

Departamento de Sociologia

A relação dos jogadores de futebol do Concelho de Loures com a  
Internet e Software Social

**Paulo Jorge Fernandes de Almeida**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de

Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Doutor Gustavo Cardoso, Professor Auxiliar com Agregação  
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Co-orientadora:

Doutora Inês Pereira, Investigadora  
CIES - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro 2011



Departamento de Sociologia

A relação dos jogadores de futebol do Concelho de Loures com a  
Internet e Software Social

**Paulo Jorge Fernandes de Almeida**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de  
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Doutor Gustavo Cardoso, Professor Auxiliar com Agregação  
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Co-orientadora:

Doutora Inês Pereira, Investigadora  
CIES - Instituto Universitário de Lisboa

Setembro 2011

## **Agradecimentos**

Chegada a hora de apresentar os resultados do estudo desta dissertação, não posso deixar passar a oportunidade para eternizar neste documento os meus sinceros agradecimentos a todos aqueles que estiveram ao meu lado nesta caminhada académica.

Um agradecimento especial ao Professor Doutor Gustavo Cardoso e à Professora Doutora Inês Pereira pela orientação e co-orientação nesta dissertação, pelo interesse demonstrado, pelos conselhos e rigor científico das apreciações globais ao trabalho que fui apresentando.

Gostava de expressar um agradecimento especial à Sónia Silva, companheira de vida que está sempre comigo nos bons e maus momentos, pela solidariedade, companheirismo e palavras de conforto e entusiasmo quando tudo parecia estar a desmoronar.

Agradeço também aos meus amigos João Rodrigues, pela companhia nesta aventura e partilha de momentos, Carlos Alves e Ana Elisa Sousa por serem especiais e por terem sempre uma palavra de incentivo, apoio e muitas vezes de auxílio. E a todos os outros amigos, cuja enumeração levaria à escrita de outra dissertação, um muito obrigado por tudo.

Agradeço ainda ao meu irmão, pais, sogros e restantes familiares por compreenderem os dias que perdemos de confraternização.

Finalmente, e como não podia deixar de ser, a todos os companheiros e amigos do Facebook que ao longo do tempo foram comentando as minhas publicações com palavras de amizade e incentivo.

## Resumo

A presente investigação tem o propósito de estudar a relação dos jogadores de futebol federados, não profissionais, do Concelho de Loures com a Internet e software social e compreender o papel e relevância do software social no relacionamento entre companheiros de equipa.

O enquadramento apresentado tem como intuito criar balizas teóricas respeitantes ao estudo realizado. Nesse sentido, relacionam-se temas como as Novas Tecnologias, Internet, Comunicação, Rede, Software Social, Redes Sociais e Análise de Redes Sociais e são feitas referências a estudos realizados sobre estas matérias, por outros autores, que são a posteriori relacionadas com os resultados obtidos no presente estudo.

No decorrer da investigação foram obtidas 50 respostas aos inquéritos, realizados a 92 jogadores, e foi efectuada uma análise da rede de relacionamentos on-line e off-line a 3 equipas de futebol. O resultado obtido a partir das análises leva-nos a concluir que a maioria dos jogadores tem uma relação de proximidade, madura e regular com a internet e software social. Em termos de implicações na sua vida pessoal, conclui-se que o software social e internet são potenciadores da comunicação e interacção entre pessoas e auxiliam a manutenção e reforço das suas redes sociais. Não existindo, para os inquiridos, factores negativos que impliquem fortemente com as suas vidas pessoais. No que diz respeito à relação dos jogadores, os resultados da análise das redes indicam um maior relacionamento on-line através de software social entre colegas de equipas de maior dimensão e uma relação similar on-line e off-line em equipas pequenas. Contudo esta análise necessita de uma maior profundidade e da observação de pelo menos mais uma equipa de pequena dimensão para se obter resultados comparáveis.

**Palavras-chave:** Internet; Software Social; Redes Sociais; Jogadores de Futebol; Relação; Apropriação; Comunicação; Utilização; Interacção.

## **Abstract**

The present investigation has the purpose to study the relationship of non-professional federated football players, from county of Loures, with the Internet and social software and understand the role and relevance of social software in the relationship between team mates.

The presented framework was developed in order to create goals with regard to the theoretical study. In which relate issues such as New Technologies, Internet, Communication, Networking, Social Software, Social Networks and Social Network Analysis and make references to studies on these subjects, made by other authors, which are related to the results obtained in this study.

In the course of the investigation were obtained 50 responses to surveys, carried out with 92 players, and was made a social network analyses of online and offline relations to 3 football teams. The results obtained from the analysis leads us to conclude that most players have a mature, regular and close relationship with the Internet and social software. In terms of implications on their personal life, it is concluded that social software and internet are enhancers of communication and interaction between people and help maintain and strengthen their social networks. The players show no negative factors involving strongly with their personal lives. Regarding the relationship between players, the analysis results indicate a greater network of relationships through online social software peer larger teams and a similar relationship online and offline in small teams, but this analysis requires a greater depth and observation of at least one small team to achieve comparable results.

**Keywords:** Internet, Social Software, Social Networking, Football Players, Relationship, Appropriation, Communication, Utilization, Interaction.

## Índice

Introdução.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1.1 Novas Tecnologias.....	3
1.1.1 - Apropriação das novas tecnologias .....	3
1.1.2 - Um novo meio .....	4
1.2 - Internet .....	5
1.2.1 - O que é a Internet .....	5
1.2.2 - O surgimento da Internet.....	6
1.2.3 - Internet como rede global de partilha de informação.....	7
1.2.4 - Dimensão da Internet.....	8
1.3 - Comunicação e Internet .....	9
1.3.1 - Comunicação.....	9
1.3.2 - A comunicação na Internet .....	10
1.3.3- Internet como Meio de comunicação.....	11
1.3.4 - Internet como meio de comunicação de Massas .....	12
1.3.5 - Internet e Socialização .....	12
1.3.6 - O Individuo e a Internet .....	13
1.3.7 - Alterações nos modelos de sociabilidade.....	13
1.3.7.1 - Um retorno tecnológico ao passado ou a continuação da socialização?.....	14
1.4 - Rede .....	15
1.4.1 - Sociedade em Rede.....	15
1.4.2 - Sociedade em rede e transformação da sociabilidade .....	16
1.5 - Software Social .....	17
1.5.1 - O termo Software Social.....	17
1.5.2 - O Software Social do momento .....	18
1.5.2.1 –Redes Sociais.....	18
1.5.2.1.1 - Comunidades .....	18
1.5.2.1.2 - Comunidade Virtual .....	19
1.5.2.1.3 - Redes Sociais .....	20
1.5.3 - Redes Sociais na Internet .....	21
1.5.3.1 - Atracção na rede .....	22
1.5.4 - Análise de Redes em Ciências Sociais .....	23
1.5.4.1 - A análise estrutural.....	23
1.6 - Estudos sobre Internet .....	24
1.6.1 - Estudos sobre utilização da Internet .....	25

1.6.2 - Estudos sobre implicações da utilização da internet e sociabilização .....	26
CAPÍTULO 2.....	29
2.1 - Metodologia .....	29
2.1.1 - Definição de Objectivos .....	29
2.1.2 - Questões de Investigação .....	29
2.1.3 - População e Amostra .....	29
2.1.4 - Opções metodológicas .....	30
2.1.5 - Desenho do questionário ou inquérito .....	30
2.1.6 - Período de análise e Recolha de dados .....	31
2.1.7 - Limitações .....	31
2.2 - Análise de resultados .....	32
2.2.1 - Taxa de resposta .....	32
2.2.2 - Caracterização da amostra.....	32
2.2.3 - Relação com a Internet .....	33
2.2.4 – Influência do estado civil na relação com a internet .....	36
2.2.4 - Relação com Software Social .....	38
2.2.5 - Relação com as páginas de redes sociais e páginas e/ou programas de conversão on-line .....	41
2.2.6 - Relações de amizade on-line.....	43
2.2.7 - Relação através de software social com colegas de equipa.....	45
2.2.8 – Implicações da privacidade na internet.....	45
2.3 - Análise Estrutural.....	48
2.3.1 - Nós .....	48
2.3.2 - Laços e Indicadores.....	48
2.3.3 - Fronteiras .....	48
2.3.4 - As redes .....	49
2.3.5 - Apresentação dos resultados .....	49
2.3.5.1 - Análise das redes do Grupo Desportivo de Loures .....	50
2.3.5.2 - Análise das redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense .....	53
2.3.5.3 - Análise das redes do Atlético Clube Tojal.....	56
Conclusão.....	61
Bibliografia.....	71
Anexos .....	I
Anexo 1.1 – Inquérito Geral.....	I
Anexo 1.2 – Tabelas de contactos Grupo Sportivo de Loures .....	VII
Anexo 1.3 – Tabelas de contactos Grupo Cultural e Recreativo Murteirense .....	IX
Anexo 1.4 – Tabelas de contactos Atlético Clube do Tojal .....	XI

