

O lado obscuro do mundo virtual e seus desdobramentos em atletas de esportes de raquete

The dark side of virtual world and its consequences for racquet sports athletes

Kauan Galvão Morão, Guilherme Bagni, Renato Henrique Verzani, Afonso Antonio Machado

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), São Paulo/SP, Brasil

HISTÓRICO DO ARTIGO

Recebido: 17 fevereiro 2020
Revisado: 25 maio 2020
Aprovado: 31 maio 2020

PALAVRAS-CHAVE:

Psicologia do Esporte; Rede Social; Esportes com Raquete.

KEYWORDS:

Psychology, Sports; Social Networking; Racquet Sports.

RESUMO

INTRODUÇÃO: A elevada utilização dos recursos tecnológicos pela qual a sociedade atual passa, possui seus pontos positivos e negativos. Assim, é preciso entender os riscos e influências que podem ser geradas em vários contextos devido ao mau uso das ferramentas existentes no âmbito virtual, inclusive no cenário esportivo.

OBJETIVO: Deste modo, o objetivo deste estudo é analisar a ocorrência dos fenômenos que ocorrem no ciber mundo e as consequências geradas em tenistas e mesatenistas universitários.

MÉTODOS: O estudo possui caráter quali-quantitativo, com natureza descritiva. A amostra foi composta por 14 atletas universitários (10 do sexo masculino e 4 do feminino), praticantes de tênis e/ou tênis de mesa, apresentando média de idade de 23,42 anos. Foi aplicado um questionário com perguntas mistas, referente a diversos aspectos de atuação no mundo virtual. Foi feita análise estatística descritiva dos dados.

RESULTADOS: Foi possível perceber que os participantes apresentaram elevada utilização das redes sociais virtuais e demais recursos tecnológicos, admitindo que já viram ou vivenciaram crimes virtuais, estando expostos aos perigos existentes na rede. Além disso, grande parte admite que as relações podem ser afetadas negativamente caso ocorra situações de crimes virtuais dentro da equipe. Parte da amostra cita que abandonaria o esporte por conta de casos de *sexting* e/ou *cyberbullying*, por exemplo. No entanto, poucos atletas demonstram tomar alguma atitude ao ver crimes virtuais ocorrendo no ciberespaço. Outro ponto destacado é que diversas alterações emocionais surgem diante de situações constrangedoras no ciber mundo, geralmente vistas como negativas, acarretando em queda de rendimento, por exemplo.

CONCLUSÃO: A Internet e seus recursos, quando mal utilizados, podem gerar interferências emocionais em atletas, necessitando que saibam lidar com tais situações. Sendo assim, é essencial que os indivíduos sejam melhor orientados acerca dos riscos e perigos existentes no ciber mundo, principalmente devido à alta exposição pelas quais os usuários podem passar.

ABSTRACT

BACKGROUND: Nowadays society has a high use of technological resources, which has positive and negative points. Thus, it is necessary to understand the risks and influences that can occur in different contexts due to the misuse of existing tools in the virtual sphere, including in sports.

OBJECTIVE: Analyze the occurrence of the phenomena that occur in cyberworld and the consequences in tennis and table tennis college players.

METHODS: This study has a quali-quantitative approach, with a descriptive nature. The sample consisted of 14 university athletes (10 male and 4 female), tennis and/or table tennis players, with an average age of 23.42 years. A questionnaire was applied, referring to several aspects of performance in the virtual world. Descriptive statistical analysis of the data was performed.

RESULTS: It was possible to perceive that the participants presented a high use of virtual social networks and other technological resources, admitting that they have already seen or experienced virtual crimes, being exposed to the dangers existing in the network. In addition, most of the athletes admitted that relationships can be negatively affected if virtual crime situations occur within the team. Part of the sample mentions that they would abandon the sport due to cases of *sexting* and/or *cyberbullying*. However, few athletes seem to take any action when they see cybercrime occurring in cyberspace. Another highlighted point is that several emotional changes arise in the face of embarrassing situations in cyber world, generally seen as negative, resulting in a drop in income.

CONCLUSION: The Internet and its resources, when misused, can generate emotional interference in athletes, requiring them to know how to deal with these situations. Therefore, it is essential that individuals should be better informed about the risks and dangers that exist in the cyberworld, mainly due to the high exposure that users may experience.

