

**“TORCEDORES VIRTUAIS DE FUTEBOL”: UMA ANÁLISE DAS LISTAS DE DISCUSSÃO E DOS CHATS EM SITES DE TORCEDORES**

Vinícius Marques de Souza<sup>1</sup>  
Celso Luiz Moletta Júnior<sup>2</sup>  
Miguel A. de Freitas Junior<sup>3</sup>  
Rafael Luis Macedo<sup>4</sup>

**Resumo**

*Este artigo tem como objetivo, através de uma investigação etnográfica, compreender a evolução das comunidades virtuais dos torcedores de futebol das equipes: Clube Atlético Paranaense, Coritiba Foot Ball Club e Paraná Clube. A investigação ocorre em duas formas de agrupamento: salas de bate-papo e, listas de discussão dos sites<sup>5</sup>. Utilizando-se da teoria configuracional de Norbert Elias e a interpretação técnico-sociológica de Pierre Lévy, associadas à investigação de campo etnográfica, procurou-se, esclarecer esta nova forma de organização, questionando: como os torcedores de futebol se apropriam dos recursos da internet e como se dá a relação entre esses torcedores?*

**Palavras-chave:** Futebol – Torcidas Virtuais – Internet

Grande fenômeno da sociedade contemporânea, a existência da Internet – Rede Mundial de Computadores – modificou a forma de concepção da realidade. A partir deste novo paradigma midiático, as concepções de tempo e espaço, certamente sofrerão questionamentos. E os pesquisadores sociais precisarão rever alguns conceitos, que, há algumas décadas atrás, pareciam incontestáveis.

O espaço concebido fisicamente, segundo o modelo cartesiano, transforma-se em *ciberespaço* – um espaço imaginário que acaba por tornar-se uma abstração, com possibilidades de mutação rápidas e inconstantes – mas não se desvincula completamente do físico, relacionando a complexidade de informações e seres que alimentam e interagem entre si neste universo às específicas necessidades técnicas – computadores, programas, modems – fundamentais para o desenvolvimento da rede (LÉVY, 1999: 17).

O tempo, socialmente construído, através da rede, altera a compreensão dinâmica da velocidade. Assim, enquanto uma carta via correspondência demoraria, em média, alguns dias ou semanas para chegar ao seu destinatário, variando de acordo com a distância física, um *e-mail* – carta ou correspondência virtual – chega a qualquer lugar do mundo em segundos. A sensação de tempo individual se altera, influenciando, através de processos de interdependência, o senso coletivo. (ELIAS, 1987: 15)

Neste contexto, o dualismo estabelecido entre dimensão do trabalho e do lazer, é rompido. O universo virtual da rede, criado e modificado constantemente, concilia e

<sup>1</sup> Especialista – Colégio Dom Bosco; Grupo Futebol & Sociedade

<sup>2</sup> Mestrando – UFPR – Colégio Martinus; Grupo Futebol & Sociedade

<sup>3</sup> Doutorando – UEPG – UFPR – CAPES; Grupo Futebol & Sociedade

<sup>4</sup> Especialista – Escola Atuação; Grupo Futebol & Sociedade

<sup>5</sup> “Um conjunto de páginas da *Web* que façam parte um mesmo URL ou ‘endereço’. A idéia de *site* está relacionada à idéia de ‘local’, o que na verdade é um tópico complexo em se tratando de um espaço virtual criado por uma rede distribuída que lida com hiperdocumentos” (LÉVY, 1999: 258).

atende a ambos. A dimensão do trabalho, no mundo globalizado, tem quase como pré-requisito a necessidade de informatização e, conseqüentemente, a conexão com a Internet.<sup>6</sup> Desde a comunicação interna até o contato com o consumidor – mala direta via *e-mail*, comércio eletrônico, *sites* de lojas e fábricas, *outdoors* virtuais (*banners*), bancos eletrônicos, enfim... – demonstram a adaptabilidade (ou seria manipulação?) econômica ao novo paradigma mundial. Interligado ao comércio virtual, o lazer e o entretenimento tornam-se a base do conteúdo vinculado à rede<sup>7</sup>: jogos interativos, *sites* de informações e curiosidades, listas de discussão, salas de bate-papo, entre outras, são atividades que têm como elemento comum o contato social.