Anexo 1.5 – Tabelas de contactos Clube de Futebol d Santa Iria.....	XIII
Anexo 2 – Tabelas de Frequências.....	XV
Anexo 3 – Resultados da Análise de rede.....	XXII
Anexos 3.1 – Resultados da rede do Grupo Sportivo de Loures .....	XXII
Anexo 3.1.1 – Grafos das redes On-line e Off-line.....	XXII
Anexo 3.1.2 – Reachability On-line e Off-line .....	XXIII
Anexo 3.1.3 – Density On-line e Off-line.....	XXIII
Anexo 3.1.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line .....	XXIV
Anexo 3.1.5 – Closeness On-line e Off-line .....	XXIV
Anexo 3.1.6 – Degree On-line e Off-line.....	XXV
Anexo 3.1.7 – Cliques On-line e Off-line.....	XXVI
Anexos 3.2 – Resultados da rede do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense .....	XXVII
Anexo 3.2.1 – Grafos das redes On-line e Off-line.....	XXVII
Anexo 3.2.2 – Reachability On-line e Off-line .....	XXVIII
Anexo 3.2.3 – Density On-line e Off-line.....	XXVIII
Anexo 3.2.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line .....	XXIX
Anexo 3.2.5 – Closeness On-line e Off-line .....	XXIX
Anexo 3.2.6 – Degree On-line e Off-line.....	XXX
Anexo 3.2.7 – Cliques On-line e Off-line.....	XXXI
Anexos 3.3 – Resultados da rede do Atlético Clube Tojal.....	XXXII
Anexo 3.3.1 – Grafos das redes On-line e Off-line.....	XXXII
Anexo 3.3.2 – Reachability On-line e Off-line .....	XXXIII
Anexo 3.3.3 – Density On-line e Off-line.....	XXXIII
Anexo 3.3.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line .....	XXXIV
Anexo 3.3.5 – Closeness On-line e Off-line .....	XXXIV
Anexo 3.3.6 – Degree On-line e Off-line.....	XXXV
Anexo 3.3.7 – Cliques On-line e Off-line.....	XXXVI

## Índice de figuras

Figura 2.1 – Taxa de resposta .....	32
Figura 2.2 – Clube a que pertence .....	32
Figura 2.3 – Faixa etária.....	32
Figura 2.4 – Estado Civil.....	33
Figura 2.5 – Habilitações Académicas.....	33
Figura 2.6 – Actividade profissional extra-futebol .....	33
Figura 2.7 – Acesso à Internet .....	33



Figura 2.8 – Tempo de acesso à internet.....	33
Figura 2.9 – Frequência de utilização.....	34
Figura 2.10 – Tempos médios de acesso durante a semana e ao fim-de-semana.....	34
Figura 2.11 – Multitasking.....	34
Figura 2.12 – Actividades do Multitasking.....	35
Figura 2.13 – Tipo de ligação à Internet .....	35
Figura 2.14 – Locais onde acede à Internet.....	36
Figura 2.15 – Posse de equipamentos e o acesso à internet através dos mesmos.....	36
Figura 2.16 – Há quanto tempo é utilizador de internet por estado civil (%).....	37
Figura 2.17 – Frequência de utilização da internet por estado civil (%).....	37
Figura 2.18 – Horas de navegação de segunda a sexta por estado civil (%).....	37
Figura 2.19 – Horas de navegação ao fim-de-semana por estado civil (%).....	38
Figura 2.20 – Sabe o que é o Software Social? .....	38
Figura 2.21 – É um produtor de conteúdos através de software social?.....	39
Figura 2.22 – Adesão a programa ou página de software social nos últimos 6 meses. ....	39
Figura 2.23 – Até que ponto acha que a utilização de software social permite: .....	40
Figura 2.24 – Tem perfil em alguma página de rede social.....	41
Figura 2.25 – Utiliza programas de software social para conversar com amigos on-line .....	42
Figura 2.26 – Utiliza páginas e/ou programas de conversação.....	42
Figura 2.27 – Já fez algum amigo na Internet através do software social? .....	43
Figura 2.28 – Essas amizades on-line confirmaram-se fora da internet?.....	43
Figura 2.29 – Já reencontrou algum amigo on-line?.....	43
Figura 2.30 – Contacta on-line com os amigos que reencontrou?.....	43
Figura 2.31 – Voltou a contactar com eles off-line?.....	44
Figura 2.32 – Já apagou um contacto da sua vida on-line? .....	44
Figura 2.33 – Qual ou quais as razões para o abandono de contacto. ....	44
Figura 2.34 – Tem contacto on-line com os seus colegas de equipa?.....	45
Figura 2.35 – Principal actividade on-line com colegas de equipa .....	45
Figura 2.36 – Acha que a Internet preserva a sua privacidade?.....	45
Figura 2.37 – A Internet preserva a sua privacidade por clube (em %)......	46
Figura 2.38 – A Internet preserva a sua privacidade por classe etária (em %)......	46
Figura 2.39 – A Internet preserva a sua privacidade por habilitação (em %) .....	46
Figura 2.40 – A Internet preserva a sua privacidade por estado civil (em %).....	47
Figura 2.41 – A Internet preserva a sua privacidade por perfil na rede social (em %) .....	47
Figura 2.42 – A Internet preserva a sua privacidade por conversação on-line (em %).....	47
Figura 2.43 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Grupo Desportivo de Loures .....	50
Figura 2.44 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Grupo Desportivo de Loures .....	50

Figura 2.45 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense.....	53
Figura 2.46 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense.....	53
Figura 2.47 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Atlético Clube do Tojal .....	57
Figura 2.48 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Atlético Clube do Tojal .....	57

## Índice de Tabelas

Tabela 2.1 – Razões que levam os jogadores a navegar na Internet.....	35
Tabela 2.2 – Quais as actividades que mais executa através do software social? .....	39
Tabela 2.3 – Até que ponto acha que a utilização de software social permite: .....	39
Tabela 2.4 – Actividades realizadas na página de rede social .....	41
Tabela 2.5 – Densidade das redes do Grupo Desportivo de Loures (Density).....	51
Tabela 2.6 – Distância Geodésica das redes do Grupo Desportivo de Loures (Geodesic Distance).....	51
Tabela 2.7 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Grupo Desportivo de Loures (Geodesic Distance) .....	52
Tabela 2.8 – Proximidade nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Closeness).....	52
Tabela 2.9– Centralidade de Grau nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Closeness) .....	53
Tabela 2.10 – Densidade das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Density) .....	54
Tabela 2.11 – Distância Geodésica das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Geodesic Distance) .....	55
Tabela 2.12 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Geodesic Distance) .....	55
Tabela 2.13– Proximidade nas redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Closeness) ...	55
Tabela 2.14– Centralidade de Grau nas redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Closeness).....	56
Tabela 2.15 – Densidade das redes do Atlético Clube do Tojal (Density) .....	58
Tabela 2.16 – Distância Geodésica das redes do Atlético Clube do Tojal (Geodesic Distance) .....	58
Tabela 2.17 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Atlético Clube do Tojal (Geodesic Distance) .....	58
Tabela 2.18– Proximidade nas redes do Atlético Clube do Tojal (Closeness) .....	59
Tabela 2.19– Centralidade de Grau nas redes do Atlético Clube do Tojal (Closeness).....	59

## **Introdução**

O homem, como ser social, tem a necessidade de conviver e partilhar informação, assim como, conhecimento com outros.

Ao longo do tempo a sociedade foi assistindo à criação de grupos de pessoas que se juntaram em redes por objectivos ou gostos comuns. No entanto, as dificuldades que se apresentavam no passado relativamente à passagem de informação e de comunicação levavam a que estes apenas se ligassem nas suas comunidades ou em locais geograficamente mais acessíveis. O surgimento das novas tecnologias de informação e comunicação permitiu outras formas de comunicar e proporcionou o crescimento de novas redes de amizade e partilha. A comunicação deixou de estar sujeita ao espaço físico e presencial.

Hoje, é de conhecimento comum que podemos comunicar com a mesma facilidade de um para um como de um para muitos, graças às possibilidades disponibilizadas pelos novos instrumentos tecnológicos de comunicação mediada por computador.

No presente podemos assistir ao surgimento, quase diário, de novas formas ou instrumentos de software social que nos permitem pertencer ou participar em grupos, onde as nossas relações sociais passam a fazer-se na rede através de um computador, telemóvel ou outro instrumento que permita a comunicação ao “mundo da Internet”. No fundo, estamos a viver numa nova forma de sociedade, a “Sociedade em Rede”, mudamos os nossos paradigmas de comunicação, quebrámos as barreiras do tempo e do espaço e podemos estar em contacto quase permanente com tudo aquilo que se passa na nossa rede de amizades ou, mesmo, no mundo.

Ao pensar nestas novas possibilidades e potencialidades de comunicação, partilha e interacção surgiu a ideia de verificar a relação dos jovens desportistas que praticam futebol amador federado com a internet e software social, assim como, perceber o papel e relevância do software social no relacionamento entre colegas da mesma equipa.

Embora fosse interessante estudar atletas de alta competição, a realidade é que escolha deste público-alvo não foi ingénua, pois tendo em conta as características destes grupos (atletas que mantêm fortes relações de amizade e um espírito de grupo bastante intenso, ultrapassando muitas vezes as barreiras do desporto e concretizando-se na vida extra-futebol) o estudo destes jogadores poderá ter mais impacto e lavar a conclusões mais interessantes, uma vez que estes para além de terem o desporto como fonte de rendimento, acabam também por ter outro trabalho e/ou emprego que lhes retira muito do tempo que normalmente é disponibilizado para a interacção presencial e que poderá ser canalizado para uma maior interacção on-line.

Tendo em conta que a realização de um estudo a nível nacional, ou geograficamente não definido, seria dificilmente concretizado, optamos por realizar um estudo localizado em apenas um Concelho. A escolha, por razões de proximidade, número de habitantes, número de equipas de futebol e jogadores, recaiu sobre concelho de Loures como campo de trabalho para a presente dissertação.

Tendo em conta o exposto, o objectivo desta dissertação passará por tentar perceber quais os hábitos de consumo de internet e software social dos jogadores de futebol do Concelho de Loures, assim como, a implicação destes na sua vida diária.

Para isso será realizado um inquérito a um conjunto de equipas, de diferentes freguesias, de onde serão retirados dados sobre a utilização da internet e software social por parte do público-alvo e, ainda, através da análise estrutural de redes perceber se para além das relações normais de futebol, existe um outro tipo de relações entre os atletas. Isto é, se as ligações criadas no mundo do futebol se completam na vida quotidiana de cada um de forma presencial e/ou on-line. Se sim, verificar se estas são mediadas e potenciadas pela utilização de software social, ou se por sua vez apenas se dão presencialmente fora da plataforma Internet.

