

REDES SOCIAIS VIRTUAIS E O CONTEXTO ESPORTIVO: ALTERAÇÕES EMOCIONAIS EM ATLETAS¹

Kauan Galvão Morão²; Renato Henrique Verzani³; Guilherme Bagni⁴; Afonso Antonio Machado⁵

Introdução

Devido às sucessivas e frequentes evoluções proporcionadas pela tecnologia, a história do ser humano passou a ser marcada por avanços revolucionários, originando deslocamentos e ajustes em quesitos sociais e culturais relacionados aos indivíduos.

Desta forma, levando em consideração a sociedade dos dias atuais, houve certa ampliação do medo e da angústia por conta do enfrentamento do novo, isto é, das alterações tecnológicas que surgiram com o aparecimento das novas mídias comunicacionais, sejam elas tradicionais como foi o caso da televisão, do rádio e do computador, ou mesmo aquelas que um dia já foram consideradas revolucionárias, como é o caso da Internet, das redes sociais virtuais e dos aplicativos de comunicação instantânea (LIEVROUW; LIVINGSTONE, 2010).

Assim, Moioli (2013) ressalta que devido aos intensos avanços tecnológicos e às sucessivas revoluções relacionados a eles, houve certo deslocamento de determinados ambientes sociais, originando novas ligações diretas entre recursos como as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação com outros espaços considerados tradicionais (igreja, escola, universidade, família, equipes esportivas, dentre outros).

Portanto, temos que os processos de revoluções tecnológicas e as novas linguagens de interação possibilitaram com que o plano virtual também contasse com relações interpessoais

¹. Artigo apresentado ao Eixo Temático 09 – Redes Sociais / Sociabilidade do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

². Pesquisador é Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (UNESP – Rio Claro) e participa do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte (LEPESPE). E-mail: kauangm@hotmail.com

³. Pesquisador é Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (UNESP – Rio Claro) e participa do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte (LEPESPE). E-mail: renato_verzani@hotmail.com

⁴. Pesquisador é professor da UNIARARAS – Fundação Hermínio Ometto. É Doutorando em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (UNESP – Rio Claro) e participa do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte (LEPESPE). E-mail: guilhermebagni@uol.com.br

⁵. Pesquisador é professor da UNESP – Rio Claro e coordenador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte (LEPESPE). E-mail: afonsoa@gmail.com

e maior contato entre os indivíduos, não sendo algo único e exclusivo ao plano físico (MOIOLI, 2013).

Deste modo, faz-se necessário destacar o que Rebutini et al. (2012) sugerem em seu estudo, colocando que o surgimento de novas dinâmicas de relacionamento também emergiu devido a potencialização do uso das novas mídias digitais, dos aplicativos e das redes sociais virtuais, independente se este fato ocorre no meio online ou off-line, sendo produto das já citadas evoluções tecnológicas pelas quais a sociedade passou e ainda passa. Isto é, a Internet fez com que os seres humanos buscassem o desenvolvimento de outros fatores para que fossem auxiliares na ampliação das relações e interações que os indivíduos visam no ambiente virtual.

Com isso, é possível verificarmos facilmente que existe o uso desenfreado e potencializado dos recursos digitais, redes sociais virtuais, aplicativos e outros aparatos tecnológicos, sendo um fenômeno que se estende até o momento atual, implicando no fato da Internet já não ser mais vista como algo novo, seja para indivíduos de uma faixa etária mais elevada, ou mesmo para jovens e crianças.

Devido à alta demanda tecnológica e aos avanços proporcionados nos últimos tempos, as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea passaram a fazer parte da rotina da maioria da sociedade, incluindo como usuários destes recursos, indivíduos de várias faixas etárias, desde crianças até idosos.

Evidentemente, os aparatos tecnológicos trouxeram vantagens e facilidades com relação a muitos aspectos no âmbito geral, contudo, também são responsáveis pela maximização da possibilidade de exposição demasiada da privacidade dos usuários, veiculação de notícias falsas e outros fatores que podem interferir positiva ou negativamente na vida de qualquer indivíduo. Inclusive, destaca-se o fato citado por Cortella (2013), afirmando que a fugacidade das redes sociais virtuais chega a ser espantosa, fazendo com que os indivíduos, principalmente jovens, vivam um mundo imediatista, com urgência na busca por novas informações e circulação das mesmas.