INTRODUÇÃO

Há algum tempo, a obsessão digital, a utilização das redes sociais virtuais de maneira desenfreada, a conectividade ao ciber mundo, a busca por seguidores, dentre outros fatores são aspectos presentes rotineiramente na vida da maior parte da sociedade. É evidente o uso de recursos tecnológicos que acarretaram em evoluções que possibilitaram a transformação do mundo virtual em real e do plano real em virtual, sendo que um acaba complementando o outro (IVOSKUS, 2010). Nesta pesquisa, será abordada a interferência que o ciber mundo pode gerar em atletas universitários (tenistas e mesatenistas) e a ocorrência de fenômenos que podem ser vivenciados por meio do mundo virtual.

Com a alta gama de fatores emergentes diante das evoluções tecnológicas e o desejo de viver no virtual com a mesma intensidade que se vive no real, vários benefícios e danos podem ser acarretados aos usuários, inclusive no cenário esportivo. Os atletas podem passar por julgamentos devido a uma postagem mal interpretada, situações polêmicas, constrangedoras e irreversíveis, riscos relacionados à maior interação entre atletas e espectadores, mídia, treinadores, havendo maximização da exposição, aumento da liberdade, o que resulta em possível permissividade e, por fim, problemas relacionados com a (hiper) visibilidade, buscando autopromoção, curtidas e seguidores a qualquer custo, visando satisfação pessoal, sentimento de pertença, valorização e outros motivos que fazem o indivíduo sentir prazer acerca do conteúdo que está postando e da repercussão causada. (ALCÂNTARA, 2013; MOIOLI, 2013; MORÃO, 2017; MORÃO; OLIVEIRA, 2018).

Frente a todo esse cenário exposto anteriormente, é elevada a possibilidade de uso inadequado do ciber mundo, ampliando a ocorrência de situações de *sexting*, *cyberbullying*, exclusão digital, fakes e outros empecilhos. Então, pensando acerca do contexto do esporte, é preciso estar atento aos perigos que os atletas imersos no mundo digital podem vivenciar, gerando possíveis interferências que causam, por exemplo, a queda de rendimento e desequilíbrio emocional nos esportistas (REBUSTINI et al., 2011; VERZANI et al., 2018).

As modalidades esportivas individuais, como o tênis e o tênis de mesa, fazem o atleta estar em evidência a todo o momento, o que pode potencializar alterações emocionais como a perda de foco, atenção e concentração, maximização de pensamentos de lamentação pelos seus próprios erros, além do aumento dos níveis de ansiedade e estresse (GERONÇO et al., 2017; SAMULSKI, 2002; WEINBERG; GOULD, 2017). Esses fatores também podem ser potencializados ao vivenciarem situações polêmicas e constrangedoras no mundo virtual (exposição do corpo e da privacidade, ofensas, julgamentos, crimes virtuais – *sexting* e *cyberbullying*) ou se estiverem desequilibrados psicologicamente.

Profissionais da área de Educação Física e demais envolvidos com o contexto esportivo (treinadores, educadores, comissões técnicas, por exemplo), passaram a ter maior preocupação e atenção aos aspectos referentes a tais situações que podem ocorrer com os atletas. Weinberg e Gould (2017) ressaltam a necessidade de traçar estratégias adequadas para cada indivíduo, respeitando suas individualidades, particularidades e, também, a especificidade tanto do atleta quanto da modalidade

esportiva a qual pratica.

Diante do cenário das evoluções tecnológicas, os atletas passaram a ser cobrados por meio das redes sociais virtuais, mídias digitais e outros recursos que facilitaram o contato com os demais usuários, potencializando a existência de exposição de privacidade e outros crimes virtuais, principalmente em modalidades como o tênis e tênis de mesa, pois os atletas são pressionados individualmente, diferente de uma equipe em que o time todo é cobrado por bons rendimentos. Essas questões podem afetar de maneira direta ou indireta aspectos tratados por Moreno (2007) e Vaz (2015) como essenciais ao bom desempenho dos praticantes de tênis e de tênis de mesa, como concentração, atenção, ansiedade, motivação, autoconfiança, determinação, autoeficácia, dentre outros.

Por isso, este trabalho justifica-se pela relevância em compreender possíveis acontecimentos no mundo virtual, podendo acarretar consequências danosas aos usuários, no caso atletas. Assim, é preciso entender o contexto atual pelo qual vivenciam, além das situações que podem ocorrer no contexto esportivo e traçar possíveis alternativas/estratégias para os profissionais que atuam nesse âmbito. Outro ponto crucial é a falta de pesquisas acerca dessa temática que, de certa forma, é polêmica e gera alerta aos indivíduos.

