

Valores olímpicos: heróis e vilões no futebol através das lentes do Reddit

Olympic values: heroes and villains in football through the lens of Reddit

Manuel João Cruz

CES-Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal
Doutorado em Ciências da Comunicação, UC
manuelcruz@ces.uc.pt

RESUMO: Este artigo propõe uma análise narrativa de uma rede social online – Reddit – para compreender a mediatização das Olimpíadas de Tóquio 2020 por parte das comunidades internautas. Escolheu-se uma modalidade olímpica pouco valorizada, o futebol, mas que, devido à sua popularidade e presença global constante, enquanto desporto verdadeiramente universal, tem a capacidade de manter vivos os princípios enunciados por Coubertin fora do restrito contexto dos Jogos Olímpicos. Os objetivos do estudo centraram-se em compreender como se constroem os protagonistas do futebol olímpico e em que medida essa construção confirma ou infirma os valores olímpicos. A narrativa dos subreddits privilegia o coletivo em detrimento do individual, reforçando os valores olímpicos; a rede social Reddit opera numa lógica binária de herói/vilão, pondo em confronto seleções, equipas e países. A análise confirmou ainda a existência de uma construção binária no universo das figuras que povoam as narrativas do Reddit, baseada sobretudo em ideais e valores olímpicos, mais conciliadores do que o que ocorre em competições desportivas de outra natureza. A “heroicização” é preferencialmente coletiva e são raros os desportistas individuais que se destacam, o que se explica precisamente pela prevalência de valores e ideais olímpicos contemporâneos. Já a dimensão disruptiva e crítica aponta para agentes externos, institucionais e políticos, revelando que os limites do olimpismo no futebol se jogam fora das quatro linhas.

PALAVRAS-CHAVE: Olimpismo; Futebol; Reddit; Narrativa; Personagem.

ABSTRACT: This article proposes a narrative analysis of an online social network – Reddit – in order to understand the media coverage of the Tokyo 2020 Olympics by internet communities. An underrated Olympic sport, football (soccer), was chosen; due to its popularity and constant global presence, as a truly universal sport, it has the ability to keep alive the principles enunciated by Coubertin outside the restricted context of the Olympic Games. The objectives of the study were to find out how the protagonists of the Olympic football universe are constructed and how this construction confirms or disproves Olympic values. The narrative of the subreddits favours the collective over the individual, reinforcing Olympic values; the Reddit social network operates on a binary opposition of hero/villain, pitting national teams, teams and countries against each other. The analysis also confirmed the existence of a binary construction in the universe of figures that populate Reddit narratives, based above all on Olympic ideals and values, which are more conciliatory than what happens in other sports competitions. The heroicisation is preferably collective, and there are few individual sportspeople who stand out, which is explained precisely by the prevalence of contemporary Olympic values and ideals. The disruptive and critical dimension, on the other hand, points to external, institutional and political agents, revealing that the limits of Olympism in soccer are played outside the field.

KEYWORDS: Olympism; Soccer; Reddit; Narrative; Character.

INTRODUÇÃO

A realização dos Jogos Olímpicos (JO) da época contemporânea, a cada quatro anos, é mais do que um evento desportivo a nível planetário. Do ponto de vista dos Estudos de Comunicação, as Olimpíadas correspondem a importantes momentos em que se jogam múltiplos interesses que vão muito além dos objetivos desportivos, já que têm uma dimensão política, cultural, identitária e económica indiscutível. Atraindo a atenção dos *media* a nível global, enquadrando-se no que Dayan & Katz¹ consideram ser um *media event* (cerimonial mediático), os JO são momentos especiais de mediatização, capazes de congregarem a atenção de milhões de espectadores: consumidos por largas audiências, são eventos programados e planejados, transmitidos em direto, que promovem um sentido de comunhão e partilha. No fundo, são uma “forma contemporânea de cerimonial [...], interrompendo o fluxo da vida e envolvendo uma resposta por uma comunidade comprometida”.² Contudo, atualmente, o papel das redes sociais online não pode ser ignorado por quem estude a mediatização dos JO, nem esta pode subsumir-se às ideias originais de performatividade e experiencialidade.³

Assim, com base nos pressupostos dos Estudos Narrativos Mediáticos, este texto propõe um estudo sobre a mediatização dos Jogos Olímpicos de 2020, realizados de 23 de julho a 8 de agosto de 2021 na rede social online Reddit, com vista a compreender como são construídos os protagonistas do universo do futebol e de que forma essa construção confirma ou infirma o olimpismo e os valores olímpicos. De modo a aprofundar a construção, transmissão, mediação e representação dos valores olímpicos no Reddit, este trabalho avança com as seguintes hipóteses:

H1: A construção de heróis e vilões nos Jogos Olímpicos e no futebol, conforme refletida nas discussões no Reddit, é significativamente influenciada pela congruência entre os valores olímpicos e a imagem pública dos atletas e equipas, frequentemente enquadrada pelos sucessos e fracassos nacionais em contextos políticos e culturais específicos.

H2: É possível identificar padrões na construção de heróis e vilões, que refletem as dinâmicas socioculturais e políticas subjacentes à perceção pública de figuras públicas (políticos e desportistas).

¹ DAYAN; KATZ. *Media events: the live broadcasting of history*.

² SONNEVEND. *More hope!*, p. 135.

³ COULDRY ET AL. *Media events in a global age*.

OLIMPISMO, NACIONALISMO E IDENTIDADES

A visão contemporânea do olimpismo tem as suas origens em Pierre de Coubertin, o ‘arquiteto’ do Congresso Atlético Internacional, realizado em Paris, em 1894. Dois anos depois, o Comitê Olímpico Internacional é fundado e Atenas recebe os primeiros Jogos Olímpicos da era moderna. A par da congregação de competições desportivas, o olimpismo idealizado por Coubertin procura promover laços de amizade e cooperação entre pessoas e nações.⁴ A abordagem de Coubertin ia além de apenas competições atléticas. Para ele, o olimpismo funcionava como uma verdadeira lição sobre o desporto, servindo para formar valores, cultivar princípios de excelência e incutir sentimentos de respeito e camaradagem. Tais preceitos, combinados com a aspiração de fomentar a paz global através do desporto, são a pedra angular da Carta Olímpica. Este documento, que guia ainda hoje a condução e gestão dos Jogos Olímpicos, reflete de maneira profunda as convicções e ensinamentos do fundador. Assim, o conjunto de valores que encapsulam o espírito olímpico (olimpismo) inclui amizade, respeito e excelência, aos quais acrescem os valores paraolímpicos de determinação, coragem, igualdade e inspiração.⁵

Entretanto, o olimpismo enfrenta críticas e desafios. Enquanto a visão de Coubertin se caracterizava por um certo idealismo, a prática dos Jogos Olímpicos modernos nem sempre corresponde a esse ideal. Críticos apontam que questões como o comercialismo e a politização dos Jogos evidenciam as dificuldades em concretizar plenamente essa visão. A título de exemplo, John Hargreaves relaciona o olimpismo ao Nacionalismo, para argumentar que o suposto espírito e ideal olímpico facilmente se transforma num mero manto ideológico ao serviço dos interesses dos grupos dominantes ou como um código moral e social do final do século XIX, com pouca ou nenhuma relevância para o mundo moderno do desporto.⁶ Por sua vez, Jules Boykoff realça o modo como os jogos olímpicos se tornaram num “[...] enorme gigante do desporto, dos meios de comunicação social e do marketing, um festival atlético de

⁴ DE COUBERTIN. *Olympism*.

⁵ INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. *Olympic values*; INTERNATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE. *What are the Paralympic values?*.

⁶ HARGREAVES. *Olympism and nationalism: some preliminary consideration*.

alto nível inundado de dinheiro das empresas”.⁷ Por último, Helen Lenskyj realça o papel que os jogos olímpicos modernos desempenham na geração e exacerbação de desigualdades sociais e na marginalização de grupos sociais desfavorecidos e silenciados.⁸

Neste estudo, que se debruça sobre política, nação e identidades, estas perspetivas são operacionais e relevantes. Defendendo, de um ponto de vista sociológico, uma compreensão mais criteriosa, Hargreaves entende o olimpismo como uma forma cultural autónoma, com amplas implicações políticas, dado que a relação entre olimpismo e nacionalismo é persistente e duradoura, e influencia significativamente as nações participantes, especialmente o país anfitrião.⁹ Estas ideias reforçam a complexa interação entre cultura e política no cenário olímpico, permitindo problematizar a relação entre os ideais olímpicos, os discursos nacionais e as identidades culturais. Perspetiva similar tem John MacAloon, que enfatiza o modo como os Jogos Olímpicos funcionam como um ritual de passagem para as nações, tornando-se palcos espetacularizados, onde as nações representam e renegociam as suas identidades no palco global.¹⁰ Com a concretização deste ritual, as nações e os atletas enfrentam, adaptam e desafiam estereótipos e expectativas preconcebidos e previamente mantidos. Estas ideias reforçam a noção de que o olimpismo, além do seu valor intrínseco como filosofia de vida, tal como idealizada por Pierre de Coubertin, desempenha igualmente um papel crucial nas dinâmicas sociopolíticas globais, constituindo uma plataforma potente para a expressão e transformação da identidade nacional e individual.

FUTEBOL, IDENTIDADE E NACIONALISMO

Se para Coubertin os Jogos Olímpicos representam um meio para atingir paz e prosperidade entre nações,¹¹ o futebol, fenómeno global e desporto mais popular do mundo¹² com 3,5 biliões de adeptos espalhados internacionalmente,¹³ configura-se como uma das práticas desportivas

⁷ BOYKOFF. *Power games: a political history of the Olympics* (commercialization of the olympics, para. 1, tradução própria).

