



Ciencia y Sociedad

Futebol, comunidades virtuais e violência: as comunidades virtuais como extensão da violência entre os torcedores de futebol

Carlos Franscisco Bitencourt Jorge

Universidade Estadual Paulista
Brasil · bitencourt@gmail.com

Marta Ligia Pomim Valentim

Universidade Estadual Paulista
Brasil · valentim@valentim.pro.br

Resumo: Apresenta uma reflexão acerca do papel das comunidades virtuais enquanto *locus* responsável por congrega torcedores de futebol no contexto virtual. Enfoca o futebol como um fator sociocultural e socioeconômico, cuja compreensão se faz necessária para a avaliação do comportamento dos torcedores. Analisa o uso das comunidades virtuais e os reflexos junto aos torcedores de futebol, no intuito de compreender o papel dessas comunidades enquanto extensão da violência em embates agendados. Nessa perspectiva, monitorar a informação compartilhada nesse tipo de comunidade virtual é essencial para propor maneiras de conter a violência gerada por esse tipo de compartilhamento de informação, demonstrando que é atualmente um desafio para a segurança pública de cidades, estados e países.

Palavras-chave: Compartilhamento de Informação; Futebol; Torcedores; Comunidades Virtuais; Violência; Segurança Pública.

Abstract: Presents a reflection concerning the role of virtual communities as locus responsible for congregate soccer fans in the virtual context. Focuses on soccer as sociocultural and socioeconomic factors, whose comprehension is necessary to evaluate the behavior of the fans. Analyzes the use of virtual communities and reflections together with the soccer fans in order to understand the role of these communities as an extension of violence at scheduled clashes. In this perspective, monitor the information shared in this kind virtual community is essential to propose ways to stop the violence generated by this kind information sharing, demonstrating that it is currently a challenge to public security cities, states and countries.

Keywords: Information Sharing; Soccer; Fans; Virtual Communities, Violence; Public Security.

1. Introdução

As mudanças nos hábitos da sociedade com o advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ocorrem na mesma velocidade em que novas tecnologias são descobertas, ou seja, a todo instante, indo ao encontro da afirmação de Gould (*apud* Castells, 2003, p.67):

[...] o conceito de que toda mudança deve ser suave, lenta e firme, nunca foi lido nas rochas. Representava uma tendência cultural comum, em parte uma resposta do liberalismo do século XIX a um mundo em evolução. Porém, ele continua a colorir a nossa leitura supostamente objetiva da história da vida... A história da vida, como a vejo, é uma série de situações estáveis, pontuadas em intervalos raros por eventos importantes que ocorrem com grande rapidez e ajudam estabelecer a próxima era estável.

Com o surgimento da rede Internet houve não somente a evolução da tecnologia, mas, também, na maneira de se comunicar. A Internet possibilitou acesso e compartilhamento de informações de modo rápido e preciso, criando assim o processo de virtualização do mundo real para o 'não real', isto é, o virtual.

Nesse contexto, foram criadas comunidades virtuais, cuja finalidade em geral é agrupar pessoas que possuem os mesmos interesses. Nessa perspectiva, torcedores apaixonados pelo mesmo clube de futebol se agrupam, uma vez que possuem desejos, e sentimentos em comum. Contudo, há momentos em que essas comunidades se unem para potencializar a rivalidade entre clubes e seus torcedores. Sendo assim, questiona-se se de fato as comunidades virtuais, enquanto ferramenta tecnológica e de comunicação, possuem realmente força para efervescer um possível embate entre torcedores de clubes de futebol?

A partir da análise desses aspectos, neste texto será demonstrado que infelizmente as TIC da mesma maneira que potencializam processos e otimizam o tempo, também são usadas para promover barbáries. Dessa maneira, a junção entre futebol e comunidades virtuais pode ser compreendida como um fenômeno responsável por gerar violência entre torcedores, resultando em embates com data e locais marcados mediados no contexto de comunidades virtuais.

2. Tecnologia da informação e comunicação no contexto social

Ao abordarmos as TIC é importante entender seu papel dentro da sociedade. Castells (2003) realiza um importante paralelo entre a Revolução Industrial do Século XVIII com a revolução tecnológica. Segundo este autor,

A tecnologia da informação é para esta revolução o que as novas fontes de energia foram para as revoluções industriais sucessivas, do motor a vapor à eletricidade, aos combustíveis fósseis e até mesmo à energia nuclear, visto que a geração e distribuição de energia foi o elemento principal na base da sociedade industrial (CASTELLS, 2003, p.68).