## **CAPÍTULO I**

### **1.1 Novas Tecnologias**

“Muitos de nós vemos a nossa vida transformada pela tecnologia. E muitos de nós também nos apaixonamos pelo potencial transformativo da tecnologia, que nos levou a desenvolver a tecnologia e a tornarmo-nos advogados das práticas tecnológicas”

Danah Boyd, (2009: 1)

As palavras de Danah são certamente sentidas pela maioria de nós, adeptos das novas tecnologias e das suas inúmeras funcionalidades e vantagens. No entanto, o surgimento de uma nova tecnologia conduz sempre a uma espécie de histeria social em torno das suas desvantagens e perigos. Segundo Waller, “cada nova tecnologia tem sido acompanhada por um pânico moral sobre os seus potenciais efeitos sociais, e em particular os efeitos na família” (Waller, 2000: 2), aconteceu com a televisão, onde as discussões, em volta deste meio, levavam quase sempre a uma preocupação sobre os efeitos que este teria na vida das famílias, principalmente no efeito substitutivo das relações humanas pela prática de assistir à televisão. É uma realidade que este meio trouxe alterações, mas também é verdade que nos habituámos e nos apropriámos desta tecnologia de uma forma tão simples que hoje é impensável não ter pelo menos um televisor em casa, sem que este substitua as nossas relações humanas.

O surgimento de novas tecnologias de comunicação veio alterar a nossa forma de estar em sociedade, veio alterar os nossos processos de comunicação mas não podemos pensar que são as novas tecnologias que alteram os nossos padrões sociais, nem que a tecnologia surge como a mãe de todos os males sociais, pois segundo Castells, “a sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias” (Castells, 2005: 17).

#### **1.1.1 - Apropriação das novas tecnologias**

A frase de Castells, no final do ponto anterior, leva-nos a pensar na forma como nos apropriamos da tecnologia e, neste sentido, importa referir o Professor Roger Silverstone. Segundo este autor, as novas tecnologias vieram trazer alterações na vida social, sendo uma das principais: a alteração do papel do produtor e do consumidor, já que no passado “o produto era activo e o consumidor passivo, isso já não é o facto” (Silverstone, 2005).

Silverstone afirma que, no presente, assistimos a uma mudança e transformação na forma como os consumidores se apropriam das novas tecnologias e que isto se deve, em parte, às novas tecnologias de comunicação e à sua capacidade de estarem associadas e integradas na construção social da vida diária dos utilizadores (Silverstone, 2005), ou seja, as novas tecnologias estão tão presentes na nossa vida que não conseguimos estar longe

delas. Como grande exemplo desta afirmação temos o telemóvel, cada vez mais equipado com “gadgets” e funcionalidades que nos permitem ter no bolso um verdadeiro potenciador de comunicação e redutor da nossa necessidade de comunicabilidade, já que estamos sempre contactáveis.

Neste sentido, surge o conceito de domesticação, ou seja, “a capacidade dos indivíduos e em última instância da totalidade da sociedade, de domesticar os animais selvagens da nova tecnologia, o não familiar e o ameaçador, e fazendo isto moldar estas novas tecnologias aos valores e hábitos das suas vidas diárias” (Silverstone, 2005). Esta domesticação não é recente, aconteceu com todas as “novas” tecnologias do passado, no entanto, “enquanto o mundo se torna cada vez mais sofisticado na sua forma de utilização das crescentes tecnologias digitais, a velocidade e pormenor deste processo aumenta” (Silverstone, 2005), e nós ficamos cada vez mais ligados e rendidos às novas tecnologias.

A apropriação, para Silverstone, é um processo que implica a existência de alguns factores chave como a mobilidade, o custo de acesso e a possibilidade de criação de redes (Silverstone, 2005). A estes factores estão associadas mais-valias que são apreciadas pelos indivíduos, a saber: Aparelhos mais pequenos, com novas e enormes potencialidades, a convergência de serviços, preços mais baixos e a sua distribuição em quase todas as grandes superfícies, muitas vezes associada a promoções e oportunidades, e, claro, aquilo que sociologicamente acaba por ser mais interessante, estes permitem estar conectados a outras pessoas quase em qualquer lugar (Televisões e consolas de jogos com acesso à internet, telemóveis, tablets, etc.). Mas esta apropriação só é possível porque os consumidores são cada vez mais activos na sua utilização da tecnologia, isto é, quanto mais os utilizadores utilizam as novas tecnologias mais, estas, se tornam suas. Neste sentido, Silverstone afirma que a apropriação se inicia no processo de compra e na sua entrada em casa de cada família (Waller, 2000: 6), pois é nesses momentos que, ao entrarem em contacto com o aparelho, se inicia o seu uso e assim a sua “dependência”. Silverstone considera, ainda, que as novas tecnologias tendem a ser integradas nos padrões existentes das relações sociais no ceio dos lares, incluindo a ordem existente das relações de género (Waller, 2000: 6), sendo assim mais fácil a sua apropriação.

### **1.1.2 - Um novo meio**

Tal como as restantes tecnologias, também, a Internet esteve envolta numa série de receios. As reacções mais populares à presença da Internet em casa eram o medo exagerado de que as famílias se iriam separar, como resultado de romances secretos online, e o medo de que os seus filhos pudessem aprender a fazer bombas em casa (Waller, 2000: 1). No entanto, apesar das inúmeras reacções contra a tecnologia a realidade é que esta se instalou na vida dos indivíduos a uma velocidade como nenhum outro até à data.

Castells diz que perante a Internet surge o “sentimento pessoal de perda de controlo, de aceleração das nossas vidas, de nos encontrarmos submersos numa corrida sem fim em direcção a uma meta desconhecida” (Castells, 2004: 318-319), mas não nos podemos deixar abalar perante as adversidades e tentar encontrar mais-valias na utilização da Internet, controlando os nossos medos, e utilizá-la para melhorar a nossa vida pessoal, familiar e social. No fundo, “não vale a pena lutarmos contra os moinhos tecnológicos, mas sim tentarmos encontrar neles o vento favorável para manter a liberdade e a capacidade de agir” (Bessa, 2008: 26), até porque não existem estudos empíricos que levem a pensar na Internet como a “responsável por fenómenos de simulação de identidade, de viciação alucinatória, isolamento, ou de fuga ao mundo real” (Bessa, 2008: 12).

## **1.2 - Internet**

“A verdadeira diferença entre a Internet e as formas precedentes de media, é o papel que confere às pessoas: milhões de pessoas conectadas representam muitos relacionamentos e interações. Na Internet, o espaço comum é o resultado directo da sinergia e da conectividade.” Manuel Castells

### **1.2.1 - O que é a Internet**

Nos dias de hoje, poucos são aqueles que nunca ouviram falar na Internet. Um fenómeno global que atrai cada vez mais pessoas pela possibilidade de contacto sem barreiras e em tempo real. A internet (ou a “Rede” como também é conhecida) é um sistema de redes de computadores interconectadas de proporções mundiais, atingindo mais de 150 países e reunindo cerca de 300 milhões de computadores e mais de 400 milhões de usuários (Monteiro, 2001: 27).

No fundo, a Internet é um conjunto de computadores pessoais ou redes locais (um escritório, por exemplo) que através de fornecedores de acesso, como o Sapo, Telepac, ZON, etc., se ligam a redes regionais, nacionais e internacionais que permitem que a informação viaje, através de todas essas redes, até chegar ao seu destino (Monteiro, 2001: 27). A Internet é assim, o meio ou a tecnologia, que permite a propagação da informação pelo mundo, enquanto o suporte é a World Wide Web (www).

Muitas vezes quando se fala de www ou Internet, parece que estamos a falar de sinónimos, no entanto, não é bem assim. WWW é o espaço que permite, através de códigos informáticos, a troca de informações multimédia (texto, som, gráficos e vídeo), já a internet é a estrutura tecnológica (Monteiro, 2001: 29). Existem muitas formas de utilização da estrutura para além da rede onde normalmente navegamos pelas páginas e sítios da internet, ou seja, outros espaços que podem ser utilizados como o E-mail que utiliza um código próprio, o FTP (File Transfer Protocol), o P2P (Peer to Peer) entre outros (Monteiro, 2001: 29).

### 1.2.2 - O surgimento da Internet

A Internet nem sempre teve a estrutura que hoje apresenta, nem tão pouco a finalidade de conectar todas as pessoas numa rede global de comunicação e partilha de informação. Motivada por interesses militares de defesa e segurança, a Internet teve início nos primórdios da década de 1960, nos Estados Unidos da América. No entanto, nunca se imaginaria que esta se pudesse vir a tornar num fenómeno civil global e por onde passam todo o tipo de motivações económicas, políticas, sociais, religiosas, públicas e privadas (Bessa, 2008: 2-3). Apesar de não ser uma tecnologia recente (1960), o verdadeiro arranque global da Internet dá-se na década de noventa (1990) com a criação de protocolos convencionais que permitiram o cruzamento de várias redes e uma comunicação muito mais abrangente e acessível (Bessa, 2008: 4). Apesar de ser um fenómeno recente, não podemos deixar de ficar espantados com o seu rápido progresso, pois nenhum outro suporte de informação tecnológico conseguiu, em tão pouco tempo, revelar tantos desenvolvimentos, sejam eles de carácter técnico e tecnológico ou de pendor sociológico, económico e político (Bessa, 2008: 4).