⁸ LENSKYJ. *The best Olympics ever?*.

⁹ HARGREAVES. *Olympism and nationalism*.

¹⁰ MACALOON. *Rite, drama, festival, spectacle: Olympic Games and the theory of spectacle in modern societies*.

¹¹ INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. *Olympic values*.

¹² MATHESON. *European football*.

¹³ De acordo com a *World Population Review*: <https://abrir.link/DBgly>.

mais aptas a concretizar esta visão. Este trabalho reconhece a validade desta categorização, apesar da pobre relação e atenção dada pela *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) ao futebol na sua expressão olímpica, em contraste com a atenção dada pelos *media* e até sensibilização e interesse do público por outros desportos presentes nos Jogos.¹⁴ Por outras palavras, o futebol apresenta um enorme alcance e potencial de veicular o olimpismo para lá dos Jogos Olímpicos, ultrapassando as amarras inerentes a uma competição que ocorre de quatro em quatro anos. Graças à sua popularidade e presença constante e global, o futebol, enquanto desporto verdadeiramente universal, apresenta a capacidade de manter vivos os princípios enunciados por Coubertin fora do restrito contexto dos Jogos Olímpicos.

Dito isto, vale a pena realçar que o futebol se tornou muito mais do que um mero jogo: é um espelho das complexidades sociopolíticas e culturais de uma nação¹⁵ e um poderoso veículo para a construção de comunidades de pertença.¹⁶ Ainda assim, um enigma continua a intrigar os estudiosos: o que leva milhares de pessoas, estranhas entre si, a sofrerem intensamente por uma equipa que representa uma nação, região ou até um bairro?.¹⁷ Para responder a estas inquietações, Coelho¹⁸ defende que a identidade é continuamente construída no exercício de atividades diárias e de modo mais subtil do que expressões fervorosas de nacionalismo. Veja-se, a nacionalidade constrói-se através de símbolos, rituais e cerimónias e momentos em que as pessoas têm uma maior consciência da sua identidade nacional.¹⁹ Neste sentido, as equipas de futebol carregam consigo um potencial simbólico de reflexão e expressão de determinadas características históricas, políticas e ideológicas. Não surpreende, portanto, que o futebol seja um motor de construção de identidades individuais e coletivas. Este fenómeno é saliente no contexto espanhol, onde clubes como Futebol Clube de Barcelona, Athletic Bilbao e Real Madrid se tornam cenários e reflexos destas dinâmicas identitárias.²⁰ Enquanto o FC Bar-

¹⁴ MOORE. Football and the Olympics and Paralympics.

¹⁵ GIULIANOTTI. *Football: a sociology of the global game*.

¹⁶ CARDOSO ET AL. Futebol, identidade e media na sociedade em rede.

¹⁷ COELHO. *Portugal: a equipa de todos nós - nacionalismo, futebol e media*.

¹⁸ COELHO. *Portugal*.

¹⁹ ARCHETTI. Masculinity and football; COELHO. *Portugal*.

²⁰ GARCÍA. Nationalism, identity, and fan relationship building in Barcelona Football Club; GOIG. Identity, nation-state and football in Spain; SHOB. Place, identity and football.

celona, com o seu lema “*més que un club*”, está intrinsecamente ligado à identidade e luta independentista catalã,²¹ o seu maior rival, Real Madrid, historicamente tem representado simbolicamente a autoridade central de Espanha situada em Madrid, numa rivalidade que ultrapassa o reino desportivo para entrar no jogo político.²² Por sua vez, o Atlético de Bilbao apresenta uma expressão identitária única. Como a equipa mais antiga a jogar na liga espanhola e situada na cidade de Bilbau, o Atlético reflete expressões identitárias do País Basco, uma comunidade autónoma espanhola com reivindicações separatistas. A política do clube de contratar apenas jogadores bascos significa que, entre estes três exemplos, o Atlético de Bilbao é a equipa menos globalizada da liga e representa uma defesa firme entre as linhas identitárias dos bascos e espanhóis.²³ Ironicamente, como Castro-Ramos²⁴ aponta, apesar da linguagem e identidade basca terem sido alvo de fortes repressões pelo regime franquista, o Atlético de Bilbao era favorecido pelo regime, dado que era a única equipa da liga que jogava exclusivamente com jogadores ‘espanhóis’ (bascos).

No entanto, esta relação entre futebol e identidade não se restringe a Espanha, estendendo-se a países como Inglaterra,²⁵ Argentina²⁶ e até Portugal.²⁷ No caso português, a afiliação clubística frequentemente reflete e amplifica a identidade pessoal do adepto.²⁸ O futebol, neste prisma, ultrapassa o seu papel recreativo para se tornar uma poderosa ferramenta de expressão e construção de identidades, tanto individuais quanto coletivas, a partir do conceito de “comunidades imaginadas” de Anderson.²⁹ É possível conceber o futebol como uma lente através da qual as nações são construídas e experienciadas pelos adeptos, onde a identidade da nação ‘imaginada’ é construída e partilhada continuamente num exercício que procura a pertença comum. Isto é amplamente evidente em competições internacionais, como os Jogos Olímpicos e os Mundiais de Futebol, onde o desporto se transforma num palco de rivalidades

²¹ GARCÍA. Nationalism, identity, and fan relationship building in Barcelona Football Club; OLIVEIRA; CAPRARO. Independência catalã, identidade e globalização no Fútbol Club Barcelona.

²² CASTRO-RAMOS. Loyalties, commodity and fandom.

²³ CASTRO-RAMOS. Loyalties, commodity and fandom.

²⁴ CASTRO-RAMOS. Loyalties, commodity and fandom.

²⁵ KING. Football fandom and post-national identity in the new Europe.

²⁶ ARCHETTI. Masculinity and football.

²⁷ CARDOSO ET AL. Futebol, identidade e media na sociedade em rede.

²⁸ CARDOSO ET AL. Futebol, identidade e media na sociedade em rede.

²⁹ ANDERSON. *Imagined communities*.

nacionais. É assim que o desporto em geral, e o futebol em específico, encerram em si o poder de transformar recintos desportivos em arenas simbólicas de poder e identidade. O desporto é frequentemente um campo de batalha simbólico, onde lutas por poder e identidade são manifestadas.³⁰ No contexto futebolístico, isto pode ser visto em rivalidades clubísticas locais ou tensões geopolíticas jogadas em campo. Assim, o futebol, na sua essência, é um reflexo dinâmico das tensões e paixões que formam a tapeçaria das nossas identidades nacionais e locais.

MEDIA DIGITAL, FUTEBOL E A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES EM COMUNIDADES ONLINE

Ao abordar e aprofundar perspectivas sobre futebol, percebe-se a sua capacidade única de ligar pessoas a nível global. Com a ascensão da internet e das redes sociais, a ligação entre os *media* e a cultura desportiva tornou-se mais acessível, diversificada e imediata. Neste contexto, é fundamental reconhecer que a relação entre *media* e desporto não é despiciendo. A bibliografia reconhece a influência das redes sociais nas discussões políticas identitárias e o modo como plataformas como o Facebook, Twitter (atual X), Tumblr e Reddit têm o poder de unir pessoas com interesses semelhantes, mas por outro, pode criar câmaras de eco que fragmentam e polarizam as discussões.³¹ É assim que, o futebol, frequentemente entrelaçado com questões referentes à identidade nacional e política, não escapa a esta dualidade. Considerando que as redes sociais desempenham um papel crucial na mobilização política,³² o futebol, com o seu alcance global e relevância cultural, não é imune ao jogo político. Assim, torna-se evidente que o ambiente digital intensifica e, simultaneamente, complica a interação entre futebol, identidade e política. Pode dizer-se, então, que na era digital, o futebol não é apenas um reflexo da sociedade, mas também um catalisador de discursos e identidades, moldados e amplificados através das redes sociais. Isto é visível quando adeptos e fãs das equipas recorrem a plataformas digitais para organizar protestos relacionados, por exemplo, com a gestão controversa do clube ou, simplesmente, para manifestar o seu desagrado com o desempenho competitivo da

³⁰ BOURDIEU. Sport and social class.

³¹ SUNSTEIN. # Republic: divided democracy in the age of social media.

³² TUFEKCI. Twitter and tear gas.

equipa. Se estes espaços digitais acolhem diferentes tipos de debate, pode argumentar-se que as redes sociais criam arenas virtuais em que adeptos, jogadores e até as camadas dirigentes participam ativamente na construção e expressão de identidades individuais e coletivas.

Associadas ao fenómeno das câmaras de eco, estas plataformas, quando utilizadas para a construção e expressão identitária, podem conduzir à fragmentação de debates e a polarizações radicais. Esta dinâmica pode culminar em rivalidades intensificadas ou discussões acirradas que se desviam do genuíno amor pelo desporto e enveredam por trajetórias de discórdia e antagonismo.³³ Em contrapartida, as redes sociais disponibilizam também oportunidades sem precedentes para a expressão de solidariedade e ativismo.³⁴ Não é invulgar testemunhar movimentos altruístas lançados e canalizados a partir destas plataformas digitais. A título de exemplo, o “*Take a knee*”, “*Black Lives Matter*” e outras causas sociais, como a violência doméstica e a luta contra o cancro, têm sido amplamente disseminados e apoiados dentro e fora de campo e através das redes sociais, com jogadores, clubes e adeptos de todo o mundo a unir-se em solidariedade em torno de uma causa comum. É possível afirmar, então, e sem grande controvérsia, que as plataformas digitais encerram em si este potencial social imenso de amplificação de vozes que, de outra forma, poderiam ser alvo de produções de invisibilidade radical.

