Aprendizagem Motora: conceitos e aplicações**. São Paulo: Edgard Bbuchier LTDA, 1998.

MAGRI, D. "O problema não está no VAR. Precisamos de árbitros melhores". **El País**, São Paulo, 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/10/16/deportes/1571248754_319702.html. Acesso em: 04 fev. 2020.

MARIANO, A. M.; DOS ANJOS, F. B.; SILVA, V. R.; SANTOS, M. R. Tornando-se um Digital Influencer: um estudo dos fatores que influem em sua concepção. In: AEDEM International Conference, 26., 2017, Régio da Calábria-Itália. **Anais [...]**. Régio da Calábria-Itália: AEDEM, 2017. p. 546-564.

MARTIN, G. L. **Consultoria em psicologia do esporte: orientações práticas em análise do comportamento**. Campinas: Instituto de Análise de Comportamento. 2001.

MATSUURA, S. **Robôs e 'ciborgues' estão influenciando a opinião pública, inclusive no Brasil**. 20 jun. 2017. Jornal O Globo online. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/robos-ciborgues-estaoinfluenciando-opiniaopublica-inclusive-no-brasil-21498049>. Acesso em: 31 julho 2019.

MATTHEWS, J.; WIN, K. T.; OINAS-KUKKONEN, H.; FREEMAN, M. Persuasive Technology in Mobile Applications Promoting Physical Activity: a Systematic Review. **Journal of Medical Systems**, v. 40, n. 3, p. 1-13, 2016.

MAZZEO, G. Mulher fica paraplégica ao tentar copiar abdominal postado por musa fitness. **VIX**, 2013. Disponível em: https://www.vix.com/pt/bdm/corpo/quiropaxia-pelo-bem-da-coluna?utm_source=next_article. Acesso em: 04 fev. 2020.

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

MIDDELWEERD, A.; MOLLEE, J. S.; VAN DER WAL, C. N.; BRUG, J.; TE VELDE, S. J. Apps to promote physical activity among adults: a review and content analysis. **Int J Behav Nutr Phys Act**, v.11, p.1-9, 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.

MOIOLI, A. Formação moral e a representação social: futebol, novas mídias e suas conexões. In: MACHADO, A. A. (ORG) **Psicologia do esporte, desenvolvimento humano e tecnologias: o que e como estudar**. 1. ed. Várzea Paulista-SP: Fontoura, 2014. p. 47-74.

MOIOLI, A.; GOMES, A. R.; MACHADO, A. A. Liderança e a comunicação virtual: desafios para a educação e o esporte. In: ARONI, A. L.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A. **Os esportes e as novas tecnologias**. São Paulo: Edições Hipótese, 2018. p. 13-34.

MOIOLI, A.; MACHADO, A. A. As mídias digitais e a representação moral do atleta de futebol. **Revista de Psicología del Deporte**, v. 27, n. 4, p. 83-88, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/179683>. Acesso em: 02 dez. 2019.

MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; FABRIS, F. L.; MACHADO, A. A. Influências das redes sociais virtuais no âmbito esportivo: alterações emocionais em esportistas. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 20, n. 1, supl. p. 144-152, 2021.

MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; VERZANI, R. H.; MACHADO, A. A. O lado obscuro do mundo virtual e seus desdobramentos em atletas de esportes de raquete. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 18, n. 2, p. 31-37, 2020.

MORÃO, K. G.; DE OLIVEIRA, V. A exposição dos atletas diante das novas mídias digitais. In: ARONI, A. L.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A. **Os esportes e as novas tecnologias**. São Paulo: Edições Hipótese, 2018. p. 139-153.

MORÃO, K. G.; GONÇALVES, L. F.; BAGNI, G.; VERZANI, R. H.; MACHADO, A. A. O bullying no ambiente esportivo: implicações para a prática. **Revista Brasileira de Psicologia Aplicada ao Esporte e à Motricidade Humana**, São José do Rio Preto, v. 4, n. 1, p. 86-91, 2014.

