

Que gestão do desporto na era digital?

What sports management in the digital age?

¿Qué gestión del deporte en la era digital?

Ana Santos 

Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa, Portugal – asantos@fmh.ulisboa.pt

Resumo

Este ensaio discute a crescente adoção de tecnologias inovadoras na gestão esportiva e a complexidade da era digital. A era digital é definida como o período em que a tecnologia digital se tornou uma parte integral da sociedade e mudou a forma como as pessoas interagem, se comunicam e acedem à informação. O ensaio questiona se estamos perante uma cultura em permanente transição organizacional na gestão do desporto devido à transição da Web 2.0 para a Web 3.0 e agora para a Web 4.0. O autor propõe o termo "gestão de transição" para descrever a cultura organizacional que envolve mudanças permanentes causadas pela transição das formas digitais de produção e consumo de conteúdo desportivo, bem como a necessidade de entender o significado da inovação disruptiva e do fenómeno de uberização do desporto. O ensaio destaca as complexidades e incertezas decorrentes de tecnologias avançadas, como a inteligência artificial, que pode operar de forma autónoma e suscitar preocupações sobre a relevância da humanidade na tomada de decisões sobre sua própria existência.

Palavras-chave: Era digital, uberização, inovação disruptiva, gestão de transição.

Abstract

The essay discusses the increasing adoption of innovative technologies in sports management and the complexity of the digital era. The digital era is defined as the period in which digital technology has become an integral part of society, changing the way people interact, communicate, and access information. The essay questions whether we are in a permanent culture of organizational transition in sports management due to the transition from Web 2.0 to Web 3.0 and now to Web 4.0. The author proposes the term "transition management" to describe the organizational culture involving permanent changes caused by the transition to digital forms of production and consumption of sports content, as well as the need to understand the meaning of disruptive innovation and the phenomenon of the "uberization" of sport. The essay highlights the complexities and uncertainties arising from advanced technologies such as artificial intelligence, which can operate autonomously and raise concerns about the relevance of humanity in decision-making about its very existence.

Keywords: Digital era, uberization, disruptive innovation, transition management.

Resumén

El ensayo analiza la creciente adopción de tecnologías innovadoras en la gestión deportiva y la complejidad de la era digital. La era digital se define como el período en que la tecnología digital se ha convertido en una parte integral de la sociedad y ha cambiado la forma en que las personas interactúan, se comunican y acceden a la información. El ensayo cuestiona si estamos en una cultura permanente de transición organizativa en la gestión deportiva debido al paso de la Web 2.0 a la Web 3.0 y ahora a la Web 4.0. Los autores proponen el término "gestión de la transición" para describir la cultura organizacional que involucra cambios permanentes provocados por la transición de formas digitales de producción y consumo de contenido deportivo, así como la necesidad de comprender el significado de la innovación disruptiva y el fenómeno de la uberización del deporte. El ensayo destaca las complejidades e incertidumbres derivadas de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial, que pueden operar de manera autónoma y generar inquietudes sobre la relevancia de la humanidad en la toma de decisiones sobre su propia existencia.

Palabras Clave: Era digital, uberización, innovación disruptiva, gestión de la transición.



Introdução

Com este ensaio pretendo questionar a adoção crescente de tecnologias inovadoras na gestão do desporto, procurando analisar a complexidade desta era digital, quer nas suas possibilidades libertadoras, quer nas suas formas predatórias. A era digital irá aqui ser considerada como a define Schwab (2017), o período da história em que a tecnologia digital se tornou parte integrante da sociedade e mudou a forma como as pessoas interagem, se comunicam e têm acesso à informação. A era digital começou no início dos anos 80 com a introdução do computador pessoal e da tecnologia da Internet e evoluiu constantemente, desde então, com o advento de dispositivos móveis, inteligência artificial, realidade virtual e outras tecnologias emergentes.

Assim, a era digital é tida como uma revolução industrial, devido à natureza e amplitude das alterações na estrutura da nossa existência. Esta revolução distingue-se das anteriores porque não é motivada por nova forma de energia (como o foram a máquina a vapor e a eletricidade) que reinventaram novos meios de comunicação e de transporte, mas pela World Wide Web (Web), sistema hipertextual que opera através da internet e que organiza e gere todas as formas de energia (Schwab & Davis, 2018).

Nestas últimas duas décadas, vivemos a transição para a denominada “Web inteligente” (Web 3.0), na qual a indistinção de fronteiras entre homem e máquina é levada a cabo por tecnologia muito avançada como a inteligência artificial, a semântica, a robótica, realidade aumentada e virtual (Predoiu & Zhdanova, 2008). A complexidade deste tipo de tecnologia, que já aprende de modo autónomo sem intervenção humana direta (o *learn machine*), coloca-nos perante cenários de impotência humana face ao poder programado e, sobretudo, perante a incerteza profunda sobre se o futuro é aquele que realmente almejamos.

Deste modo, questões pertinentes sobre segurança de dados, privacidade e vigilância, vão dando lugar a questões preocupantes sobre o futuro da relevância da humanidade na tomada de decisão sobre a sua própria existência. Neste contexto, são mais as questões que nos assolam do que as soluções que se vislumbram. Mas questionar é importante porque as respostas possibilitam reflexão sobre eventuais soluções para os problemas que enfrentamos. A questão que coloco é a de saber se estamos perante uma gestão do desporto em permanente transição de cultura de organização?

Gestão de transição, uma nova cultura de organização?