De acordo com Baldanza (2006), Rebutini et al. (2012), Morão e Verzani (2015) a sociedade passou a ser ilustrada por pessoas conectadas a todo o momento no ambiente virtual, vivenciando o ciberespaço com ampla ênfase. Com isso, surgiram novas formas de linguagens, dinâmicas de relacionamento, outras maneiras de interação e comunicação com o intuito de maior sociabilidade, sendo esses aspectos adaptados do plano físico ao virtual.

Assim, buscando sanar a ausência do corpo físico no ciberespaço, diversos pontos evoluíram como a mudança de linguagem, as ligações online, os vídeos e as fotos, a questão

da possibilidade de interação instantânea entre os indivíduos, inclusive quebrando limites geográficos e outras barreiras que eram vivenciadas anteriormente pela sociedade (BALDANZA, 2006).

No entanto, Bauman (2001) e Ivoskus (2001) salientam que a tecnologia fez com que a sociedade vivesse na era da obsessão digital, utilizando excessivamente as redes sociais virtuais, podendo gerar transformação e confusão entre os planos experienciados (físicos e digitais). Talvez essa seja uma das explicações mais plausíveis e que demonstre o mundo em que a geração atual está inserida, passando por descobertas e experiências no ciber mundo, porém deixando de vivenciar outros simples aspectos relacionados ao mundo físico, ao contato presencial.

O fato citado anteriormente é nítido ao pensarmos nas mudanças entre as gerações que fazem parte da sociedade atual, possuindo aquelas pessoas que já se adaptaram ou ainda estão em processo de adaptação a essa elevada demanda tecnológica, mas também havendo indivíduos que são considerados nativos digitais, como afirmam Carr (2011) e Moioli (2013) em seus estudos, sendo que essa população é capaz de realizar múltiplas tarefas simultaneamente, porém de maneira superficial, com atenção reduzida e buscando algo imediato, visto que são essas as características da geração atual (imediatismo, fugacidade, superficialidade), podendo ser prejudicial ao resultado final das tarefas a serem executadas.

Deste modo, Montenegro (2010) realizou um estudo referente ao consumo, expectativas, representações e perspectivas que o público jovem em geral demonstra diante do ambiente da Internet, sendo possível identificar que tal âmbito é propício por conta da facilidade de acesso, particularmente em casa e na escola. Somado a isso, existem outros fatores que também são considerados relevantes na visão dos jovens, como a interatividade, redes sociais e liberdade de escolha. Com relação às redes sociais, afirma-se que há forte tendência em serem valorizadas pelo intuito que possuem sobre a criação de novos laços de amizade e manutenção daqueles que já existem. Por isso, as redes sociais virtuais, juntamente com recursos como os celulares (smartphones) apresentam extrema relevância, agindo como facilitadores da utilização dessas denominadas ferramentas comunicacionais.

Seguindo nesta mesma vertente abordando a ligação entre redes sociais virtuais e público jovem, podemos verificar que Barcelos (2010) buscou investigar por meio do seu estudo quais eram os papéis desempenhados pelas novas mídias (digitais) com relação ao processo de socialização dos jovens, constatando que uma das principais motivações que levam os adolescentes a utilizarem esses recursos tecnológicos disponíveis no mundo atual pode ser considerada a conectividade, principalmente naquilo que é referente aos laços

sociais, sejam eles traçados de maneira off-line e transferidos/transportados para o universo online, ou mesmo a questão da criação de novos relacionamentos.

Neste sentido, pode-se pensar em outros ambientes mais específicos que também passaram e estão passando por essas evoluções tecnológicas, como o contexto esportivo, em que os atletas ainda vivem essa transição de realidade, contando com a criação de novas regras proporcionadas pelo auxílio tecnológico, além da inclusão de novos objetos nos treinamentos para melhor preparação do atleta.