Sendo assim, o presente estudo possui o objetivo de descrever a ocorrência de fenômenos que podem ser ocasionados no âmbito virtual por meio da utilização dos recursos tecnológicos em praticantes de tênis e tênis de mesa, bem como os desdobramentos que podem ser acarretados por conta de episódios desconfortáveis vivenciados no mundo virtual.

MÉTODOS

O presente estudo adotou caráter qualiquantitativo, apresentando natureza descritiva como forma de melhor explicitar os dados obtidos. Vale ressaltar que a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob o Parecer N°. 1.867.244.

A amostra foi composta por 14 atletas universitários, sendo que 8 eram mesatenistas, 5 praticavam tênis de campo e 1 era atleta de ambas modalidades. Dos 14 participantes da pesquisa, 10 eram do sexo masculino e 4 do sexo feminino, apresentando média de idade de 23,42 anos. Todos os atletas disputavam competições regionais e estaduais, no entanto metade da amostra também competia em campeonatos nacionais. O tempo de treinamento semanal dos atletas variava, sendo que alguns possuíam dois treinos na semana, cada um com duas horas de duração, enquanto outros participavam de três treinos semanais, também contendo duas horas cada período de treinamento. A participação na pesquisa ocorreu de maneira voluntária, sendo que o contato inicial foi feito com as Associações Atlético-representantes de cada instituição e, posteriormente a isso, o convite foi estendido aos atletas.

Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário com indagações mistas (abertas e fechadas) buscando, primeiramente, caracterizar a amostra (sexo, idade, escolaridade, estado civil, estado (UF) que mora atualmente, dentre outras) e, em sua segunda etapa, abordar indagações mais específicas sobre possíveis interferências do ciber mundo no cenário esportivo (já foi espectador, autor ou vítima de *sexting* e/ou *cyber*

bullying, por onde ocorreu tal situação, de qual forma ocorreu, por qual motivo, quais alterações emocionais podem ser acarretadas por essas situações, como as diversas relações existentes no esporte são afetadas, qual atitude toma ao ver uma postagem de cunho ofensivo, dentre outros).

O questionário foi aplicado de forma online, sendo que após contato com os atletas (realizado por e-mail), eram enviados os arquivos de acesso ao TCLE e ao questionário. Antes de iniciarem o preenchimento do questionário, os participantes acessavam o TCLE e, caso consentissem em participar do estudo e não houvessem dúvidas sobre a pesquisa, assinavam e seguiam para o preenchimento do questionário. Ao terminar o preenchimento, o participante enviava o arquivo para o e-mail do pesquisador principal que, por sua vez, tabulava os dados em uma planilha do Microsoft Excel, onde apenas o mesmo possuía acesso, garantindo sigilo nas respostas dos participantes.

Então, após o término do período de coleta, todos os dados foram colocados no software do Microsoft Excel, devido a maior facilidade de tabulação dos mesmos e análise por meio da necessidade de cada questão. Para as questões abertas, foi realizada análise de conteúdo (BARDIN, 2011), categorizando os dados e seguindo as etapas desse método de análise. Já para as questões fechadas, foi realizada análise descritiva simples, também no Excel, obtendo os valores gerais e os transformando em porcentagem, possibilitando o desenvolvimento de gráficos para melhor visualização de determinadas questões de acordo com a necessidade existente perante o julgamento dos autores do estudo, ainda utilizando o mesmo software (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

Os dados apresentados nos resultados dessa pesquisa foram selecionados pelos autores visando destacar algumas questões que chamaram atenção dos mesmos por algum motivo, seja pela preocupação e responsabilidade que profissionais da área devem ter, seja pelos desdobramentos e implicações que podem acarretar, enfatizando aspectos relevantes aos atletas, treinadores, pais, educadores e demais profissionais envolvidos com o âmbito esportivo. Assim, foram expostos dados que caracterizassem a amostra do estudo, seguidos por respostas referentes aos fenômenos que ocorrem no âmbito virtual e, por fim, dados que demonstrassem as consequências que o mundo digital pode acarretar nos atletas.

RESULTADOS

Visando melhor caracterização da amostra, alguns dados são expostos antes de maior aprofundamento sobre as questões acerca da interferência dos recursos tecnológicos no contexto esportivo para atletas universitários praticantes de tênis e/ou tênis de mesa.

Com relação ao estado civil, a maior parte da população se mostra solteira (92,8%), sendo majoritariamente alunos de instituições públicas (64,2% da amostra), cursando graduação em suas universidades (71,4%). Os participantes mostraram vínculo com diversos cursos, sendo 42,8% da Educação Física, 21,4% da Engenharia Civil e o restante ficou dividido (com a mesma porcentagem) entre os cursos de Fisioterapia, Engenharia Naval, Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Ambiental e Engenharia de Produção.