Inspirada em Turner (1998), entendo cultura organizacional como uma construção social e simbólica que emerge das interações, experiências e negociações entre os membros da organização. Cultura essa que, enquanto partilha de significado, pode ser expressa por meio de artefactos, como rituais, símbolos, histórias e linguagem, e molda as práticas, comportamentos e tomadas de decisão da organização, desempenhando também um papel importante na definição da identidade da própria organização. Com esta definição, sempre provisória, não escamoteio o conflito nem a desigualdade presente no “poder de nomear” (Bourdieu, 2014) no interior de cada organização, ou seja e grosso modo, o poder de status pode ser traduzido em poder de nomear e usado para impor, categorias, ideias e perspectivas aos de menor poder, limitando, nestes últimos, as suas opções e influenciando a sua tomada de decisão. Neste sentido, considero que na pluralidade de organizações que caracteriza a gestão do desporto, existem singularidades culturais cerzidas no interior de uma tipologia que combina o tipo de modalidade desportiva, com o propósito (comercial ou sem fins lucrativos), com o tipo de competição, com a escala de atuação e, ainda, com as fontes de financiamento.

Gestão de transição é o termo que proponho para designar uma cultura organizacional, independente da sua singularidade, que supõe alterações permanentes provocadas pela transição da Web 2.0 para a Web 3.0 e, não tarda, desta última para a Web 4.0. Atualmente, coloca-se a transição de formas digitais de produção e consumo de conteúdos sobre desporto, com os blogs, as redes sociais e sites de partilha de vídeos, para outras formas digitais de vivenciar o desporto, cada vez mais interconectadas, caracterizadas pela integração da tecnologia, nomeadamente inteligência artificial, realidade aumentada e virtual, para além da realidade virtual paralela que caracteriza o metaverso, como o mostram Anderson (2016) e Sauter (2013).

São estas transições que, parecendo subtis, interessa dissecar e questionar o eventual poder disruptivo da integração deste conjunto de tecnologias. Ao longo da sua história, o desporto é inextrincável da tecnologia, esta relação tem sido frutuosa e inspiradora não apenas na melhoria do desempenho atlético, como também na democratização da prática desportiva promovendo a inclusão social, saúde e o bem-estar (Santos, 2019). Assim, entender o passado é cada vez mais importante para o debelar das disrupções e para, de forma proativa, garantir que os benefícios da tecnologia sejam distribuídos de forma justa e equitativa.

Se olharmos para a história do desporto mais recente, verificamos que, até mesmo através dos seus excessos, se têm discutido questões que afetam profundamente as nossas sociedades (Hardman, 2012; Morgan, 1992). De um lado, temos as teses distópicas que sucessivamente anunciam, por via da incorporação de tecnologias, ora a decadência, ora a desumanização do desporto; e, por outro, contrariando estas teses, assistimos à procura de novas respostas quer para velhas questões, sobre a inclusão social, a luta pelo cumprimento dos direitos humanos e o respeito pelas minorias; quer, ainda, novos problemas, como o aquecimento global e, a breve trecho, a questão do bem-estar animal.

Na ideia que funda este ensaio, a “gestão de transição” emerge como uma abordagem que parte da inovação tecnológica, para questionar a gestão do desporto num contexto histórico-social e económico em constante mudança. Neste sentido, em primeiro lugar, irei analisar dois conceitos que me parecem centrais na necessidade de criar uma nova cultura organizacional, como o lazer criativo e a inovação disruptiva; em segundo, questionar a premência dos dados (Big Data) na tomada de decisão e questionar a sua objetividade face ao discernimento que supõe a análise da diversidade cultural e desigualdade social; em terceiro, analisar como a dependência das plataformas poderá levar à uberização do desporto; em quarto, analisar as redes sociais, para discutir as novas formas de comunicação e trabalho remoto no estabelecer de relações de confiança; Por ultimo, questionar o incremento tecnológico do corpo, na competição desportiva, nos seus cenários de possibilidade no futuro próximo. Concluo a discutir a comparação entre desporto e Esports, para mostrar que é um anacronismo contrapor a tradição à inovação e que já se anteveem formas de convergência entre ambas.

Tecnologias digitais, lazer criativo e inovação disruptiva

As tecnologias digitais têm tido um impacto social de tal ordem que não podem ser encaradas ou definidas pela singularidade de ferramentas e sistemas usados na gestão da informação e comunicação. As tecnologias digitais criaram formas de trabalho, de colaboração e de interação social, alterando não apenas aquilo que fazemos, mas essencialmente aquilo que somos (Schwab & Davis, 2018).

Com o aparecimento da internet e as novas tecnologias da comunicação, a gestão debateu-se, na última década do século XX, com o novo ritmo e escala de mudança social. Perante uma



indústria cada vez mais lucrativa, agilizou-se a recolha de dados e análise de desempenho de suporte à competição entre atletas, entre equipas e entre clubes. A organização dos eventos desportivos, cada vez mais exigente, autonomizou-se enquanto área conhecimento e há cada vez mais dados sobre apoio efetivo e afetivo das comunidades que as equipas e clubes representam a várias escalas - local, regional, nacional, como o demonstra Horne (2013). A relação entre parceiros políticos e económicos, potenciais promotores e patrocinadores tornou-se cada vez mais premente e exigente, no que diz respeito a métricas ligadas com a satisfação de todos os intervenientes (S. Walzel & Romisch, 2021).

Na competição desportiva, a premiação do sucesso bem como a penalização pelo fracasso tem crescido desmesuradamente, colocando todos os intervenientes sob pressão, nomeadamente as organizações do desporto a quem cabe a tomada de decisão no sentido de obter a melhor fórmula de suceder neste mercado cada vez mais competitivo.