REDDIT COMO PLATAFORMA DE DISCUSSÃO E COMUNIDADE

Considerando os números oficiais do Reddit e a popularidade entre a população, trabalhos de ciências sociais centrados nesta plataforma são ainda escassos, com investigadores a privilegiarem outras plataformas sociais, como o Facebook e o Twitter (agora X). Em 2019, era o 18.º website mais popular do mundo e, em alguns países como os Estados Unidos chega ao 6.º lugar (um lugar atrás do Facebook) e na Alemanha é o 9.º.³⁵ Dados mais recentes, de acordo com a Similar Web (versão grátis), que permite visualizar gratuitamente dados relativos aos últimos

³³ SUNSTEIN. # *Republic*.

³⁴ RANE; SALEM. Social media, social movements and the diffusion of ideas in the Arab uprisings.

³⁵ AMAYA ET AL. New data sources in social science research.

três meses, no período compreendido entre agosto de 2023 e outubro de 2023, o Reddit ocupava a 17.^o posição no *ranking* global de websites mais visitados do mundo e o 8.^o lugar no *ranking* da Indústria (Redes Sociais e Comunicações online). De realçar ainda que a maior parte do tráfego do Reddit provém do mundo anglo-saxónico, com os Estados Unidos a comporem 46% do tráfego, seguido do Reino Unido com 9,8%, Canadá (6%) e Austrália (5%).

Desde a sua fundação em 2005, o Reddit posicionou-se rapidamente como uma das plataformas mais significativas e influentes no panorama digital. Descrito simplifadamente como um agregador de notícias ou um agregador de conteúdo produzido pelos utilizadores,³⁶ até 2021, a plataforma apresentava o lema "*the front page of the internet*", sublinhando a ideia de que era a principal entrada para tudo aquilo que é relevante online. No entanto, a partir de 2021, com uma renovação da sua imagem e propósito, o Reddit adotou o slogan "*Dive into anything*", procurando refletir uma visão mais expansiva e aberta que realça o potencial de ser possível mergulhar em qualquer tópico de interesse, independentemente de quão generalista ou de nicho possa ser.

De acordo com dados oficiais, o Reddit, em 2024, contava com mais de 57 milhões de utilizadores ativos diariamente, 100 mil comunidades e mais de 13 biliões de publicações e comentários.³⁷ A partir destes números, é seguro afirmar o alcance e o impacto da plataforma. Esta expansão é acentuada pela multiplicidade e especificidade das comunidades, conhecidas como *subreddits*. Qualquer utilizador pode criar qualquer tipo de subreddit a qualquer momento, sem as restrições relativas ao tempo ou atividade demonstrada na plataforma. Deste modo, estas microcomunidades asseguram que, independentemente do tema ou interesse, há um espaço propício no Reddit para discussão e partilha. O Reddit constitui, portanto, uma plataforma diversificada e vantajosa para troca de informações e diálogo.

A título de exemplo vejam-se comunidades como o /r/europe, que congrega conteúdos relacionados com o continente europeu, ou o /r/news e /r/worldnews, dedicados à disseminação de notícias globais. Pode dizer-se que estes espaços são mais generalistas e atraem maiores audiências e são previsíveis em termos de conteúdo e discussão. No entanto,

³⁶ ANDERSON. Ask me anything: what is Reddit?.

³⁷ REDDIT. *About*.

a riqueza do Reddit manifesta-se, muitas vezes, em comunidades de nicho e mais específicas, de que o /r/likeus³⁸ ou o /r/buyitforlife³⁹ são exemplos. Estes exemplos, entre muitos outros, ilustram a diversidade de interesses e discussões presentes no Reddit. Mais do que uma mera plataforma de partilha, o Reddit é um reflexo da sociedade contemporânea, das suas preocupações, interesses e debates, albergando desde as discussões mais generalistas até às mais peculiares. O Reddit é, pois, um microcosmo da sociedade global, proporcionando um espaço onde a pluralidade de vozes e interesses coexiste, por vezes em harmonia e, outras vezes, em discordância.⁴⁰ Considerando que o anonimato é garantido e o registo na plataforma opcional apenas para quem queira publicar e/ou comentar, aliado à possibilidade virtualmente ilimitada de se encontrar todo o tipo de comunidades, o Reddit fornece uma diversidade e dinâmica única no panorama das redes sociais.

Central no Reddit é o sistema de *upvote* e *downvote* que promove uma espécie de democracia participativa, na qual as publicações e comentários mais populares dentro de cada *sub* ganham maior visibilidade e os menos votados são relegados para segundo plano. Por sua vez, a plataforma permite a função de moderador, escolhida pelos criadores de cada *subreddit*. O papel dos moderadores em cada *sub* é crucial para garantir que estas comunidades funcionem de forma eficaz e harmoniosa. Cada *sub* tem o seu próprio conjunto de regras e diretrizes específicas, muitas vezes estabelecidas pelos fundadores da comunidade e refinadas pela sua base de utilizadores ao longo do tempo. Os moderadores são os guardiões destas regras, sendo responsáveis por monitorizar as discussões. Cabe aos moderadores assegurar que o conteúdo publicado e comentado esteja em conformidade com as diretrizes da comunidade e, quando necessário, intervir para remover ou bloquear publicações e utilizadores

³⁸ Este *subreddit* dedica-se a destacar momentos em que animais revelam comportamentos ou emoções que, de alguma forma, remetem para características humanas. através de vídeos, imagens e discussões, os utilizadores do /r/likeus visam demonstrar que os animais, tal como os seres humanos, são capazes de ações, pensamentos e emoções complexas, quebrando, assim, algumas barreiras que tendem a separar a nossa perceção do mundo animal do mundo humano.

³⁹ De forma análoga, mas com um foco completamente diferente, o /r/buyitforlife emerge como uma comunidade voltada para a apreciação de produtos duráveis e de alta qualidade. Neste espaço, os membros partilham e discutem artigos que se destacam pela sua longevidade e robustez. O intuito é valorizar produtos feitos para durar, contrastando com a tendência contemporânea de obsolescência planeada.

⁴⁰ MASSANARI. *Participatory culture, community, and play: learning from Reddit*.

que violem essas regras. Contudo, a posição de moderador nem sempre é isenta de controvérsias. Em algumas ocasiões, decisões tomadas por moderadores têm sido alvo de escrutínio e debate dentro da própria comunidade. Isto é particularmente evidente quando surgem questões relacionadas com a liberdade de expressão, censura e imparcialidade. A natureza descentralizada do Reddit significa que os moderadores têm uma ampla autonomia sobre o modo como gerem os seus *subreddits*, podendo levar a variações significativas na abordagem e no estilo de moderação entre diferentes comunidades. Além das responsabilidades tradicionais, os moderadores também desempenham um papel na gestão de conflitos e na promoção de discussões saudáveis.

Neste sentido, Massanari⁴¹ realça o espírito carnavalesco do Reddit, uma característica que ajuda a entender as interações multifacetadas que a plataforma facilita e incentiva. Inspirada em Bakhtin,⁴² a autora destaca o Reddit como um lugar onde as convenções da vida quotidiana são frequentemente invertidas. Neste espaço digital, a ordem hierárquica é frequentemente desafiada e o conteúdo – que varia de comentários sinceros a referências humorísticas, imagens grotescas e discursos controversos – coexiste num mosaico “caótico”.⁴³ Esta miscelânea de elementos, desde o sublime ao grotesco, faz com que o Reddit inspire, quer atração, quer repulsa. De acordo com esta perspetiva, manifestações ‘carnavalescas’ são atividades permitidas pelos detentores do poder, talvez na expectativa subentendida de que, ao proporcionar um espaço para estas subversões, as estruturas de poder estabelecidas permaneçam incontestadas.⁴⁴ Para Massanari,⁴⁵ no contexto do Reddit, este espírito é possível graças aos posicionamentos dos administradores do site. Ainda que a estrutura de governança do Reddit seja descomplicada ou *hands off*, a moderação é crucial. São os moderadores, voluntários oriundos da própria comunidade, que moldam a tonalidade das discussões em *subreddits* específicos, que agem como um escudo entre os administradores e os variados conteúdos e interações, por mais polémicos que possam ser.⁴⁶

⁴¹ MASSANARI. *Participatory culture, community, and play*.

⁴² BAKHTIN. *Rabelais and his world*.

⁴³ MASSANARI. *Participatory culture, community, and play*, p. 20.

⁴⁴ TANNOCK. *Nostalgia Critique* 1.

⁴⁵ MASSANARI. *Participatory culture, community, and play*.

⁴⁶ MASSANARI. *Participatory culture, community, and play*.