Para demonstrar como a sociedade atual encontra-se sub-

mersa no ciber mundo e altamente voltada aos recursos tecnológicos que permitem interação entre os usuários, como sugere (KEEN, 2012), foi constatado que os participantes utilizam ativamente diversas redes sociais virtuais e outros aplicativos de comunicação que permitem conexão com o ciber mundo. Um fato que chama atenção é que todos os atletas que compuseram a amostra possuem contas nas plataformas Facebook e WhatsApp. Também foi notado que 92,8% apresentaram utilização de E-mail, enquanto 85,7% citaram o uso do Instagram. Além disso, 71,4% afirma utilizar SMS (mensagens de texto) e 64,3% ainda relata a utilização do YouTube como ferramenta tecnológica.

Assim, fica evidente que os indivíduos possuem contato com vários recursos da Internet, sendo preciso ter cuidado ao postarem qualquer conteúdo, pois Blaszk (2011) informa que o “efeito cascata” pode fazer com que o material seja compartilhado com diversos usuários em uma questão de segundos, alcançando públicos e locais inimagináveis. Tal fato é preocupante, principalmente, se a postagem possuir caráter polêmico, constrangedor, difamador ou mesmo de exposição, podendo gerar julgamento dos demais usuários que acessarem o conteúdo, acarretando danos ao autor do material, podendo se tornar um processo irreversível.

Possíveis fenômenos ocasionados no âmbito virtual

Ao serem indagados sobre conhecerem casos de crimes virtuais ou situações constrangedoras que ocorreram com outros atletas universitários, os indivíduos colocaram que nunca viram ou não possuíam conhecimento (64,3%), enquanto outros afirmaram conhecer situações em que os atletas foram vítimas de tais ações (28,6%) e apenas um indivíduo (7,1%) alega ter conhecimento acerca de casos que o atleta foi autor dessas atitudes. Vale ressaltar que os acontecimentos foram vistos no WhatsApp (66,6%), Facebook (16,7%) e Instagram (16,7%).

Esses dados afirmam ainda mais os números disponibilizados pela SaferNet (2019) sobre a ocorrência de casos de crimes virtuais e outros fenômenos na Internet, sugerindo que a sociedade atual realmente vivencia momentos de substituição ou transformação de um espaço em outro (físico para virtual).

Em outro ponto do estudo, foi questionado aos participantes (tenistas e mesatenistas) se os mesmos já haviam compartilhado, por intermédio de aparatos tecnológicos, qualquer tipo de conteúdo que pudesse ser caracterizado como exposição de outro indivíduo (conhecido pelo usuário ou não). Constatou-se que 50% do total da amostra já compartilhou fotos, textos ou vídeos de outras pessoas com sua rede de amigos/seguidores. Desta forma, é possível sugerir que os usuários não possuem ciência acerca dos desdobramentos que suas atitudes nas redes sociais virtuais podem ter (MORÃO, 2017), principalmente quando analisamos o motivo de tais atitudes serem tomadas, encontrando que 50% possuía apenas o intuito de divulgar o conteúdo, enquanto outros 50% buscavam difamação ou exposição pejorativa do indivíduo em questão.

Também foi verificado que 43% da amostra nunca enviou conteúdo de si para outro usuário, mas o que chama atenção é referente ao restante do grupo, contando com 28,6% que já enviaram fotos ou vídeos para ex-companheiros(as) de relacionamento, 21,4% compartilharam materiais dessa natureza com seus atuais parceiros de relação e 7,1% relataram ter enviado

para amigos. Estes números são preocupantes, pois mostram a questão da exposição e da (hiper)visibilidade vivenciada nos dias atuais, já tratada por Alcântara (2013), sendo algo propiciado pelas evoluções dos recursos tecnológicos e facilitação do acesso aos meios digitais, podendo acarretar danos ou benefícios aos envolvidos, dependendo de como a postagem é publicada e o conteúdo em si. Por conta da exposição do corpo, casos de *sexting*, *cyberbullying* e *revenge porn* são mais suscetíveis a ocorrerem.