Lévy (1996) discute sobre a revolução que a tecnologia proporcionou à Sociedade e a denomina de Revolução Digital, destacando-a como uma fusão de distintas variáveis existentes: "A fusão das telecomunicações, da informática, da imprensa, da edição, da televisão, do cinema e dos jogos eletrônicos em uma indústria unificada da multimídia é o aspecto da revolução digital que os jornalistas mais enfatizam" (LÉVY, 1996, p.13).

Baudrillard (1992) enfatiza a aplicação do conhecimento por meio do verbo 'fazer': "A comunicação não é o falar, é o fazer-falar. A informação não é o saber, é o fazer saber" (BAUDRILLARD, 1992, p.53). Ainda segundo Baudrillard (1992, p.53) "O verbo 'fazer' indica que se trata de uma operação, não de uma ação".

Para Castells (2003) a caracterização da revolução a qual atravessamos não consiste na centralidade de conhecimento e informação, mais sim na aplicação desse conhecimento e dessa informação para a geração de conhecimento e de dispositivos de processamento e comunicação da informação.

Mattelart (2002) aborda o valor e a velocidade do processo, bem como o impacto que as TIC provocam na sociedade

Cada avanço nas tecnologias de alta velocidade de expressão e transmissão destrói elemento da comunidade humana. A desigualdade na velocidade das comunicações conduz à constituição de monopólio de informação – outro conceito central – que são ao mesmo tempo o instrumento e resultado da dominação política (MATTELART, 2002, p. 74).

A velocidade do processo é ressaltada por Mattelart (2002, p.173) como fator competitivo entre pessoas e nações, e se torna importante diferencial, pois segundo ele “A chamada revolução da informação contemporânea faz de todos os habitantes do planeta candidatos a mais uma versão da modernização. O mundo é distribuído entre lentos e rápidos. A rapidez se torna argumento de autoridade que funda um mundo sem lei [...]”.

Com a destruição desses elementos da comunidade humana, Bell (1979, p.168 *apud* Mattelart, 2002, p.85) atribuiu uma nova denominação para a sociedade, a ‘Sociedade da Informação’, que segundo Bell (1979, p.168 *apud* Mattelart, 2002, p.85), destaca que cada sociedade “[...] é uma sociedade de informação e cada organização é uma organização de informação, assim como cada organismo de informação. A informação é necessária para organizar e fazer tudo [...]”.

Mattelart (2002, p.172) relaciona a comunicação ilimitada com o progresso desenfreado e sem limites, “A comunicação sem fim e sem limites institui-se como herdeira do progresso sem fim e sem limites”. A transformação da tecnologia e da sociedade ocorre de maneira inseparável, pois a relação é direta e extremamente forte. Pinho (2008, p.02), afirma que existe uma mútua transformação devido à interação e dependência entre a sociedade e as TIC.

[...] somos afetados pela tecnologia que se encontra à nossa volta. Uma relação recíproca se estabelece; à medida que sofremos a ação da tecnologia com a qual interagimos, também transformamos, através da interpretação que dela fazemos, com os usos que privilegiamos, com a maneira como desenvolvemos nossos projetos tecnológicos, com os desvios que somos capazes de realizar. Essa interação contínua não deixa espaço para limites ou essências próprias do humano e da técnica, da natureza ou da cultura. Essas trocas indicam interdependências que nega a existência de domínios puros e estanques.

Pinho (2008) demonstra a relação de dependência entre as TIC e a sociedade, resultante da expressiva quantidade de troca e interação entre elas.

2.1 Real 2² . / 1 / Virtual

Com a Sociedade da Informação criou-se o conceito de real e virtual, uma vez que o advento das TIC possibilitou a inserção da sociedade em distintos mundos, o real e o virtual. Segundo Lèvy (1996) é enganosa a oposição entre real e virtual, defendendo que o virtual se opõe ao atual. Contrariamente “[...] ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (LÉVY, 1996, p.16).