Por último, é importante salientar que, apesar do potencial democrático e participativo da plataforma, que promove oportunidades de discussão aberta e construtiva, o Reddit apresenta igualmente um lado opressivo que permeia toda a organização estrutural da plataforma. Dada a sua estrutura de votação, o anonimato garantido dos seus utilizadores e o regime específico de cada *subreddit*, ditado pelos seus moderadores, as comunidades correm o risco de se tornar câmaras de eco e até de ódio. Exemplos disso são os casos como o /r/Incels, /r/Femcels, /r/TwoXChromosomes e /r/FemaleDatingStrategy, *subreddits* onde a misandria e a misoginia⁴⁷ são aceites, promovidas e recompensadas; o caso do /r/Conservatives, um subreddit dedicado à política norte-americana de direita. Ainda dentro da direita e já banido, o /r/TheDonald constituía uma comunidade de apreciação a Donald Trump. No espectro político oposto, encontra-se, por exemplo, o /r/LateStageCapitalism, de esquerda radical, com raízes e influências marxistas, votado a denunciar e criticar o sistema económico liberal. Em todos estes exemplos, apenas o discurso concordante é permitido, com os moderadores a serem rápidos e incisivos a apagarem comentários, publicações e até a banir utilizadores que demonstrem opiniões contrárias ao foco do *subreddit*.

METODOLOGIA DE ANÁLISE

O corpus

Para responder às perguntas de partida e testar as duas hipóteses enunciadas na introdução, procede-se a uma análise narrativa das 15 publicações e respetivos comentários durante os Jogos Olímpicos de Verão Tóquio 2021 nos *subreddits* mais relevantes para este trabalho, nomeadamente o /r/soccer e /r/olympics. Foi feita uma busca na própria rede online, dentro de cada comunidade, usando duas palavras-chave: no /r/olympics procurou-se por ‘soccer’

⁴⁷ De realçar que o /r/incels e /r/femcels foram eventualmente banidos por violarem regras gerais da plataforma relacionadas com sexismo e discurso de ódio. O /r/twoxchromosomes sobrevive pelo esforço na moderação discursiva, mas vestígios radicais são prevalentes na comunidade. Por sua vez, o /r/femaledatingstrategy escolheu sair, por decisão própria, devido a um grande número de controvérsias relativas ao discurso permitido dentro da comunidade levando até à criação de petições públicas para a sua proibição no Reddit (HAUSER. *Reddit Bans “Incel” Group for Inciting Violence Against Women*; HOLDEN. *In Reddit’s “Female Dating Strategy”*).

e ‘football’ e no /r/soccer procurou-se por ‘olympics’.⁴⁸ Após esta *query*, utilizou-se o filtro *Top* (mais votados) para ordenar as publicações, de acordo com o seu grau de popularidade, e restringiu-se a seleção às publicações no intervalo de tempo específico referente aos Jogos (23 de julho a 8 de agosto de 2021).⁴⁹

Deste modo, foi possível realizar um trabalho comparativo robusto e com representação e validade de dados. A inclusão destes *subreddits* decorre i) da relevância do foco da comunidade para os temas deste trabalho (nomeadamente *subreddits* sobre os Jogos Olímpicos e desporto) e ii) da dimensão do *sub* para revelar dados cientificamente válidos. Veja-se, o /r/soccer é a maior comunidade de desporto do Reddit dedicada ao futebol. À data conta 5,6 milhões de membros e encontra-se no 1% do Reddit como subreddit mais subscrito na posição #85.⁵⁰ Numa breve e simples análise de apenas quatro dias, vemos que os utilizadores do /r/soccer são bastante ativos no subreddit, ao publicar, em média, 245 publicações por dia, em dias de jogo, normalmente ao fim de semana. Pelo contrário, às segundas e terças-feiras, dias que normalmente não existem jogos, a média fica por 62 publicações por dia. No que concerne aos votos, o /r/soccer, devido ao elevado número de utilizadores, contém publicações muito votadas.⁵¹ O /r/olympics conta com 545 mil membros e encontra-se na posição 976 dos subreddit mais vistos, uma diferença significativa do /r/soccer. Ao contrário deste último, o número de publicações é reduzido, com uma média de apenas uma por dia, e a atenção é limitada, já que a maioria recebe entre três e quatro comentários.⁵² Além das publicações, também foram recolhidos os cinco comentários considerados “melhores” pela

⁴⁸ A escolha pela terminologia anglo-saxónica deve-se à hegemonia demográfica de países de língua inglesa na própria plataforma e à escassa expressão da língua portuguesa nestas comunidades específicas. Deste modo foi possível recolher os dados pretendidos para análise, tendo em conta a própria natureza internacional dos jogos olímpicos.

⁴⁹ A ferramenta de procura interna do Reddit não permite pesquisas por intervalos de tempo específicos, pelo que foi efetuada uma verificação manual das datas referentes às publicações mais votadas “desde sempre” nas respetivas comunidades (desde 2008 para o /r/soccer e 2006 para o /r/olympics), para depois restringir a seleção do *corpus* ao intervalo de tempo pretendido.

⁵⁰ Reddit. *About*.

⁵¹ Entre 7 e 14 de novembro, quatro das publicações mais votadas obtiveram, em conjunto, 39 mil upvotes e 1528 comentários. mudando o filtro para “desde sempre”, vê-se que a publicação mais votada é de 2016 com o título “leicester city are premier league champions” e conta com 76 mil votos e 10 mil comentários (M3RIDAH. Leicester City are Premier League Champions).

⁵² Para contextualizar, a publicação mais votada de sempre no /r/olympics é de 2021 e afirma “the usa just overtook china for the first place”, com 25 mil votos e 4,6 mil comentários.

própria plataforma. No total são analisadas 30 publicações (15 do /r/soccer e 15 do /r/olympics) e 131 comentários (57 do /r/olympics e 75 do /r/soccer). A discrepância entre subreddits deve-se ao facto de o /r/olympics apresentar menos comentários no que concerne ao futebol e também, como já foi referido, pela maior popularidade do /r/soccer, que atrai, naturalmente, maior participação dos utilizadores. Todos estes dados foram verificados e recolhidos manualmente através de uma instalação do navegador *Brave*, livre de cookies de rastreamento e utilizado em modo incógnito/privado para evitar qualquer enviesamento ditado pelo próprio algoritmo da plataforma, de acordo com navegações e procuras anteriores.

Análise narrativa

Definido e descrito o *corpus*, será aplicada uma análise narrativa, metodologia de cariz qualitativo que contribuirá para compreender como se estruturam as histórias, quem as produz e com que finalidades, que narrativas são aceites e porquê, quais as rejeitadas ou silenciadas.⁵³ Particularmente, esta análise dará atenção a uma categoria específica da narrativa – a personagem – já que, como se explicitou na introdução, procura-se compreender de que modo são feitas as representações de atletas e países nos subreddits indicados. Investida de propriedades capazes de gerarem a empatia das audiências (através de projeções e identificações), processo que elide, muitas vezes, a dimensão sociopolítica dos acontecimentos, fazendo sobressair facetas mais humanas e individuais das figuras e das histórias que protagonizam, a personagem é uma das categorias centrais da narrativa, que ajuda a explicar o cariz humano e sedutor desse modo de comunicação e representação.⁵⁴

Visto que a narrativa é uma estrutura que assenta na polémica e se alimenta do conflito,⁵⁵ considerando a polarização que caracteriza a comunicação nas redes sociais online⁵⁶

⁵³ ELLIOTT. *Using narrative in social research*.

⁵⁴ PEIXINHO; SANTOS. Construção de um herói em tempo de COVID-19; REIS. *Pessoas de livro; Dicionário de Estudos Narrativos*.

⁵⁵ PHELAN. Narrative theory; Narratives in contest.

⁵⁶ BAIL ET AL. Exposure to opposing views on social media can increase political polarization; KUBIN; VON SIKORSKI. The role of (social) media in political polarization.

e tendo em conta os processos de vedetização de figuras do desporto de alta competição,⁵⁷ compreende-se que o recurso a histórias e a personagens arquetípicos seja dominante. Decorrente da construção de mundos narrativos polarizados, muitas vezes as narrativas que maior impacto e influência têm no espaço público sugerem enquadramentos⁵⁸ e oferecem os *scripts* mais facilmente assimiláveis pelos públicos, identificando e ajudando a construir heróis e vilões. Entre estes arquétipos, um destaca-se pelo seu poder de atração e pela sua profunda e longa tradição cultural – o herói, definido como “a figura central de um relato, implicando-se nele uma valoração positiva da personagem, em termos axiológicos, sociais ou morais”, é, pois, “um protagonista qualificado que se salienta do conjunto das restantes personagens por ações excecionais, muitas vezes, difíceis de entender ou de igualar”.⁵⁹ Em contraponto encontra-se geralmente a figura do vilão que, embora sem chegar a assumir o estatuto de anti-herói, contrasta com o herói e representa o lado mais sombrio dos valores e das histórias. Uma vez que o tópico em estudo são as Olimpíadas – evento que, quando mediado pelos meios tradicionais, pode ser lido à luz da teoria dos *media events* –⁶⁰ importa compreender em que medida a sua presença numa rede social online, como o Reddit, declina ou refuta algumas das propriedades da mediatização, que tem geralmente contornos de cerimonial mediático.⁶¹

A análise seguirá dois momentos: i) num primeiro momento faz-se a descrição material da amostra do *corpus*; ii) num segundo momento aplicam-se quatro categorias de análise (desdobradas em subcategorias), que decorrem do quadro teórico desenvolvido, dialogando com a teoria da personagem e a teoria narrativa. A Tabela 1 identifica estes dois momentos, e discrimina as categorias e as subcategorias de análise mobilizadas.

⁵⁷ ANDREWS; JACKSON. *Sport stars the cultural politics of sporting celebrity*; REIS. *Pessoas de livro*.

⁵⁸ CORREIA. *O admirável mundo das notícias*; DIJK. *La ciencia del texto*.

⁵⁹ REIS. *Dicionário de Estudos Narrativos*, p. 193.