O que parece mudar, nestas duas últimas décadas, é mesmo a velocidade da mudança, que até, há poucos anos, era gradual e agora é exponencial. Tudo o que estaria desconectado e algo isolado passa a estar conectado através da inteligência artificial, desde o mundo global a cada corpo em particular, com o internet de todas as coisas (a IofT) a recolher dados de múltiplos sensores, a mapear dados dos seus movimentos e a georreferenciar a ligação entre grupos de relação familiar. O otimismo gerado em torno do aparecimento da internet nos anos 90, a engendrar projetos de construção e partilha do conhecimento como é o caso da Wikipédia, esmoreceu, em menos de duas décadas, com os monopólios geridos pela Google, Apple, Facebook e Amazon (GAFA). Assim, a crença inicial de que a mudança social propiciada pela sociedade em rede promovia a democracia (Shirky, 2010) é atualmente considerada romântica face aos monopólios digitais e à concentração de poder e riqueza nas mãos das maiores corporações.

A tecnologia digital pode então ser considerada como uma faca de dois gumes para a gestão do desporto porque se, por um lado, a ação conjunta do progresso tecnológico, desenvolvimento organizacional, globalização, media de massa e escolaridade generalizada produziu uma sociedade em que vingam novas oportunidades de conexão e autoexpressão, o que De Masi (2003) denomina de “lazer criativo”. Por outro, toda esta diversidade de envolvimento social, paradoxalmente, pode levar ao isolamento e à distração, à erosão da privacidade, à mercantilização das informações pessoais, à disseminação de desinformação e, ainda, à perda das formas tradicionais de trabalho e rendimento, o que Ratten (2016) considera “inovação disruptiva”.

Vamos então por partes, o lazer criativo, como é definido por Di Masi, é um tempo produtivo com atividades de entretenimento não remuneradas. Do conjunto de atividades que autor propõe, evidencio as atividades desportivas no contributo que dão para o desenvolvimento criativo, de expressão pessoal, assegurando divertimento e interação social. À gestão de transição colocam-se desafios importantes na criação de ambientes digitais interativos e colaborativos que incentivem a criatividade, a inovação e a participação: ora através de plataformas online de aprendizagem de modalidades e/ou novas habilidades (como aconteceu durante o Covid); ora através das redes sociais, criando comunidades de interação, colaboração partilha de interesses em comum; ora ainda pela organização de competições, que permitem a participação num território mais alargado porque realizada à distância. Por hipótese, e pensando no metaverso, se toda esta interação e colaboração se estender ao ambiente virtual de 3D em tempo real, então o campo de atuação da gestão do desporto redobra.

Perante estas novas oportunidades que desafios coloca a inovação disruptiva, tomando como exemplo clubes e federações? Ratten (2016) considera que, para alcançar a inovação disruptiva, é importante a criação de redes colaborativas, com equipas multidisciplinares, envolvendo atletas,

treinadores, organizações do desporto, academias e empresas. E, para incentivar a inovação, devem ser dadas recompensas e incentivos para aqueles que contribuem com ideias inovadoras. O primeiro desafio é não ignorar a inovação disruptiva, de modo a conseguirem abordagens diferenciadas que lhes permita sobreviver e prosperar em contextos de constante mudança. A recolha de dados do número de praticantes federados, com gráficos que ilustram subidas ou, mormente, quedas de adesão, é importante, mas a sua análise semântica é cada vez mais premente. Ou seja, há que entender o que os dados representam em termos de consumo, questionar o abandono, criar formas de adesão. Como interpretar o transitar da prática de atividade física e desportiva dos clubes para os quartos (ora para aparelhos de fitness, ora para as plataformas de videojogos), para a rua, para o contacto com a natureza? Que respostas têm os clubes para estas tendências de inovação disruptiva, para este “estilhaçar” da prática de atividade física e desportiva? Como se consegue alterar a cultura organizacional no sentido de valorização da criatividade e colaboração, com equipas multidisciplinares, tão rapidamente? Que dados são considerados fundamentais ao entendimento da inovação disruptiva, i.e., que permitam identificar padrões, tendências e oportunidades para melhorar práticas e produtos?

Big data, dataísmo, a ubiquidade dos dados?

Os dados têm vindo a ser considerados o novo petróleo da atualidade, porque, tal como o petróleo, os dados depois de processados e analisados impulsionam a produtividade e a economia global. A internet de todas as coisas (IoT), combinada com a inteligência artificial (IA), é a tecnologia de suporte à coleta, armazenamento, organização, e análise desta quantidade inédita de dados digitais. O grande volume de dados, provenientes de uma grande variedade de fontes, processados a grande velocidade, é denominado de Big Data (Mills, 2019). O conhecimento produzido, i.e., a extração de padrões, o traçar de correlações e o gerar de *insights*, é realizado diretamente por algoritmos – o nome dado à linguagem de programação, usada na computação, à sequência de instruções que são projetadas para resolver problemas e executar tarefas específicas (Balusamy, Nandhini Abirami, Kadry, & Gandomi, 2021).

Sob um ponto de vista histórico-filosófico Harari (2016) considera o atual significado e valor assumido pelos dados como uma espécie de dogma dataísta. Dogma este, que tornou os dados o projeto político e económico mais urgente da atualidade. Nessa visão de mundo dataísta, as experiências humanas só são valiosas se produzirem dados, se contribuírem para o fluxo de dados. Ainda, segundo Harari (2016), epistemológica, social e politicamente, os humanos deixam assim de ser a fonte de significado, conhecimento e autoridade. Este sistema cósmico de processamento de dados seria então como um Deus, que está em toda a parte a vigiar e a controlar tudo e todos. O autor considera esta visão, como uma reminiscência de algumas visões religiosas tradicionais.