No início da década de 1990 eram apenas páginas pessoais contendo, na maioria das vezes, informações gerais sobre o clube da preferência do Internauta<sup>8</sup>. Depois vieram os mega-portais com informações jornalísticas atualizadas. A tecnologia de softwares se desenvolveu, surgindo muitos “*Games*” de futebol com atualizações constantes e uma nova possibilidade: a utilização da rede para partidas virtuais. Um programa como o *FIFA Soccer* permite ao seu usuário escolher uma equipe e fazer a transação de jogadores com outros clubes ou, se a escolha for uma seleção, convocar os jogadores que quiser – inclusive os programas tentam simular as características básicas do jogador, como velocidade, agilidade, força, etc... – mas, pode-se também escolher o estádio onde o jogo será realizado e a condição climática, contudo o mais importante é a possibilidade de poder jogar via rede com um internauta-adversário de qualquer parte do mundo.

Os recursos técnicos para os construtores de páginas gradativamente também aumentaram, permitindo que os *sites* pessoais passem a oferecer recursos interativos como informações jornalísticas atualizadas, pesquisas, *newsletters*<sup>9</sup>, Listas de Discussão<sup>10</sup> e Salas de Bate-papo<sup>11</sup>, acentuando o contato entre seus freqüentadores. Fonte intensa de sociabilização tais *sites* ultrapassam os limites da informação, influenciando em segmentos diferentes do mundo físico, como, por exemplo, contato interpessoal, relacionamento inter-clubístico, política clubística e lazer convencional.

---

<sup>6</sup> “O nome Internet vem de *internetworking* (ligação entre redes). Embora seja geralmente pensada como sendo uma rede, a Internet na verdade é o conjunto de todas as redes e *gateways* que usam protocolos TCP/IP (LÉVY, 1999: 255)”.

<sup>7</sup> “A rede se expandiu 50% a cada ano durante a década de 90, impulsionada pelos interesses dos usuários comuns de computadores na *World Wide Web* e nas demais ferramentas da Internet. Uma pesquisa de 1998 [...] estima que a *Web* continha mais de 320 milhões de páginas de informação e entretenimento e [...] mesmo o melhor mecanismo de busca era capaz de identificar menos de um terço desse total” (DIZARD Jr, 2000: 25).

<sup>8</sup> Nome designado ao usuário da Internet.

<sup>9</sup> **Newsletter** ou **Boletim informativo** é um tipo de mensagem eletrônica na qual o usuário pode receber via internet após efetuar um cadastramento em algum *site*, geralmente sobre um determinado assunto. Certas empresas os usam para fornecer novidades e informações da mesma. Já os *sites* jornalísticos fornecem notícias.

Por vezes também podem ser um tipo de serviço de notificação por correio eletrônico da atualização de um *site*, geralmente requisitada pelo cadastrado ao preencher um formulário, o que o motiva a voltar ao *site* quando algo lhe interessar.

<sup>10</sup> [...] são a transposição para a Internet da funcionalidade dos antigos BBSs. [...] Cada uma delas tem um assunto específico, indo desde temas bastante técnicos (aplicações da inteligência artificial à pesquisa médica) até temas genéricos (racismo) ou menos “profundos” (grupos dedicados a um artista pop específico, por exemplo) (LÉVY, 1999: 257).

<sup>11</sup> Programa onde várias pessoas se comunicam simultaneamente em tempo real.

Assim, nesse rol de “espaços” virtuais destinados à sociabilização emergem conteúdos específicos sobre os esportes, cujo referencial, no caso brasileiro – e também na maioria dos outros países – é o futebol.

O campo de investigação escolhido são os *sites* criados por torcedores de futebol. Ou seja, torcedores que são apaixonados por seus clubes – e que gostam de usar a internet – uniram o “útil ao agradável”, quando, na busca por maiores informações sobre o time e o clube, acabaram por formar seus *sites* pessoais. Estes *sites* pessoais conseguiram destaque junto aos outros torcedores que também gostam de acessar a internet e cresceram aumentando o número de recursos ofertados aos internautas. Os recursos mais utilizados hoje são as salas de bate-papo, ou chats e as listas de discussão.

Do futebol também surgiram as Torcidas Organizadas (TO's) – expressão de movimentos radicais – que atraíram, nas últimas décadas o olhar intrigado dos pesquisadores das ciências sociais. Tais torcedores, agrupados, coesos, tornam-se uma fonte geradora de variadas polaridades: encantam e apavoram; incentivam e criticam; constroem um agrupamento social altamente hierarquizado, podendo servir como instrumento potente de destruição urbana. Um paradoxo.