⁶⁰ DAYAN; KATZ. *Media events*.

⁶¹ MESQUITA. *Personagem jornalística: da narratologia à deontologia*.

Análise de superfície	Categorias de Análise narrativa	
Texto	Protagonistas	Individuais
Imagem		Coletivos
Hiperligações		
	Categorização	Nome
	Ação / processos	Mentais
		Materiais
		Verbais
	Temas /Valores	
	Esquema greimasiano	

Tabela 1 - Categorias de Análise. Fonte: Elaboração própria.

Selecionam-se quatro categorias de análise narrativa: os protagonistas – figuras principais dos textos –, a categorização, que decorre do modo como são referidos e descritos os participantes e que se prende com a dimensão semântica do discurso; as ações principais, interpretadas à luz da teoria dos processos sugerida por Halliday;⁶² e os temas/valores, categoria que diz respeito à substância conteudística dos textos e à sua dimensão ideológica. No final analisa-se a narrativa no seu conjunto, à luz da teoria actancial de Greimas.⁶³

ANÁLISE

Relativamente à descrição do *corpus* em análise, os textos em ambos os *subreddits* são, na sua maioria, acompanhados por imagens (fixas e/ou em movimento), e constituem-se como enunciados muito curtos, usando um estilo de titulação. A tabela 2 permite descrever de forma sumária as informações de superfície do *corpus*. O tipo de textos usados nos dois *subreddits* é o mesmo: a maioria (n=24 em 30) são títulos ao estilo jornalístico, sendo que em seis casos são pequenos parágrafos de duas ou três frases. Dos 30 textos, apenas três não

⁶² HALLIDAY. *An introduction to functional grammar*.

⁶³ GREIMAS. *Structural semantics; On meaning: selected writings in semiotic theory*.

contêm imagens: os restantes 27 vêm acompanhados por imagens, sendo a maioria (n=12) importadas de notícias e fotos (n=8). Apenas cinco textos usam vídeos. Relativamente às hiperligações, elas estão presentes em cerca de metade do corpus (n=14 em 30 são hiperligações externas); estas hiperligações remetem maioritariamente para canais de TV ou para outras redes sociais online como o X e o Instagram.

		rOlympics	rSoccer
Textos	Título	12	12
	Parágrafo	3	3
Imagem	Foto	5	3
	Infografia	1	1
	Printscreen	6	6
	Vídeo	1	4
	Sem imagem	2	1
Hiperligações	Canais de TV	2	4
	Sites de jornais	0	2
	Site oficial JO	1	0
	Redes Sociais	2	3

Tabela 2 - Análise de superfície dos textos. Fonte: Elaboração própria.

ANÁLISE NARRATIVA

Protagonistas

No que concerne aos protagonistas, as publicações e comentários privilegiam a construção narrativa de figuras coletivas (n=297) sobre figuras individuais (n=131), nomeadamente as várias seleções olímpicas de futebol feminino, com destaque para os Estados Unidos da América (EUA), Suécia e Canadá (Fig. 1). Por sua vez, entre as figuras individuais realçadas encontram-se Christine Sinclair e Stephanie Labbé (ambas do Canadá), Formiga (Brasil), Chris

Wood (Nova Zelândia), Sam Kerr (Austrália), Megan Rapinoe (EUA) e Marta (Brasil). Neste sentido, verifica-se, desde logo, uma prevalência da construção de protagonistas femininas no contexto olímpico do futebol no Reddit, tanto para o contexto coletivo (Fig. 2) como individual (Fig. 3).

Figuras Coletivas

Seleções olímpicas de futebol



Gráfico: Próprio • Fonte: Próprio • Criado com Datawrapper

Fig. 1 - Figuras Coletivas. Fonte: Elaboração própria.

Figuras Coletivas

Seleções femininas e masculinas

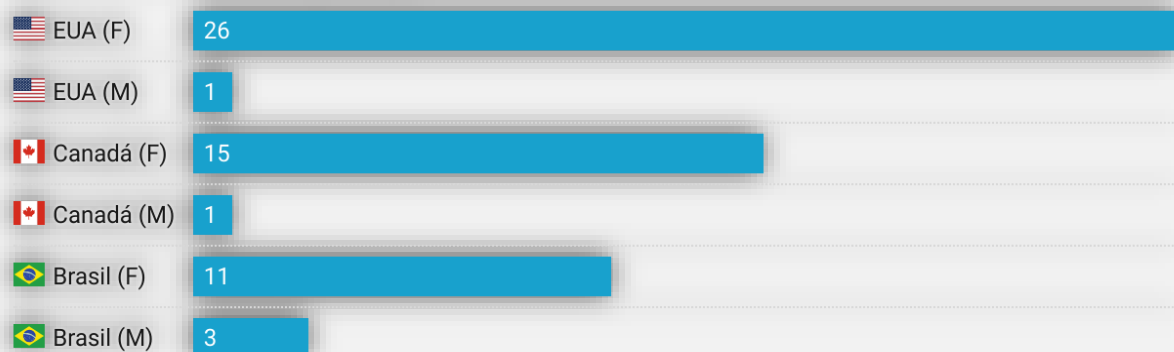


Gráfico: Próprio • Fonte: Próprio • Criado com Datawrapper

Fig. 2 – Figuras Coletivas (seleções olímpicas femininas e masculinas). Fonte: Elaboração própria.

Figuras Individuais

Atletas Olímpicos Tóquio 2020



Gráfico: Próprio • Fonte: Próprio • Criado com Datawrapper

Fig. 3 - Figuras individuais. Fonte: Elaboração própria.

Categorização

De um modo geral, as figuras surgem com o seu nome próprio pelos utilizadores do Reddit. Verificam-se algumas exceções, como no caso de alcunhas das seleções de futebol, tais como os “Kiwis” da Nova Zelândia ou as “Matildas” da equipa feminina de futebol da Austrália. Existe igualmente uma tendência para categorizar figuras individuais, de acordo com o seu legado histórico e desempenho concreto nos Jogos Olímpicos, como é o caso de Formiga e Christine Sinclair, consideradas “lendas” e “campeãs” do jogo, ou Stephanie Labbé, construída como “heroína” e “Labae” (um jogo de palavras que traduz o seu nome para “La bae”, sendo “bae” um diminutivo para “babe”), após desempenhos notáveis contra as seleções olímpicas do Brasil e Suécia.

Verificam-se igualmente algumas caracterizações com carácter menos positivo. Gianni Infantino, presidente da FIFA, por exemplo, surge como “baldie” (careca), fazendo referência à sua calvície. De igual modo, a equipa feminina dos Estados Unidos, quatro vezes campeã mundial e com quatro medalhas olímpicas na sua história, decorrente dos pobres resultados alcançados na jornada olímpica de 2020, é a única seleção com categorização negativa

por parte dos utilizadores, através das metáforas irónicas como “Queens of the world” (Rainhas do mundo), “whiners” (choramingas), antipatriotas e até como velhas ou envelhecidas (categorizações preconceituosas baseadas em idadismo).

Processos

A análise dos tipos de processos utilizados nos textos principais revela uma preferência pela utilização de processos materiais, traduzidos por verbos como ‘win’, ‘attend’, ‘participate’, ‘move on’. Os processos mentais são residuais e não têm expressão, e os processos verbais apenas constam dos textos do r/Soccer (‘quote’, ‘say’, ‘insulte’). Existe também uma utilização de sentidos conotativos e metafóricos. Relativamente aos comentários, em que há o predomínio de um registo emotivo (frases nominais e exclamativas, por exemplo) e metafórico, os processos mentais são predominantes, já que os internautas manifestam a sua alegria ou desaprovação perante os factos.

Temas principais

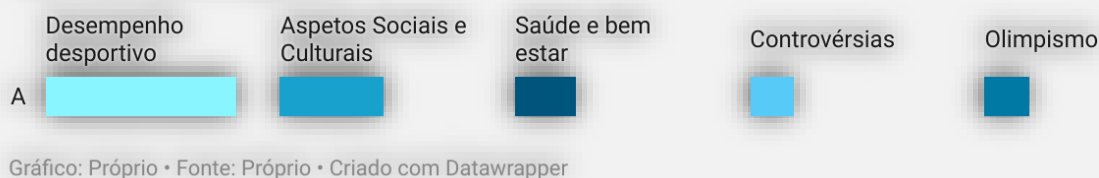


Gráfico 1 – Temas principais. Fonte: Elaboração própria.

Temas principais

Como se pode ver pelo Gráfico 1, em relação aos temas principais, o *corpus* aborda principalmente o desempenho desportivo dentro do campo; aspetos sociais e culturais (tais como o caminho e evolução do futebol feminino e o legado deixado pelas equipas e atletas); assim como preocupação pela saúde e bem-estar dos atletas e adeptos (decorrente do facto de os Jogos Olímpicos de Tóquio se terem dado em pleno contexto pandémico). Existe igualmente

um foco dado às controvérsias associadas às decisões de arbitragem e à organização dos Jogos Olímpicos, considerada inadequada, corrupta e ao serviço de interesses económicos e comerciais. Por outro lado, também se verifica alguma atenção a temas relacionados com o olimpismo e os valores olímpicos de amizade, respeito e solidariedade, como é o caso da doação de Virgil Van Dijk para a equipa surda dos Países Baixos, o gesto da equipa da Nova Zelândia a agradecer a hospitalidade do Japão e o apoio à seleção feminina dos Estados Unidos da América no jogo contra a Austrália (Fig. 4).