As organizações do desporto não escapam ao ditame dataísta e são campo fértil de obtenção de um grande espectro de variedade de dados, onde se incluem, entre outros, estatísticas de desempenho de equipas e jogadores, informações sobre contratos, dados financeiros e de marketing, dados sobre eventos, fãs e adeptos.

As vantagens apontadas à gestão suportada por dados têm a ver com a objetividade e maior transparência de tomada de decisão. No entanto, o aumento da disponibilidade de dados e tecnologia pode levar a uma sobrecarga que, ao invés de facilitar, pode dificultar a tomada de decisões (Barnhill & Smith, 2022). Ou seja, a inteligência artificial tem uma enorme capacidade de síntese, mas como julgará sobre a relevância e pertinência de uns dados sobre outros, na resolução de problemas concretos em contextos socioeconómicos e sociodemográficos díspares?



É a este nível, de razoabilidade e discernimento, que se questiona a objetividade digital requerendo por parte dos gestores um elevado nível de especialização em análise e interpretação de dados. Não obstante e paradoxalmente, esta necessidade de humanidade no julgamento, o aumento do uso da automação tende a diminuir o envolvimento humano no processo de tomada de decisão. Tal como o demonstra a obra de (Lupton, 2013, 2014, 2018a, 2018b), as tecnologias, muitas vezes pensadas para atenuar as desigualdades sociodemográficas existentes, se não têm em conta a diversidade cultural, no que diz respeito ao significado que tem para cada um, por exemplo, a saúde, o desporto e a atividade física, acabam por exacerbar as desvantagens que as pessoas têm no acesso ao uso dessas mesmas tecnologias.

O valor da materialidade destas tecnologias digitais também reside na ideia subjacente de responsabilização individual pela sua própria atividade física e saúde, não levando em linha de conta as diferenças sociais existentes relativas ao uso e acesso a este tipo de tecnologias. Bastará, para o efeito, oferecer incentivos para quem, por exemplo, cumpre um programa diário de atividade física ou desportiva e, no oposto, marginalizar ou estigmatizar quem não trata como deve ser o seu próprio corpo (A. Santos, 2019). Em suma, o dataísmo da corporeidade humana, desporto, atividade física e saúde pública, poderá dar aso ao reforço da ideia de criação do cidadão ideal que, na competição desportiva, encontra paralelo na seleção de talentos desportivos.

Sobre a recolha, análise e tratamento dos dados, a segurança e a transparência são, paradoxalmente, faces da mesma moeda (Andrew & Baker, 2021). De um lado, com o aumento do uso de tecnologias digitais, as organizações correm o risco de violação de dados; a segurança, bem como a restrição do acesso a informações confidenciais, é essencial e acarreta custos adicionais também em tecnologia, mas só assim se garante a confiança na organização e se evitam consequências financeiras e legais. Do outro, as organizações precisam de ser capazes de visualizar e partilhar os seus dados de modo a obterem *insights* para uma tomada de decisão mais assertiva

A objetividade digital assente no dataísmo tem custos, pois as organizações precisam adquirir e manter atualizado, o hardware e software de suporte a este sistema. Para além disso, são necessários especialistas que garantam de uma só penada o controlo e a regulação ética em que assentam a transparência e a segurança inerentes à partilha de dados (Barnhill & Smith, 2022). Naturalmente que isto coloca as organizações do desporto sob tensão, perante a pressão orçamental que obriga a optar por áreas de investimento em detrimento de outras. De novo, a necessidade de conhecimento para saber discernir entre o que é relevante e irrelevante bem como saber analisar problemas, e antecipar soluções, evitando sermos comandados, em vez de comandar, as mudanças que se anunciam.

Uberização: que gestão do desporto?

A uberização é um neologismo que se aplica a modelos de negócio baseados em plataformas digitais, semelhantes ao da empresa Uber, que usa a tecnologia para ligar utilizadores diretamente a fornecedores de serviços (Andrews, 2019). As plataformas digitais, como o Strava ou o Nike Run, o Google e a Apple health, a DraftKings e a TrainingPeaks, oferecem recursos e monitorizam a prática desportiva. As aplicações de ligação a estas plataformas colocam desafios e oferecem estatísticas sobre o desempenho individual ou por relação a um grupo de pertença, uma vez que também oferecem essa possibilidade.

A oferta é personalizada, ou seja, com cada um a andar, a correr, a pedalar ou a jogar onde e quando lhe dá jeito, podendo competir consigo próprio ou com outros (mesmo desconhecidos), com tempos medidos e classificações atualizadas em tempo real, publicadas em rankings. A

individualização da experiência é possibilitada pela análise do histórico de dados fornecidos por cada utilizador sobre as preferências e as suas compras.

Presumivelmente este tipo de serviço é gratuito. Mas como “um almoço nunca é de graça”, em troca, os utilizadores destas plataformas, oferecem bio dados pessoais, como batimento cardíaco, níveis de glucose, calorias gastas, a georreferenciação das suas atividades e, muitas vezes, o grau de relação de pertença a uma mesma família a um dado grupo de amizade (Santos, 2020). Por exemplo, o Apple Watch possibilita a competição entre amigos ou familiares, com desafios que se combinados entre os participantes. Gozando de uma autonomia lúdica, os utilizadores destes serviços são agora também produtores de dados.

Os dados fornecidos representam, muitas vezes, as mais-valias deste tipo de negócio, colocando-se o problema da transparência sobre como os dados são coletados, armazenados e mesmo comercializados. A monetarização dos dados, por sua vez, acarreta o problema da invasão da privacidade, ora com anúncios de produtos ora com a partilha abusiva de informação, como foi, por exemplo, o caso do escândalo da Cambridge Analytica que usou os dados de um *quiz* publicado pelo Facebook para influenciar as opiniões políticas dos eleitores durante a campanha presidencial dos EUA em 2016 (Andrews, 2019).