Sua influência extrapola as margens da rele dedicação e interesse pela agremiação: existem TO's que vendem mais artigos de vestuário e “*souvenirs*” que o próprio clube; algumas TO's podem influir na demissão e contratação de técnicos e jogadores; outras podem ser decisivas nas eleições de diretoria; podem ainda exercer uma série de atividades extras - desde a participação no futebol de várzea até a fundação de uma Escola de Samba digna de vencer um desfile de carnaval do grupo especial.<sup>12</sup>

Estas são as Torcidas Organizadas, definidas, apropriando-se do conceito de Toledo, como “organizações torcedoras pautadas em projetos coletivos, organizadas espacial e materialmente”. (TOLEDO, 1996:13).

Com o tempo, foram aparecendo os *sites* “não-oficiais”, dos torcedores mais fanáticos, e, com eles, as salas de bate-papo e as listas de discussão – lugares onde qualquer um pode se expressar sem problemas, desde que sigam as regras do fórum ou sala de bate-papo. Estes *sites* fazem com que a interação entre os internautas seja informal, por não ter que estar ao lado da outra pessoa para falar o que pensa, a liberdade tem uma conotação maior, e o aumento na participação destes é expressivo.

Para Pierre Lévy (1995 : 67):

"os novos meios de comunicação permitem aos grupos humanos pôr em comum seu saber e seu imaginário. Forma social inédita, o coletivo inteligente pode inventar uma 'nova democracia em tempo real', uma ética da hospitalidade, uma estética da invenção, uma economia das qualidades humanas".

A formação de comunidades virtuais, na maioria dos casos, acontece em torno de um *site*. Os *sites* pessoais – existem também os oficiais dos clubes que atendem a

---

<sup>12</sup> Aqui dois exemplos: O Grêmio **Gaviões da Fiel** Torcida é simultaneamente uma torcida organizada do clube de futebol Sport Club Corinthians Paulista e uma escola de samba, localizada no bairro do Bom Retiro, São Paulo. Títulos da Escola de Samba: - Grupo Especial: 1995, 1999, 2002 e 2003 - Vice-Campeonatos (Grupo Especial): 1994 e 2000 - Grupo de Acesso: 1991, 2005 e 2007 - Blocos Especiais: 1976, 1977, 1978, 1979, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987 e 1988  
O Grêmio Recreativo Esportivo Cultural **Torcida Mancha Verde** também é uma torcida organizada (torcedores da Sociedade Esportiva Palmeiras) e escola de samba. Títulos 1996, 2º Lugar; 1997, Campeão; 1998, Campeão; 1999, 2º Lugar; 2000, 2º Lugar; 2001, Campeão; 2002, Campeão; 2003, 3º Lugar; 2004, Campeão; 2005, 12º Lugar; 2006, Campeão; 2007, Campeão; 2008, 7º Lugar

outras funções – oferecem uma gama variada de funções e atividades como: “papéis-deparede”, histórico, biografias de jogadores, dados sobre o estádio, adversários, entre outras, contudo, estas funções são secundárias. A necessidade de acessos constantes requer uma série de informações dinâmicas, então o *site* é obrigado a oferecer programas que se alterem rapidamente. Os mais comuns – e utilizados – são as notícias on-line, as pesquisas, as listas de discussão e os *chats*. As notícias atualizadas não têm características interativas e as pesquisas não são atualizadas com uma frequência relevante – em média, eles ficam no ar por uma semana. Portanto, os programas mais usados com a função de sociabilização, em decorrência da rápida interatividade que os mesmos propiciam, são as “listas de discussão” e os “*chats*”.

Os *chats* também são popularmente chamados de “salas de bate papo” – interessante é, a analogia que se traça na rede entre o espaço físico e o virtual: os *chats* são chamados de “sala”, os *sites* de “endereço”, o *e-mail* de “carta”; os grandes *sites* que têm ligações com vários outros de “portais”, existindo vários outros casos semelhantes. Estas “salas de bate-papo” consistem em um espaço virtual, onde as pessoas, reunidas em torno de um tema comum – no presente caso o futebol - conversam em tempo real<sup>13</sup>.