Dessa maneira, Lèvy (1996) compreende que o processo de atualização entre o real e virtual perpassa pelo processo de atualização. Nessa perspectiva, define atualização como sendo a

[...] criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. Acontece algo mais que a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta ao virtual (LÉVY, 1996, p.16).

Quanto a virtualização, Lèvy (1996) afirma que é um processo em que as pessoas, as ações e as informações se tornam não presentes

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam não-presentes, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do

calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhes fez tomar a tangente (LÉVY, 1996, p.21).

A compreensão entre real e virtual se faz necessário para compreensão da contextualização da sociedade e os mundos virtuais, na qual Castells (2003) definiu como a sociedade interativa, destacando a mediação realizada pela internet como um fenômeno social. Entender as relações, os impactos positivos e negativos quanto da comunicação mediada pela internet, é de fundamental importância para entender as ações que a sociedade realiza.

3. O futebol e a sociedade

O futebol pode ser dividido em dois tempos, o futebol primitivo e o moderno. A compreensão de suas origens, bem como a sua massificação é de extrema importância para entender o futebol como componente social, bem como importante fator econômico.

3.1 Futebol Primitivo

Não existe consenso entre os pesquisadores sobre a origem do futebol, alguns deles mencionam que o futebol era praticado primitivamente na América Central e na Amazônia destacando-as como fontes primeiras do futebol, porquanto as tribos indígenas já praticavam jogos de bola em 1.500 a.C. Outros pesquisadores mencionam que o futebol era jogado na Antiguidade como, por exemplo, no jogo romano *harpastum* ou grego *epsicyros* (GIULIANOTTI, 2010).

As semelhanças entre o esporte praticado na antiguidade e o que é praticado atualmente, coloca em dúvida se são de fato as origens do futebol. Em contrapartida, a China apresenta o mais convincente argumento sobre a mais antiga história de futebol. Durante o período neolítico, manufaturavam-se bolas de pedra para serem chutadas em jogos de províncias de Shan Xi. Tempos mais tardes, durante a dinastia dos Han (206 a.C.-d.C. 220), praticavam com regras muito semelhantes ao futebol contemporâneo. Outros povos indígenas, além dos romanos, os gauleses, os celtas entre outros povos que também tiveram seus próprios jogos de futebol (GIULIANOTTI, 2010).

Uma das características do futebol primitivo residia na sua violência e na falta de civilidade, quando o comparamos com o futebol moderno. Naquela época os jogadores praticavam o esporte com punhais e outros mecanismos que tinha como intenção ferir o adversário de maneira intencional.

Outro ponto que se destaca deste esporte na sua forma primitiva é a rivalidade, porquanto os jogos eram “[...] realizados paróquia contra paróquia, uma parte da cidade contra outra, solteiros contra casados, mulheres casadas contra mulheres solteiras, escola contra escola, ou cidade contra campo” (MAGOUN, 1938, p.138 *apud* GIULIANOTTI, 2010, p.17).

3.2 Futebol Moderno

O futebol moderno por sua natureza é popular, entretanto, também foi jogado com entusiasmo e com regularidade por alunos de graduação de Oxbridge no Século XVI. No início do Século XIX, as escolas públicas da Inglaterra inseriram os esportes como uma maneira de mediar e diminuir movimentos anárquicos. Em 1826, Thomas Arnold tornou-se diretor de uma escola na cidade de Rugby e revolucionou a educação moral de jovens ricos da nação. Nesse contexto, os jogos foram introduzidos como

[...] estrutura de caráter, ensinando as virtudes de liderança, lealdade e disciplina, sintetizando a nobre filosofia de *mens sana in corpore sano*. Os novos cavalheiros cristãos deveriam manter a ordem política e econômica no lar e, mais tarde, dar sustentação à expansão do império no exterior (GIULIANOTTI, 2010, p.18).

Com a implementação do futebol nas escolas públicas, o esporte se popularizou ainda mais e suas regras começaram a sofrer variações. Campeonatos foram criados e disputados. Foi criada a primeira instituição responsável por gerir as regras o futebol, em 1963:

Os alunos de Harrow, tomara a iniciativa de imprimir as regras ao mesmo tempo criaram a Associação de Futebol (FA), deixando os de Rugby formularem o código do jogo a que deram o seu nome, e que os pontapés e o uso das mãos ainda são permitidos (GIULIANOTTI, 2010, p.18).