O poder disruptivo deste tipo de modelo de negócio resume-se à facilidade, rapidez e flexibilidade de ligação, à prestação de serviços personalizados, de acordo com as necessidades e preferências de cada um, com controlo de qualidade, muitas vezes em tempo real. A agilidade manifesta nestas características exige por parte da gestão do desporto modelos que se adequem ao dinamismo provocado pelo impacto da uberização.

A uberização viabilizou, por outro lado, formas de precarização de trabalho que necessitam de formas inovadoras de regulação e ética de atuação no mercado de trabalho. No processo de desuberização, como é descrito em Forestier et al. (2020) há que saber valorizar, nomeadamente com incentivos fiscais ou outros, o enraizamento das empresas locais com soluções que melhor de adequam aos desejos e necessidades locais; e, ainda, a responsabilidade social para com a comunidade de pertença, nomeadamente nas possibilidades de oferta de emprego e relação contratual mais transparente.

Perante as mudanças sociais e tecnológicas, há que saber analisar criticamente as vantagens e desafios dos modelos de sucesso de negócio que vão emergindo. As empresas locais, de menor escala de implantação territorial, terão melhor perceção e compreensão das necessidades locais o que se poderá traduzir em maior agilidade na adaptação com soluções inovadoras (Forestier et al., 2020). O problema reside nos custos do investimento em tecnologia de ponta, bem como na formação contínua das suas equipas de modo a manterem-se relevantes na competição com empresas monopólio de atuação em grande escala. Estas últimas, sim, com recursos de investigação e desenvolvimento, acesso a novas tecnologias e extração de dados a nível global, que lhes permitem capitalizar tendências e mudanças nos mercados mundiais.

Redes Sociais, que valor a interação face a face?

As redes sociais constituem uma forma importante de comunicação e interação social. É através destas redes que se partilha informação, se promovem eventos e competições, se conectam atletas, treinados, fãs e adeptos, entre outros. Partindo da convergência e interconectividade desta nova era de tecnologias digitais, há que questionar a transformação que se tem vindo a operar na comunicação e interação social, bem como as consequências que acarretam na gestão, nomeadamente na tomada de decisão.



Há uns anos, Sassen (2001) demonstrou que o crescimento das cidades globais e o aumento das atividades económicas e financeiras não eliminaram a necessidade do “face a face” nos negócios, pergunto que impacto têm estas novas formas de relação e comunicação nas organizações de desporto? Por um lado, as relações de comunicação, facilitadas pelas redes sociais, mensagens instantâneas, videoconferência, podem tornar os processos de negociação mais informais e flexíveis, reduzindo a burocracia na tomada de decisão. Por outro lado, as novas formas de trabalho remoto, mais móveis e flexíveis, criam modos de interação e abordagem com clientes e entre parceiros, mas esta atomização social não irá minar a relação de confiança essencial, por exemplo, à formalização de contratos? Continuará a tese de Sassen (2001), sobre o valor que as relações pessoais têm para o sucesso das empresas e transações comerciais, a fazer sentido neste contexto transformador (do modo das pessoas se relacionarem e comunicarem)?

Como é que as redes sociais afetam a estrutura de poder e a tomada de decisões na gestão do desporto? As redes sociais desafiam as estruturas tradicionais da indústria do desporto, uma vez que tanto adeptos como atletas usam essas tecnologias para contornar intermediários tradicionais, corroendo o monopólio sobre a produção e difusão do conteúdo sobre desporto (Barnhill *et al*, 2023) A estes grupos, junta-se a opinião pública, na expressão de opiniões e, no conjunto, estas novas vozes influenciam a tomada de decisão. Resta saber se a informação produzida e partilhada pelas redes, será fiável, credível e precisa? Como discernir para evitar tomada de decisão equívoca

Que corpo, que categorias, que modalidades de competição

O conhecimento sobre a noção de corpo é central e fundamental na gestão das organizações de desporto. Os atletas, por exemplo, protagonistas das competições desportivas, são a razão de existir de parte das organizações do desporto. Eles são o suporte do negócio associado ao espetáculo, geradores de receita, quer por via da bilheteria, quer por via de patrocínios e direitos de difusão e transmissão da competição.

No desporto, a definição do corpo é subentendida quando não reduzida à diferença de género. Mas, como mostra Queval (2020) existem tantas definições de corpo, entre biológicas, estéticas, médicas, políticas, quanto perspectivas de abordagem. O imperativo da performance torna cada vez mais evidente, sobretudo na competição ao mais alto nível, a projeção de um corpo indefinidamente perfectível. Que corpo queremos? Tudo o que é tecnologicamente viável deve acontecer? O futuro protético está a tomar a forma de exoesqueleto. A biotecnologia foca-se na possibilidade do intercâmbio de todos os órgãos do corpo, incluindo partes do cérebro, da face. Que consequências políticas acarretam estas profecias biotecnológicas para a identidade do sujeito? Com o desenvolvimento do desporto, vivemos entre um otimismo, com as novas tecnologias a participar na construção do corpo, tidas romanticamente como fontes rejuvenescedoras, promessas de perfeição e beleza, e o medo distópico associado às possibilidades que se aventam, por exemplo, ao nível da possível manipulação genética.