Buscando abordar ainda mais a realidade sobre a ocorrência de crimes virtuais no cenário esportivo, foi indagado se os atletas já haviam sofrido ou cometido *cyberbullying*, podendo ser selecionada diversas opções de escolha, isto é, um participante poderia apresentar mais de uma resposta para as indagações, o que leva a soma das alternativas serem superior a 100%. Sendo assim, foi encontrado que 35,71% (n= 5) dos atletas alega não ter sofrido *cyberbullying*. Também foi verificado que os demais indivíduos se envolveram com mais de um episódio desse fenômeno, como exposto na Figura 1, sendo constatado que 42,85% (n= 6) dos atletas foram vítimas durante o período de infância, seguido por 28,57% (n= 4) de situações que foram realizadas por autores que eram amigos próximos ou por outros 28,57% (n= 4) que aconteceram no âmbito escolar.

Além disso, foi notado que o *cyberbullying* também já ocorreu partindo de atletas de equipes adversárias em 21,42% (n=3) dos casos e, por fim, ainda foi constatado que em 7,14% (n=1) dos casos o *cyberbullying* foi realizado por um parceiro do próprio time, o que deve chamar atenção de treinadores e comissões técnicas, pois isso pode significar falta de coesão grupal ou mesmo causar outros transtornos dentro da equipe, possivelmente acarretando em queda de desempenho (individual ou coletivo).

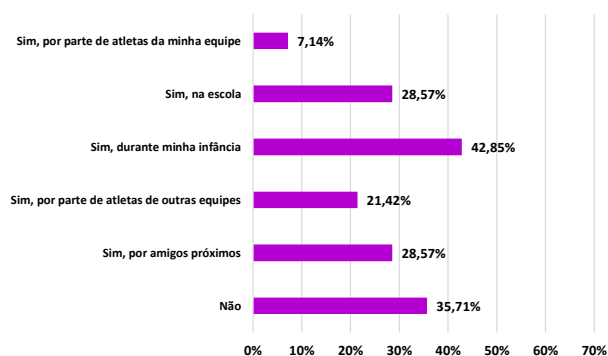


Figura 1. Porcentagem das respostas referente à indagação "Você já sofreu algum tipo de *cyberbullying*?"

O que chama atenção e é, de certa forma, preocupante são os vários casos já sofridos nos mais diversos ambientes, mostrando que a preocupação deve ser proveniente não só de pais e responsáveis, mas também de educadores/professores (no âmbito escolar), bem como de treinadores (em escolinhas, clubes, equipes amadoras, universitárias, categorias de base, alto rendimento), fazendo com que o atleta tenha suporte e apoio para que continue praticando a modalidade sem que existam

interferências que possam causar danos ao mesmo.

Além disso, vale ressaltar que o *cyberbullying* não deve ser banalizado ou visto como algo normal, como uma brincadeira, pois pode gerar prejuízos irreversíveis ao envolvido com tal situação, seja na infância (levando consigo um trauma para toda a vida), seja na escola, no ambiente esportivo ou qualquer outro contexto, necessitando de atenção inclusive com amigos mais próximos, já que esses podem ser os autores do *cyberbullying* (de forma direta ou indireta).

Abordando os casos de *cyberbullying* já cometidos pelos participantes desta pesquisa é exposto na Figura 2, que a porcentagem de indivíduos que nunca cometeu este fenômeno é a mesma relatada na Figura 1, equivalente a 35,71% (n=5). Além disso, nota-se que essa ação foi cometida durante a infância em 50% (n=7) dos casos, ocorrendo também contra colegas de escola em 28,57% (n=4) dos casos, além de ser destinado a amigos próximos em 14,28% (n=2) e ex-companheiro(a) de relacionamento em 7,14% (n=1).

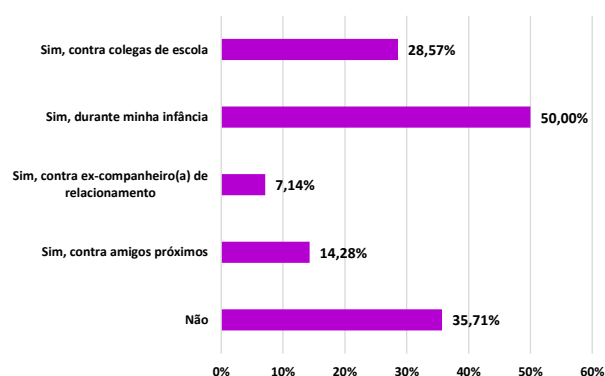


Figura 2. Porcentagem das respostas referente à indagação "Você já cometeu algum tipo de *cyberbullying*?"

Portanto, é evidente que os jovens da sociedade atual, inclusive atletas universitários, visualizam, sofrem ou mesmo cometem crimes virtuais, o que acarreta distúrbios, danos e outros fatores negativos aos indivíduos (tanto àqueles expostos, quanto aos autores), pois pode haver punição caso os mesmos sejam identificados, além das vítimas sofrerem danos psicológicos e emocionais que podem ser irreversíveis. Ao pensarmos em atletas, o rendimento é afetado, seja em treinamentos ou em competições, como já afirmado por Weinberg e Gould (2017) quando citam as adversidades vivenciadas por esportistas, principalmente quando não sabem enfrentar/lidar com tal situação.