Além disso, os esportistas também são usuários assíduos das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, possuindo exigências que os próprios clubes e patrocinadores fazem de acordo com o contrato firmado com o jogador. Assim, alguns esportistas são estimulados a postarem algo no ambiente virtual, interagindo com o público, sejam torcedores, fãs, rivais, atletas de outras equipes, familiares, mídia, dentre outros, proporcionando maior exposição da figura desse atleta, o que nem sempre é benéfico, pois muitos não sabem lidar ou não possuem suporte para encarar as possíveis adversidades que podem vir a surgir no ciberespaço.

Complementando o que foi descrito anteriormente, é válido ressaltarmos que o uso abusivo das redes sociais virtuais, por exemplo, pode influenciar em vários fatores da prática esportiva, fazendo com que o atleta perca a atenção, concentração e foco em outras tarefas, além de estar mais próximo da mídia, dos torcedores e demais usuários da rede, sendo um contato que não existia em épocas passadas, necessitando de alterações e adaptações por parte de esportistas que vivem essa transição de momentos e da sociedade de maneira geral (MOIOLI, 2013).

Ainda é necessário que se tenha atenção quanto ao fato destacado por Eisenstein (2013) e Hilton (2014) sobre o vício que os indivíduos podem desenvolver por conta da atratividade e dos laços traçados por meio do ambiente virtual. Esses fatores podem gerar certa dependência aos usuários das redes, facilitando o desenvolvimento de alterações em questões cognitivas, sociais e afetivas. Também há possibilidade dessa “ciberdependência” ocasionar, principalmente em crianças e jovens, o surgimento de doenças e distúrbios como a nomofobia, náusea digital, hipocondria digital e outros fatores. Com isso, devemos ter em mente que os artefatos tecnológicos não podem ser encarados como uma extensão do corpo, mas sim, como um complemento, sendo utilizado de forma adequada e responsável.

Assim, voltando para nossa reflexão acerca do contexto esportivo, é preciso que nos atentemos ao fato de que os atletas são vistos como figuras públicas, isto é, na maior parte do tempo estão em evidência, podendo sofrer ainda mais com os desdobramentos causados pelos

efeitos das “novas” tecnologias digitais, principalmente no que se refere às consequências relacionadas aos crimes virtuais e interferências da mídia, sobretudo no que Rebutini et al. (2011) tratam como vulnerabilidade na rede, resultando em alterações emocionais que podem gerar implicações prejudiciais aos atletas.

Os jovens são os que mais sofrem com essa vulnerabilidade nas redes sociais virtuais, pois todo indivíduo assume um perfil no ciber mundo (mesmo sem perceber), como destacam Alcântara (2013) e Moiola (2013). Desta maneira, ampliam-se os riscos inclusive no âmbito esportivo, já que pode haver maior permissividade e exposição da figura do atleta, além da maximização da possibilidade dos crimes virtuais envolvendo esses indivíduos por conta de inúmeros motivos. Imagina-se então que esses fatores geram danos aos atletas que se abarcam em situações desta natureza, sendo os danos relacionados, por exemplo, com a queda no rendimento, desenvolvimento do sentimento de culpa, vergonha, insegurança, ansiedade e outros aspectos.

Portanto, como o esporte de base e universitário buscam maiores níveis de similaridade com o esporte de alto rendimento, como afirmam Machado e Gomes (2011), é necessário que esse público jovem seja estudado com o intuito de observarmos se realmente há interferência devido ao uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea e, se existirem, quais são essas influências de acordo com a visão dos próprios atletas, já que são eles os indivíduos diretamente ligados à ocorrência desse fenômeno ou dessas situações.

Buscando constatar alguns fatos acerca do público jovem, especificamente indivíduos que estivessem enquadrados na faixa etária entre 18 e 25 anos, Behairy et al. (2006) analisaram quais seriam as possíveis motivações para que este grupo (composto por estudantes de graduação) utilizasse as tecnologias de comunicação, tendo como resultado que o principal motivo é a necessidade de conexão. Além disso, por meio dos resultados houve indicação de que o público jovem faz uso de diversas formas de tecnologias com o intuito de se comunicar com seus familiares, amigos, grupos de interesse próprio e criar novas amizades. Por conta destas atitudes, os jovens passam a cultivar ainda mais suas relações já existentes, conseguem conhecer pessoas novas e, por fim, tornam-se usuários e membros de comunidades maiores.