MORÃO, K. G. **Os efeitos do sexting no contexto esportivo universitário**: uma tentativa de traçar o perfil dos envolvidos. 2017. 134 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Biociências de Rio Claro, 2017.

MORÃO, K. G.; SCHIAVON, M.; 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.; SENA, A. B. D.; BAGNI, G.; VERZANI, R. H.; MACHADO, A. A. Novas mídias digitais, redes sociais virtuais e suas implicações no esporte. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 16, n. 1, p. 89-96, 2017.

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.

MOREIRA, T.; RIOS, R. A Construção da Celebridade Midiática no contexto dos Digital Influencers. *In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 39., 2016, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. p. 1-11.

NÓBREGA, R. T. **As transformações do media training na sociedade de plataforma**: por uma redefinição do conceito. 2020, 112 f. Mestrado (Comunicação) - Faculdade Cásper Líbero, 2020.

NÖLLEKE, D.; GRIMMER, C. G.; HORKY, T. News Sources and Follow up Communication: facets of complementarity between sports journalism and social media. **Journalism Practice**, v. 11, n. 04, 2017.

NUNES, D. Juiz relata ajuda eletrônica a Vanderlei antes dos pênaltis. **90Min**, 2016. Disponível em: <https://www.90min.com/pt-BR/posts/3149579-juiz-relata-ajuda-eletronica-a-vanderlei-antes-dos-penaltis>. Acesso em: 15 fev. 2021.

O GLOBO. Cristiano Ronaldo é o atleta que mais fatura no Instagram; Neymar é o 2º, e Messi o 3º. **O GLOBO**, 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/cristiano-ronaldo-o-atleta-que-mais-fatura-no-instagram-neymar-o-2-messi-3-23829668>. Acesso em: 04. abr. 2020.

PEREIRA, E. G. B.; PONTES, V. S.; RIBEIRO, C. H. V. Jogos Olímpicos de Londres 2012: brasileiros e brasileiras em foco. **Revista de Educação Física UEM**, v. 25, n. 2, p. 257-271, 2014.

PILAKOWSKI, M. **T.H.I.N.K. Before You Post**. 2015. Disponível em: <https://technologypursuit.edublogs.org/2015/10/18/t-h-i-n-k-before-you-post/>. Acesso em: 18 julho 2021.

PIZA, M. V. **O fenômeno Instagram**: considerações sob a perspectiva tecnológica. 2012. 48f. Monografia (Bacharel em Ciência Sociais) – Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

PONS, M. E. D.; PELLANDA, N. M. C. Tecnologias digitais e seres humanos: para muito além da simples interação. *In: STEFEN, C.; PONS, M. E. D. (Orgs.). Tecnologia, pra quê? Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano*. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011. p.109 - 125.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E-Compós**, v. 9, p. 1 -21, 2007. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>. Acesso em: 31 julho 2019.

QUINAUD, R. T.; POSSAMAI, K.; GONÇALVES, C.; CAPRANICA, L.; CARVALHO, H. M. Variação da identidade do estudante-atleta de elite: análise nos Jogos Universitários Brasileiros. **Revista Brasileira de Psicologia do Esporte**, Brasília, v. 10, n. 4, dezembro 2020.

REBUSTINI, F. Avanços em Psicologia do Esporte e Exercício. In: MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; LEMOS FILHO, J. P.; MACHADO, A. A. (org.). **Visões Contemporâneas da Psicologia do Esporte**. São Paulo: Edições Hipóteses, 2020. p. 120-133.

REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. Vulnerabilidade no esporte. In: REBUSTINI, F.; MACHADO, A. A. (Org.). **Vulnerabilidade no Esporte**. Jundiaí: Paco Editorial, 2018. p. 15-29.

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.

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.