Fig. 4 - Estudantes japoneses demonstram o seu apoio aos Estados Unidos. Fonte: <https://www.reddit.com>.

Temas secundários

No que concerne aos temas secundários, surgem narrativas de cultura e identidade, particularmente no contexto de manifestações políticas dentro de campo. Numa publicação mais politizada, que questiona a tendência das equipas se ajoelharem antes dos jogos de futebol (“Take a knee”, no seguimento dos motins e protestos após a morte de George Floyd nos EUA), os utilizadores debatem entre si o que significa representar um país onde injustiças sociais e raciais acontecem e se o ativismo político tem lugar no futebol. Esta discussão levanta questões sobre o papel do ativismo político no futebol e questiona a pertinência e validade de adotar, num palco e contexto internacional, uma prática associada a contextos socioculturais nacionais específicos de injustiças sociais e raciais. Neste sentido, este tema secundário de cultura e iden-

tidade reflete a tensão entre a universalidade de determinados valores e as especificidades nacionais. De igual modo, questões ligadas ao desenvolvimento e sustentabilidade dos jogadores também surgem, nomeadamente com a preocupação com a sua gestão física e descanso, e a sua sustentabilidade futura, assim como referências à mudança de perceção do impacto da idade no futebol (especialmente no futebol feminino).

Valores

Entre os valores explícitos e implícitos identificados no *corpus* é possível fazer uma clara distinção entre valores olímpicos e valores anti-olímpicos. A esmagadora maioria dos valores identificados são, de facto, os olímpicos, com particular destaque para a amizade, excelência pessoal e desportiva (dentro e fora de campo), inspiração e respeito. A título de exemplo vejam-se alguns comentários que jubilam com a conquista de medalha de ouro (“CHRISTINE HAS HER GOLD!! e “I’m so happy for Christine Sinclair!”) ou gestos fora de campo dos atletas (“Such a beautiful & thoughtful gesture” e “Class act on and off the field”).

Valores anti-olímpicos surgem com pouca expressão, sendo o seu número bastante reduzido, decorrentes, sobretudo, da perceção de injustiças relacionadas com questões de arbitragem (“CONCACAF referees strike again” e “Australia and getting robbed in important world soccer matches name a more iconic duo”). Esta atitude manifesta-se, igualmente, em contextos de *schadenfreude*, que é a alegria e satisfação pela infelicidade do outro. Neste caso, quando a equipa feminina dos Estados Unidos sofre derrotas (“So the American wimminz sakkah team got beat! Excellent. Well done to Canada”), ou, de acordo com um utilizador, quando protestam politicamente quando já se encontram numa situação de extremo privilégio social, financeiro e político (“These US players don’t understand how fucking lucky they have it”).

Análise Greimasiana à ação narrativa (actantes)

Eixo do desejo		Eixo do conhecimento		Eixo do poder	
Sujeito	Objeto	Destinador	Destinatário	Adjuvante	Oponente
Equipas e Atletas	Ética e Valores Olímpicos	Ética e Valores Olímpicos	Ética e Valores Olímpicos	Ética e Valores Olímpicos	Idade e desafios físicos
Fãs e Adeptos	Reconhecimento desportivo	Aspetos Financeiros e Regulamentares	Equipas e Atletas	Estratégias e táticas futebolísticas	Situações financeiras
		Saúde Pública	Fãs e Adeptos		Instituições desportivas
					Pandemia
					Barreiras socioculturais e linguísticas
					Anti-olimpismo

Tabela 3 - Ação narrativa greimasiana. Fonte: Elaboração própria.

Como é possível verificar na Tabela 3, a análise aos actantes revela uma ação narrativa em que o olimpismo desempenha um papel transversal e fundamental em toda a narrativa, sendo o principal objeto, destinador, destinatário e adjuvante. Ou seja, o olimpismo surge como o principal objetivo da narrativa, por exemplo, no reconhecimento de excelência desportiva, no respeito, na apreciação e na solidariedade com os atletas e seleções olímpicas; e surge também como o seu principal destinador: por exemplo, refletido na preocupação pela saúde pública do Japão e dos atletas (devido à pandemia de COVID-19 na aldeia olímpica) e na exigência de práticas de *fair play* desportivo quando as instituições falham e se revelam aquém dos altos padrões e valores olímpicos. O olimpismo surge igualmente como destinatário, dado que é frequente o destinador e destinatário serem os mesmos, e também como adjuvante, ou seja, o actante que ajuda o sujeito a atingir e conquistar o objeto. Deste modo, a ação narrativa perpetrada por sujeitos, como as equipas e atletas, dentro e fora do campo,

aliados aos fãs e adeptos, procuram elevar o olimpismo. Quase naturalmente, o anti-olimpismo surge como oponente, especialmente na questão da complacência e preguiça (em direta oposição ao valor de excelência promovido pelos Jogos) e perpetrado pela seleção feminina de futebol dos Estados Unidos da América, que se acostumou a glórias passadas, de acordo com os utilizadores. Outros oponentes em destaque são elementos institucionais desportivos, como as várias federações de futebol, a FIFA e equipas de arbitragem, todos eles construídos como corruptos e contaminados pelo comercialismo e ao serviço dos interesses económicos. Em questões relacionadas mais diretamente com o desporto em si, o principal oponente construído são os desafios físicos relacionados com a idade, que condicionam os atletas e ditam os fins das respetivas carreiras desportivas.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao contrário do que a teoria do herói prevê⁶⁴ e contrariando o individualismo que preside à construção das celebridades mediáticas, a narrativa construída pelo *corpus* em análise privilegia, claramente, as figuras coletivas, em detrimento das individuais. Esta construção é, por sua vez, usualmente categorizada pela nação de cada protagonista, como “Suécia”, “Canadá” ou “Austrália”. Excecionalmente, algumas destas figuras coletivas são construídas com base no respetivo folclore cultural, como, por exemplo, as “Matildas” australianas⁶⁵ e os “Kiwis”⁶⁶ neozelandeses, refletindo, desde já, construções narrativas de respeito e amizade – princípios fundamentais do olimpismo.

Ao nível dos protagonistas individuais, o destaque é dado a ações, proezas e feitos considerados excecionais, alinhando-se com a teoria narrativa da personagem⁶⁷ já citada anteriormente. Um exemplo emblemático é o desempenho da guarda-redes do Canadá, Stephanie Labbé, no desempate por penáltis na final olímpica contra a Suécia. Decisiva para o resultado de um jogo, em que a sua equipa estava a perder contra a Suécia e levando o Canadá ao ouro

⁶⁴ CAMPBELL. *The hero with a thousand faces*; CATHCART. From hero to celebrity; REIS. *Pessoas de livro*; SANDERS; VAN KRIEKEN. Exploring narrative structure and hero enactment in brand stories.

⁶⁵ Da canção australiana “Waltzing Matilda”.

⁶⁶ Do pássaro Quiuí, símbolo nacional da Nova Zelândia.

⁶⁷ CAMPBELL. *The hero with a thousand faces*; REIS. *Pessoas de livro*.

olímpico, Labbé é exaltada pelos utilizadores do Reddit, que a apelidam carinhosamente de "Labae" e de "impressionante". Esta celebração do heroísmo individual também se observa em outras atletas como Christine Sinclair (Canadá) e Formiga (Brasil), que são enaltecidas como "lendas" pelo impacto duradouro e significativo das suas carreiras desportivas. A admiração por Sinclair, por exemplo, manifesta-se ainda antes da conquista da medalha de ouro, com os utilizadores a reconhecerem o seu papel pioneiro no futebol feminino no Canadá: "She's paved the way for girl's/women's soccer here in Canada. She's a legend and she deserves this gold, I hope the team is up for it. Win or lose she should be our flag bearer for the closing ceremonies".



Fig. 5 - Guarda de Honra a Formiga. Fonte: <https://www.reddit.com>.

Também se verifica que o estatuto e a construção heroico-lendários não dependem exclusivamente de vitórias ou de desempenhos espetaculares em campo. Antes, adquirem contornos temporais mais amplos. Esta observação reforça a ideia de que o olimpismo transcende o plano concreto relativo aos resultados desportivos, estendendo-se a um plano holístico mais abrangente. Isto é particularmente evidente no caso de Formiga, atleta brasileira

que, apesar de um modesto desempenho nestes Jogos (o Brasil foi eliminado nos quartos de final pelo Canadá), recebeu uma guarda de honra da equipa adversária — a Índia — no último jogo da sua carreira (Fig. 5).

Deste modo, os elogios dos utilizadores do Reddit reafirmam novamente o olimpismo e enfatizam não só as conquistas desportivas das atletas, mas também o seu papel pioneiro e inspirador no futebol (sobretudo feminino). À semelhança do que acontece com outras figuras individuais, esta homenagem a Formiga ilustra a celebração dos valores olímpicos de determinação, igualdade, amizade e excelência (possível ver pelos elogios dos adeptos da equipa adversária a Formiga): *“When Formiga was born, it was illegal for women to play football in Brazil. what a legend she is. Absolutely an honour for the Indian NT to have her play her final match against us”*.

No que diz respeito às figuras e construções vilanescas, a narrativa apresenta vilões predominantemente atribuídos a entidades institucionais e agentes externos ao “Jogo Bonito”, como a FIFA, o Comité Olímpico Internacional e até equipas de arbitragem, perçecionados pelos internautas como corruptos ou agentes de má-fé, ao serviço de interesses políticos e económicos. Os comentários analisados criticam os bastidores do desporto, em que decisões e ações parecem ser influenciadas por fatores anti-olímpicos, como o comercialismo e interesses político-financeiros. Ainda assim, é interessante notar a resiliência do olimpismo no embate entre nações adversárias. Embora as reações às decisões de arbitragem sejam negativas, a vilanização restringe-se aos agentes externos ao jogo e institucionais, nunca atingindo as equipas adversárias. Este fenómeno reflete um profundo respeito pelo espírito olímpico e seus valores, mesmo face a desafios e adversidades concernentes ao jogo em si.