Além da gestão das regras, a Associação de Futebol começou a realizar campeonatos, conforme cita Giulianotti (2010, p.19), "Em 1872, a copa da FA foi inicialmente disputada em um torneio de eliminatórias entre escolas públicas, e a primeira totalmente internacional foi jogada entre Inglaterra e Escócia [...]". Em um segundo momento a FA se tornou um órgão que todos os clubes e instituições menores se filiavam.

No Século XIX houve a expansão do futebol, propiciando o início da profissionalização do esporte. Os dirigentes com maior poder aquisitivo começaram a realizar o pagamento para os melhores jogadores. Assim, em julho de 1885, a FA reconheceu os jogadores profissionais (GIULIANOTTI, 2010).

Criou-se o mercado do futebol, aonde os clubes começaram a assediar jogadores adversários com proposta de salários. Houve uma enorme mudança cultural na sociedade, principalmente no lazer de alguns grupos sociais, graças ao advento do futebol moderno. Giulianotti (2010, p.20), "Passatempos bucólicos como adestramento de cachorros para atacar urso, briga de galos e futebol 'primitivo' em aldeias praticamente desistiram [...]".

O futebol ganhou *status* de esporte urbano e, nesse contexto, surge com grande importância para a nova cultura urbana. Isso pode ser evidenciado quando comparamos a evolução da média de público, aumentada de 4.600 em 1888, para 7.900 em 1895, dez anos depois o número saltou para 13.200, sendo que na véspera da Primeira Guerra Mundial este número já alcançava 23.100. Como consequência do aumento na média de público, as rendas de bilheterias dobraram, o que fez do futebol um grande negócio até os dias atuais.

3.3 Futebol como Fator Socioeconômico

O futebol mundial é atualmente um grande negócio. Dados do relatório final do Plano de Modernização do Futebol Brasileiro (2000) da Fundação Getúlio Vargas (FGV), contendo os agentes diretos como, por exemplo, clubes e federações; e indiretos como, por exemplo, indústrias de equipamentos esportivos e a mídia, revela que o futebol mundial movimenta em média cerca de 250 bilhões de dólares anuais.

No Brasil, dados deste mesmo relatório demonstram que o futebol é uma atividade econômica com grande capacidade de geração de empregos, e tem efeito multiplicador maior que vários setores tradicionais, contabilizando:

- trezentos (300) mil empregos diretos;
- trinta (30) milhões de praticantes (formais e não formais);
- quinhentos e oitenta (580) mil participantes em treze (13) mil times que participam de jogos organizados (esporte formal);
- quinhentos e oitenta (580) estádios com capacidade para abrigar mais de cinco e meio (5,5) milhões de torcedores;
- cerca de quinhentos (500) clubes profissionais disputando uma média de noventa (90) partidas por ano;
- em termos de fornecimento anual de materiais e equipamentos esportivos, são cerca de nove (9) milhões de chuteiras para futebol e futsal, seis (6) milhões de bolas e trinta e dois (32) milhões de camisas.

Mesmo com estes números, o Brasil está longe de aproveitar todo seu potencial. Usando como base ao valor mundial citado, o futebol brasileiro representa menos de 1% dos duzentos e cinquenta (250) bilhões de dólares movimentados anualmente.

Além dos problemas estruturais da nossa economia e das diferenças de renda *per capita* entre o Brasil e os principais países que investem neste esporte como atividade econômica (por exemplo, Espanha, Alemanha, Itália e Inglaterra), a administração dos gestores e dirigentes dos clubes e federações de futebol, tem sido destacada como a maior causa do baixo aproveitamento do esporte como negócio, fazendo com que o futebol brasileiro não consiga eficazmente aproveitar sua potencialidade econômica, principalmente pelos agentes diretos – clubes e federações (SILVA; LEONCINI, 2004).

4. Os torcedores e sua relação e uso da internet

Costa (1995) afirma que, o futebol, tal qual a mulher, é sinônimo de paixão. Uma paixão que, para o brasileiro comum, não pode ser explicada verbalmente: ela é sentida, está no universo das *coisas* relacionadas ao espírito como sendo de maior importância. Pode-se afirmar que no Brasil o futebol é uma das principais fontes de identidade de sua nação.