Somado a isso, é válido ressaltarmos o fato de que o público jovem vem sendo um dos principais grupos enquadrados como vítimas de crimes virtuais e viciados/dependentes dos aparatos tecnológicos, por exemplo, como indicado pelos dados disponibilizados pela ONG Safernet (2015), canal brasileiro que acompanha o número de ataques virtuais no cenário

nacional, além de promover ações visando minimizar o surgimento de novos casos e auxiliar as vítimas desses crimes.

Por isso, a relevância deste estudo implica na constatação de dados mais palpáveis e fidedignos acerca da influência das redes sociais virtuais e dos aplicativos de comunicação instantânea no contexto esportivo, mais especificamente, em jovens atletas de futebol, integrantes da categoria de base de diversas equipes de diferentes regiões brasileiras. Isto se faz importante pelo fato de considerar a opinião dos atletas envolvidos, ausentando o estudo de uma análise baseada em hipóteses e suposições sobre o que pode ocorrer com os esportistas, buscando relatar fielmente o que foi colocado pelos mesmos.

Torna-se importante estudar a população acima descrita pelo fato de estarem na etapa final do processo de formação antes de se tornarem atletas de alto rendimento, onde a exposição, a cobrança e as responsabilidades passam a ter um nível mais elevado, bem como a interferência da mídia em diversos aspectos da carreira do atleta. Além disso, soma-se o fato dos participantes estarem inseridos em uma sociedade altamente tecnológica, em que os mesmos são usuários das redes virtuais e aplicativos de comunicação, podendo utilizar esses recursos com diversas finalidades.

Assim, o principal objetivo desta pesquisa é verificar quais são as possíveis interferências e alterações emocionais que jovens atletas de futebol podem sofrer devido a influência das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea no contexto esportivo.

Procedimentos Metodológicos

Esta pesquisa possui característica quali-quantitativa, de caráter descritivo, visando esclarecer pontos acerca de um grupo de indivíduos. De acordo com Gil (1994) e Thomas e Nelson (2002), a adoção do método quali-quantitativo permite que a pesquisa tenha melhor descrição a respeito das características de certa população, analisando-as e determinando a natureza de suas relações e ações.

A natureza da pesquisa pode ser considerada descritiva pelo fato de contar com questionário e possuir como objetivo obter descrições a respeito das características de certo grupo e fenômeno.

De acordo com Ensslin e Vianna (2008), não há um padrão ou modelo que seja único para a análise das questões levantadas, mas sim adequação de modelos para cada tipo de problema. Portanto, é relatado por Gomes e Araújo (2005) que a utilização de um método que seja capaz de agrupar aspectos de ambas as perspectivas (qualitativa e quantitativa) é

interessante para o desenvolvimento de pesquisas, por isso, adotamos o método quali-quantitativo para este estudo.

Com relação aos indivíduos participantes deste estudo, temos que a amostra foi composta por 160 futebolistas do sexo masculino, sendo que os mesmos eram membros de 10 diferentes equipes brasileiras, atuantes das categorias de base, ou seja, atletas que ainda estão em formação. A média de idade apresentada pelos participantes foi equivalente ao valor de 19,02 anos ($\pm 0,73$).

Para que o jogador pudesse fazer parte da amostra desta pesquisa, adotamos os seguintes critérios de inclusão: 1) concordar em participar do estudo, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE); 2) pertencer a maior idade (18 anos ou mais); 3) disputar a competição pela equipe a qual está vinculado; 4) preencher todos os itens que compunham o questionário.

Além disso, ressaltamos que foi adotado como instrumento de pesquisa, um questionário contendo 5 perguntas abertas, desenvolvido única e especificamente para a finalidade deste estudo. Na visão de Gil (1994), utilizar a coleta por meio de questionário é uma técnica extremamente relevante caso a intenção seja obter dados que estejam relacionados a pesquisas sociais.