Os treinadores esportivos possuem papel fundamental na vida dos atletas, podendo ser responsáveis por observarem comportamentos ofensivos e detectarem atitudes características de *bullying*, exclusão social e, até mesmo, *cyberbullying*, já que Lorimer e Jowett (2010) citam que atletas e treinadores de modalidades individuais possuem maior tempo juntos, sendo capaz de desenvolver foco comum, melhorando também a capacidade de empatia entre treinador e atleta. Portanto, haveria maior facilidade em identificar situações agressivas/ofensivas,

sendo possível o próprio treinador intervir utilizando estratégias adequadas, evitando danos maiores aos atletas.

Desdobramentos gerados por episódios desconfortáveis vivenciados no ciber mundo

Desta forma, complementando o que foi colocado anteriormente, os participantes deste estudo ressaltaram que os crimes virtuais são capazes de causar queda de rendimento esportivo dos mesmos (75%), independente se são autores ou vítimas da ação. O restante da amostra (15%) considera não existir qualquer tipo de dano ou benefício referente ao desempenho esportivo dos usuários que se envolvem com crimes virtuais. Este fato é alarmante, pois a comissão técnica precisa estar atenta aos diversos fatores que podem interferir na performance dos seus atletas, proporcionando base para que saibam enfrentar as adversidades encontradas dentro e fora do cenário esportivo.

Além disso, foi verificado que os participantes consideram que a divulgação de casos de exposição de privacidade, especificamente de momentos íntimos, afeta negativamente o relacionamento do atleta com seus companheiros de equipe e com toda a comissão técnica (85,7%), enquanto o restante da amostra (14,3%) considera não haver qualquer tipo de alteração nessas relações. Os atletas relatam que outros tipos de relacionamentos também sofrem interferências, como no caso da relação do esportista com a torcida durante os jogos e no âmbito virtual, além de danos entre as interações com outros universitários, sendo que as influências são consideradas negativas por 78,6% da amostra, inexistentes para 19% e apenas 2,4% cita que tal interferência pode ser positiva, podendo este último dado ser justificado por Keen (2012) devido à necessidade em possuir visibilidade no ciberespaço.

Também foi analisado se os participantes deste estudo consideravam que os fatores emocionais eram alterados por conta de situações adversas no ciber mundo, obtendo unanimidade nas respostas indicativas de que sim, existe alteração emocional por episódios ocorrentes no âmbito virtual. Deste modo, foi investigado quais eram os principais fatores destacados pelos participantes, chegando ao exposto na Figura 3.

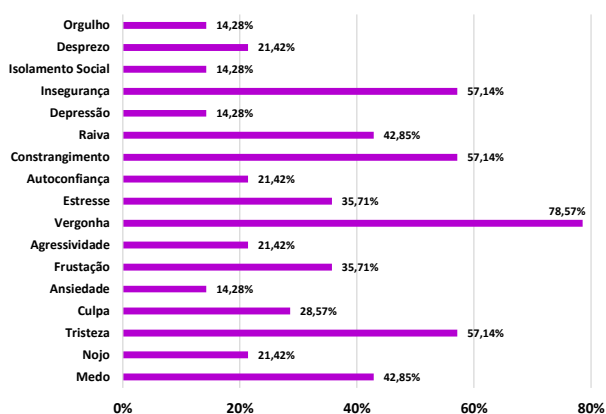


Figura 3. Possíveis alterações emocionais ocasionadas por situações adversas no ciber mundo.

Analisando a figura anteriormente exposta, é possível verificar que diversas alterações emocionais foram citadas pelos atletas universitários, principalmente aquelas consideradas negativas aos indivíduos, ressaltando pontos como vergonha (78,57%), constrangimento (57,14%), tristeza (57,14%), insegurança (57,14%), medo (42,85%) e raiva (42,85%). Claramente tais interferências podem acarretar desequilíbrio psicológico, fazendo com que os atletas apresentem perda de atenção, foco, concentração (seja em competições ou treinamentos), além do medo em atuar, estar exposto ao público e, por fim, possível queda de rendimento (WEINBERG; GOULD, 2017).