Retomando a história da Internet, importa referir a envolvimento e processos que intervieram no seu processo evolutivo, nomeadamente os objectivos e motivações na sua criação. Assim, a Internet surge no meio de uma disputa mundial pelo poder, a Guerra Fria. Enquanto a Ex-URSS tentava desbravar os caminhos do Espaço e conquistar uma posição estratégica de poder nesse campo, os Estados Unidos da América entenderam apostar nas redes de informação como uma estratégia militar de partilha global de informação e controlo do seu fluxo com fins de espionagem e confidencialidade. No entanto, com a percepção de que este sistema começava a ser permeável, os Estados Unidos perdem a sua confiança no sistema e este deixa de ter interesse militar, passando assim para o domínio dos cidadãos. É a partir desta deslocação do poder da rede, das mãos dos militares para as mãos do público, que leva Castells a fazer referência, no seu livro "A Galáxia Internet", à inteligência organizativa dos políticos norte-americanos para atribuírem autonomia aos projectos de investigação tecnológica adjacentes à criação da internet, permitindo, deste modo, uma maior inovação e uma actividade científica mais livre ao ponto de alterar completamente os objectivos desse projecto, desmilitarizando-o e entregando-o inteiramente (ou quase inteiramente) às mentes criativas que o souberam colocar ao serviço dos cidadãos comuns (Bessa, 2008: 4-5). De 1990 a esta parte, tem sido um veloz caminhar na direcção de uma rede mundial de comunicação, onde a interacção é o factor predominante e o carácter aberto da sua arquitectura a própria imagem de marca (Bessa, 2008: 4), no fundo foi o abrir das portas para a Internet como bem mundial.



### 1.2.3 - Internet como rede global de partilha de informação

Esta ideia, a Internet como bem mundial, leva-nos ao campo dos valores e intenções que estiveram na base da criação da Internet como rede global de informação. A concepção da Internet parte de um sonho, Ted Nelson queria encontrar um processo de colocar ao dispor de todos toda a informação escrita no mundo (Bessa, 2008: 20). Na sua concepção estavam presentes intenções, valores e atitudes científicas e académicas centradas nas pessoas e no seu bem-estar, assim como, no puro desenvolvimento e também na sedução da descoberta por parte daqueles que desbravaram o terreno para a democrática rede global, visando, de facto, o prazer da comunicação e da partilha de recursos (Bessa, 2008: 5). Citando Castells, Bessa afirma que “a internet desenvolveu-se em terreno seguro, graças aos fundos públicos e a um projecto de investigação orientado para o cumprimento de uma missão de interesse nacional. Mas foi um terreno que não sufocou a liberdade de pensamento e a inovação (Castells, 2004: 41)”, pelo contrário, foi esta prática, de dar a possibilidade das pessoas se envolverem no projecto, que levou ao rápido desenvolvimento e inovação da tecnologia.

Seguindo o raciocínio anterior, os utilizadores de internet são uma peça central no aperfeiçoamento da Internet, pois são eles que vão desenvolvendo a “Rede” através da colocação de informações variadas e em tempo real, executando modificações técnicas e promovendo atitudes relacionadas com a usabilidade, que a todo o momento refazem o caminho e transformam a tecnologia, adaptando-a aos seus contextos e necessidades (Bessa, 2008: 6). São os utilizadores que tornam a internet tão fascinante, eles provocam uma dinâmica diferente ao meio e transformam-na constantemente, tornando-a flexível, aberta, descentralizada e multidireccional (Bessa, 2008: 6).

Mas quem são estes utilizadores? “A internet provém de uma cultura, mas cria, ela própria, uma cultura, na medida em que encaixa no seu processo genético diferentes ‘estratos’ culturais, mais ou menos académicos, mais ou menos independentes, mais ou menos economicistas” (Bessa, 2008: 6). Segundo Castells, “[a] cultura da Internet é uma cultura construída sobre a crença tecnocrática no progresso humano através da tecnologia, praticada por comunidades de hackers que prosperam num ambiente de criatividade tecnológica livre e aberta, assente em redes virtuais, dedicadas a reinventar a sociedade, e materializada por empreendedores capitalistas na maneira como a nova economia opera” (Castells, 2004: 83). Partindo desta afirmação, e respondendo à questão, os utilizadores são as Comunidades Hacker que reinventam a tecnologia, tentam ultrapassar as barreiras e, com isso, provocam a dinamização da Internet e o surgimento de inúmeros desenvolvimentos, são as Comunidades Virtuais e Académicos que estudam fenómenos, tentam entender as dinâmicas e fazem proliferar a Internet e claro os Empreendedores

Capitalistas que tentam ganhar dividendos a partir da criação de produtos ou serviços na Internet.

Castells, em “A Galáxia Internet”, diferencia os utilizadores que intervêm na produção e construção dos sistemas, chamados produtores/utilizadores, daqueles que apenas consomem recursos na Internet sem qualquer intervenção no seu desenvolvimento, os consumidores/utilizadores (Bessa, 2008: 6), sendo estes últimos, pelo menos até ao surgimento, em massa, de software social como os Blogues, Redes Sociais, etc., que nos dão a capacidade de produzir, a maioria dos utilizadores da Internet,

#### **1.2.4 - Dimensão da Internet**

Não nos podemos esquecer da gigantesca dimensão que a internet ganhou nos últimos anos, como também as excepcionais virtudes que fazem dela o principal factor de viragem na cultura do séc. XXI. Mas também, não podemos deixar de salientar e alertar para os perigos e efeitos negativos, do ponto de vista social e cultural, que dela podem resultar se não forem tomadas em consideração as questões relacionadas com o contexto em que ela é utilizada e a forma como é organizada (Bessa, 2008: 2).

Não estaria certamente na mente dos criadores da Internet que o seu sonho fosse uma realidade, ainda que parcial, em tão pouco tempo. Refiro parcial porque, tal como apontado por Fátima Bessa, o contexto e a forma de organização da Internet ainda não são os ideais. Como sabemos a infoexclusão, o acesso condicionado à Internet e, claro, a ausência de novas tecnologias acessíveis a todas as pessoas são ainda grandes preocupações mundiais. No entanto, é efectivamente impressionante a capacidade da Internet em criar uma rede de computadores, e outros aparelhos, que ligados globalmente permitem uma troca e partilha em tempo real sem qualquer tipo de fronteira física, o que leva Castells a afirmar que “a internet tem uma geografia própria” (Castells, 2004: 245).

A Internet alterou todas as concepções que tínhamos do espaço físico, das fronteiras nacionais, das barreiras temporais e até mesmo do espaço público, ela surge nas nossas vidas como um elemento actuante na “desconstrução e construção de novas paisagens sociais” (Bessa, 2008: 3), no entanto esta geografia própria, construída a partir do redimensionamento e condicionamento dos lugares onde se concentram os seus aspectos técnicos, os seus utilizadores e produtores e os seus actores económicos (Bessa, 2008: 20), “distribui-se de acordo com o desenvolvimento desigual das infra-estruturas tecnológicas, da riqueza e da educação, ou seja, a internet ganha cada vez mais espaço nos espaços do poder, seja ele político, económico ou científico-cultural, fazendo coincidir a sua geografia, com a geografia do desenvolvimento e do poder” (Bessa, 2008: 21), situação que gera uma desigualdade na sociedade com a inovação e o acesso a ser facilitado em determinados pontos do globo em detrimento de outros, baseado em pressupostos económicos e não

sociais, ou seja, “a geografia económica da internet é, em grande medida, a geografia dos fornecedores de conteúdos Internet” (Castells, 2004: 251).

### **1.3 - Comunicação e Internet**

#### **1.3.1 - Comunicação**

A Internet apresenta-se ao mundo como uma nova forma de comunicar. Contudo, antes de relacionar a Internet com a comunicação importa reflectir sobre o que é a comunicação.

Para Wolton “a comunicação é um dos símbolos mais brilhantes do século XX” que “mistura, de maneira indissociável, valores e interesses, ideais e ideologias” (Wolton, 1997: 13). Num sentido mais lógico a comunicação é mais do que o simples acto de por em comum (sentido etimológico), ou conforme vem descrito em vários dicionários, uma “informação, participação, aviso, transmissão notícia, passagem, ligação, convivência, relações ou comunhão (de bens)”<sup>1</sup>.

Na sua concepção mais básica, a comunicação pode significar uma simples troca de “algo com alguém [mas] muito simplesmente não existe vida individual e colectiva sem comunicação” (Wolton, 1997: 15) pelo que comunicar é mais que transmitir informações a um conjunto de pessoas, “é sobretudo criar comunidade, vencer distâncias: a distância comunicativa até ao outro, a distância física no tempo e no espaço, a distância cognitiva até ao real, a distância social em relação a um estatuto socioculturalmente prestigiado, a distância cultural, a distância histórica” (Fonseca, 1994: 175). Partindo da ideia de Fonseca, pode-se afirmar que a comunicação do presente está fortemente ligada à questão da distância entre emissor e receptor. Hoje, mais do que nunca, a comunicação não pode ser dissociada da vertente técnica que lhe é inerente e que lhe confere o poder de vencer a distância. É neste sentido que Wolton afirma que a comunicação é “um conjunto de técnicas que num século quebrou as condições ancestrais de comunicação directa para as substituir pelo reino da comunicação à distância” (Wolton, 1997: 15), agora realizada através dos mais diversos aparelhos e pela Internet.

As grandes mudanças tecnológicas vieram transformar a comunicação numa necessidade social funcional (Wolton, 1997) para todos os agentes sociais, económicos e políticos, ou seja, a comunicação como algo essencial à funcionalidade da própria sociedade. Esta situação acaba por mudar os próprios paradigmas da comunicação passando esta a ser global e fortalecida pela interacção entre os agentes acima referidos. Pois tal como declara Wolton, na base desta tríade estará sempre a interacção, sendo esta, aquela que acaba por definir a própria comunicação (Wolton, 1997), já que sem o jogo de

---

<sup>1</sup>Definição retirada do Priberam, Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, on-line, <http://www.priberam.pt/DLPO/Default.asp>

contacto físico, ou virtual, e a transmissão e recepção de informação entre pelo menos duas pessoas não há comunicação.

