Artigo original Recebido em: 27/01/2017 Parecer emitido em: 01/03/2017

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.87-94, 2017. ISSN: 1981-4313.

NOVAS MÍDIAS DIGITAIS, REDES SOCIAIS VIRTUAIS E SUAS IMPLICAÇÕES NO ESPORTE

Kauan Galvão Morão[1]
Arthur Bernardino Domene Sena[1]
Guilherme Bagni[1,2]
Renato Henrique Verzani[1]
Afonso Antonio Machado[1]
[1] LEPESPE – DEF – IB – UNESP
[2] Fundação Hermínio Ometto - UNIARARAS

RESUMO

Nossa sociedade vem sofrendo uma série de alterações por meio das evoluções tecnológicas. O esporte também passou por transformações e adequações, contando com vantagens e desvantagens que esses recursos trouxeram aos esportistas. Esta pesquisa possui o objetivo de verificar os efeitos que as novas mídias digitais podem gerar aos atletas. Foi realizado este estudo de caráter quali-quantitativo, com natureza descritiva. A amostra foi composta por 186 atletas (universitários e em formação), com média de idade de 20,63 anos (± 2,35). Utilizamos um questionário composto por 8 itens, porém somente alguns foram ressaltados aqui. Além disso, a análise de conteúdo (FRANCO, 1994) foi escolhida como critério de análise dos dados. Constatamos que 52% dos atletas julgam as redes sociais virtuais como auxiliares na interação, corroborando na preparação dos esportistas. Outro questionamento nos mostra que 62% enxergam que os recursos tecnológicos contribuem na adaptação a locais diferentes. Outra indagação revela que 41% indicam as novas mídias digitais como não prejudiciais, porém 38% relatam a existência de danos na preparação. Em outro item, 47% afirmaram que sofrem interferência constante das redes sociais virtuais no contexto esportivo. Por fim, constatamos que 34% julgam que a proibição do uso desses recursos durante a competição é indiferente, enquanto 25% indicaram concordância com essa atitude e 21% demonstraram que causaria efeito negativo por sentirem-se sozinhos. Com isso, notamos que as novas mídias digitais interferem no contexto esportivo de diversas maneiras, devendo ser traçada uma estratégia adequada para que os atletas não sejam prejudicados em preparações e atuações.

Palavras-chave: Atletas Universitários. Jovens Atletas. Ambiente Virtual. Desenvolvimento Humano e Tecnologias. Estados Emocionais.

NEW DIGITAL MEDIA, VIRTUAL SOCIAL NETWORKS AND THEIR IMPLICATIONS IN SPORTS

ABSTRACT

Our society has undergone a series of changes through technological developments. The sport also underwent transformations and adjustments, counting with advantages and disadvantages that these resources brought to the athletes. This research aims to verify the effects that the new digital media can generate to the athletes. This qualitative-quantitative study was carried out, with a descriptive nature. The sample consisted of 186 athletes (university and youth categories), with mean age of 20.63 years (± 2.35). We used a questionnaire composed of 8 items, but only a few were highlighted here. In addition, content analysis (FRANCO, 1994) was chosen as the criterion for data analysis. We found that 52% of athletes consider virtual social networks as facilitators to interaction, corroborating the preparation of athletes. Another questioning shows us that 62% see that the technological resources contribute in the adaptation to different places. Another quest reveals that 41% indicate new digital media as non-harmful, but 38% report damage in the preparation. In another item, 47% stated that they suffer constant interference from virtual social networks in the sporting context. Finally, we found that 34% believe that banning the use of these resources during the competition is indifferent, while 25% indicated agreement with this attitude and 21% showed that it would have a negative effect because they felt alone. Thus, we note that the new digital media interfere in the sport context in several ways, and a suitable strategy must be drawn so that the athletes are not prejudiced in preparations and performances.

Keyword: University Athletes. Young Athletes. Virtual Environment. Human Development and Technologies. Emotional States.

INTRODUÇÃO

O SER HUMANO, AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS E O CONTEXTO ESPORTIVO

A humanidade foi evoluindo com o passar dos anos, contudo os indivíduos continuam sendo altamente sociáveis, mesmo de acordo com suas particularidades, implicando no fato de necessitarem de interações com outras pessoas e com o meio para o desenvolvimento de si, isto é, o ser humano precisa trocar conhecimentos, informações e experiências com outros para benefícios próprios. Assim, é possível formar a história do homem e da sociedade a qual ele está inserido.