Também é possível perceber que em 14,28% dos casos, os atletas relataram que o indivíduo pode vir a desenvolver depressão ou vivenciar certo isolamento social, o que gera transtornos na vida fora do contexto esportivo, necessitando de intervenções pontuais e tratamentos específicos para cada caso, utilizando auxílio de profissionais da área.

Fatores vistos como positivos aos olhos dos participantes também foram citados, porém em menor escala, como foi o caso da autoconfiança (21,42%) e do orgulho (14,28%). Talvez esses aspectos tenham surgido por meio da possibilidade de repercussão de uma postagem ser positiva, por exemplo, gerando elogios ao atleta, aumentando a autoconfiança do mesmo e o orgulho em ter causado comentários ao se expor na rede virtual, o que seria justificado pela sensação de prazer e satisfação ao ser visto, alcançando a visibilidade esperada e já citada por Alcântara (2013). Este fato, indiretamente, pode acabar maximizando o rendimento esportivo do atleta em questão.

Pensando no cenário da atual sociedade exibicionista, foi indagado se os participantes já haviam enviado qualquer tipo de conteúdo (fotos, vídeos ou textos) de si próprio para terceiros e por qual motivo. Constatou-se que 50% da amostra admitiu já ter compartilhado esses conteúdos de cunho íntimo, sendo que em 57% desses casos, ocorreu com o intuito de descontração, como uma brincadeira, enquanto o restante (43%) foi um ato considerado como uma prova de amor e/ou fidelidade ao companheiro(a) de relação. Esses fatos demonstram a falta de consciência acerca das consequências que uma postagem pode trazer ao indivíduo, banalizando riscos e danos que podem ocorrer, além de tentar transferir vivências do plano físico para o virtual.

Com o intuito de verificar o que os atletas universitários fazem ao se depararem com uma postagem que seja característica de *sexting* ou *cyberbullying*, foi encontrado que a maior parte comenta com seus amigos (29,4%) ou exclui a publicação e não toma nenhuma atitude (29,4%), enquanto outros fingem não ter visto (17,64%), tratam como brincadeira (11,76%), denunciam o conteúdo para a rede visando exclusão da publicação e punição ao autor (5,9%), usuário elabora um comentário contrário à postagem (5,9%). De acordo com Morão e Verzani (2015), os indivíduos podem não denunciar o conteúdo devido ao medo de virem a ser os próximos alvos dos ataques, como ocorre com os espectadores passivos em casos de *bullying*.

Por fim, um dos principais pontos abordados foi referente ao possível abandono do esporte devido a casos de crimes virtuais que ocorressem dentro da equipe. Foi constatado que a maior parte (71,43%) afirma que não abandonaria o esporte, porém o restante da amostra (28,57%) assume que ocorreria o abandono. Com relação aos atletas que relataram a possibilidade de abandonar o esporte por conta do que foi citado ante-

riormente, é o público que merece atenção e preocupação, pois tais esportistas são potenciais indivíduos que venham a desenvolver maiores problemas envolvendo desequilíbrio emocional e outras alterações já ressaltadas neste estudo, sendo fatores que extravasam o cenário esportivo, gerando danos que podem ser irreversíveis, além de culpa, vergonha, depressão, tristeza e situações mais agravantes como o abandono do curso/universidade, podendo chegar ao caso extremo de suicídio (EISENSTEIN, 2013; FERNÁNDEZ, 2013; ZYSMAN, 2014).

Deste modo, é nítida a necessidade de compreender o contexto dos atletas universitários acerca de situações vistas como inovadoras, como utilizam as mídias digitais, como enfrentam crimes virtuais e o que poderia ser acarretado em diversos momentos pela utilização inadequada da rede. Por isso, é importante que comissões técnicas e demais profissionais estejam atentos aos seus atletas, pois alterações emocionais e queda de rendimento podem surgir por diversas variáveis apresentadas nesta pesquisa.

CONCLUSÃO

É possível concluir que os participantes deste estudo (tenistas e mesatenistas universitários) são usuários assíduos de diversas redes sociais virtuais e aplicativos de comunicação, bem como de outros recursos tecnológicos possibilitados pela Internet. No entanto, poucos possuem real consciência acerca dos desdobramentos que uma postagem inadequada pode causar, agindo como vilão em vários momentos e, conseqüentemente, podendo gerar alterações emocionais, queda de desempenho esportivo e outras mudanças consideradas negativas ao indivíduo, afetando suas relações existentes (seja no âmbito do esporte ou fora dele).