RECUERO, R. C. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROCHA, C. S.; SILVA, J. C. **Cartilha “orientações de uso da internet por crianças e adolescentes”**. Boletim Entre SIS, Santa Cruz do Sul, v. 6, n. 1, p. 47-64, jul. 2021.

ROMERO, E.; MIRAGAYA, A. M. F.; RIBEIRO, C. H. V.; PEREIRA, E. G. B. O olhar da imprensa sobre o vôlei feminino: quando a sombra se destaca. **SALUSVITA**, v. 33, n. 1, p. 17-44, 2014.

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.

RIZZO, M. VAR demora mais de 3 minutos em lance de Deyverson e culpa pode ser do 3D. **UOL**, 2019. Disponível em: <https://marcelrizzo.blogosfera.uol.com.br/2019/04/10/var-demora-mais-de-3-minutos-em-lance-de-deyverson-e-culpa-pode-ser-do-3d/>. Acesso em: 04 fev. 2020.

RODRIGUES, G. Falta de toque aumenta estresse e problemas de sono na pandemia. **O tempo**, 2020. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/interessa/falta-de-toque-aumenta-estresse-e-problemas-de-sono-na-pandemia-1.2342653>. Acesso em: 27 jul. 2020.

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.

ROMERO, E.; MIRAGAYA, A. M. F.; RIBEIRO, C. H. V.; PEREIRA, E. G. B. O olhar da imprensa sobre o vôlei feminino: quando a sombra se destaca. **SALUSVITA**, v. 33, n. 1, p. 17-44, 2014.

SAFERNET. **#IndicadoresHelpline**. 2020a. Disponível em: <https://helpline.org.br/indicadores/>. Acesso em: 09 junho 2021.

SAFERNET. **Educadores**. 2005. Disponível em: <http://new.netica.org.br/educadores/cartilhas/>. Acesso em: 18 julho 2021.

SAFERNET. **Indicadores da Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos**. 2020b. Disponível em: <http://indicadores.safernet.org.br/index.html>. Acesso em: 09 junho 2021.

SAFERNET. **Institucional**. 2021. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/institucional>. Acesso em: 09 junho 2021.

SCHWAB, K. **A Quarta Revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.

SEBRENSKI, R. M. B. CAPRARO, A. M. CAVICHIOILLI, F. R. Estética no Esporte: notas iconográficas sobre duas “estrelas” – Anna Kournikova e David Beckham. **Pensar a Prática**, v.13, n. 1, p. 1-17, jan./abr. 2010.

SFOGGIA, A.; KOWACS, C. Sexualidade e novas tecnologias. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 4-17, 2014.

SILVA, S. R. Vivendo com celulares: identidade, corpo e sociabilidade nas culturas urbanas. IN BORELLI, S. H. S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs) **Culturas Juvenis no Século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008. p.311-331.

STORTI, V. **Com VAR, comissão de arbitragem comemora redução de 80% nos "erros capitais" no Brasileirão**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/futebol/brasileirao-serie-a/noticia/comissao-de-arbitragem-comemora-reducao-de-80percent-nos-erros-capitais-no-brasileirao.ghtml>. Acesso em: 04 fev. 2020.

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.

TEIXEIRA, M. **Influência dos eventos esportivos no posicionamento competitivo de uma universidade particular: estudo de caso UNISANTA**. 2010, 80 f. Dissertação (Mestrado em Organização e Gestão) – Universidade Católica de Santos, Santos. 2010.

TEIXEIRA, R. A. **A mulher no futebol: o bullying e o cyberbullying no contexto de gênero**. 2016. 63 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2017.

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: 06 abr. 2020.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

UOL. **ESPN demite jornalista após críticas feitas à torcida do Grêmio**. São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/futebol/campeonatos/brasileiro/serie-a/ultimas-noticias/2013/09/09/espn-demite-jornalista-apos-criticas-feitas-a-torcida-do-gremio.htm>. Acesso em: 06 abr. 2020.