Então, é válido termos em mente que os indivíduos possuem vínculos que os desenvolvem e, com isso, as relações existentes passam a fortalecer suas esferas sociais (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005). Assim, do modo com que a sociedade dos dias atuais está estruturada, faz com que os seres humanos, devido a sua própria natureza e instintos, possibilitem ligações entre si, originando uma sociedade formatada em rede.

A sociedade moderna vive um momento de constantes renovações no que se refere à tecnologia, com aparelhos eletrônicos cada vez mais sofisticados. Deste modo, nos deparamos a todo o momento, em diversos locais, com pessoas utilizando seus smartphones, notebooks, tablets e vários outros aparelhos tecnológicos que existem atualmente e que permitem conectividade com o cibermundo por meio do acesso às redes sociais virtuais, *chats*, aplicativos de comunicação instantânea (*app.*) e outras possibilidades, proporcionando aos usuários novas maneiras de interações, buscando comunicação com outros usuários, obtenção e troca de informações com os demais que também estão conectados a esse meio tecnológico.

Assim, por conta das evoluções tecnológicas, dos avanços intensos relacionados a essa área, surgiram novas dinâmicas de relacionamentos e novos tipos de vínculos, inclusive pelo fato dos indivíduos inseridos na sociedade antiga não possuírem contado com a mídia da maneira que é feito atualmente, já que não havia proximidade entre receptores de informações e transmissores, ou seja, o que existia era distanciamento das pessoas com os jornais, revistas e demais veículos midiáticos. Basicamente, a relação pode ser resumida em mídia informante, transmissora de notícias e população receptora, sem poder de interação mais profundo (CHARAUDEAU, 2009).

Portanto, os avanços tecnológicos permitiram com que as novas mídias digitais fossem produto dessa rápida evolução somada à necessidade do ser humano interagir com o outro, já que essas novas mídias são utilizadas cada vez mais intensamente, principalmente pela potencialização do uso das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea, pois qualquer pessoa pode ter acesso a esses recursos e criar uma conta, estando conectado a qualquer momento e de qualquer lugar (REBUSTINI et al., 2012; CORTELLA, 2013).

O conceito de redes sociais, pode ser definido por Marteleto (2001), como o pensamento de compartilhar com outros indivíduos aquilo que se possui como desejos, interesses, valores, significações, possuindo o intuito de fortalecer a rede ao realizar o compartilhamento de informações e de conhecimentos entre os envolvidos.

Além disso, podemos ressaltar a visão de Zywica e Danowski (2008), indicando que as redes sociais virtuais podem ser consideradas sites em que os usuários podem criar seus perfis, colocar informações que condizem com suas características, interesses e alguns dados "básicos" como sexo, idade, nome, escolaridade, cidade, interesses, preferências e outros fatores de acordo com as possibilidades de cada uma das redes. Somado a isso, também destacamos o fato dessas redes serem de fácil acesso, contando com a presença de usuários de diversas faixas etárias, por isso, é importante que o conteúdo postado seja adequado aos diversos públicos atingidos.

Assim, nos dias atuais, é nítido que desde cedo as crianças estão sendo incentivadas pela sociedade a utilizarem as redes sociais virtuais, pois nascem em um mundo tecnológico atraente, tendo acesso facilitado a essas ferramentas, sendo considerados nativos digitais, se deparando com um mundo convidativo e altamente evoluído no quesito tecnologia, como informa Moioli (2013) em seu estudo. Esse incentivo sofrido pelas crianças pode ser causado por motivos distintos, destacando-se dentre eles: 1) a sociedade atual em que o indivíduo está inserido; 2) o contexto em que vive (família, cultura e classe social); 3) a inclusão (o sujeito utiliza as mesmas ferramentas que os integrantes de certo grupo para que não se sinta excluído).