As “listas de discussão” não apresentam a mesma comunicação dos *chats*. Em uma linguagem convencional, utilizando técnicas de redação tradicionais<sup>14</sup>, não são necessárias adaptações prévias, ou pesquisas específicas para decodificar a forma de comunicação. Os *e-mails*, portanto, apesar de apresentarem certas particularidades, têm características muito próximas das correspondências convencionais. A principal diferença dos *e-mails* para as cartas convencionais é a velocidade com que a mensagem vai chegar ao interlocutor, que, obviamente, via rede é bem mais acelerada, dependendo de uma série de recursos técnicos. Outra importante diferença é a expansão da sociabilidade, pois o internauta pode remeter um único *e-mail* a vários interlocutores simultaneamente. Baseado neste princípio surgem as “listas de discussão”, que são agrupamentos de pessoas que através do *e-mail* e que trocam mensagens sobre um tema comum.

Atualmente, existem listas de discussão com temas os mais variados possíveis: desde listas acadêmicas, cuja finalidade é informar sobre novas pesquisas, congressos, palestras, livros, troca de informações, debates acadêmicos, etc; até listas ecléticas, como de pessoas solteiras em busca de parceiros, lista sobre teatro grego, cinema francês, enfim desde temáticas da cultura popular - como o futebol e o carnaval - até temas exóticos, com interesses restritos como a culinária tibetana.

Vários clubes futebolísticos são temas de listas de discussão via *e-mail*. O número de pessoas e o volume das mensagens nunca são constantes, eles variam dependendo da situação do clube, do período do ano ou do assunto mais em voga. O fluxo grande de mensagens inviabiliza tecnicamente que usuários do sistema de *e-mail* gratuito se mantenham na lista. Portanto, é condição quase “*sine qua non*” que o freqüentador tenha acesso constante a um computador.

---

<sup>13</sup> Definimos como tempo real, qualquer comunicação virtual que possa ocorrer na mesma velocidade que uma comunicação via oral.

<sup>14</sup> A única exceção é quanto à acentuação que não é utilizada por um segmento, mas não é um fato pacífico. Também existem alguns sinais – chamados *emotions* – que normalmente representam sentimentos (raiva, alegria, tristeza, etc...). Eles são feitos a partir dos próprios caracteres dos teclados de computador, mas são facilmente compreendidos, pois representam um rosto. Observa-se que em nenhum dos dois casos necessita-se de conhecimento anterior para o entendimento.

Desta forma, um número significativo de participantes se enquadra em dois modelos de “internautas”: pessoas que têm acesso à rede em seu domicílio e podem acessar sua “caixa de correio virtual”<sup>15</sup> constantemente – na maioria dos casos jovens, adolescentes e aposentados – ou pessoas que trabalham diretamente com a informática, acessando os *e-mails* no horário de trabalho – jovens e adultos de ambos os sexos, a maioria funcionários públicos, detectados pelo “endereço virtual” que antes do nome ou pseudônimo, mostra a instituição onde trabalha, ou depois do nome, apresenta a sigla “org”.

A diferença entre os grupos, também delinea relativo equilíbrio quanto às classes freqüentadoras da “lista”, pois, enquanto o primeiro grupo, aqueles que utilizam o computador em casa, são mais elitistas; o segundo grupo, o dos “freqüentadores de meio de semana”, tem raízes mais populares.

Tratando-se de um espaço virtual onde acontece o convívio intenso de pessoas tão ecléticas, as “listas” constantemente, são permeadas de tensões entre seus participantes.

É necessário então o estabelecimento de algumas regras básicas. As principais normas, existentes nos três *sites*, são: evitar enviar mensagens muito grandes; proibido o uso de palavras de baixo calão ou ofender diretamente outro componente da “lista”; mandar “correntes” e falar sobre qualquer outro assunto que não esteja relacionado ao clube. A quebra de qualquer uma destas regras resulta na suspensão temporária ou exclusão do internauta da “lista”.

"Esse projeto convoca um novo humanismo que inclui e amplia o 'conhece-te a ti mesmo' para um 'aprendamos a nos conhecer para pensar juntos', e que generaliza o 'penso, logo existo' em um 'formamos uma inteligência coletiva, logo existimos eminentemente como comunidade" (Lévy, 1995 : 23).

Destas tensões e punições muitas vezes são originadas outras comunidades virtuais divergentes, formadas por membros que, a princípio, pertenciam à original e, contradições, saíram para formar novos sites, listas de discussão ou *chats*.