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: 06 abr. 2020.

UOL. **Seguidores de CR7, Messi e Neymar superam população de Brasil e Rússia**. Santos, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2020/02/01/seguidores-de-cr7-messi-e-ney-mar-superam-populacao-de-brasil-e-russia.htm>. Acesso em: 04 abr. 2020.

VENANCIO, P. Estudo, dica de auxiliar e Taffarel: os bastidores da defesa de Weverton. **Globo Esporte**, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/selecao-brasileira/noticia/2016/08/estudo-dica-de-auxiliar-e-taffarel-os-bastidores-da-defesa-de-weverton.html>. Acesso em: 15 fev. 2021.

VERZANI, R. H.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A.; SERAPIÃO, A. B. S. Atletas e a Cibercultura: olhar sobre as redes sociais *online*. **Anais do IX Congresso Nacional ABCiber**. PUC – São Paulo, 08-10 dezembro de 2016. Disponível em: http://abciber2016.com/wp-content/uploads/2016/trabalhos/atletas_e_a_cibercultura_olhar_sobre_as_rede_s_sociais_online_renato_henrique_verzani.pdf Acesso em 12 maio 2021.

VERZANI, R. H.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A.; SERAPIÃO, A. B. S. Diálogos entre Educação Física e Tecnologias: Novas perspectivas? **Revista de Saúde Digital e Tecnologias Educacionais**, v. 4, n. 2, p. 58-68. 2019. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/resdite/index>. Acesso em: 07 jan. 2020.

VERZANI, R. H.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A.; SERAPIÃO, A. B. S. Desafios da dupla carreira na formação de futebolistas: olhar sobre a escolaridade. **Arq Cien Esp**, v. 6, n. 3, p. 110-113, 2018.

WEF. **Deep Shift** - Technology Tipping Points and Societal Impact. Setembro, 2015. World Economic Forum. Disponível em: http://www3.weforum.org/docs/WEF_GAC15_Technological_Tipping_Points_report_2015.pdf. Acesso em 26 novembro 2019.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. **Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício**. 6ª ed. Porto Alegre: Artmed. 2017.

WENZEL, G. Desafios do VAR, o futebol nunca mais será o mesmo. **UOL**, 2019. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/deutschewelle/2019/12/10/depois-do-var-o-futebol-nunca-mais-sera-o-mesmo.htm>. Acesso em: 11 fev. 2020.

WOEBCKEN, C. Descubra quais são os 15 perfis mais seguidos do Instagram! **Rock Content**, 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/blog/mais-seguidos-do-instagram/>. Acesso em: 04 abr. 2020.

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

APÊNDICE A - Questionário Sobre Interferências dos Recursos Tecnológicos
No Contexto Esportivo – Versão Para Atletas

Questões sociodemográficas

1- Sexo:

Masculino

Feminino

2- Idade (em anos): _____.

3- Estado civil:

Solteiro(a)

Casado(a)

Viúvo(a)

Divorciado(a)

Outro: _____.

4- Escolaridade:

Ensino Fundamental Completo

Ensino Fundamental Incompleto

Ensino Médio Completo

Ensino Médio Incompleto

Ensino Superior Completo

Ensino Superior Incompleto

Pós-graduação Completa

Pós-graduação Incompleta

Não desejo declarar (ou seria “Desejo não declarar”)

Outra: _____.

5- Categoria de atleta:

Alto Rendimento

Amador

- Categoria de Base
- Universitário
- Outro: _____.

6- Modalidade(s) esportiva(s) que pratica?

_____.

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

- E-mail
- Facebook
- Instagram
- LinkedIn
- SMS
- SnapChat
- Tinder
- Twitter
- WhatsApp
- Youtube
- Outra(s): _____.

8- Suas contas e postagens nas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, costumam ser (...)?