Pesquisas como as realizadas por Lo, Wang e Fang (2005), Abreu et al. (2007) e Abreu et al. (2008), indicam as alterações que as redes sociais podem proporcionar na vida dos indivíduos, não estando restrita apenas a um público, visto que os usuários desses recursos são diferentes com relação a cultura, contexto, idade e outros aspectos. Por isso, os aplicativos e redes virtuais buscam atingir o maior número de pessoas possível, visando romper limites étnicos, culturais, geográficos e sociais, por exemplo.

Ainda podemos analisar a visão de Baldanza (2006) indicando que a fase pela qual passamos de potencialização do uso de aplicativos e redes virtuais, possibilitou maior interação entre pessoas envolvidas com o cibermundo, sem que fosse necessário o contato face a face, sendo uma comunicação mediada e gerando como produto a alteração de significações relacionadas ao âmbito virtual. No entanto, é evidente que o corpo se faz necessário em todo processo que envolva comunicação, seja no plano físico ou virtual, havendo ou não contato físico.

Deste modo, temos que as relações realizadas no ciberespaço são reais por dois motivos que podem ser explicados como: 1) o plano virtual não é oposto ou negação do plano físico, mas sim complementar a ele, sendo considerado real, pois ambos os planos existem; 2) o espaço virtual possui relações entre indivíduos reais, ou seja, mesmo que os usuários sejam avatares ou *fakes*, existe interação entre duas ou mais pessoas, caracterizando uma comunicação/relação real, mesmo que superficial.

Pensando no contexto esportivo e buscando traçar uma relação com esses avanços tecnológicos, podemos lembrar que os atletas são usuários assíduos das redes sociais virtuais, inclusive sendo incentivado por patrocinadores, visando promoção da imagem do esportista juntamente com promoção da marca do patrocínio. Desta maneira, postagens inadequadas ou com conteúdos demonstrando excessivamente a privacidade dos indivíduos, podem vir à tona e causar danos à figura do atleta.

Então, de acordo com Rebustini et al. (2011, 2012), os esportistas necessitam de atenção e cuidado com o que é postado, pois as redes geram certa permissividade ao indivíduo e o mesmo pode sofrer com a vulnerabilidade que nela está implícita.

Essa vulnerabilidade citada anteriormente, pode influenciar a carreira do atleta em vários sentidos, como no desenvolvimento de algumas alterações emocionais que podem ter por consequência a queda do desempenho esportivo do atleta. Além disso, podemos nos deparar com fatores relacionados a alterações diretamente ligadas a crimes virtuais ou vício em estar conectado ao cibermundo, gerando vergonha, medo, insegurança, ansiedade, culpa e outros fatores citados por Morão et al. (2016).

Sendo assim, é de extrema importância que se estude a influência que essas mídias digitais e recursos tecnológicos podem causar nos atletas, buscando compreender o que se passa com eles e quais estratégias podem ser adotadas pelas comissões técnicas ou responsáveis pelas equipes, visando minimizar os casos de interferências "negativas" proporcionadas por esses fenômenos e evitar situações polêmicas envolvendo os jogadores.

Portanto, é válido ressaltarmos que Machado e Gomes (2011) colocam que é relevante considerarmos a opinião/visão dos próprios atletas acerca daquilo que os influencia no contexto esportivo, sendo necessário estudarmos esses indivíduos em quaisquer níveis, ou seja, compreender os atletas de iniciação, aqueles que estão no esporte universitário, amador, em formação ou, até mesmo, esportistas de alto rendimento.

Desta maneira, também há necessidade em salientar que as alterações emocionais podem interferir diretamente em ações relacionadas com o contexto esportivo e/ou, até mesmo, com a vida pessoal do indivíduo, afetando o desenvolvimento como atleta e como pessoa, como já descrito por Machado (2006), Weinberg e Gould (2008).

Por isso, faz-se precisa a realização de levantamentos e análises acerca da utilização e das interferências que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea podem gerar aos atletas, visto que o plano virtual é transportado ao plano físico.

OBJETIVO

Com isso, este estudo possui como objetivo principal investigar os efeitos que a utilização das novas mídias digitais, mais especificamente as redes sociais virtuais e os aplicativos de comunicação instantânea, podem proporcionar aos atletas, buscando demonstrar os desdobramentos gerados ao âmbito esportivo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa possui caráter quali-quantitativo, com natureza descritiva, buscando desvelar aspectos referentes a determinada população. Sendo assim, a amostra deste estudo foi composta por 186 atletas (106 atletas universitários e 80 atletas em formação, membros de categorias de base de várias equipes esportivas).