Assim, a construção narrativa dos utilizadores do Reddit realça a imutabilidade do respeito mútuo entre adversários no campo, enquanto a hostilidade e a vilanização são reservadas para aqueles perçecionados como ameaças maiores à integridade do desporto. A análise revela ainda que, apesar das controvérsias e desafios, o *ethos* olímpico permanece um

elemento central na percepção dos fãs do desporto. Confirma-se, de igual modo, que a narrativa dos utilizadores do Reddit se alinha com a crítica de Hargreaves⁶⁸ sobre a natureza e o impacto das instituições desportivas nos Jogos Olímpicos:

Matildas robbed, might be the worst call in Olympic / football history.

Man, they're really just gonna take out a country with seniors as a quarter of its population so the IOC gets that broadcaster \$\$\$

Australia and getting robbed in important world soccer matches name a more iconic duo.

Contudo, neste cenário, em que adversários raramente são vilanizados, a equipa feminina de futebol dos EUA é exceção, pois é a única seleção construída de forma negativa. Esta percepção deve-se, em grande parte, às posições políticas e ativistas assumidas pelas jogadoras, como o apoio ao movimento *Black Lives Matter*, a luta pela igualdade salarial e evidentes partidarismos. Tais ações são interpretadas como uma politização indesejada do desporto, gerando sentimentos de *schadenfreude* (prazer na adversidade alheia), especialmente quando a equipa enfrenta derrotas ou desafios:

These US players don't understand how fucking lucky they have it, with a democracy, basic rights, free speech, economic freedom and a prosperous, first world country.

I'm a democrat who doesn't understand why you would publicly represent your country yet take a knee. It is very condescending in my personal opinion. To each their own I guess.

Esta reação negativa (apesar de não ser a única ou consensual) reflete um conflito construído entre os ideais olímpicos e a presença e inserção de questões e movimentos sociais e políticos no contexto desportivo. Enquanto os valores olímpicos procuram promover a união, a compreensão mútua e a celebração da diversidade humana, a politização do desporto surge, então, como uma ameaça a estes princípios. Enquanto a construção vilanesca entre equipas adversárias é virtualmente inexistente, evidenciando um respeito pelos valores olímpicos – de respeito, *fair play* e amizade entre equipas –, a vilanização de entidades institucionais e a politização do desporto, como no caso da equipa feminina dos EUA, do Comité Olímpico Internacional e da FIFA, revelam uma tensão entre os ideais olímpicos e as

⁶⁸ HARGREAVES. Olympism and nationalism.

dinâmicas contemporâneas do mundo desportivo. Este campo de batalha assíncrono, onde heróis e vilões se confrontam indiretamente, ilustra a complexidade da narrativa olímpica no contexto moderno.

A equipa feminina de futebol dos EUA surge como um ponto central nesta tensão. As suas ações hiperpolíticas, com consequências concretas dentro do campo, geram reações diversas na comunidade do Reddit. Esta situação reflete a complexidade da construção de heróis e vilões na narrativa olímpica dos Jogos. Ou seja, enquanto a maior parte das equipas e atletas surgem enaltecidos pelo seu talento e conquistas desportivas, o limite do olimpismo joga-se naquilo que é (hiper)político e no ativismo, percecionado como contrário ao olimpismo. Esta complexidade reflete uma evolução nas narrativas desportivas, segundo as quais os atletas são cada vez mais vistos como figuras desportistas multifacetadas, associadas a lógicas de *Relações Públicas*, *marketing* e *branding*, dentro e fora das quatro linhas, para um público dinâmico e em constante evolução.⁶⁹ Como protagonistas, as suas ações, tanto dentro como fora do campo, são consideradas importantes na formação da sua imagem pública. Contudo, esta perceção contrasta com a tendência observada entre os fãs e adeptos presentes no Reddit, que demonstram uma preferência por manter delimitada a fronteira entre a esfera desportiva e as questões sociopolíticas. Este contraste ilustra uma dissonância entre a realidade plural dos atletas modernos e a expectativa dos utilizadores, de que os Jogos Olímpicos se mantenham como um palco *puro* desportivo e apolítico.

Curiosamente, o olimpismo surge tematicamente subordinado a outros temas mais salientes. Apesar de, actancialmente, ser multifuncional (ver actantes), figurando-se como principal objeto, destinador, destinatário e adjuvante, a verdade é que a narrativa construída foca-se essencialmente no desempenho desportivo das equipas e atletas (com outros focos menos importantes, como os aspetos sociais e a saúde pública), sendo este o principal veículo de mobilização dos valores olímpicos e anti-olímpicos manuseados, manifestados e facilitados pelos vários heróis e vilões respetivamente. Isto é visível quando as publicações e comentários se focam, sobretudo, na celebração e dramatização das vitórias e derrotas, ou

⁶⁹ WOODS ET AL. Centering the self, doing the sport, and being the brand: the self-branding of lifestyle athletes on Instagram.

quando o foco principal é o esforço dos atletas, independentemente do resultado do jogo ou das influências externas por parte de agentes vilanescos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa dos *subreddits* analisada, constituída quer pelas publicações, mas sobretudo pelos comentários das comunidades, que incidem sobre os Jogos Olímpicos de Tóquio 2021, privilegia o coletivo em detrimento do individual, reforçando os valores olímpicos, quer por parte dos *redditors* quer por parte dos internautas.

As duas hipóteses de onde se partiu para este estudo foram em parte confirmadas pela discussão dos resultados da análise:

H1: A construção de heróis e vilões nos Jogos Olímpicos e no futebol, conforme refletida nas discussões no Reddit, é significativamente influenciada pela congruência entre os valores olímpicos e a imagem pública dos atletas e equipas, frequentemente enquadrada pelos sucessos e fracassos nacionais, em contextos políticos e culturais específicos. Na verdade, à semelhança do que sucede no universo do jornalismo desportivo, também a mediatização da rede social Reddit opera numa lógica binária de herói/vilão, pondo em confronto seleções, equipas, países. Esta distinção baseia-se, sobretudo, em ideais e valores olímpicos, mais conciliadores do que o que ocorre em competições desportivas de outra natureza. Ao contrário do esperado numa rede social online, o tom predominante é mais positivo do que negativo e os comentários dos internautas distinguem com clareza as conquistas desportivas dos sucessos e contextos políticos de cada nação. Dentro do *corpus* analisado, a exceção diz respeito à seleção feminina norte-americana que suscita comentários e categorizações negativas, em virtude da hiperpolitização da sua performance.

H2: É possível identificar padrões na construção de heróis e vilões, que refletem as dinâmicas socioculturais e políticas subjacentes à perceção pública de figuras públicas (políticos e desportistas). A análise confirmou a existência de uma construção binária no universo das figuras que povoam as narrativas do Reddit. No entanto, a heroicização é preferencial-

mente coletiva e são raros os desportistas individuais que se destacam, o que se explica precisamente pela prevalência de valores e ideais olímpicos contemporâneos. Já a dimensão disruptiva e crítica aponta para agentes externos, institucionais e políticos.

O olimpismo (onde se inclui também o anti-olimpismo identificado) surge como um tema integrado e naturalmente ubíquo na narrativa. Isto sugere que a construção dos heróis e vilões no contexto desportivo dos Jogos Olímpicos, através da lente do Reddit, segue uma lógica construtiva segundo a qual os valores olímpicos surgem organicamente associados às figuras heroicas e vilanescas construídas. Por outras palavras, a narrativa olímpica transcede a exaltação do olimpismo e prefere integrá-lo e manifestá-lo nas (e a partir das) trajetórias e experiências das personagens. Deste modo, a construção narrativa não se esgota isoladamente no olimpismo e oferece um olhar integrado e complexo sobre o que significa, a partir da experiência da personagem, participar de modo ético e moral nos Jogos Olímpicos. Dialogando com as teorias da personagem,⁷⁰ pode dizer-se que os heróis identificados procuram fazer progredir o enredo através do olimpismo, enquanto os vilões, um obstáculo que bloqueia o progresso heroico, se servem do anti-olimpismo. A particularidade, neste caso, desenrola-se a partir da natureza assíncrona deste confronto. Os heróis acabam por *vencer* e atingir os objetivos propostos a partir das lógicas olímpicas, apesar de não derrotarem diretamente os vilões identificados, que continuam a existir diegeticamente na narrativa como uma ameaça persistente. Neste contexto dá-se, portanto, mais uma vitória moral do que material neste universo narrativo.

As limitações inerentes a qualquer análise qualitativa e narrativa, no que diz respeito à representatividade e generalização dos resultados, verificam-se igualmente neste trabalho. Embora seja robusto e representativo das duas comunidades analisadas, é possível alargar a análise tanto no número de subreddits, como no número de publicações e comentários analisados, de modo a obter um retrato mais amplo e fiel das construções narrativas que ocorrem no Reddit. A inclusão de outros elementos que a plataforma disponibiliza, como as “flairs” e a escolha dos avatares de cada utilizador, poderiam provar-se úteis. Por último, um

⁷⁰ HOGAN. Archetypal patterns.

trabalho multiplataforma de natureza comparativa também ajudaria a melhorar a validade e representatividade dos resultados.