### **1.3.2 - A comunicação na Internet**

“A comunicação na Internet é fundada numa reciprocidade com dimensão comunitária” (Moraes, 2000: 2), quer isto dizer que, toda a comunicação realizada na internet se baseia na ideia de bidireccionalidade da informação dentro de uma comunidade, isto é, a internet permite que a informação circule livremente entre os emissores e os receptores e vice-versa.

À comunicação na Internet dá-se, também, o nome de comunicação mediada por computador (CMC). No entanto, tendo em conta os avanços tecnológicos e o surgimento de vários aparelhos que permitem a ligação à internet, como televisões, telemóveis, máquinas fotográficas, consolas de jogos, tablets, entre outros o nome perde o seu sentido inicial, mas não perde a sua essência se pensarmos que estes novos aparelhos não deixam de ter nos seus circuitos pequenos processadores computadorizados de inteligência artificial.

Voltando à questão deste ponto, Adelina Silva apresenta algumas das principais diferenças entre a comunicação mediada por computador e a comunicação convencional. Segundo a autora, na comunicação realizada na Internet existe a falta de um feedback regulador, levando os indivíduos a ter comportamentos mais espontâneos, mesmo perante estranhos, do que na comunicação off-line. Afirma ainda que na Internet não existem limitações contextuais, como o aspecto físico ou status social, podendo o indivíduo optar por se apresentar como quiser, seja de forma natural, anónima, ou mesmo, criando inclusive uma nova identidade. Finalmente, Silva aponta a fraqueza dramática como outra grande diferença, já que na CMC se nota uma quase inexistência de informações não-verbais (Silva, 2004: 16).

Apesar da comunicação na Internet ser diferente em alguns aspectos ela acaba por se revolucionar e adaptar às necessidades de comunicação, principalmente no seu uso para a interactividade social, pois o internauta acaba por desenvolver uma familiaridade com os meios electrónicos, favorecendo o domínio de novas linguagens (Bessa, 2008: 13), quer isto dizer que, de acordo com o software social que se utiliza, os indivíduos acabam por desenvolver novas formas de linguagem e códigos próprios, como o uso de “Emotions”(☺, ;) , ☹, :/, ), abreviaturas<sup>2</sup> e expressões que substituem a comunicação não verbal, como por exemplo o LOL (riso), rrrrr (raiva), rrsrrs, etc., que visam colmatar as lacunas da comunicação mediada por computador no campo apontado por Silva sobre a fragilidade dramática.

---

<sup>2</sup> Exemplos de Abreviaturas DDTC (de onde teclas), Lx (Lisboa), QQ (qualquer coisa), q (que), etc.

No plano da comunicação podemos dizer que a Internet trouxe alterações, pois numa época em que a frase “uma imagem vale mais que mil palavras” fazia cada vez mais sentido “numa sociedade dominada pelos meios audiovisuais, voltávamos subitamente ao domínio do texto” (Oliveira, 2003: 10). As pessoas voltaram a reencontrar na escrita uma forma de exprimir os seus sentimentos e fazem-no cada vez mais em blogues, páginas de redes sociais e outros tipos de software social.

Segundo Moraes “o ciberespaço funda uma ecologia comunicacional: todos dividem um colossal hipertexto, formado por interconexões generalizadas. Trata-se de um conjunto vivo de significações, no qual tudo está em contacto com tudo: os hiperdocumentos entre si, as pessoas entre si e os hiperdocumentos com as pessoas” (Moraes, 2000: 4), isto é, com a internet as pessoas publicam ligações pessoais a outros textos ou imagens, ligando uma série de páginas e conteúdos entre si.

### **1.3.3- Internet como Meio de comunicação**

Segundo Luís Monteiro, “a internet foi criada como um veículo de comunicação alternativo, e ainda hoje é utilizada principalmente com esse propósito” (Monteiro, 2001: 31). No entanto, e de acordo com o aumento das adesões à internet, comprovada por estudos recentes, e com o crescimento das relações entre as pessoas nesta plataforma esta é, cada vez mais, vista como um meio efectivo de comunicação que, embora não force a troca, leva a uma diminuição do tempo dedicado aos meios tradicionais. Neste sentido é normal assumir que a internet possa atrair cada vez mais pessoas, mas não se pode considerar que a Internet seja um meio que venha substituir os media tradicionais, pois não existe uma convergência dos media com a Internet, mas sim uma apropriação mútua, mostrando a internet como um meio, acima de tudo, de comunicação e menos de entretenimento, transversal a todas as áreas da cultura, e o canal privilegiado para a liberdade, espontaneidade, interactividade, autonomia e colectivização da expressão (Bessa, 2008: 13).

Como meio de comunicação por excelência a internet está mais bem colocada no duelo com os meios tradicionais, pois estes ainda se baseiam no sistema de comunicação da sociedade industrial caracterizado pela distribuição em massa de uma mensagem unidireccional de um para muitos (Castells, 2007: 246), já a internet surge ligada a uma espécie de mass self-communication onde “em vez de a comunicação estar a passar de um para muitos, pode estar a passar de muitos para muitos - quer via blogues, fóruns de chat, wikis ou espaços como Myspace” (Schorow, 2007: 7), o que acaba por permitir uma maior participação social de cada individuo e uma partilha de informação sem limites e sem condicionantes editoriais ou económicas, onde “utilizadores e criadores podem tornar-se a mesma coisa” (Castells, 2005). No entanto, e apesar de todas as virtudes a realidade é que não será fácil à internet vencer a batalha pela posição de transmissor de informação, pois

segundo estudo da Obercom “A Internet em Portugal”, os internautas continuam a confiar mais na informação dos meios tradicionais que na informação contida na Internet.

#### **1.3.4 - Internet como meio de comunicação de Massas**

Perante esta nova forma de comunicação baseada da bidireccionalidade de um para muitos e de muitos para muitos, será que podemos considerar a Internet como um meio de comunicação de massas? Luís Monteiro, citando o Dicionário de Comunicação, refere que os meios de comunicação de massa apresentam as seguintes características; a) são operados por organizações amplas e complexas, envolvendo diversos profissionais, com diferentes habilidades; b) são capazes de difundir suas mensagens para milhares ou até milhões de pessoas, utilizando grandes recursos tecnológicos (os veículos de massa), sustentados pela economia de mercado (através da publicidade, principalmente); c) falam para uma audiência numerosa, heterogénea, dispersa geograficamente e anónima; d) e, principalmente, exercem uma comunicação de um só sentido, ainda que possuam algum sistema de feedback (Monteiro, 2001: 31). A internet possui pelo menos as três primeiras características, pois se tivermos em conta um site como o portal Sapo, Google, Facebook ou MSN encontramos organizações amplas e complexas, que através de um aparato tecnológico sofisticado (inúmeros computadores, linhas telefónicas dedicadas, conexões via satélite ou fibra óptica, etc.), sustentado por verbas publicitárias acabam por difundir conteúdos para uma audiência numerosa, heterogénea, geograficamente dispersa e anónima, exactamente como acontece na comunicação de massa (Monteiro, 2001: 32). Contudo, a característica da unidireccionalidade não está presente, mas sim a bidireccionalidade, o que acaba por gerar a discussão em torno desta temática. A pergunta que se impõe é: será que não se estará a discutir sobre uma definição (a dos meios de comunicação de massa “tradicionais”) errada?

#### **1.3.5 - Internet e Socialização**

A Internet veio provocar alterações na nossa sociedade, com ela não vivemos os mesmos paradigmas e restrições do passado e a comunicação detém os mesmos princípios, mas a forma como esta se faz é substancialmente diferente.

Ao falar de comunicação na Internet tem de ser feita referência à interacção entre actores fomentada por esta, e que acaba por transformar toda a organização da vida social. Com a internet deixam de existir barreiras físicas e temporais e podemos conversar e ver, em tempo real, alguém que está do outro lado do mundo, algo que seria impossível de concretizar sem o auxílio desta tecnologia.

A interacção na internet acaba por ser algo de extraordinário, pois consegue ao mesmo tempo aproximar e afastar os cibernautas, pois on-line “projectamos nos ecrãs dos

computadores as nossas ficções pessoais, nas quais somos produtores, realizadores e vedetas” (Castells, 2004: 37). Quer isto dizer que podemos estar em casa, no escritório, num café ou esplanada sozinhos, em frente a um ecrã, que tanto pode ser de um computador como de um telemóvel, alheios ao que se está a passar à nossa volta (afastados do mundo real e envolvente) e, ao mesmo tempo, a estabelecer relações com outras pessoas on-line. No fundo, podemos afirmar que no ceio de um estranho afastamento do real e centralidade no individualismo, conectamo-nos cada vez mais, pelo que se pode afirmar que, no presente, “a distância e a sensação de autonomia privada que a internet confere ao utilizador comum são os elementos que trazem a sua característica fundamental: a relação interactiva” (Bessa, 2008: 12).

### **1.3.6 - O Indivíduo e a Internet**

A Internet é um novo mundo. Um mundo virtual onde podemos agir como se tivéssemos uma nova vida, como se fossemos uma outra pessoa. Um local onde podemos mudar a nossa personalidade, desempenhar um papel e criar uma personagem. No fundo, num contexto virtual todos nós podemos decidir como nos exprimimos, para Adelina da Silva, na internet “o indivíduo pode decidir: se quer interagir com os outros tal como é; se selecciona apenas aspectos particulares da sua identidade, e eventualmente acrescentar outros aspectos “inventados”; se adopta uma identidade completamente diferente da sua identidade real; ou simplesmente se mantém, como observador passivo e invisível” (Silva, 2004: 17), quer isto dizer que no mundo do ciberespaço somos nós que decidimos.