A população descrita acima foi escolhida para fazer parte da amostra com o intuito de verificarmos a visão de esportistas que não estão inseridos no contexto do alto rendimento, buscando demonstrar quão afetados pelas novas mídias digitais esses indivíduos são.

Com isso, encontramos que a média de idade apresentada pela amostra total foi equivalente a 20,63 anos (± 2,35). Além disso, foi adotado como instrumento de pesquisa um questionário aberto, contendo 8 perguntas. No entanto, buscando alcançar o objetivo proposto neste trabalho, selecionamos apenas os resultados mais relevantes de acordo com a visão dos autores desta pesquisa.

A coleta de dados foi realizada de maneira netnográfica, como justifica Kozinets (2014), facilitando o contato com os participantes da pesquisa, visto que os mesmos residiam em distintas regiões do território brasileiro. Assim, contatamos os atletas por meio de uma rede social virtual e, posteriormente, enviamos um link que continha o TCLE, as explicações sobre o estudo e, em caso de aceite, o participante iniciava o preenchimento do questionário. É válido ressaltarmos que os atletas responderam às perguntas de maneira anônima.

Para a realização da análise dos dados, foi adotada a análise de conteúdo (FRANCO, 1994), possuindo a finalidade de um olhar mais profundo e direto sobre as respostas dadas pelos atletas acerca das questões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a análise das respostas, foi possível verificarmos alguns aspectos que demonstram que as novas mídias digitais realmente interferem no contexto esportivo, alterando distintos fatores de acordo com a visão dos participantes desta pesquisa.

Assim, o primeiro questionamento indagava se os participantes julgavam que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea alteraram aspectos no âmbito do esporte e quais foram essas mudanças.

Deste modo, encontramos valores equivalentes a 52% da amostra que citaram esses recursos tecnológicos como contribuintes na comunicação social e facilitadores no contato/interação com seus familiares, principalmente quando estão distantes (situação vivenciada por grande parte de atletas universitários e em formação), auxiliando na preparação global do esportista e em aspectos relacionados com questões pessoais.

Também contatamos que 11% julgam as novas mídias digitais como fator auxiliar na busca por informações, sejam elas de quaisquer tipos, mas principalmente relacionada com o contexto esportivo (adversários – táticas, atletas mais importantes da equipe, informações sobre o treinador, torcedores; cidade em que realizarão partidas/competições – contribuindo na adaptação e conhecimento acerca da região; dentre outros aspectos).

Outro dado que chamou atenção foi o valor de 11% da amostra indicar que não há qualquer tipo de influência gerada pelas novas mídias digitais, demonstrando indiferença quanto a existência desses recursos, o que é difícil de se imaginar, principalmente na população jovem, destacada por Moioli (2013) como uma das principais usuárias da rede na sociedade atual.

Além disso, ainda referente a primeira questão, notamos que 9% dos atletas relatam que houve melhoria, contribuindo como passatempo em momentos de concentração esportiva e auxiliando em situações de lazer. De acordo com Machado e Gomes (2011), antigamente os momentos de entretenimento eram realizados por meio de jogos de carta e/ou bilhar, até surgirem os videogames. Entretanto, atualmente, também evidenciamos o aparecimento das novas mídias digitais, fazendo parte do ambiente esportivo de maneira indireta, podendo alterar níveis de concentração, atenção, foco e, até mesmo, momentos de repouso e o sono dos atletas, gerando danos à performance.

Também foi relatado por 7% dos indivíduos que esses aparatos tecnológicos auxiliam na busca pela popularidade, o que Keen (2012) e Alcântara (2013) discutem como algo nem sempre benéfico, pois a mesma mídia que pode potencializar o sucesso de um atleta, também pode proporcionar danos à sua carreira como humilhação e desvalorização do mesmo, chegando a interferir no equilíbrio psicológico que um esportista possui, tendo como desdobramento a queda de rendimento.