4.1 Torcedores

Segundo Rodrigues *apud* Teixeira (2003), o futebol desperta emoção que deve ser mostrada. O torcedor não tem nenhuma razão para ocultar sua emoção, sendo que a sua ida ao jogo, está justamente relacionada a possibilidade de libertar suas emoções. Ainda segundo Rodrigues *apud* Teixeira (2003), o torcedor é aquele indivíduo que se entrega ao amor pelo seu clube, sentimento este que não se esgota, experiência de dedicação e, muitas vezes, de sofrimento.

A relação entre o torcedor e o seu clube contradiz a ideia de que a paixão não pode ser eterna. Nessa perspectiva, é um erro tratar o torcedor como um cliente, pois ele é um dos componentes do espetáculo, a partida de futebol.

O torcedor, ora estará vibrando com uma vitória, ora estará melancólico após uma derrota, são esses sentimentos que demonstram a paixão do torcedor por seus clubes. Segundo Castellari (2008, p.3) “[...] o torcedor é aquele que lá está independente da qualidade do que lhe é oferecido, das condições do palco, das intempéries”. Dessa maneira, é fácil entender a importância do torcedor no contexto do futebol.

Com a massificação do esporte, alinhado a paixão dos torcedores, surgem as torcidas organizadas. Constituindo assim organizações compostas de torcedores que possuem relações de sentimentos mais fortes em relação aos clubes que torcem.

Essas torcidas extrapolam o contexto do futebol e desenvolvem outras relações, como por exemplo, a fundação de escolas de samba, o que demonstra assim a força de grupo dos torcedores, além da criação de uma nova sociedade, com uma nova identidade. “Tão urbano é o fenômeno que faz parte do cenário o andar em bando, vestindo a camisa do time, diferenciando-se do todo e construir para si e para o grupo uma nova forma de sociabilidade e de identidade” (BAUDRILLARD, 1992, p.88).

4.2 Comunidades Virtuais versus Torcedores

A relação entre futebol e violência existe desde o futebol primitivo, conforme mencionado anteriormente. Com o passar dos anos houve a inversão da violência, os jogadores ficaram cada vez mais disciplinados e comprometidos com o esporte em sua essência, mas em contrapartida os torcedores deixam suas emoções emergirem da maneira mais primitiva, o que acaba resultando em violência.

Os precursores da violência entre as torcidas são os *hooligans*. Esses torcedores são originários do futebol inglês e tiveram seus primeiros registros no ano de 1969 (GIULIANOTTI, 2010). Após os primeiros registros de violência entre torcedores ingleses, os atos violentos se espalharam entre as torcidas em todo o mundo.

Recentes registros de violência entre torcedores foram mediados por comunidades virtuais, o que vai totalmente contra a ideia central dessas comunidades. Sendo que os papéis das comunidades virtuais consistem em replicar relacionamentos do mundo real, ou em muitos casos criar relacionamentos, para o mundo virtual. Castells (2003) reforça a ideia da criação desses espaços, tendo como intuito agrupar pessoas com os mesmos valores e/ou interesses. Em contrapartida Castells (2003, p.442), demonstra uma imensa preocupação com essa imersão no mundo virtual e lança um

questionamento: "A internet favorece a criação de novas comunidades, comunidades virtuais, ou, pelo contrário, está induzindo ao isolamento pessoal, cortando os laços das pessoas com a sociedade e, por fim, com o mundo 'real'?".

Castells (2003) complementa sua ideia afirmando que, mesmo com o possível isolamento, é possível replicar os laços do mundo virtual para o mundo real, pois segundo ele "Os vínculos cibernéticos oferecem a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam vidas sociais mais limitadas, pois seus vínculos estão cada vez mais espacialmente dispersos" (CASTELLS, 2003, p.446).

Nesse sentido, a virtualização da sociedade ocorre entre outros recursos, graças as comunidades virtuais. Rheingold (1996, p.1, tradução nossa) explica o surgimento das comunidades virtuais e destaca seu impacto para a sociedade:

As comunidades virtuais surgiram de um cruzamento surpreendente da humanidade e tecnologia. Quando a ubiquidade da rede de telecomunicações do mundo é combinada juntamente com a estruturação da informação e seu armazenamento por meio de recursos de computadores, um novo meio de comunicação se torna possível.