Além disso, é preciso que novos trabalhos sejam realizados envolvendo a temática aqui abordada, buscando desvelar e melhor compreender esse universo virtual e altamente tecnológico pelo qual a sociedade passa atualmente. Assim, alternativas e estratégias de intervenção serão melhor utilizadas pelas comissões técnicas, pais e responsáveis, educadores e outros indivíduos que lidem com os atletas, inclusive universitários, proporcionando maior equilíbrio emocional, ferramentas para os esportistas enfrentarem situações constrangedoras e buscando minimizar casos que ocorrem no ciber mundo que sejam prejudiciais ao ser humano.

Assim, vale ressaltar que as conseqüências provenientes de uma postagem dependem de seu conteúdo, do teor que possui e o público que possui acesso. Por isso, a Internet e todos os recursos possibilitados por ela, não podem ser vistos como vantajosos ou danosos aos usuários, o que fará dela positiva ou não é a maneira como é utilizada pelo indivíduo. Portanto, é essencial que os atletas tenham consciência acerca do que postam e compartilham em redes sociais virtuais, aplicativos e como interagem com o mundo por intermédio dos aparatos tecnológicos, buscando explorar e maximizar os benefícios trazidos por seu desenvolvimento e minimizar os danos que podem ser gerados.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, C. *Cumplicidade Virtu@l*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.
- BLASZKA, M. *An examination of sport consumers' Twitter usage*. Master Degree Dissertation. Georgia States University. Georgia, USA, 2011.

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

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

GERONÇO, A. S.; PEREIRA, L. T.; SILVA, A. A.; MENGUER, L. S.; EUZÉBIO, C. A.; SILVA, L. A. Aspectos psicológicos que influenciam na concentração de jogadores de tênis. *Revista de Iniciação Científica*, Criciúma, v. 15, n. 2, p. 64-72, 2017.

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

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

LORIMER, R.; JOWETT, S. Feedback information in the empathic accuracy of sport coaches. *Psychology of Sport and Exercise*, Amsterdam, v. 11, n. 1, p. 12-17, 2010.

MACHADO, A. A.; GOMES, R. *Psicologia do esporte - da escola à competição*. Várzea Paulista: 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. 308f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro, 2013.

MORÃO, K. G. *Os efeitos do sexting no contexto esportivo universitário: uma tentativa de traçar o perfil dos envolvidos*. 2017. 134f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro, 2017.

MORÃO, K. G.; OLIVEIRA, V. A exposição dos atletas diante das novas mídias digitais. In: ARONI, A. L.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A. (Orgs.). *Os esportes e as novas tecnologias*. São Paulo: Hipótese, 2018. p. 139-153.

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.

MORENO, R. M. *Auto-eficácia de tenistas e desempenho esportivo: perspectivas da psicologia do esporte*. 2007. 197f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro, 2007.

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. 141-6, 2011.

SAFERNET. *#IndicadoresHelpline*. 2019. Disponível em: <<https://helpline.org.br/indicadores/>>. Acessado em: 21 de janeiro de 2019.

SAMULSKI, D. *Psicologia do esporte: Manual para a educação física, psicologia e fisioterapia*. Barueri: Manole, 2002.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. *Métodos de pesquisa em atividade física*. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

VAZ, Y. C. *O tênis de mesa: uma revisão de literatura do esporte e uma análise entre autores da psicologia sobre sua preparação psicológica*. 2015. 49f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro, 2015.

VERZANI, R. H.; MORÃO, K. G.; BAGNI, G.; MACHADO, A. A.; SERAPIÃO, A. B. S. Interferências da cibercultura em atletas de alto rendimento: olhar sobre futebolistas. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, São Paulo, v. 10, n. 40, p.583-8, jan./dez., 2018. Disponível em: <<http://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/637/519>>. Acessado em: 09 de janeiro de 2020.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. *Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício*. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

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

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao LEPESPE (Laboratório de Estudos e Pesquisas em Psicologia do Esporte) por auxiliar na execução desta pesquisa.

CONFLITO DE INTERESSE

Os autores do estudo declaram não haver conflito de interesses.

FINANCIAMENTO

Este estudo não teve apoio financeiro.

ORCID E E-MAIL DOS AUTORES

Kauan Galvão Morão (Autor Correspondente)

ORCID: 0000-0002-3133-2994.

E-mail: kauangm@hotmail.com

Guilherme Bagni

ORCID: 0000-0001-6246-2663.

E-mail: guilhermebagni@uol.com.br

Renato Henrique Verzani

ORCID: 0000-0002-4416-7668.

E-mail: renato_verzani@hotmail.com

Afonso Antonio Machado

ORCID: 0000-0002-5669-5425.

E-mail: afonsoa@gmail.com