- abertas/públicas (para toda a rede - sejam amigos ou desconhecidos)
- privadas/voltada para certo público (grupo selecionado de pessoas - amigos, amigos de amigos, dentre outros)
- Outro tipo: _____.

9- Em média, quanto tempo você costuma dispende diariamente utilizando a Internet?

- Até 2 horas
- De 2 a 4 horas
- De 4 a 6 horas

- De 6 a 8 horas
- De 8 a 10 horas
- De 10 a 12 horas
- De 12 a 14 horas
- Mais de 14 horas

Questões sobre interferências de recursos tecnológicos (mídias digitais, redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea) no contexto esportivo

- 1- Com qual finalidade você costuma utilizar as redes sociais virtuais, apps. de comunicação instantânea e outros recursos da Internet?

- 2- Quais benefícios (pontos positivos) você acha que os recursos tecnológicos (Internet, apps. de comunicação, redes sociais virtuais, dentre outros) proporcionaram ao atleta? E ao contexto esportivo como um todo?

- 3- Quais os malefícios (pontos negativos) você acha que os recursos tecnológicos (Internet, apps. de comunicação, redes sociais virtuais, dentre outros) proporcionaram ao atleta? E ao contexto esportivo como um todo?

- 4- Você sente segurança em fornecer dados pessoais, endereços físicos e/ou eletrônicos, além de outras informações a seu respeito em sites de relacionamento, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, jogos ou qualquer outra ferramenta disponível na Internet? Justifique.

- 5- Durante uma competição, você utiliza a Internet para...?

- 6- Se uma notícia sobre você acaba sendo veiculada pelas mídias tradicionais e/ou digitais, como você enfrenta tal situação?

- 7- Você considera que os avanços tecnológicos foram vantajosos ou desvantajosos para os atletas e para o cenário do esporte em geral? Por que?

- 8- Você ou sua comissão técnica utilizam, ou já utilizaram, a rede virtual para auxiliar na sua preparação? Se sim, como? Se não, acha que seria interessante e que geraria benefícios?
- 9- Você já utilizou contas falsas (fakes)? Se sim, com qual finalidade?
- 10-Você já vivenciou alguma situação polêmica ou constrangedora no contexto virtual? Se sim, como foi?
- 11-Com relação ao mundo digital, você já sofreu ataques virtuais (invasão de conta, roubo de perfil, e-mails falsos, cyberbullying, sexting, cyberstalking, dentre outros)? Se sim, descreva o que ocorreu.
- 12-Caso você já tenha passado por uma das situações descritas na pergunta anterior, relate se houve interferência no âmbito esportivo (queda de rendimento, por exemplo) e por qual motivo.
- 13-Se um crime virtual ocorresse contra você, o que imagina que aconteceria com relação aos relacionamentos existentes entre você e seus companheiros de equipe, técnicos, adversários, torcida? Sofreria alteração, qual(is)?
- 14-Como você enfrentaria uma situação de crime virtual? Relate qual seria sua atitude no meio digital e no plano físico.
- 15-Como você acha que um crime virtual (exposição de privacidade, sexting, cyberbullying, dentre outros) afetaria seu aspecto psicológico? Geraria danos, quais?
- 16-Você julga necessário haver maior instrução e direcionamento aos indivíduos sobre o comportamento na rede virtual, os riscos existentes e outros aspectos envolvendo o cenário digital? Por quê?
- 17-O que você sugere para termos usuários que estejam adequadamente preparados para utilizar as redes sociais virtuais?

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP

UNESP - INSTITUTO DE
 BIOCÊNCIAS DE RIO CLARO
 DA UNIVERSIDADE ESTADUAL
 PAULISTA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: RECURSOS TECNOLÓGICOS E INTERFERÊNCIAS NO CONTEXTO ESPORTIVO:
 O PONTO DE VISTA DOS ATLETAS

Pesquisador: Kauan Galvão Morão

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 27810420.4.0000.5465

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.911.285

Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa de doutorado, que será desenvolvida pelo aluno Kauan Galvão Morão, sob orientação do professor Dr. Afonso Antonio Machado. O projeto de pesquisa tem como temática a influência de recursos tecnológicos (como redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, mídias digitais e outros) no contexto esportivo.