Outra limitação encontrada no decorrer da execução do artigo foi a questão de género. Como referido anteriormente, evidenciou-se uma sobre-representação do futebol feminino e atletas femininas nas publicações e, naturalmente, dos comentários. No que diz respeito ao futebol – geralmente associado à tradição masculina e dominado por homens –,⁷¹ este facto não deixa de surpreender (embora possa ser explicado, em parte, pela perceção de que o futebol nos JO é visto como um desporto menos expressivo). Também a natureza da abordagem das publicações e comentários merece menção, com os utilizadores a privilegiarem quase exclusivamente caracterizações excessivamente positivas. Num contexto cultural influenciado por movimentos feministas, como o #metoo, inúmeros estudos dos *media* e comunicação têm-se dedicado a questões de género e aos modos de opressão e violência existentes e perpetuados online contra as mulheres. Assim, os dados apontam para um universo online acolhedor, próspero e otimista para o género feminino. Estudos futuros poderão recorrer a estes resultados para compreender e explicar os fatores e contextos que promovem caracterizações positivas do género feminino, algo que não foi o objetivo deste trabalho.

* * *

REFERÊNCIAS

AMAYA, A.; BACH, R.; KEUSCH, F.; KREUTER, F. New data sources in social science research: things to know before working with Reddit data. **Social Science Computer Review**, 39(5), p. 943-60, 2021.

ANDERSON, B. **Imagined communities**: reflections on the origin and spread of nationalism. Verso. 1991.

ANDERSON, K. E. Ask me anything: what is Reddit?. **Library Hi Tech News**, 32(5), p. 8-11, 2015.

⁷¹ HARRIS. Playing the man's game.

- ANDREWS, D. L.; JACKSON, S. J. **Sport stars the cultural politics of sporting celebrity**. Routledge, 2002.
- ARCHETTI, E. Masculinity and football: the formation of national identity in Argentina. In: GIULIANOTTI, R.; WILLIAMS, J. (Org.). **Games without Frontiers**. Football, Identity and Modernity. Aldershot: Arena, 1994, p. 225-43.
- BAIL, C. A.; ARGYLE, L. P.; BROWN, T. W.; BUMPUS, J. P.; CHEN, H.; FALLIN HUNZAKER, M. B.; LEE, J.; MANN, M.; MERHOUT, F.; VOLFOVSKY, A. Exposure to opposing views on social media can increase political polarization. **Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America**, 115(37), p. 9216-21, 2018.
- BAKHTIN, M. M. **Rabelais and his world**. Indiana University Press, 1984.
- BOURDIEU, P. Sport and social class. **Social Science Information**, 17(6), p. 819-40, 1978.
- BOYKOFF, J. **Power games: a political history of the Olympics**. Verso Books, 2016.
- CAMPBELL, J. **The hero with a thousand faces**. Princeton, 2004.
- CARDOSO, G.; XAVIER, D.; CARDOSO, T. Futebol, identidade e media na sociedade em rede. **Observatorio (OBS*)**, 1(1), p. 119-43, 2007.
- CASTRO-RAMOS, E. Loyalties, commodity and fandom: Real Madrid, Barca and Athletic fans versus “La Furia Roja” during the World Cup. **Sport in Society**, 11(6), p. 696-710, 2008.
- CATHCART, R. S. From hero to celebrity: the media connection. In: DRUCKER, S. J.; CATHCART, R. S. (Org.). **American heroes in a media age**. Hampton Press, 1994, p. 36-46.
- COELHO, J. N. **Portugal: a equipa de todos nós - nacionalismo, futebol e media**. Edições Afrontamento, 2001.
- CORREIA, J. C. **O admirável mundo das notícias: teorias e métodos**. LabCom Books, 2011.
- COULDRY, N.; HEPP, A.; KROTZ, F. **Media events in a global age**. Taylor & Francis Group, 2009.
- DAYAN, D.; KATZ, E. **Media events: the live broadcasting of history**. Harvard University Press, 1994.
- DE COUBERTIN, P. Olympism. **Comité International Olympique**, 2000.
- DIJK, T. A. van. **La ciencia del texto** (5.a ed.). Paidós, 1983.
- ELLIOTT, J. **Using narrative in social research: qualitative and quantitative approaches**. Sage Publications, 2005.
- GARCÍA, C. Nationalism, identity, and fan relationship building in Barcelona Football Club. **International Journal of Sport Communication**, 5(1), p. 1-15, 2016.
- GIULIANOTTI, R. **Football: a sociology of the global game**. Polity, 1999.
- GOIG, R. L. Identity, nation-state and football in Spain: the evolution of nationalist feelings in Spanish Football. **Soccer & Society**, 9(1), p. 56-63, 2008.

- GREIMAS, A. J. **Structural semantics**: an attempt at a method. University of Nebraska Press, 1984.
- GREIMAS, A. J. **On meaning**: selected writings in semiotic theory. University of Minnesota Press, 1987.
- HALLIDAY, M. **An introduction to functional grammar** (3rd ed.). Hodder Arnold, 2004.
- HARGREAVES, J. Olympism and nationalism: some preliminary consideration. **International Review for the Sociology of Sport**, 27(2), p. 119-35, 1992.
- HARRIS, J. Playing the man's game: sites of resistance and incorporation in women's football. **World Leisure Journal**, 43(4), p. 22-9, 2001.
- HAUSER, C. Reddit Bans "Incel" Group for Inciting Violence Against Women. **New York Times**, 9 november 2017.
- HOGAN, P. C. Archetypal patterns. In HERMAN, D.; JAHN, M.; RYAN, M. L. (Org.). **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. Routledge, 2010, p. 26-7.
- HOLDEN, M. In Reddit's "Female Dating Strategy", women level up and make men the prey. **Mel Magazine**, 2024.
- INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. **Olympic values**, 2023.
- INTERNATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE. **What are the Paralympic values?**, 2014.
- KING, A. Football fandom and post-national identity in the new Europe. **British Journal of Sociology**, 51(3), p. 419-42, 2000.
- KUBIN, E.; von SIKORSKI, C. (2021). The role of (social) media in political polarization: A systematic review. **Annals of the International Communication Association**, 45(3), p. 188-206, 2021.
- LENSKYJ, H. (2002). **The best Olympics ever?** State University of New York Press.
- M3RIDAH. Leicester City are Premier League Champions. **Reddit**. 2016.
- MACALOON, J. **Rite, drama, festival, spectacle**: rehearsals toward a theory of cultural performance. Institute for the Study of Human Issues, 1984.
- MACALOON, J. **Olympic Games and the theory of spectacle in modern societies** (1st Ed.). Routledge, 2010.
- MASSANARI, A. L. **Participatory culture, community, and play**: learning from Reddit. Peter Lang, 2015.
- MATHESON, V. A. European football (soccer). In: FIZEL, J. (Org.). **Handbook of sports economics research**. Routledge, 2017, p. 118-35.
- MESQUITA, M. **Personagem jornalística**: da narratologia à deontologia. In: o quarto equívoco. Minerva, 2003, p. 123-41.
- MOORE, K. Football and the Olympics and Paralympics. **Sport in Society**, 17(5), 640-55, 2014.

- OLIVEIRA, J. R.; CAPRARO, A. M. Independência catalã, identidade e globalização no Fútbol Club Barcelona. **Motrivivência**, 32(61), 2020.
- PEIXINHO, A. T.; SANTOS, C. Construção de um herói em tempo de COVID-19. **Comunicação Pública**, 18(35), 2023.
- PHELAN, J. Narrative theory: 1966-2006: a narrative. In R. Scholes, J. Phelan, & R. Kellog (Org.). **The Nature of Narrative**. Oxford University Press, 2006, p. 283-336.
- PHELAN, J. Narratives in contest; or, another twist in the narrative turn. **PMLA**, 123(1), 166-75, 2008.
- RANE, H.; SALEM, S. Social media, social movements and the diffusion of ideas in the Arab uprisings. **Journal of International Communication**, 18(1), p. 97-111, 2012.
- REDDIT. **About**, 2023. Disponível em <https://www.redditinc.com/>
- REIS, C. **Pessoas de livro**. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2015.
- REIS, C. **Dicionário de Estudos Narrativos**. Almedina, 2018.
- SANDERS, J., & VAN KRIEKEN, K. (2018). Exploring narrative structure and hero enactment in brand stories. **Frontiers in Psychology**, 9, 2018.
- SHOBE, H. Place, identity and football: catalonia, catalanisme and football club Barcelona, 1899-1975. **National Identities**, 10(3), p. 329-43, 2008.
- SONNEVEND, J. More hope!. In: FOX, A. (Org.). **Global perspectives on media events in contemporary society**. IGI Global, p. 132-40, 2016.
- SUNSTEIN, C. **# Republic**: divided democracy in the age of social media. Princeton University Press, 2018.
- TANNOCK, S. Nostalgia Critique 1. **Cultural Studies**, 9(3), p. 453-64, 1995.
- TUFEKCI, Z. **Twitter and tear gas**: the power and fragility of networked protest. Yale University Press, 2017.
- WOODS, J.; HARTWELL, M.; OLDHAM, L.; HOUSE-NIAMKE, S. Centering the self, doing the sport, and being the brand: the self-branding of lifestyle athletes on Instagram. **International Journal of Sport Communication**, 16(2), p. 159-67, 2023.

* * *

Recebido em: 31 jul. 2025.
Aprovado em: 19 ago. 2025.