Encerrando essa primeira análise, notamos ainda que 6% dos indivíduos afirmam que as redes sociais virtuais e os aplicativos contribuem com a busca por melhorias na carreira esportiva, sejam elas por conta da exposição da figura do esportista, divulgação da imagem do mesmo, auxílio de patrocinadores, divulgação dos resultados e dos desempenhos obtidos, dentre outros aspectos. No entanto, um dado interessante é que 4% da amostra relata que as novas mídias digitais possuem efeito negativo na carreira esportiva, prejudicando os atletas devido a diversas questões, julgando esses recursos como danosos ao contexto do esporte.

Essa última afirmação nos remete ao pensamento de que nem todos os atletas estão adaptados à realidade vivenciada atualmente, julgando que recursos que estão presentes nos dias atuais de forma frequente, não são realmente benéficos aos esportistas. Talvez esse fato ocorra por falta de instrução e orientação sobre a utilização do cibermundo ou por conta desses indivíduos terem passado por uma situação constrangedora, vergonhosa, estressante no ciberespaço, sentindo-se incomodado até os dias atuais.

O segundo questionamento realizado aos participantes desta pesquisa foi referente aos efeitos negativos que eles julgavam que as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea causavam aos atletas, sendo possível notarmos que a maior parte da amostra (41%) coloca que esses recursos não são prejudiciais em momento algum, mesmo em situações de reclusão/concentração esportiva, preparação para jogos, alojamentos e durante as competições.

Posteriormente, observamos que 38% dos atletas relatam a existência de danos relacionados a perda de foco por conta do uso das novas mídias digitais, gerando distração excessiva nos esportistas, desconcentração, perda de foco para o próximo jogo e danos relacionados ao descanso/repouso do atleta.

Além do mais, 8% dos atletas relatam que existe danos gerados, porém não destacam o motivo de enxergarem a situação dessa maneira. Somado a isso, 7% veem essas possibilidades tecnológicas como fatores prejudiciais por veicularem notícias desagradáveis aos atletas.

Ainda com relação à segunda indagação, encontramos que 6% também julgam que esses artefatos tecnológicos facilitam o contato com os familiares, sendo um fator negativo quando esses indivíduos pressionam excessivamente os atletas, realizando cobranças a todo o momento e prejudicando os jogadores em suas atividades esportivas, gerando desconcentração. Este efeito, por sua vez, pode afetar diretamente o desempenho dos atletas, visto que Samulski (2002), Weinberg e Gould (2008) informam que a falta de foco, atenção e concentração implicam em possível queda de rendimento.

A terceira questão que nos chamou atenção após a análise dos dados é diretamente relacionada com os aspectos positivos que as novas mídias digitais proporcionaram aos atletas, sendo possível a compreensão de que esses recursos facilitaram a adaptação dos esportistas em distintos locais e a diferentes competições (62%). Esse fato é extremamente relevante quando pensamos em atletas que disputam campeonatos em lugares variados, conseguindo coletar o máximo de informações possíveis para melhor entendimento da localidade, minimizando riscos, estranhamentos e, consequentemente, questões relacionadas ao estresse, o que poderia gerar desequilíbrio psicológico e alterações emocionais (WEINBERG; GOULD, 2008).

Foi citado por 27% dos participantes, que as redes sociais virtuais e os aplicativos contribuem com o contato a ser realizado com familiares e a criação de laços com novas pessoas, sendo benéfico aos esportistas, de acordo com a visão dos próprios entrevistados.

Finalizando a análise desse questionamento, notamos que 11% disseram que as novas mídias digitais não facilitam em nada a vida dos esportistas, sendo que esses mesmos atletas se disseram indiferentes à existência desses recursos tecnológicos.

Em outro ponto da pesquisa, indagamos aos atletas se a veiculação de mensagens sobre suas equipes ou sobre eles próprios, especificamente por meio das mídias digitais, alteram o comportamento dos esportistas, obtendo como respostas valores numéricos referentes a 47% dos indivíduos demonstrarem que existe interferência devido a essa situação, podendo o atleta agir de maneira adequada ou errônea de acordo com a informação postada.

Somado ao fato descrito acima, 34% dos atletas se disseram dessensibilizados por conta de notícias veiculadas por intermédio das novas mídias digitais, apresentando indiferença com a situação, encarando como algo normal e lidando da mesma maneira que faria caso houvesse a circulação de informação por qualquer outro veículo midiático.