A coleta de dados ocorreu durante o período de uma competição oficial a qual as equipes participavam, sendo realizada geralmente no hotel em que os times estavam hospedados ou em momentos que precediam os treinamentos. É válido ressaltarmos que a data de coleta foi agendada com a comissão técnica, buscando não interferir na preparação dos atletas para as partidas da competição, não alterando o cronograma previsto pelo treinador e não prejudicando a programação já estabelecida previamente.

Por fim, destacamos que foi utilizada a análise de conteúdo proposta por Franco (1994) como forma de analisar os dados obtidos por meio das respostas proporcionadas pelos atletas após o preenchimento do questionário.

Resultados

Após a análise dos dados, tornou-se possível a verificação de alguns aspectos relacionados com as redes sociais virtuais e as alterações que elas trouxeram aos atletas, sendo destacadas a seguir.

Primeiramente, foi analisada a visão que os atletas possuem com relação às interferências e alterações proporcionadas pelas novas mídias digitais no contexto esportivo, mais especificamente sobre as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea.

Desta maneira, constatamos que 40% do público aqui estudado relatou que esses recursos influenciam constantemente em seus atos e, conseqüentemente, no desempenho durante a prática esportiva, seja de forma positiva ou negativa, dependendo da situação vivenciada.

Esse fato pode ser explicado por Tapscott (1997 apud MONTENEGRO, 2010) que afirma que os jovens passaram a utilizar o advento virtual (particularmente a Internet) como um meio de captação de notícias e informações, mas também como forma de interagir com outros indivíduos. Assim, podemos refletir sobre o que é colocado por Charaudeau (2009), indicando que, atualmente, as pessoas possuem a possibilidade de estarem mais próximos dos veículos midiáticos e de outros usuários, sendo um fato que transferido ao contexto esportivo pode facilitar a ocorrência dessa interferência citada pelos próprios atletas no parágrafo anterior.

Além disso, ainda sobre o primeiro questionamento, encontramos que 30% dos atletas se mostraram dessensibilizados quanto a existência desses meios, isto é, os recursos tecnológicos são vistos como fatores indiferentes quando relacionados ao rendimento esportivo ou possíveis alterações que poderiam existir. Podemos justificar esse valor por conta dos indivíduos implicarem em jovens no processo de formação, ainda não estando no alto rendimento e nem apresentando elevada evidência, isto é, como os atletas não são tão “conhecidos”, a mídia e a população em geral podem não influenciar nesta etapa da carreira destes atletas aqui estudados.

Somado aos valores descritos anteriormente, também foi constatado que 21% da amostra declarou que esses recursos tecnológicos, de certa forma, proporcionam aumento na motivação à prática do esporte, além de outros 8% relatarem que ficam mais focados no auxílio que esses aparatos podem proporcionar aos indivíduos como forma de resolver seus problemas e, por último, 1% ainda afirma que as novas mídias digitais ajudam na manutenção do foco, concentração e atenção para a próxima partida e/ou competição, contribuindo na preparação do esportista.

Em seguida, foi indagado aos atletas qual seria a influência sofrida pelos mesmos caso uma notícia negativa sobre si ou sua equipe fosse veiculada por meio das redes sociais virtuais, obtendo como resultados os valores referentes a 30% afirmarem que enfrentariam a situação de exposição da notícia sem maiores problemas, lidando da mesma forma que ocorreria se a informação fosse veiculada por outro meio de comunicação.

Esta resposta descrita acima nos sugere que alguns jovens atletas encaram as novas mídias digitais da mesma forma que enxergam as mídias tradicionais, sendo possível realizarmos uma ponte com aquilo que é apontado por Cardoso e Espanha (2009), em que os

jovens da atualidade possuem maior facilidade de acesso aos objetos e recursos tecnológicos, podendo se apropriar dos espaços virtuais onde possuem maior autonomia, além de demonstrar que os mesmos já lidam normalmente com os recursos disponíveis, visto que nascem em uma sociedade de altas evoluções e demandas tecnológicas.