Rheingold (1996) ainda menciona a importância das comunidades como meio responsável por promover uma maior socialização. Segundo o autor, uma comunidade virtual é,

[...] um grupo de pessoas que pode ou não pode atender uma outra cara a cara, e que trocam palavras e ideias através da mediação de quadros de avisos de computadores e redes. No ciberespaço, nós conversamos e discutimos, desenvolvemos relações intelectuais, realizamos atos de comércio, intercâmbio de conhecimentos, apoio emocional, fazemos planos, *brainstorm*, fofocas, contenda, apaixonamos, encontramos e perdemos amigos, jogamos jogos [...] (RHEINGOLD, 1996, p.1, tradução nossa).

Em um contexto totalmente antagônico a socialização está a violência entre as torcidas, que infelizmente sempre foi destaque negativo nos noticiários esportivos e, atualmente são promovidas e realizadas com o auxílio das comunidades virtuais. O Jornal O Estado de São Paulo (Estado)¹ de 16 de setembro de 2010, destaca o início das trocas de mensagens entre torcedores visando embates entre torcedores, o primeiro duelo mediado por essas comunidades no Brasil, foi em 2005, em que vários confrontos efetivamente ocorreram em diversos Estados. Os torcedores geralmente se utilizam das redes sociais, como o antigo *Orkut* e o atual *Facebook*, para definir local e horário para o enfrentamento.

Um dos primeiros relatos de agendamento de brigas entre torcidas tendo as comunidades virtuais como intermédio foi em 1997, na Holanda. Nesse episódio, torcedores do Ajax e do Feyenoord, maior rivalidade do país, marcaram duelo se utilizando de comunidades virtuais. O resultado foi um torcedor do Ajax morto.

A reportagem do jornal ainda destaca uma cronologia de registros de violência entre torcidas, ocorridas até aquela data. Nesses registros comprovou-se o uso de comunidades virtuais como mediadoras para a realização dos embates.

- Outubro de 2005: Um torcedor morreu e cinco ficaram feridos em briga entre as torcidas organizadas de Palmeiras e Corinthians, no Metrô Tatuapé, sendo que seis corinthianos foram indiciados pelo confronto;
- Janeiro de 2008: Um adolescente de 14 anos foi morto em confronto após duelo entre Ceará e Fortaleza;
- Outubro de 2008: Confusão entre torcedores do Vasco e Flamengo terminou com saldo de nove feridos;
- Maio de 2009: Cerca de 150 torcedores das equipes do Palmeiras e São Paulo participaram do confronto, a polícia conseguiu deter todos os envolvidos e 20 deles ficaram feridos;
- Março de 2010: Mesmo não havendo jogo entre Vasco e Flamengo, torcedores de ambos os times entraram em conflito, tendo como resultado um morto e três feridos, seis pessoas foram presas; outro confronto resultou

em um adolescente de 16 baleado na cabeça, em confronto com integrantes da torcida Força Jovem, do Vasco.

Esses embates normalmente ocorrem em estações de metrô, estações de trens, nas proximidades do estádio de futebol em que são realizadas as partidas, e outras áreas de convivência mútua entre as torcidas. Ainda segundo o mesmo Jornal, no cronograma estão apresentadas apenas brigas nas quais o uso das comunidades virtuais foi evidenciado, é possível que outras brigas aconteceram sem maiores repercussões tendo as comunidades virtuais como mediadoras.

5. Considerações finais

É possível afirmar que a sociedade tramita em duas dimensões, o 'mundo real' e o 'mundo virtual'. A realidade está sendo replicada para o mundo virtual. Dessa maneira, surgem as comunidades virtuais, nas quais os sentimentos estão sendo expostos cada vez mais. Nessa perspectiva, somente faz parte de determinada comunidade os membros que possuem características, sentimento, valores, ideais ou objetivos em comum evidenciados.

Com a inserção no mundo virtual a sociedade se viu em um mundo sem limites ou barreiras, afinal tudo está virtualizado e acessível independente de data, hora ou local em que se acessa. Tal virtualização permite o desenvolvimento e o crescimento dessas comunidades sem a necessidade de nenhum contato no mundo real.

Nesse sentido, os torcedores de futebol replicam seus grupos, organizados ou não, para o mundo virtual, e com isto as comunidades estão crescendo cada vez mais, entretanto, respeitam as regras de que os membros devem compartilhar os mesmos sentimentos.