Ao criar um perfil, seja numa rede social, num blogue ou mesmo em sites como o Second Life, o indivíduo pode estar a fugir à sua rotina e mudar “virtualmente” quando não tem a coragem de o fazer na vida real. São estas as possibilidades e decisões dos indivíduos que levam a autora, Adelina Silva, a referir que a “a Internet é simultaneamente real e virtual (representacional), informação e contexto de interacção, espaço (site) e tempo, mas que altera as próprias coordenadas espaço-temporais a que estamos habituados, compactando-as, ou seja, o espaço e o tempo na rede existem na medida em que são construção social partilhada.” (Silva, 2004: 19).

### **1.3.7 - Alterações nos modelos de sociabilidade**

A Internet proporciona vantagens práticas e económicas na vida em sociedade. Sem Internet nós não poderíamos retirar dinheiro de uma caixa multibanco ou fazer um pagamento electrónico no supermercado, nem tão pouco realizar o controlo à distância de elementos produtivos de uma qualquer fábrica, empresa ou serviço. No entanto, por mais facilitadora que a Internet seja neste campo, ela não encontra a sua principal razão de ser nos aspectos produtivos ou económicos mas sim nas interacções sociais. E só assim se

explica que “embora a economia e o academismo dependam cada vez mais da circulação de informação na rede, a internet tem sido, cada vez mais, alvo de estudos no sentido de compreender até que ponto este fenómeno é responsável pelo aparecimento de novos padrões de sociabilidade” (Bessa, 2008: 12).

Hoje é inquestionável que “a internet veio introduzir alterações profundas nos modelos de sociabilidade que conhecíamos, criando novas formas de interagir que ocorrem numa dimensão extra-espacial e extra-temporal, levando, necessariamente, a novas concepções de comunidade e de comunicação” (Bessa, 2008: 13), ou seja, as tecnologias digitais transformaram a organização espaço-temporal da vida social, criando novas formas de acção e interacção, novos modos de relação social e novas formas de relacionamento com os outros e conosco (Tubella, 2005: 281).

Perante o cenário apresentado, surgem novas comunidades que se constituem na internet e que passam a funcionar em territórios mentais, ou seja, a noção de territorialidade deixa de ser física ou local e passa a formar-se na mente de cada um. Os indivíduos passam a relacionar-se mais no mundo virtual e a comunicar com outras pessoas, mesmo de países distantes, num território comum que se forma nas suas vivências e interacções on-line. No fundo assistimos a uma “fusão de redes humanas com redes tecnológicas, em que estas, para além do seu potencial instrumental transformam-se em alavanca (s) de transformação social” (Bessa, 2008: 14).

#### **1.3.7.1 - Um retorno tecnológico ao passado ou a continuação da socialização?**

É uma realidade que a Internet veio permitir e causar alterações na forma de sociabilidade, mas não é claro que esta altere o conceito de sociabilidade até porque, tal como a comunicação, esta não é nova. Desde os primeiros grupos, comunidades e sociedades que o homem tem necessidade de estar em comum com os outros, se no passado nos colocaríamos em frente a uma fogueira ou lareira, numa mesa de uma taberna ou café, hoje estamos em frente a um computador a fazer exactamente o mesmo, ou seja, partilhamos tal como no passado, “ideias, conhecimento, informação, conceitos, anseios, preocupações e sonhos” (Bessa, 2008: 13-14), só que de uma forma diferente, “toda essa interacção vence as barreiras da distância e do tempo, tornando o mundo mais pequeno. E é nesse estreitar da geografia social que a internet, segundo também vários estudos credíveis, gera uma maior densidade das relações sociais dando origem a maiores compromissos sociais e um crescendo de fontes de conhecimento que, necessariamente, enriquecem todos quantos participam na construção dessa malha” (Bessa, 2008: 12-13). Neste contexto quebram-se as barreiras do tempo e espaço mas também se dá aquilo que Castells chama de “privatização da sociabilidade”, ou seja, a interacção social na Internet é “predominantemente baseada no individualismo, ficando para trás a interacção assente na



família e no trabalho” (Bessa, 2008: 13). No entanto, apesar de todas estas alterações acabarem por ser saudáveis na nossa sociedade e desta nova vaga de sociabilidade ter transportado para mais perto de nós o conhecimento ou a informação, segundo Castells, em “A Galáxia Internet”, existem limites que não devem ser ultrapassados, pois existe um ponto em que a as nossas actividades na Internet podem deixar de favorecer a sociabilidade, ou seja, ultrapassado esse ponto, a nossa conduta on-line irá substituir as relações fora da rede e isso será prejudicial tanto para o individuo como para a própria sociedade, pois acabamos por nos isolar num mundo que pode ser real mas também representacional e que nos leva a um afastamento físico dos que nos rodeiam, seja em casa ou no local de trabalho.

#### **1.4 - Rede**

“Information society” is a term used to describe the most recent stage of social history. In the 20th century the most developed countries gradually entered the state of information society and it is expected that within a matter of a few decades the majority of the world’s population will be living and working in a global information society”

LÁSZLÓ Z. KARVALICS

“A difusão da internet, comunicações móveis, media digitais, e uma variedade de ferramentas de software social, levaram ao desenvolvimento de redes interactivas horizontais de comunicação que ligam o local e o global no tempo escolhido” (Castells, 2007: 246), ou seja, vieram criar a possibilidade de criação da “REDE” cuja comunicação se baseia “numa teia global de redes de comunicação horizontais que incluem a troca de mensagens multimodais interactivas de muitos para muitos, tanto de forma síncrona como assíncrona” (Castells, 2007: 246).

##### **1.4.1 - Sociedade em Rede**

A Rede, segundo Castells, “é um sistema de nós interligados. E os nós são, em linguagem formal, os pontos onde a curva se intersecta a si própria. As redes são estruturas abertas que evoluem acrescentando ou removendo nós de acordo com as mudanças necessárias dos programas que conseguem atingir os objectivos de performance para a rede” (Castells, 2005: 20). No presente vivemos uma época marcada por uma rede na qual cada um de nós é um nó, e a junção de todos constrói uma mega-rede. Nesta, “flutuam instrumentos privilegiados de inteligência colectiva, capazes de, gradual e processualmente, fomentar uma ética por interacções, assentada em princípios de diálogo, de cooperação, de negociação e de participação” (Moraes, 2000: 1) onde cada um pode interagir com o outro, estando este próximo de nós ou num local distante, isto porque apesar de as redes não serem uma noção do presente “as novas tecnologias digitais permite a existência de redes que ultrapassem os seus limites históricos” (Castells, 2005: 18).

Perante um cenário em que cada um de nós começa a fazer parte desta rede e que a rede começa a não ter limites definíveis, começamos a estar perante uma nova sociedade, a Sociedade em Rede, cuja coluna vertebral são as redes de comunicação digital. (Castells, 2005: 18), no entanto “a tecnologia é condição necessária mas não suficiente para a emergência de uma nova forma de organização social baseada em redes, ou seja, na difusão de redes em todos os aspectos da actividade na base das redes de comunicação digital” (Castells, 2005: 17), para que haja uma verdadeira sociedade em rede não nos podemos basear apenas na tecnologia associada, tem de existir uma apropriação da mesma e uma conexão e interação entre as pessoas na rede tecnológica, por isso se diz que “a sociedade em rede, em termos simples, é uma estrutura social baseada em redes operadas por tecnologias de comunicação e informação fundamentadas na microelectrónica e em redes digitais de computadores que geram, processam e distribuem informação a partir de conhecimento acumulado nos nós dessas redes” (Castells, 2005: 20).

#### **1.4.2 - Sociedade em rede e transformação da sociabilidade**

“A sociedade em rede também se manifesta na transformação da sociabilidade”

Manuel Castells

A nossa sociedade evoluiu para uma Sociedade em Rede, uma Sociedade Comunicacional, mas será que os padrões de sociabilidade se mantêm? A resposta é simples, não só se mantêm como evoluíram e multiplicaram-se, já que mesmo perante as novas tecnologias, um certo individualismo e isolamento perante um computador ou telemóvel, a realidade é que “sabemos, pelos estudos em diferentes sociedades, que a maior parte das vezes os utilizadores de Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e contactos e são social e politicamente mais activos do que os não utilizadores. Além disso, quanto mais usam a Internet, mais se envolvem, simultaneamente, em interacções, face a face, em todos os domínios das suas vidas” (Castells, 2005: 23). Esta constatação leva Castells a afirmar que “a sociedade em rede é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento” (Castells, 2005: 23), as pessoas não têm uma vida paralela na Sociedade em Rede, unem sim a sua vida real à virtual através de uma interligação das tecnologias nas suas vidas, fazem comentários, escrevem textos, publicam fotos da sua vida real para os seus amigos virtuais, que muitas vezes são também amigos de proximidade (Vizinhos, Conhecidos, Colegas de Trabalho). Mas, segundo Castells acontece uma mudança de enormes proporções que não advém do uso da Internet ou das novas tecnologias, mas sim da apropriação das tecnologias aliadas ao individualismo crescente num quadro em que as tecnologias se adaptam perfeitamente à forma de construir sociabilidades em redes de comunicação auto-selectivas, conectadas ou desconectadas conforme as necessidades ou

disposições de cada indivíduo, o que leva à conclusão de que a Sociedade em Rede é a Sociedade de Indivíduos em Rede (Castells, 2005: 23).

## **1.5 - Software Social**

“Social software... It's a term that is thrown around frequently, rarely defined, completely elusive, and yet totally significant. What on earth does it mean? And should you care?”

Danah Boyd

Não basta a existência da internet com todos os seus códigos e linguagem binária, já que apenas a partir de 0 e 1 não poderíamos manter a interação e contacto com os outros e, neste sentido, somos obrigados a pensar que não é o meio que proporciona as bases da interação mas sim o software social como suporte.