Além disso, 19% da amostra demonstrou que o fato da veiculação da notícia pelas redes sociais virtuais, pode contribuir com o aumento na motivação dos próprios esportistas, fato proporcionado por conta de duas situações possíveis: 1) veiculação de notícia negativa: fazendo com que o atleta tenha vontade de demonstrar seu potencial e superar aquela informação passada, buscando ser melhor visto na próxima notícia sobre si ou sua equipe; 2) veiculação de notícia positiva: o esportista visa continuar sendo citado de maneira benéfica à sua imagem, gerando aumento da motivação.

No entanto, é válido ressaltarmos o fato citado por Machado (2006), Weinberg e Gould (2008), Gouvêa (2016), sobre as possíveis interferências de altos níveis de motivação em esportistas, pois elevados índices desse fator psicológico pode proporcionar outras alterações emocionais e na ativação corporal, implicando em descontrole por parte do indivíduo, gerando queda de rendimento e outras consequências danosas.

Outra questão que julgamos interessante ser ressaltada por meio deste estudo, é referente ao ponto de vista dos atletas acerca dos possíveis efeitos gerados pela retirada ou proibição da utilização das redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação instantânea durante o período de competição esportiva.

Os atletas demonstraram, majoritariamente, que isso não seria um fator gerador de estresse, sendo que 34% da amostra relatou indiferença quanto a essa situação. Por outro lado, 25% dos participantes citaram que concordariam com essa proibição caso fosse realizada pela comissão técnica, pois julgam que existe real interferência de danosa proporcionada por conta da utilização desses aparatos tecnológicos.

No entanto, contrariando a opinião dos atletas citados anteriormente, encontramos que 21% dos esportistas indicam que a retirada do acesso a essas redes sociais virtuais causaria efeito negativo aos atletas, pois os mesmos se sentiriam sozinhos, distante de seus familiares e amigos, isolados do mundo e, além disso, também afirmam que não teriam outra forma de distração como essa, prejudicando a preparação do jogador.

Além disso, também constatamos que 12% não concorda com a retirada dos aparelhos ou proibição da utilização das redes sociais virtuais, alegando que não são prejudiciais à preparação, concentração e foco do atleta, julgando que seria uma medida equivocada da comissão técnica caso fosse adotada como norma da equipe.

Por outro lado, 8% dos atletas indicaram que esse procedimento seria essencial para que os esportistas conseguissem manter o foco para a próxima partida e durante uma competição toda. Esta é uma visão muito discutida nos dias atuais, pois o ideal é que estratégias sejam traçadas com o intuito de maior orientação ao uso, mas não restrição dos recursos tecnológicos disponíveis nos dias atuais.

Assim, entendemos que os atletas necessitam de mais instruções acerca da utilização dessas tecnologias e redes sociais virtuais, sabendo as implicações que podem ser geradas, os efeitos, riscos, perigos que o cibermundo apresenta, além de ter consciência sobre o que deve ser postado e dos limites relacionados ao tempo de uso, visando não haver utilização abusiva e de maneira equivocada da rede virtual como um todo. Deste modo, os atletas poderiam aproveitar adequadamente o ciberespaço e seus recursos disponíveis, auxiliando, inclusive, na melhora da performance esportiva e na preparação dos esportistas para jogos e competições, como indicam (MORÃO; VERZANI, 2015).

CONCLUSÃO

Notamos que as redes sociais virtuais e os aplicativos de comunicação instantânea, bem como os aparatos tecnológicos, são capazes de gerar interferência no contexto esportivo, podendo influenciar em diversos aspectos da carreira de um atleta.

Destacamos, também, o fato dos próprios esportistas julgarem que esses recursos são neutros, ou seja, agem como facilitadores em certos momentos, auxiliando em busca por informação, distração, interação com outros indivíduos, aumento da motivação, adaptação a diferentes locais, busca por popularidade, dentre

uma gama de fatores já citados no corpo do trabalho. Porém, em outras situações, esses mesmos recursos podem proporcionar efeitos negativos, agindo como entrave na vida do atleta, implicando em desequilíbrio psicológico, alterações emocionais, dispersão, perda de foco e, até mesmo, queda de desempenho.