Mesmo entendida como a responsável pela formação de várias comunidades virtuais, como, no caso, das torcidas de futebol, a internet, entretanto, torna viável também o contato físico entre os seus freqüentadores. São comuns encontros sociais com os mais variados motivos: datas comemorativas, assistir jogos da equipe transmitidos pela televisão, churrascos, gincanas, futebol de “pelada”, e principalmente o encontro no estádio.

Porém, são poucos os integrantes que estendem o espaço de sociabilidade do virtual para o físico, até porque é comum a participação originária de outras regiões.

Este contato físico altera drasticamente o relacionamento entre os integrantes. A comunicação na rede permite uma multiplicidade de interpretações, e aqueles que já se conhecem pessoalmente, utilizam-se deste fato para estabelecer o diálogo de forma mais subjetiva. A partir desta questão semântica se estabelece a maioria das divergências entre os torcedores virtuais.

Para Elias (1987):

A gênese social de uma racionalidade crescente, acarretando uma liberação de forças até aí incontroláveis, representa uma evolução longa e difícil. A compreensão do caráter específico das forças configuracionais que as pessoas

<sup>15</sup> O nome oficial da principal “caixa de correio” é Outlook Express, criado pelo grupo Microsoft.



exercem umas sobre as outras, representa uma sacudidela na velha disputa sobre o problema da determinação e <<inevitabilidade>> do desenvolvimento social. [...] As discussões tradicionais pouco se preocuparam com as qualidades únicas que se encontram ao nível da integração que a sociedade humana representa. [...] Contrariamente, quando se acentua a indeterminação e a liberdade do indivíduo, esquece-se geralmente que existem sempre simultaneamente muitos indivíduos numa dependência mútua, cuja maior ou menor dependência limita o escopo de ação de cada um. Por seu lado, estas limitações constituem uma parte essencial da sua humanidade.

São essas alterações na forma de relacionamento, que ocorrem nas redes de interdependência formadas por torcedores de futebol – organizados através dos recursos da internet – que se intenta esclarecer.

A opção metodológica escolhida é a etnografia, com uma investigação de campo participante, ou seja, através da atuação como integrante dos *chats* e listas de discussão do principal *site* de torcedores de cada um dos três grandes clubes de Curitiba.

Com essas informações iniciais, acredita-se estar esclarecendo a pesquisa que se pretende, abrindo espaço para sugestões e críticas que certamente contribuirão sobremaneira na continuação do estudo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUFORD, B. *Entre os Vândalos: A multidão e a sedução da violência*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

DAMATTA, R. *Universo do Futebol*. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.

DAMO, A. S. *Ah! Eu sou gaúcho! O nacional e o regional no futebol brasileiro* In Estudos Históricos (Esporte e Lazer). Rio de Janeiro, vol. 13, nº 23, 1999.

DIZARD Jr, W. *A Comunicação de Massa na era da Informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

ELIAS, N. & DUNNING, E. *Deporte y Ocio en el Proceso de la Civilizacion*. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

\_\_\_\_\_. SCOTSON, L. *Os Estabelecidos e os Outsiders*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

\_\_\_\_\_. *Introdução a Sociologia*. Lisboa: Edições 70, 1987.

\_\_\_\_\_. *A Sociedade dos Indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

GINZBURG, C. *A Micro-História e outros ensaios*. Lisboa: Difel, 1989.

\_\_\_\_\_. *Mitos Emblemas Sinais – Morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

\_\_\_\_\_. *O Queijo e os Vermes – O cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

LÈVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

ROCHA, Everardo. *O que é Etnocentrismo?* São Paulo: Brasiliense, 1994.

SARTORI, G. *Homo Videns – televisão e pós-pensamento*. Bauru: Edusc, 2001.

TOLEDO, L. H. *Torcidas Organizadas de Futebol*. Campinas: Autores Associados / Anpocs, 1996.

\_\_\_\_\_. *Lógicas no Futebol*. São Paulo: Hucitec, 2002.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio – a rendição da cultura à tecnologia*. São Paulo: Nobel, 1992.

### **Sites**

Site do Coxanautas - [www.coxanautas.com.br](http://www.coxanautas.com.br)

Site do Furacao.com - [www.furacao.com](http://www.furacao.com)

Site do Paranautas - [www.paranautas.com](http://www.paranautas.com)