Ainda constatamos que outros 23% disseram que não seriam influenciados por conta da disseminação de notícias vistas como pejorativas sobre o próprio atleta ou sua equipe, demonstrando indiferença quanto ao fato. Por outro lado, 19% relatam que se sentiriam mais motivados, pois teriam maior vontade em provar para a mídia que possuem condições de se apresentarem melhor e atuar com um rendimento mais adequado. Somado a isso, notamos também que 16% dos atletas informam que esta situação descrita anteriormente proporcionaria danos relacionados diretamente ao rendimento desses esportistas, prejudicando a performance dos mesmos. É válido ressaltarmos que o restante da amostra se dividiu em outras categorias sem muita relevância quanto aos valores numéricos encontrados.

Estes dados nos sugerem que o esporte realmente é formado por atletas que enxergam as situações de diversas maneiras, sendo difícil trabalharmos com um grupo de pessoas distintas, porém demonstrando a necessidade de olhares atentos e estratégias bem planejadas para que todos os esportistas membros da equipe sejam contemplados, fazendo com que os jogadores estejam coesos com relação às diversas situações e adversidades que possam surgir no caminho durante as etapas de um campeonato e, também, durante o processo da carreira dos atletas, gerando maior autonomia a esses esportistas (buscando formar o atleta autônomo nas mais diversas situações, não só no contexto esportivo, como fora dele também), desde os primeiros passos de suas formações até quando já estiverem inseridos no alto rendimento, podendo se estender inclusive ao período de aposentadoria (transição de carreira).

Por fim, foram analisadas as possíveis alterações emocionais pelas quais os atletas podem passar por influência das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea. Foram citadas interferências que podem ser consideradas negativas e positivas de acordo com a visão dos atletas, ou mesmo por explicações de especialistas da área, como Machado (2006), Weinberg e Gould (2008).

As alterações tidas, teoricamente como negativas podem ser divididas por valores equivalentes a 37% da amostra indicando a vergonha ou constrangimento, mais 30% dos atletas informando que haveria interferência no sentido do desenvolvimento de insegurança e medo, outros 14% relataram aumento nos níveis de tristeza, 13% indicaram estresse mais elevado e 6% citam a ansiedade como fator de influência.

Esses aspectos citados anteriormente podem ser responsáveis diretos por interferências na performance dos atletas, principalmente, quando os mesmos encontram-se em fase de formação, como é o caso dos participantes deste estudo (MACHADO; GOMES, 2011). Além disso, evidentemente que o desempenho de um jogador não é o mesmo quando se tem aumento nos índices dos fatores acima relatados, havendo casos em que o atleta pode forjar lesões, faltar aos treinamentos e vários outros motivos que os façam não atuar nas partidas e/ou competições.

Com relação aos aspectos positivos que podem sofrer interferência devido a utilização dos aparatos tecnológicos, constatamos que 38% dos jogadores participantes deste estudo relataram melhora/aumento da autoconfiança, corroborando com o desempenho dos mesmos em todo o contexto envolvido na prática esportiva, 27% citaram o orgulho como alteração positiva gerada por esses recursos, 22% afirmaram que a alegria é um fator proporcionado por meio da utilização adequada das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea e 13% ressaltaram a maximização da motivação, sendo ela potencializada por conta de distintos aspectos relacionados às redes.

Nem sempre os fatores considerados positivos, realmente o são, visto que Weinberg e Gould (2008) apresentam uma série de teorias que comprovam que alterações nos aspectos emocionais, teoricamente vistos como positivos, também podem ser prejudiciais aos indivíduos, já que a motivação e os outros fatores quando estão em níveis elevados, possivelmente proporcionem danos e descontrole emocional ao atleta, pois existe interferência direta na ativação corporal, alterando também nos gestos motores realizados pelos esportistas diante de determinadas tarefas.

Portanto, não podemos classificar se essas alterações citadas pelos atletas realmente são positivas ou negativas, pois cada esportista possui um perfil e reage de determinada forma aos estímulos recebidos, aos sentimentos e emoções as quais estão experienciando, sendo que todos esses fatores são essenciais à ativação corporal do jogador para que ele atue da melhor forma possível, sendo necessário que se tenha equilíbrio emocional para saber lidar com o que possa vir a surgir no contexto pessoal ou profissional, isto é, situações dentro ou fora do contexto esportivo.