Podemos verificar que a visão dos atletas varia bastante após analisarmos se os mesmos concordam ou não com a retirada ou proibição da utilização das redes sociais virtuais durante períodos de competição. Alguns julgam ser um fator indiferente, outros informam que seria pejorativo por conta de diversos fatores, enquanto um grupo concorda com a retirada/proibição e, na mesma vertente, outros atletas ainda relatam que essa atitude seria essencial para que houvesse manutenção do foco e da concentração para a competição a ser disputada.

Com isso, foi possível constatarmos que os próprios atletas conseguem verificar a importância e as vantagens que as redes sociais virtuais trouxeram consigo, mas ao mesmo tempo, possuem discernimento para julgarem os efeitos negativos que elas podem proporcionar em determinados momentos.

Por isso, é importante destacarmos que a comissão técnica, treinador e demais responsáveis pela equipe e pelo atleta, devem traçar estratégias adequadas, respeitando o grupo que possuem, suas particularidades e especificidades, instruindo e orientando os esportistas em como devem ser utilizadas as redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, bem como outros meios digitais que podem interferir na vida desses indivíduos, agindo como fator contribuinte na preparação dos atletas e, consequentemente, colaborando com o alcance do rendimento máximo durante a prática esportiva.

Deste modo, espera-se que os atletas consigam minimizar casos polêmicos e que interfiram negativamente eu sua vida (pessoal, profissional e esportiva), principalmente sabendo o que deve ser postado no ciberespaço e o que deve ser evitado, além de saber lidar com futuras adversidades que venham a surgir por meio de informações veiculadas pelas novas mídias digitais e outros recursos tecnológicos.

Assim, sugerimos a realização de novas pesquisas abordando o contexto esportivo e as possíveis interferências geradas pelas novas mídias digitais aos atletas, visto que o mundo atual, de maneira geral, está submerso nesse universo de altas evoluções tecnológicas, inclusive a população de adultos jovens, tratada neste estudo.

REFERÊNCIAS:

ABREU, C.N.; GÓES, D.S.; VIEIRA, A.; CHWARTZMANN, F. Dependência de Internet. In: ABREU, C. N.; TAVARES, H.; CORDAS, T. **Manual clínico dos transtornos do controle dos impulsos.** Porto Alegre: Artmed; p. 137-53. 2007.

ABREU, C.N.; KARAM, R.G.; GÓES, D.S.; SPRITZER, D.T. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v.30, n.2, p.156-67. 2008.

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: XXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2006, São Paulo. **Anais**... São Paulo: Intercom, p.1-15. 2006. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2016.

CHARAUDEAU, P. **O discurso das mídias.** 1.ed. São Paulo: Contexto, 2009.

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

FRANCO, M.L.P.B. **Ensino médio:** desafios e reflexões. Campinas: Papirus, 1994.

GOUVÊA, F.C. Motivação para um estilo de vida mais ativo: proposta de atividade física na escola. In: BRANDÃO, M.R.F.; MACHADO, A. A. **Competências psicológicas no esporte infanto-juvenil.** Várzea Paulista: Fontoura, 2016. p. 77-98.

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

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

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

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.

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

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.

MORÃO, K.G.; VERZANI, R.H.; BAGNI, G.; MACHADO, A.A. Redes sociais virtuais e o contexto esportivo: alterações emocionais em atletas. In: IX SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER, 2016, São Paulo. **Anais**... PUC São Paulo, p. 1166-1170, 2016.

MORÃO, K.G.; VERZANI, R.H. Do bullying ao ciberbullying: 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.; SCHIAVON, M.K.; MOIOLI, A.; MACHADO, A.A. Twitter e esporte de alto rendimento. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, 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.

SAMULSKI, D.M. **Psicologia do esporte**. São Paulo: Manole, 2002.

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

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

ZYWICA, J.; DANOWSKI, J. The Faces of Facebookers. **Journal of Computer-Mediated Communication**, n.14, p.1-34, 2008. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2008.01429.x/pdf>. Acesso em: 10 dez. 2016.

Unesp - LEPESPE
Av. 24 A, 1515
Bela Vista
Rio Claro/SP
13506-000