### **1.5.1 - O termo Software Social**

É importante referir o conceito de software social, uma vez que é neste que irá assentar o nosso estudo, e neste sentido Danah Boyd aborda a temática do software social num dos seus textos através de uma retrospectiva histórica ao termo, dizendo que “em 2002, Clay Shirky reclamou o termo ‘software social’ para definir todos os usos de software que suporta a interação em grupo mesmo que a interação fosse off-line” (Boyd, 2007: 14), uma escolha intencional apesar de existirem outros termos para esta definição, como “Groupware, Computação Social, Comunicação mediada por computador”, no entanto Shirky entendia que os termos antigos ou estavam “poluídos” ou eram uma má definição para algumas das novas tecnologias. No entanto, apesar de o termo ser utilizado para definir tecnologias contemporâneas que suportam a interação social, a comunidade científica continuou a definir o termo de forma geral (Boyd, 2007: 14), pois os críticos associam o uso deste termo a uma questão de marketing, de exagero que leva à criação de expectativas nas pessoas para a utilização de software de interação social. Para estes não existe nenhuma revolução tecnológica que leve à adopção de um outro termo para algo que já existe, sendo esta apenas uma jogada política para separar as novas tecnologias dos criadores, praticantes e investigadores da velha escola (Boyd, 2007: 16).

Danah refere que o termo software social surge para fazer referência a um conjunto particular de tecnologias desenvolvidas na era “post-web-bust”, mas que para ela, de forma prática, a definição de Software Social é muito mais que o seu conjunto de tecnologias, é um movimento, é o reconhecer que numa época em que se faz praticamente tudo através da rede, reconhecer que esta é muito mais que um canal de difusão e que os conteúdos gerados pelos utilizadores podem ter valor. Para a autora o Software Social tem tudo a ver com o novo, não com a novidade das tecnologias, mas sim da atitude. (Boyd, 2007: 17). Mesmo estando perante um termo que exprime um movimento, uma nova atitude dos

utilizadores, não nos podemos esquecer das tecnologias da Web 2.0 que o permitem, e estas são, blogues, páginas de redes sociais, de partilha de música, vídeo e fotos, e-mail, sites e programas de mensagens instantâneas, mailing lists, etc.

### **1.5.2 - O Software Social do momento**

O software social veio para ficar e os internautas já se renderam aos novos programas de software social à disposição na rede. O rápido crescimento dos sites de redes sociais, blogues, programas de mensagens instantâneas, etc., levam-nos a reflectir um pouco nas suas funcionalidades e na sua capacidade de atracção de pessoas. Neste sentido, iremos neste ponto desenvolver, ainda que de forma superficial, algumas considerações sobre as páginas de redes sociais porque, em termos de software social, estes quer pela sua dimensão actual quer pelo crescimento exponencial que evidenciam todos os dias, são o software mais utilizado para a interacção social directa entre os indivíduos.

#### **1.5.2.1 – Redes Sociais**

Antes de abordar a tecnologia inerente às redes sociais importa reflectir sobre o porquê do sucesso deste tipo de software, assim faremos uma viagem pelos conceitos de Comunidade e Comunidade Virtual, por serem estes termos que estão na base da construção destas páginas de redes sociais.

##### **1.5.2.1.1 - Comunidades**

“Historicamente, o ser humano sempre foi um animal gregário. Para sobreviver e conseguir reproduzir-se, trabalhava em grupos, que mais tarde, evoluíram para as primeiras comunidades” Raquel Recuero

As páginas de redes sociais são como uma nova comunidade assente no espaço da internet, sem limites ou fronteiras. Neste sentido, importa referir o conceito de uma comunidade tradicional que segundo Weber é “ uma relação social na medida em que a orientação da acção social, na média ou no tipo ideal baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes. (Weber 1987:77) ” (Recuero, 2002: 3), no fundo a “comunidade é um conjunto de pessoas numa determinada área, normalmente geográfica, com uma estrutura social (existe algum tipo de relacionamento entre os indivíduos), podendo existir um espírito compartilhado entre os seus membros e um sentimento de pertença ao grupo” (Silva, 2004: 9). Segundo Ávila, citado por Adelina Silva, para estarmos perante uma comunidade ela terá de apresentar determinadas características como:

- Uma certa continuidade espacial, que permita contactos directos entre os seus membros;

- A consciência da existência de interesses comuns, que permitem aos seus membros atingir objectivos que não seriam alcançados individualmente;
- A participação numa obra, que sendo a realização desses objectivos é também uma força de coesão interna da comunidade.” (Silva, 2004: 10)

Relacionando estas características com as que se apresentam nas comunidades das redes sociais, podemos encontrar várias semelhanças, sendo a única diferença o local onde estas se constroem, que deixa de ser num local físico para passar a ser construída no espaço virtual da Internet, conhecido por ciberespaço.

#### **1.5.2.1.2 - Comunidade Virtual**

As ideias contidas no ponto anterior transportam-nos para a noção de comunidades virtuais que por definição é “o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através da comunicação mediada pelas redes de computadores” (Recuero, 2002: 2). Este termo, segundo Raquel Recuero, foi utilizado por Rheingold para nomear “os grupos humanos que travavam e mantinham relações sociais no ciberespaço, [definindo-a] deste modo: ‘As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede, quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético’” (Recuero, 2002: 5). Outra autora, Adelina Silva, aponta as definições de Fernback e Thompson para a Comunidade Virtual como “sendo aquelas em que as relações sociais que se estabelecem ocorrem no ciberespaço através de um contacto repetido num local específico, simbolicamente limitado por um tópico de interesse” (Silva, 2004: 10).

A realidade é que as comunidades virtuais não deixam de ser as comunidades do passado sediadas num novo espaço, o Ciberespaço, que respondem às necessidades das pessoas. Claro que nem tudo é simples, pois tal como numa sociedade geográfica também nas Cibercomunidades existe o conflito e contradição, o que trás um novo problema pois um participante num determinado software social só faz parte dessa comunidade enquanto ali estiver ligado, assim que deixar aquela rede e for para outra deixa de pertencer aquela comunidade, o que confere um carácter efémero às comunidades virtuais que não acontece nas comunidades físicas (Silva, 2004: 11). A questão final que se coloca é: se estamos perante uma comunidade, e se tivermos em conta que existem pessoas reais, apesar de o espaço ser a internet, porque lhes chamamos virtual? A resposta é simples, porque é digitalizada, interactiva e comutável que, tendo como suporte e matriz tecnológica a rede planetária de computadores, globalizou a artificialização da sensibilidade e da agência individual e colectiva afirmando-se se como uma dimensão do real (Vidal, :158), onde as pessoas podem ser elas próprias ou criarem personagens para viver uma segunda vida.

### 1.5.2.1.3 - Redes Sociais

Sílvia Portugal cita num dos seus trabalhos Mercklé, que aponta uma rede social como “um conjunto de unidades sociais e de relações, directas ou indirectas, entre essas unidades sociais, através de cadeias de dimensão variável” (Portugal, 2007: 23). Neste contexto, “as unidades sociais podem ser indivíduos ou grupos de indivíduos, informais ou formais, como associações, empresas, países [e onde essas relações] podem ser transacções monetárias, troca de bens e serviços, transmissão de informações, podem envolver interacção face a face ou não, podem ser permanentes ou episódicas” (Portugal, 2007: 23-24).

Para Tomaél, Alcará e Di Chiara, “as redes sociais constituem uma das estratégias subjacentes utilizadas pela sociedade para o compartilhamento da informação e do conhecimento, mediante as relações entre actores que as integram” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 93), e são “uma forma de organização caracterizada fundamentalmente pela sua horizontalidade, isto é, pelo modo de inter-relacionar os elementos sem hierarquia” (Costa, 2003: 73). No fundo, “as pessoas estão inseridas na sociedade por meio das relações que desenvolvem durante toda sua vida, primeiro no âmbito familiar, em seguida na escola, na comunidade em que vivem e no trabalho; enfim, as relações que as pessoas desenvolvem e mantêm é que fortalecem a esfera social. A própria natureza humana nos liga a outras pessoas e estrutura a sociedade em rede” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 93). Quer isto dizer que “nas redes sociais, cada indivíduo tem sua função e identidade cultural. Sua relação com outros indivíduos vai formando um todo coeso que representa a rede” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 93).

Nas redes sociais os indivíduos representam “... um conjunto de participantes autónomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados” (Marteleto, 2001: 72), que se relacionam por interesses e/ou ligações comuns, como o trabalho por exemplo. Olhando para a rede que se forma num ambiente organizacional e “com base em seu dinamismo, [estas] funcionam como espaços para o compartilhamento de informação e do conhecimento. Espaços que podem ser tanto presenciais quanto virtuais, em que pessoas com os mesmos objectivos trocam experiências, criando bases e gerando informações relevantes para o sector em que actuam. A formação de redes nas organizações ocorre por meios e formas variados, desde uma conversa informal com um colega de trabalho na hora do café, em encontro com os amigos após o expediente ...” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 94), mas será que se mantêm nos espaços de redes virtuais? Tomaél, Alcará e Di Chiara, dizem que “a partir do desenvolvimento dos meios de comunicação, principalmente depois da Internet, as relações sociais prescindem do espaço físico e do geográfico, elas ocorrem independentes do tempo e/ou do espaço [contudo,

afirmam que] as relações em uma rede reflectem a realidade ao seu redor e a influência” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 95), ou seja, são uma continuação do espaço real.

### **1.5.3 - Redes Sociais na Internet**

Os sítios de redes sociais são serviços integrados na internet que permitem que os indivíduos construam um perfil público ou semi-público dentro de um sistema delimitado, articulem uma lista de outros utilizadores com quem querem estabelecer uma relação interactiva e percorram e vejam transversalmente a lista de contactos construída pelos outros dentro do sistema (Boyd, Ellison, 2007: 12). No fundo são ambientes on-line onde as pessoas constroem um perfil descritivo de si que depois criam links a outras pessoas que conhecem no mesmo site, construindo uma rede de contactos pessoais, os seus utilizadores normalmente identificam-se pelo seu nome real e ao perfil associam uma fotografia, sendo a sua rede de contactos exposta como uma peça integrante da sua apresentação no site (Boyd, Ellison, 2007: 12).