Na história da competição olímpica, o ultrapassar de si, a necessidade de quebrar recordes coloca muitas vezes em risco a própria saúde do atleta, com o doping sempre na vanguarda da inovação e o antidoping seguindo na sua pegada. Mas, a funcionar como contraponto, há toda uma tecnologia desenvolvida para proteção da integridade do corpo do atleta. Atualmente, reduz-se o risco de lesão, com a crioterapia, máquinas que retiram a gravidade mantendo a atividade física essencial à rapidez da recuperação (Queval, 2020). A própria coragem e autocontrolo são agora também treinadas em situações de realidade virtual e realidade aumentada. O desporto é um campo

de atuação que visivelmente nos revela e nos coloca perante aquilo que a ciência tenha coragem de criar e a ética tenha a coragem de questionar e de regulamentar.

O incremento da realidade aumentada, realidade virtual e inteligência artificial, questiona cada vez mais as fragilidades do “velho corpo” para fazer face ao desenvolvimento da máquina. Em contraponto para ganhar esta batalha, a perspectiva transhumanista avanta a necessidade de transformação do corpo, incrementando e ampliando as suas competências, com o aprimorar dos sentidos e da cognição, bem como a capacidade de memória e tratamento mais rápido dos dados (Hughes, 2004).

A perspectiva transhumanista, tendo como referência os escritos de Kurzweil (2014; Mead & Kurzweil, 2006), faz-nos pensar como seria o futuro dos corpos dos atletas de competição e quais as categorias que, nesta senda, seriam criadas para incluir toda a diversidade de seres que enuncia. Que modalidades, que categorias e que cenários de competição desportiva no futuro se adivinham, perante a possibilidade de existência de seres não aprimorados, seres aprimorados, ciborgues resultado de fusões homens com máquinas e toda a variedade de robots? Terá, cada um de nós, o direito de controlar o próprio corpo e mente, mesmo que as nossas escolhas nos transformem em algo estranhamente "humano"?

Considerações finais, a partir da polémica gerada pelos Esports

Passando então para os novos cenários que, não sendo futuro, já são muito polémicos no presente, e questionar se os Esports são desporto? A resposta a esta questão não tem sido definitiva nem consensual (Santos, 2020). Exige, por parte de quem defende a ideia, a necessidade constante de enumerar as características dos Esports que os aproximam do desporto, e (Besombes, Lech, & Collard, 2016) tem sido exímio na constante atualização e sistematização deste inventário. E, por parte de quem se opõe, evidenciar a novidade que representam os Esports, face à tradição social e cultural do desporto, desligados que estão do mundo físico em completa dependência das novas tecnologias que lhes dão fundamento existencial, e Parry (2019) tem sido um dos críticos mais acérrimos à ideia de considerar os Esports uma forma de desporto.

Com facilidade entendemos os argumentos de parte a parte, porque se tornou cada vez mais anacrónica a comparação entre as formas de entretenimento e lazer que pautaram a infância de cada geração. Lembro bem quando a minha filha, aos 4 anos, me perguntou com os olhos abertos de espanto “o que é que eu fazia quando era pequena”, depois de lhe ter dito que não tinha nem vídeo nem televisão. Obviamente que atualmente as novas tecnologias são transversais a todas as gerações. O que distingue as gerações entre si, não são estas novas tecnologias em si, mas os termos de comparação entre um tempo com, e outro tempo sem toda esta parafernália tecnológica associada ao entretenimento. As novas gerações só acedem ao tempo sem as novas tecnologias por via das histórias que lhes contam, tempo ido esse que poderá ser de nostalgia para quem as conta e se afigurar estranho, e até bizarro, a quem as escuta.

Com o uso do termo geração refiro-me tão só à experiência tecnológica, no caso à familiaridade com videojogos, salvaguardo as diferenças individuais e complexidades das experiências de vida de cada um. Neste sentido, as novas gerações já nasceram e cresceram no interior desta Revolução, com telemóveis e *tablets* à mão, com o Google e a Wikipédia prontos para responder a qualquer questão e, agora, também com o Chat GTP a resumir de uma penada toda a complexidade e volume de informação a meia dúzia de frases.

Assumimos que as mudanças sociais, desta última Revolução Industrial são exponenciais, nomeadamente na rapidez com que ocorrem, mas a possibilidade de novos formatos na competição



desportiva, perante contextos de realidade virtual, realidade aumentada e, a breve trecho, de metaverso, tem sido polémica. Neste contexto da era digital, não será lógico aparecerem novos ambientes de jogo e competição desportiva? Diria que a comparação entre desporto e Esports é, ao mesmo tempo e paradoxalmente, anacrónica e visionária.

Por um lado, há desportos que foram criados graças à invenção de tecnologias que lhes dão suporte, como é o exemplo do ciclismo e da invenção da bicicleta, inicialmente usada no lazer e pensada para o transporte pessoal (Santos, 2011). Por outro, temos modalidades como o skate, como o surf ou a escalada, denominados, no tempo em que apareceram, desportos radicais. Nos anos 70, a prática de skate foi caracterizada por uma mistura de criatividade, rebeldia e marginalidade social (Howell, 2005). A rebeldia associava-se quer à criatividade do entendimento do mobiliário urbano como obstáculo a superar, quando não a estragar, quer ainda à liberdade de práticas competitivas com regras feitas à medida, sem obedecer aos padrões universais da competição olímpica. Quem se lembraria na época que tamanha criatividade e liberdade de atuação viriam a ser enquadradas na normatividade e universalidade de condições de prática competitiva, imposta pelos Jogos Olímpicos?

