

CIBERTORCIDA

O termo cibertorcida, representa a migração dos torcedores para o ciberespaço. Surge então uma nova dinâmica da relação “torcedor-equipe” e “torcedor-atleta”. Enquanto por um lado temos a aproximação facilitada entre as partes no ambiente virtual, existe a possibilidade de uma exposição exacerbada por parte dos atletas, bem como uma invasão de privacidade por parte dos torcedores. Assim, a linha tênue entre a vida privada e particular se torna praticamente invisível (BAGNI, 2016). As cibertorcidas também vêm apresentado novas possibilidades frente a pandemia do coronavírus. Em notícias recentes foi divulgado que a liga espanhola e a liga alemã de futebol estão disponibilizando a transmissão das partidas com áudio de torcedores que, de certa forma, tenta preencher o vazio das arquibancadas com recurso digital, criando uma espécie de torcida virtual (GLOBOESPORTE.COM, 2020; RIZZO, 2020).

Quando a violência de membros das torcidas organizadas se estende para o ciberespaço surge o termo cyberhooligans (BAGNI, 2016; MENEZES MARTINS; MOMBERGER, 2008; ROCCO JUNIOR, 2007). Este “novo formato” das torcidas acaba representando também uma inversão de papéis, onde torcedores ganham mais destaque que atletas. Desta forma, um jogo de futebol, por exemplo, não se restringe mais à 90 minutos, visto que o ciberespaço é atemporal (MENEZES MARTINS; MOMBERGER, 2008). Menezes Martins e Momberger (2008) ainda complementam, afirmando a existência de uma espécie de arquibancada virtual e que, essa migração das torcidas para o ciberespaço torna mais difícil a vigilância, pois elas ficam espalhadas em espaços físicos, porém juntas no ciberespaço,

Rocco Junior (2007) identificou elementos comuns ao analisar quatro sites de torcidas organizadas de futebol, sendo estes: destaque ao carnaval, violência e agressividade nos textos e a importância ao clube, mesmo que este espaço seja menor que o destinado a torcida.

Menezes Martins e Momberger (2008), ao analisarem comunidades do Orkut, verificaram a existência de subgrupos heterogêneo dentro da comunidade e identificaram que o resultado do jogo e o desempenho da equipe ficam em segundo plano em detrimento da guerra contra o rival, sendo que o Orkut foi

identificado como a face permanente dos cyberhooligans brasileiros pelos autores.

Considerando o encerramento dessa rede social denominada Orkut, Bagni (2016) estudou as fanpages do Facebook de 3 torcidas organizadas de futebol. Como resultados, o autor encontrou a questão da violência acontecendo em segundo plano, juntamente com o clube, o qual também não recebe destaque principal indo de encontro ao estudo de Rocco Junior (2007). Houve também um destaque para o carnaval, semelhante ao encontrado por Rocco Junior (2007). Assim, foi verificado a existência de diversos subgrupos dentro da torcida organizada, bem como verificado por Menezes Martins e Momberger (2008).

Desta forma, é possível verificar por meio desses estudos e da recente notícia, que as cibertorcidas já estão consolidadas, apesar de um fenômeno relativamente recente, visto que a primeira briga entre torcidas organizadas, agendada pela internet, que se têm relatos ocorreu na Holanda em 1997 entre torcedores do Ajax e do Feyenoord e no Brasil em 2005 entre as torcidas do Palmeiras e do Corinthians (O ESTADO DE SÃO PAULO, 2010). Assim, devemos estar atentos para o trabalho com nossos alunos e atletas visando estar preparados para lidar com esse fenômeno, tanto visando a performance esportiva, quanto o trabalho para a criticidade dos que realizam ações nesse meio.

Prof. Me. Guilherme Bagni

Referências

BAGNI, Guilherme. **Cyberhooligans**: a manifestação da violência das redes sociais. 2016. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2016.

GLOBOESPORTE.COM. **É videogame? Torcida virtual na volta do Campeonato Espanhol chama atenção**. Sevilha, 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-espanhol/noticia/e-videogame-torcida-virtual-em-transmissao-na-volta-do-campeonato-espanhol-chama-atencao.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2020.

MENEZES MARTINS, F.; MOMBERGER, J. CIBERCULTURA E imaginário hooligan: RITUAIS TRIBAIS E VIOLÊNCIA SOCIAL NO ORKUT. **Razón y Palabra**, Monterrey, v.13, n.64, p. 1-14 set./out., 2008.

O ESTADO DE SÃO PAULO (ESTADÃO). **Cresce número de brigas agendadas pela internet**, 2010. Disponível em: <http://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,cresce-numero-de-brigas-agendadas-pela-internet-imp-,610615>. Acesso em 18 jun. 2020.

RIZZO, M. **Vaia sem torcida no estádio? Como funciona o público virtual na Bundesliga**. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/futebol/colunas/marcel-rizzo/2020/05/30/vaia-e-comemoracao-sem-torcida-no-estadio-bundesliga-cria-torcedor-virtual.htm>. Acesso em: 19 jun. 2020.

ROCCO JUNIOR, A. J. O “cyberhooligan” brasileiro: hacker, cracker ou cyberpunk? In: MARQUES, José Carlos. (Org.). **Comunicação e esporte: diálogos possíveis**. São Paulo: Intercom, 2007. p. 35 – 52.

Com o intuito de ilustrar e complementar a temática aqui abordada, é sugerida a leitura de uma reportagem e de uma dissertação, proporcionando maior aprofundamento acerca do tema. Seguem os links de acesso:

Reportagem:

<https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-espanhol/noticia/e-videogame-torcida-virtual-em-transmissao-na-volta-do-campeonato-espanhol-chama-atencao.ghtml>

Dissertação:

<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/138563/000863083.pdf?sequence=1&isAllowed=y>