Desse modo, não somente os agrupamentos desses torcedores foram virtualizados, os sentimentos também, tanto os sentimentos de amor e paixão pelo clube do coração, quanto o sentimento de rivalidade e de ódio por clubes e torcedores adversários. A soma dos sentimentos dos torcedores, alinhada à liberdade concedida no mundo virtual, por meio das comunidades, são fatores que potencializam a rivalidade e o ódio entre os torcedores de equipes diferentes.

Os reflexos da virtualização dos torcedores são visíveis em diversas ocorrências de confrontos entre torcedores. Anteriormente a violência entre torcedores ocorria devido ao acaso, ou seja, torcedores de clubes adversários se encontravam casualmente nas imediações dos estádios de futebol e, assim, ocorriam as brigas entre os torcedores. Com o passar do tempo os indivíduos responsáveis pela segurança criaram estratégias para conter tais tipos de violência.

Atualmente, os torcedores têm utilizado as comunidades virtuais como objeto de mediação para agendarem confrontos com torcedores adversários.

Nessa perspectiva, alguns pontos devem ser avaliados com um pouco mais de atenção por parte daqueles órgãos que são responsáveis pela segurança pública. Primeiro quanto a quantidade de envolvidos em brigas, o que antes era atribuído ao acaso, ou seja, grupos de torcedores se encontravam e entravam em confronto, mas com a mediação das comunidades virtuais isto se torna algo muito maior. Tal aumento no número de envolvidos se dá devido ao fato da expansão de agrupamentos de pessoas, graças a facilidade de inserção e virtualização desses torcedores. Outro aspecto refere-se quanto ao agendamento dos embates, os torcedores se encontram em locais e hora marcada, o que permite um planejamento por parte dos torcedores, assim esta premeditação pode gerar uma violência ainda maior e se tornar incontrolável.

Uma das medidas sugeridas para amenizar tal reflexo, consiste em mapear as comunidades virtuais de torcedores. Dessa maneira, haveria a possibilidade de realizar ações preventivas, antecipando de modo rápido e inteligente os possíveis confrontos entre torcedores, uma vez que os mesmos são agendados com data, local e horário.

Conclui-se que na mesma velocidade que se cria ferramentas interativas é necessário pensar nos efeitos que as mesmas provocarão na sociedade e, assim, tentar conter os problemas dessa natureza de maneira preventiva.

Referências

- CASTELLARI, A. Â.** (2008). *Ideias e ações fora do lugar*. Disponível em: <http://www.pucsp.br/ponto-e-virgula/n4/artigos/pdf/1_Ademir.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2011.
- CASTELLS, M.** (2003). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- COSTA, A. L.** (1995). *A organização cordial, ensaio de cultura organizacional do Grêmio Gaviões da Fiel*. *Revista da Administração de Empresas*, São Paulo, v.35, n.6, p.40-54.
- BAUDRILLARD, J.** (1992). *A transparência do mal*. Campinas: Papiru. 185p.
- GIULIANOTTI, R.** (2002). *Sociologia do futebol: dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões*. São Paulo: Nova Alexandria.
- LEVY, P.** (1996). *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34.
- MATTELART, A.** *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002.
- PINHO, J. A. S.** (2008). *As novas tecnologias da comunicação e informação diante da transversalidade entre natureza e cultura*. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/b29c8438c920101009054134.pdf>> Acesso em: 1 ago. 2011.
- RHEINGOLD, H.** (1996). *A slice of my life in my virtual community - High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*. Disponível em: <http://public.callutheran.edu/~chenxi/Phil350_142_03.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2015.
- SILVA, M. T.; LEONCINO, M. P.** (2004). Entendendo o futebol como um negócio: um estudo exploratório. *G&P - Gestão e Produção*, v.12, n.1, p.11-23, jan./abr. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gp/v12n1/a03v12n1.pdf>>. Acesso em: 4 fev. 2011.
- TEIXEIRA, R. C.** (2004). *Os perigos da paixão: visitando jovens torcidas cariocas*. São Paulo: Anna Blume.

¹ CRESCE número de brigas agendadas pela internet. *Jornal O Estado de São Paulo*, 16 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,cresce-numero-de-brigas-agendadas-pela-internet,610615,0.htm>>. Acesso em: 1 ago. 2011.