Com isso, nota-se que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea apresentam riscos e benefícios aos usuários, podendo agir como auxiliar à resolução de problemas e outras situações, mas também sendo danosa àqueles que não fazem uso adequado das mesmas ou não sabem lidar com a exposição a qual estão dispostos a sofrer por conta dessa fugacidade e elevada utilização das redes virtuais no cenário atual.

Assim, é necessário que as comissões técnicas tracem estratégias buscando com que os atletas possuam maior orientação acerca do uso adequado destes recursos tecnológicos, visando evitar o surgimento de novos casos e minimizar situações polêmicas e que possam influenciar negativamente na performance dos atletas, inclusive podendo gerar interferências que os impeçam de alcançar o nível profissional, tendo como consequência um possível abandono da carreira esportiva.

Considerações Finais

Portanto, é evidente que há interferência das novas mídias digitais e das redes sociais virtuais no âmbito esportivo, podendo ser algo prejudicial ou benéfico no aspecto psicológico, gerando alterações emocionais que são essenciais para o nível de ativação ideal para a prática do esporte, porém que podem surtir efeito contrário e proporcionar quedas de desempenho caso estejam em níveis inadequados para o rendimento ótimo do atleta.

Deste modo, é válido ressaltar o papel da comissão técnica, dos responsáveis pelos atletas e dos próprios jogadores com relação a utilização adequada do ciberespaço por meio das evoluções dos aparatos tecnológicos, evitando que o rendimento do jogador seja afetado de maneira negativa e buscando auxílio nesses aparelhos como forma de maximizar o desempenho, sendo um aliado na performance esportiva.

Além disso, de acordo com a visão dos jovens atletas participantes desta pesquisa, contatamos que as interferências que as novas mídias digitais como redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea podem gerar aos mesmos, são majoritariamente negativas. Este fato é comprovado por meio do número de atletas que relataram essas alterações por meio dos questionamentos, sendo válido ressaltarmos que a porcentagem aqui descrita foi categorizada e dividida entre aspectos positivos e negativos para melhor entendimento e visualização, porém ao analisarmos o número de atletas que citaram interferências negativas podemos verificar que é superior aos que ressaltaram as influências positivas.

Por isso, também torna-se importante e necessária a existência de maiores reflexões e discussões acerca de estratégias que possam corroborar com os atletas para que os mesmos compreendam os riscos e benefícios que a rede pode proporcionar, além de uma assessoria ou “media training” auxiliar esses jogadores em como lidar com as postagens, notícias, perfil público/profissional e pessoal, mídia, dentre outros usuários conectados às redes sociais virtuais que possam intervir diretamente com uma ação nas consequências que o atleta terá em seus treinamentos, jogos e competições.

Assim, possivelmente os atletas tenham maior suporte e saibam lidar de maneira facilitada com os próximos episódios que possam ocorrer em suas carreiras, encarando o caso da melhor forma possível, evitando o envolvimento com novas situações polêmicas, discussões e casos de crimes virtuais ou exposição excessiva da privacidade no ambiente virtual, o que acaba sendo benéfico à figura do atleta e, também, ao rendimento esportivo do mesmo, pois o esportista não sofrerá influências e alterações negativas caso tenha atitudes adequadas no ciberespaço.

Com isso, sugere-se que sejam realizados novos estudos que relacionem o âmbito esportivo e a influência das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea na vida dos atletas (sejam eles de quaisquer níveis – iniciação, amador, universitário, formação, alto rendimento), pois essa é a realidade a qual vivemos atualmente, um mundo em que as novas mídias digitais possuem cada vez mais adeptos, isto é, usuários conectados realizando ações diversas no ciberespaço, podendo gerar desdobramentos em contextos jamais pensados anteriormente, seja de maneira direta ou indireta.

Por fim, espera-se também que este estudo possa contribuir com melhor entendimento e compreensão sobre essa temática aqui abordada, visto que foram ressaltados pontos importantes relacionados ao contexto esportivo relatados pelos próprios atletas que nele estão inseridos, ou seja, esses esportistas é que sofrem as ações e podem descrever fidedignamente o que se passa com eles, sendo extremamente relevante que a opinião dos atletas seja considerada e leve profissionais da área a refletirem sobre o assunto, buscando novas alternativas e melhores soluções para cada situação a qual forem expostos.