Objetivo da Pesquisa:

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo é analisar o ponto de vista de atletas de diversos níveis com relação a influência que os recursos tecnológicos como redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, mídias digitais e outros, podem gerar no contexto esportivo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

A aplicação do questionário pode gerar riscos mínimos ao participante, principalmente relacionados aos aspectos psicológicos, podendo envolver apenas questões referentes a constrangimento ao responder o questionário, cansaço ou desconforto. Caso você sinta alguma destas reações citadas durante o processo, o mesmo deverá ser interrompido, sem qualquer ônus ou prejuízos ao participante. Como procedimentos para minimização dos riscos, será estabelecido pelo pesquisador as seguintes fases: agendar previamente a coleta de dados; buscar um local privado e sem interferência de terceiros para a realização da coleta; esclarecer possíveis dúvidas

Endereço: Av.24-A n.º 1515
 Bairro: Bela Vista CEP: 13.508-000
 UF: SP Município: RIO CLARO
 Telefone: (19)3528-0678 Fax: (19)3534-0009 E-mail: cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE
 BIOCÊNCIAS DE RIO CLARO
 DA UNIVERSIDADE ESTADUAL
 PAULISTA



Continuação do Parecer: 3.911.385

do participante sobre sua participação e uso de suas respostas/opiniões/considerações, para fins de pesquisa; remarcar a coleta, caso solicitado pelo participante. Vale ressaltar que se o(a) senhor(a) necessitar de apoio psicológico em decorrência da participação na pesquisa (respostas ao questionário da pesquisa) o LEPEGPE (laboratório ao qual o pesquisador responsável é vinculado, bem como seu orientador) conta com profissionais especializados para tal. A qualquer momento, antes, durante ou após sua participação coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa.

Como benefícios o presente projeto de pesquisa busca contribuir para que exista maior compreensão acerca da interferência dos fatores (sejam considerados positivos ou negativos) que os recursos tecnológicos (mídias digitais, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea e demais) podem gerar no contexto esportivo, principalmente em atletas, possibilitando maior reflexão e discussão de profissionais da área e, conseqüentemente, a busca por alternativas e intervenções adequadas com os esportistas.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A amostra deste estudo será composta por atletas de diversos níveis (amador, universitário, categorias de base, alto rendimento) de diferentes modalidades esportivas, com faixa etária igual ou superior a dezoito anos de idade, devendo fazer efetivamente parte da equipe a qual representa, isto é, participar dos treinamentos e disputar competições oficiais por seus times. Os participantes desta pesquisa deverão responder um questionário aberto desenvolvido pelo autor do próprio estudo, passando por validação de doutores e especialistas da área. O tempo estimado para responder o questionário é de 20 e 30 minutos, aproximadamente. O contato com os participantes será realizado de forma presencial, tanto com as comissões técnicas, organizações e associações atléticas, quanto com os atletas participantes. Portanto, os esportistas serão abordados presencialmente, pois toda a pesquisa será realizada in loco. A análise de conteúdo será realizada por meio da obtenção das respostas das indagações realizadas aos participantes, seguindo as etapas descritas por Bardin (2011), corroborando para a consecução do objetivo principal da pesquisa.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Nas IBPs:

- Informa os possíveis riscos relacionados aos procedimentos e apresenta as formas de

Endereço: Av. 24-A n.º 1515
 Bairro: Bela Vista CEP: 13.508-000
 UF: SP Município: RIO CLARO
 Telefone: (19)3528-0878 Fax: (19)3534-0000 E-mail: cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA



Continuação do Parecer: 3.911.285

minimização dos mesmos;

- Informa os benefícios da realização do estudo de forma;
- descreve os procedimentos de forma clara e esclareceu que o contato com os participantes será realizado de forma presencial In loco das competições;
- apresenta cronograma alterado, sendo que a aplicação dos questionários ocorrerá a partir de julho de 2020.