Em Portugal, os Esports são representados por duas Federações, mas nenhuma consegue o almejado estatuto de interesse público desportivo. Do conjunto das modalidades reconhecidas pelo Instituto Português do Desporto e da Juventude, existem pelo menos quatro cujo estatuto é discutível, para não dizer surpreendente. De um lado o xadrez, as damas e o bridge, cujo sucesso não depende em nada de habilidades físicas, contrariamente aos Esports que, como o tiro olímpico deitado, dependem da motricidade fina para terem sucesso na competição (Santos, 2020). E, de outro, a columbofilia, mais conhecida por corrida de pombos, cuja federação tem mais atletas inscritos que o rugby, o triatlo ou surf¹. Quem é o atleta, na columbofilia? Perante este conjunto díspar de casos, duvido que a atribuição do estatuto de interesse público e desportivo aos Esports choque alguma suscetibilidade.

Não será de admitir que os videojogos, as redes sociais e o *streaming*, representem a singularidade da transformação com que estas novas gerações se identificam? Não são eles quem ensinam os mais velhos a usar todas estas plataformas? Ou seja, e antes de tudo, não é esta nova realidade que caracteriza a sua identidade, afirma a sua autonomia e independência face às gerações que os antecedem?

Essa mudança geracional ainda é pouco documentada, mas depois de analisar Clastres & Dietschy (2006) Gentina (2020) e (Callède, 2011), posso avançar com um conjunto de variáveis a explorar que ajudariam a delinear a singularidade e diferença que caracteriza estas gerações mais jovens face ao desporto na relação com as novas tecnologias. A título de exemplo, uma, sobre o *zapping* que parece caracterizar as novas relações com a prática desportiva; outra, sobre os aspetos ritualizados inerentes às novas práticas e que eventualmente explicam o afastamento e desinteresse pelo desporto (flexibilidade de horários, espaços de encontro e de agonismo sem fronteiras físicas); e, ainda uma outra, sobre a evasão e a migração das atenções para as redes sociais, tomando o fenómeno da dança no TikTok como exemplo.

Considero visionária, a procura de convergência entre desporto e Esports, tentado regar e regulamentar um fenómeno social multiforme e complexo, para dar continuidade à afirmação de valores que estimamos na ética de agir e que contribuem para o bem-estar da humanidade. Será que esta convergência apenas oferece um revestimento desportivo aos videojogos, sem grandes

¹ Columbofilia tem 8183 atletas federados. Estatística do IPDJ – Instituto Português de Desporto e Juventude – consultada em janeiro de 2023: https://ipdj.gov.pt/documents/20123/1303434/praticantes_act2018_rev20200507.xls/c054cfbd-babe-a5d2-a3b1-64bbf000d143?t=1595924400197

consequências sociais e culturais? Perante a sua inevitabilidade, não será maior a vantagem em entender e integrar os Eports, do que os estigmatizar? Não será visionária a procura da convergência entre desporto e Esports, ou seja, de formas de imitar os códigos de uma prática social legitimada para se obter o reconhecimento social? Não será nela que reside também a esperança de preservação de qualidades essenciais para a educação, e de virtudes transferíveis para outras atividades?

Inspirada em Schwab (2017), julgo que devemos ser capazes de extrair da mudança cultural modos de atuar que nos ajudem a moldar um futuro melhor. Nesse sentido, é importante ver nos Esports três qualidades que, pelo menos, o colocam em hombridade com os desportos: a tecnologia a capacitar as pessoas em vez de as substituir; a estruturação da prática competitiva a revelar novas formas de coesão e identidade social que fortalecem a comunidade; e, ainda, a inovação destas formas jogadas a respeitar os limites morais e éticos em vez de cruzá-los.

Empiricamente, as possibilidades de convergência já se vislumbram na fusão de práticas de treino e competição, cuja diversidade tende sempre a aumentar graças à multiplicação de combinações possíveis, as quais cruzam o saber histórico já acumulado sobre desporto com a exploração inovadora da sua transformação por via de outras tecnologias. No ciclismo, o Zwift ilustra bem a fusão a que me refiro. O Zwift é uma plataforma de ciclismo virtual, que permite a ligação de equipamento de ciclismo *indoor*, uma bicicleta em cima de rolos de treino, a um computador que usa gráficos 3D. Este combinado de tecnologias - a bicicleta, a tecnologia revolucionária do fim do século XIX, unida a uma plataforma de realidade virtual e imersiva do séc. XXI - permite simular as dificuldades e proporciona cenários característicos de etapas como as da Volta à França, por exemplo. Como mais de um milhão de utilizadores², o Zwift já é considerado um espaço de lazer, no qual tanto o físico quanto o virtual se fundem para gerar uma interrealidade, como é denominada por Reed (2022).

Perante os desafios colocados pelo significado mutante que toda esta diversidade e multiplicidade, de formas de fusão, de treino e de competição, que novas oportunidades de negócio, de prestação de serviços e criação de produtos? Entender e questionar a transição decorrente da inovação tecnológica será então a nova cultura de organização da gestão do desporto.

Referências

- Anderson, P. (2016). Beyond Web 2.0. In *Web 2.0 and beyond* (pp. 325–346). Chapman and Hall/CRC. doi:10.1201/b12087-20
- Andrew, J., & Baker, M. (2021). The general data protection regulation in the age of surveillance capitalism. *Journal of Business Ethics*, 168(3), 565–578. doi:10.1007/s10551-019-04239-z
- Andrews, D. L. (2019). *Making sport great again*. Cham: Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-030-15002-0
- Balusamy, B., Nandhini Abirami, R., Kadry, S., & Gandomi, A. H. (2021). *Big Data*. Wiley. doi:10.1002/9781119701859
- Barnhill, C. R., & Smith, N. L. (2022). Organizational behavior and digital transformation in sport. In *The Routledge Handbook of Digital Sport Management* (pp. 7–21). London: Routledge. doi:10.4324/9781003088899-3
- Besombes, N., Lech, A., & Collard, L. (2016). Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo. *Corps*, N° 14(1), 49–57. doi:10.3917/corp1.014.0049
- Bourdieu, P. (2014). *Ce que parler veut dire: l'économie des échanges linguistiques*. Paris: Fayard.
- Callède, J. P. (2011). *Virtu@lité et sport*. (J.-P. Callède, Ed.). Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine. doi:10.4000/books.msha.10677