Palavras-chave: Redes Sociais; Crimes Virtuais; Ciberespaço; Desenvolvimento Humano e Tecnologias; Estados Emocionais.

Referências bibliográficas

ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade Virtu@l**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.

BALDANZA, R. F. A Comunicação no Ciberespaço: Reflexões Sobre a Relação do Corpo na Interação e Sociabilidade em Espaço Virtual. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 29., 2006, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2006. p. 1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2016.

BARCELOS, R. H. **Nova mídia, socialização e adolescência** - um estudo exploratório sobre o consumo das novas tecnologias de comunicação pelos jovens. 2010. 231 f. Dissertação (Mestrado em Administração), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/24512>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BEHAIRY, N.; MUKHERJEE, S.; ERTIMUR, B.; VENKATESH, A. Technology-Based Communication Patterns of Youth. **Advances in Consumer Research**, Duluth, v. 33, p. 304-305. 2006. Disponível em: <http://www.acrwebsite.org/volumes/v33/naacr_v33_108.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2017.
- CARDOSO, G.; ESPANHA, R. E-Generation 2008: Os Usos de Media pelas Crianças e Adolescentes em Portugal. **Obercom**, Lisboa, mar. 2009. p. 1-251. Disponível em: <<http://www.obercom.pt/client/?newsId=29&fileName=rr8.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2017.
- CARR, N. **A geração superficial**: O que a internet está fazendo com nossos cérebros. Tradução de Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.
- CHARAUDEAU, P. **O Discurso das Mídias**. 1. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- CORTELLA, M. S. **Não nascemos prontos!** Provocações Filosóficas. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- EISENSTEIN, E. Desenvolvimento da sexualidade da geração digital. **Adolescência & Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 51-60, 2013.
- ENSSLIN, L.; VIANNA, W. B. O design na pesquisa quali-quantitativa em engenharia de produção – questões epistemológicas. **Revista Produção**. v. 8, n. 1, 2008. Disponível em: <<http://www.producaoonline.org.br/rpo>>. Acesso em: 18 set. 2016.
- FRANCO, M. L. P. B. **Ensino Médio**: desafios e reflexões. Campinas: Papirus, 1994.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- GOMES, F. P.; ARAÚJO, F. M. Pesquisa Quanti-Qualitativa em Administração: uma visão holística do objeto em estudo. **Seminários em Administração**, FEA-USP, São Paulo, 2005.
- HILTON, L. **Conheça 8 novas e importantes doenças provocadas pelo uso da Internet**. São Luís. 2014. Disponível em: <<http://www.tudointeressante.com.br/2014/01/conheca-8-novas-e-importantes-doencas-provocadas-pelo-uso-da-internet.html>>. Acesso em: 18 set. 2016.
- IVOSKUS, D. **Obsesión Digital**: usos y abusos em la red. 1. ed. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2010.
- MACHADO, A. A. **Psicologia do esporte**: da educação física escolar ao treinamento esportivo. São Paulo: Guanabara Koogan, 2006.
- MACHADO, A. A.; GOMES, R. **Psicologia do Esporte** – da escola à competição. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2011.
- MOIOLI, A. **A Relação das Novas Mídias de Comunicação e o Esporte**: rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social do futebol. 2013. 308 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2013.
- MONTENEGRO, M. M. B. M. **“GERAÇÃO NET”**: Representações dos Jovens sobre a Televisão e Internet. 2010. 99 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologia da Informação) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2010. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/3295/1/Margarida%20Montenegro_%20Gera%C3%A7%C3%A3o%20Net_Representa%C3%A7%C3%B5es%20dos%20Jovens%20sobre%20Televis%C3%A3o%20e%20Internet.pdf>. Acesso em: 10 jan. 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.

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

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

SAFERNET. **Número de atendimentos por Perfil Etário em 2014**. 2015. Disponível em: <<http://www.safernet.org.br/divulgue/helplineviz/helpchartpage.html>>. Acesso em: 18 set. 2016.

THOMAS, J.R.; NELSON J.K. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física**. 3. ed. São Paulo: Artmed, 2002.

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