No TCLE

- apresenta o título e objetivo do estudo;
- apresenta informações sobre o responsável pela pesquisa e o orientador
- Informa os possíveis riscos relacionados aos procedimentos e apresenta as formas de minimização dos mesmos;
- Informa os benefícios da realização do estudo de forma;
- Informa os procedimentos de forma superficial, embora mais detalhada do que nas IBPs;
- Apresenta informação sobre endereço e contato do orientador e aluno/pesquisador;
- Finaliza o TCLE na forma de convite;

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O CEP REFERENDA O PARECER DO RELATOR:

"A presente proposta foi adequada e sanou as pendências apontadas na análise anterior".

Considerações Finais a critério do CEP:

O projeto encontra-se APROVADO para execução. Pedimos atenção aos seguintes itens:

- 1) De acordo com a Resolução CNS nº 466/12, o pesquisador deverá apresentar relatório final.
- 2) Eventuais emendas (modificações) ao protocolo devem ser apresentadas, com justificativa, ao CEP de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada.
- 3) Sobre o TCLE: caso o termo tenha DUAS páginas ou mais, lembramos que no momento da sua assinatura, tanto o participante da pesquisa (ou seu representante legal) quanto o pesquisador responsável deverão RUBRICAR todas as folhas , colocando as assinaturas na última página.

Endereço: Av.24-A n.º 1515
 Bairro: Bela Vista CEP: 13.506-900
 UF: SP Município: RIO CLARO
 Telefone: (19)3528-0678 Fax: (19)3534-0009 E-mail: cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA



Continuação do Parecer: 3.911.285

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1488856.pdf	06/02/2020 11:40:17		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	06/02/2020 11:38:49	Kauan Galvão Morão	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	06/02/2020 11:38:35	Kauan Galvão Morão	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRostoAssinada.pdf	07/01/2020 16:42:40	Kauan Galvão Morão	Aceito
Outros	Questionario.pdf	07/01/2020 10:45:43	Kauan Galvão Morão	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

RIO CLARO, 11 de Março de 2020

Assinado por:
Flávio Soares Alves
(Coordenador(a))

Endereço: Av.24-A n.º 1515
Bairro: Bela Vista CEP: 13.506-900
UF: SP Município: RIO CLARO
Telefone: (19)3525-0878 Fax: (19)3534-0000 E-mail: cepib@rc.unesp.br

ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - (TCLE) (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