² Ver <https://zwiftinsider.com/zwift-stats/> consultado em janeiro de 2023



- Clastres, P., & Dietschy, P. (2006). *Sport, société et culture en France du XIXe siècle à nos jours*. Paris: Hachette.
- de Masi, D. (2003). *Criatividade e grupos criativos*. Rio de Janeiro: Editora Sextante.
- Forestier, F., Bonot, F., Changy, O., & Dufour, M. (2020). *Désubériser, reprendre le contrôle*. Paris: Éditions du Faubourg.
- Gentina, E. (2020). Generation Z in Asia: a research agenda. In *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation* (pp. 3–19). Emerald Publishing Limited. doi:10.1108/978-1-80043-220-820201002
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus*. São Paulo: Editora Companhia das Letras. doi:10.17104/9783406704024
- Hardman, A. (2012). Sport, technology and the body. *Sport, Ethics and Philosophy*, 6(1), 78–81. doi:10.1080/17511321.2011.587199
- Horne, J. (2013). Sporting mega-events, urban modernity, and architecture. In *A Companion to Sport* (pp. 427–444). Wiley. doi:10.1002/9781118325261.ch25
- Howell, O. (2005). The “Creative Class” and the gentrifying city. *Journal of Architectural Education*, 59(2), 32–42. doi:10.1111/j.1531-314X.2005.00014.x
- Hughes, J. (2004). *Citizen cyborg: why democratic societies must respond to the redesigned human of the future*. Cambridge: Westview Press.
- Kurzweil, R. (2014). The singularity is near. In *Ethics and Emerging Technologies* (pp. 393–406). London: Palgrave Macmillan UK. doi:10.1057/9781137349088_26
- Lupton, D. (2013). Quantifying the body: monitoring and measuring health in the age of mHealth technologies. *Critical Public Health*, 23(4), 393–403. doi:10.1080/09581596.2013.794931
- Lupton, D. (2014). *Digital sociology*. London: Routledge. doi:10.4324/9781315776880
- Lupton, D. (2018a). *Digital health: critical and cross-disciplinary perspectives*. New York: Routledge.
- Lupton, D. (2018b). How do data come to matter? Living and becoming with personal data. *Big Data & Society*, 5(2), 205395171878631. doi:10.1177/2053951718786314
- Mead, W. R., & Kurzweil, R. (2006). The singularity is near: when humans transcend biology. *Foreign Affairs*, 85(3), 160. doi:10.2307/20031996
- Morgan, W. J. (1992). Mortal engines: the science of performance and the dehumanization of sport by John M. Hoberman. *Journal of the Philosophy of Sport*, 19(1), 101–106. doi:10.1080/00948705.1992.9714498
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3–18. doi:10.1080/17511321.2018.1489419
- Predoiu, L., & Zhdanova, A. (2008). Semantic Web languages and ontologies. In *Encyclopedia of Internet Technologies and Applications* (pp. 512–518). IGI Global. doi:10.4018/978-1-59140-993-9.ch072
- Queval, I. (2020). La fabrique des surhommes : corps entraîné, corps dopé, corps augmenté. In *La chimie et le sport* (pp. 77–98). EDP Sciences. doi:10.1051/978-2-7598-0940-0.c005
- Ratten, V. (2016). Sport innovation management: towards a research agenda. *Innovation*, 18(3), 238–250. doi:10.1080/14479338.2016.1244471
- Reed, J., Dunn, C., Beames, S., & Stonehouse, P. (2022). E‘ride on!’: the zwift platform as a space for virtual leisure. *Leisure Studies*, 1–15. doi:10.1080/02614367.2022.2088836
- Santos, A. (2019). Desporto / Esport, uma reflexão sobre o corpo e as novas tecnologias digitais. In A. Teixeira & J. Duque (Eds.), *Desporto, Humanismo e Tecnologia* (pp. 60–70). Lisboa: Atena Editora.
- Santos, Ana. (2011). *Volta a Portugal em bicicleta, narrativas, territórios e identidades*. Lisboa: Mundos Sociais.
- Santos, Ana. (2020). Devem os e-Sports ser considerados desporto? In J. Contantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: o desporto em mudança?* (pp. 91–110). Lisboa: Visão e Contextos.
- Sauter, M. (2013). Beyond 3G network architectures. In *3G, 4G and Beyond-Bringing Networks, Devices and the Web Together* (pp. 09–93). Chichester, UK: John Wiley & Sons, Ltd. doi:10.1002/9781118394540.ch2

- Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution*. Switzerland: Crown Business.
- Schwab, K., & Davis, N. (2018). *Shaping the future of the fourth industrial revolution: a guide to building a better world*. Switzerland: World Economic Forum.
- Shirky, C. (2010). *Here comes everybody, the power of organizing without organizations*. London: Penguin Group USA, Inc.
- Turner, V. (1998). *From ritual to theatre: the human seriousness of play*. (Vol. 1). Performing arts journal publ.
- Walzel, S., & Romisch, V. (2021). *Managing sports teams economics, strategy and practice*. Cham: Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-030-56495-7

Recebido em: 22 fevereiro de 2023

Aceite em: 12 de maio de 2023

Endereço para correspondência:

Ana Maria Silva Santos

asantos@fmh.ulisboa.pt



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Attribution 3.0