O(a) Sr(a) está sendo convidado(a) para participar de uma pesquisa de Doutorado intitulada “Recursos Tecnológicos e Interferências no Contexto Esportivo: o Ponto de Vista dos Atletas” que será desenvolvida por Kauan Galvão Morão, RG 47.755.790-9, aluno do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, sob a orientação do Prof. Dr. Afonso Antonio Machado (professor adjunto da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Rio Claro/SP). O objetivo da referida pesquisa é analisar o ponto de vista de atletas de diversos níveis com relação a influência que os recursos tecnológicos como redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea, mídias digitais e outros, podem gerar no contexto esportivo. Além disso, pode-se também realizar um levantamento sobre possíveis interferências positivas e negativas aos olhos dos participantes da amostra, referente às interferências proporcionadas pelas redes sociais virtuais no âmbito do esporte; verificar se os atletas ou comissões técnicas utilizam estratégias como forma de utilizar os recursos tecnológicos como auxiliares na preparação dos esportistas e de qual forma isso ocorre, caso ocorra; investigar se os atletas já passaram por situações polêmicas/desconfortáveis/constrangedoras na rede virtual e se isso interfere no rendimento esportivo. Os benefícios da pesquisa consistem em contribuir para que exista maior compreensão acerca da interferência dos fatores (sejam considerados positivos ou negativos) que os recursos tecnológicos (mídias digitais, redes sociais virtuais, aplicativos de comunicação instantânea e demais) podem gerar no contexto esportivo, principalmente em atletas, possibilitando maior reflexão e discussão de profissionais da área e, conseqüentemente, a busca por alternativas e intervenções adequadas com os esportistas. Caso o(a) Sr(a) aceite participar desta pesquisa deverá responder a um questionário composto por indagações abertas, partindo de questões sociodemográficas até outras mais específicas sobre a interferência de recursos tecnológicos no contexto esportivo. Tal instrumento de pesquisa foi desenvolvido pelo próprio pesquisador do trabalho em parceria com seu orientador. A amostra da pesquisa será composta por atletas de categorias de base, amadores, universitários e de alto rendimento, com idade mínima de 18 anos, sem qualquer restrição quanto ao gênero. O participante levará entre 20 e 30 minutos para responder o questionário, colaborando com a pesquisa. Os resultados deste estudo possibilitarão maior entendimento sobre as interferências pelas quais os atletas podem passar diante do cenário virtual atual, bem como das interferências tecnológicas existentes neste contexto. Assim, intervenções e estratégias podem ser traçadas como alternativa para possível melhora de rendimento, equilíbrio emocional e demais situações. A aplicação do questionário pode gerar riscos mínimos ao participante, principalmente relacionados aos aspectos psicológicos, podendo envolver apenas questões referentes a constrangimento ao responder o questionário, cansaço ou desconforto. Caso você sinta alguma destas reações citadas durante o processo, o mesmo deverá ser interrompido, sem qualquer ônus ou prejuízos ao participante. Como procedimentos para minimização dos riscos, será estabelecido pelo pesquisador as seguintes fases: agendar previamente a coleta de dados; buscar um local privado e sem interferência de terceiros para a realização da coleta; esclarecer possíveis dúvidas do participante sobre sua participação e uso de suas respostas/opiniões/considerações, para fins de pesquisa; remarcar a coleta, caso solicitado pelo participante. Vale ressaltar que se o(a) senhor(a) necessitar de apoio psicológico em decorrência da participação na pesquisa (respostas ao questionário da pesquisa) o LEPEspe (laboratório ao qual o pesquisador responsável é vinculado, bem como seu orientador) conta com profissionais especializados para tal. A qualquer momento, antes, durante ou após sua participação coloque-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. A participação é voluntária e sua recusa em participar não lhe provocará nenhum dano ou punição. Você poderá se recusar a participar, ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Será garantido o sigilo e a privacidade de sua participação. Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa. Para participar não terá nenhuma despesa, bem como, não terá qualquer tipo de remuneração. Se o(a) senhor(a) se sentir esclarecido sobre a pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convidado(-a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o senhor(a) e a outra com o pesquisador.

Local/data _____

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do participante da pesquisa

Dados sobre a Pesquisa:

Título do Projeto: Recursos Tecnológicos e Interferências no Contexto Esportivo: o Ponto de Vista dos Atletas

Pesquisador Responsável: Kauan Galvão Morão

Cargo/função: Doutorando em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

Instituição: Universidade Estadual Paulista – UNESP – Rio Claro/SP

Endereço: Av. 24ª, 1515, Bela Vista _____

Dados para Contato: fone: (19) 3526-9640 / e-mail: kauangm@hotmail.com

Dados sobre o participante da Pesquisa:

Nome: _____

Documento de Identidade: _____

Sexo: _____ Data de Nascimento: ____/____/____

Endereço: _____

Telefone para contato: _____

CEP-IB/UNESP-CRC

Av. 24A, nº 1515 – Bela Vista – 13506-900 – Rio Claro/SP

Telefone: (19) 35269678

Número do parecer: _____