Este é um fenómeno que tem vindo a crescer de forma extraordinária. Desde a sua introdução que sites de redes sociais (SRS) como Myspace, Facebook, Hi5, Orkut atraem milhões de utilizadores em todo o mundo. Mas a maioria dos utilizadores não se limita a uma simples inscrição e visitas pouco regulares, eles integraram de tal forma estes sites na sua vida pessoal que fazem deles uma prática corrente do seu dia-a-dia. No entanto, o surgimento destas redes não tinha como intuito uma vasta panóplia de utilizadores, a maioria destes sites, ao serem lançados, tinham como público-alvo nichos demográficos bem definidos. Exemplo disso é o Facebook, um site desenhado apenas para responder aos desejos de uma rede universitária. No seu lançamento local (Harvard) quem quisesse pertencer à rede tinha de ter um endereço de e-mail Harvard.edu. (Boyd, Ellison, 2007: 13). Mas o sucesso destas redes leva a um crescimento, que nunca se esperaria, suportado apenas pelo passa-palavra, nada que seja recente já que a maioria do software social foi crescendo desta forma, os primeiros utilizadores acabam por ser os amigos dos criadores e as redes vão se desenvolvendo e espalhando tendo por base o que é dito sobre elas e sobre o que se passa por lá, sendo o crescimento orgânico o coração do software social (Boyd, 2007: 22).

Claro que estas redes não crescem de forma igual em todo o mundo, dependendo das características de cada população local, assim têm tendência para se juntar mais numas redes que noutras, por exemplo o Myspace é das redes mais utilizadas nos Estados Unidos, Orkut uma rede quase Brasileira mas com grande projecção na Índia, Mixi cresceu muito mais no Japão, o Hi5 teve uma grande influência em países mais pequenos da América Latina, América do Sul e Europa e o Bebe acabou por se implementar com grande influência nos Reino Unido, Nova Zelândia e Austrália (Boyd, Ellison, 2007: 12). No presente o

Facebook é uma força inesperada e com influência em quase todo o mundo, pode-se tentar perceber o que leva os indivíduos a se juntarem nesta nova rede, no entanto para isso seria necessário um estudo singular junto de todos os utilizadores, mas de uma forma simples poderemos dizer que a junção de uma série de instrumentos dentro da mesma rede, como jogos, feeds, colocação fotos, vídeos, as notícias, etc., possa ter a sua influência.

### **1.5.3.1 - Atracção na rede**

“A maioria das páginas de redes sociais são um suporte para redes sociais pré-existentes, mas outras ajudam desconhecidos a entrar em contacto e a interagir baseando-se em interesses, visões políticas e actividades comuns” Boyd, Ellison

A atracção nas redes pode dar-se por diversos motivos, pois cada SRS acaba por ter as suas características e cada utilizador decide aquela que melhor se adapta às suas necessidades. Enquanto umas redes são destinadas a audiências variadas, outras atraem pessoas pela utilização de uma língua comum, raça, tendências sexuais, motivos religiosos ou, mesmo, por nacionalidade. Outro motivo de atracção acaba por ser a incorporação de vários utilitários de informação ou comunicação, como a conexão móvel, blogging, e a partilha de fotos e vídeos (Boyd, Ellison, 2007: 2). No entanto, o maior motivo de atracção, como já foi referido neste trabalho, acaba por ser a interacção que estas proporcionam e a possibilidade de se estabelecerem redes de contactos, já que estes sites de ligação em rede assumem que existe uma necessidade pessoal de aumentar cada vez mais os seus contactos.

Podemos ainda dizer que as SRS têm como função ser uma extensão das redes off-line de conhecimentos, já que estudos comprovam que, por exemplo, o Facebook é utilizado para manter as relações e contacto existente off-line sólidos, ao invés de ser utilizado para conhecer novas pessoas. Muitas destas relações têm laços fracos mas tipicamente existe sempre algo em comum entre os contactos, seja uma relação laboral, escolar ou vizinhança. (Boyd, Ellison, 2007: 17).

Em termos de características, de acordo com Boyd e Ellison, as redes partilham um modelo similar de ligações interpessoais, pois são mútuas, públicas, “unnuanced” e descontextualizadas. São mútuas porque se A mostra B como um contacto, então B concorda em mostrar A também como um contacto, são públicas porque os perfis estão sempre disponíveis para que os outros os vejam, contudo existem diferenças nestes aspectos, pois algumas redes têm as suas próprias características de privacidade onde o utilizador escolhe aquela que mais lhe interessa. São “unnuanced” porque não existe distinção entre um familiar ou amigo e os conhecidos, podendo estar toda a noite num chat com qualquer um deles. São descontextualizados, porque não existe a possibilidade de se ter disponível apenas uma parte do site para algumas pessoas (Boyd, Ellison, 2007: 12).



No presente, os SRS estão ainda mais ligados às pessoas, e não querem deixar que o lugar físico (computador de casa ou portátil de grandes dimensões) os deixe desconectados. Desta forma, podemos assistir a um proliferar de utilitários para telemóvel ou tablets que nos permitem estar ligados a estas redes. Neste campo o Facebook, Twitter, Hi5 estão bem presentes e isso nota-se na própria publicidade dos operadores móveis, uma característica em crescimento mas que será certamente uma das mais importantes num futuro próximo.

#### **1.5.4 - Análise de Redes em Ciências Sociais**

“A análise de redes sociais [...] é uma abordagem oriunda da sociologia, da psicologia social e da antropologia (FREEMAN, 1996; WASSERMAN; FAUST, 1999) “ (Silva; Matheus, Parreiras, Parreiras, 2006: 77), no entanto, “os primeiros passos da teoria das redes encontram-se principalmente nos trabalhos do matemático Euler que criou o primeiro teorema da teoria dos grafos” (Recuero, 2004: 1), que abordaremos mais tarde quando referirmos a análise estrutural.

A análise de redes sociais surge no campo sociológico como forma de tentar compreender o papel e o impacto destas sobre a vida social. Neste sentido, muitos autores “deram origem a diversas metodologias de análise que têm como base as relações entre os indivíduos, em uma estrutura em forma de rede.” (Silva; Matheus, Parreiras, Parreiras, 2006: 77). Tendo por base novos instrumentos de análise, os vários autores conseguiram ter novos mecanismos que lhes permitiram ir mais além dos atributos individuais ou mesmo apenas considerar as relações sociais entre os actores, pois “a análise das redes sociais busca focar-se em novas “unidades de análise” tais como: relações (caracterizadas por conteúdo, direcção e força), laços sociais (que conectam pares de actores através de uma ou mais relações), multiplexidade (quanto mais relações um laço social possui, maior a sua multiplexidade) e composição do laço social (derivada dos atributos individuais dos actores envolvidos) ” (Recuero, 2004: 3). Para Sílvia Portugal, “a análise das redes fornece uma explicação do comportamento social baseada em modelos de interacção entre os actores sociais em vez de estudar os efeitos independentes de atributos individuais ou relações duais,” (Portugal, 2007: 7) no fundo e como ela mesmo afirma citando “Degenne e Forsé (1994), a análise das redes permite passar das “categorias” às “relações”” (Portugal, 2007: 7).

##### **1.5.4.1 - A análise estrutural**

Segundo Lemieux e Quimet, “a análise estrutural não passa de uma maneira entre outras de abordar os fenómenos sociais” (Lemieux, Quimet, 2004: 13), que “nas ciências sociais humanas tem por objectivo as relações entre actores individuais ou colectivos” (Lemieux, Quimet, 2004: 7), ou seja, é um dos mecanismos criados para analisar as relações e

representa-las numa estrutura visual na qual podemos identificar claramente as relações existentes, no fundo “esta resulta em parte da ciência dos pontos e das linhas que constitui a teoria dos grafos” (Lemieux, Quimet, 2004: 13), sendo um grafo “uma representação de um conjunto de nós conectados por arestas, formando uma rede.” (Recuero, 2004: 1). Esta forma de demonstração da rede trás várias vantagens na sua análise e representação. Tanto é assim que, “a visualização da rede, na forma de grafos, é considerada, pelos autores da área, mais intuitiva do que a visualização na forma de matrizes, embora os dados colectados sejam, normalmente, apresentados dessa forma” (Silva; Matheus, Parreiras, Parreiras, 2006: 78). “Na análise das estruturas de rede [...] os pontos representam os actores e as linhas as suas relações” (Lemieux, Quimet, 2004: 7), pelo que o grafo que se obtém na junção destas representações acaba por nos dar de forma mais ou menos clara, dependendo do tamanho da rede em análise, uma visão geral do funcionamento das relações entre os vários actores. No entanto, não é apenas na visualização que se concentra a força desta análise, mesmo sendo uma mais-valia, mas sim nos vários instrumentos de medida que esta comporta, como a verificação da coesão da rede, através da acessibilidade, densidade e distância na rede, as medidas de centralidade e poder, grupos, entre outras, isto porque na “análise estrutural o objectivo é analisar as relações entre actores e não os seus atributos” (Lemieux, Quimet, 2004: 33), sendo importante para isso entender as relações de poder entre actores, coordenação e controlo ou mesmo a capacidade de autonomia e independência. A partir destes conseguimos perceber determinadas características da rede que seria muito difícil definir sem a análise estrutural, pois as relações interpessoais acabam por demonstrar estratégias que os atributos não nos revelam, assim como o posicionamento social não pode apenas ser definido pelos atributos (sexo, idade, classe social, profissão) de um actor, pelo menos num grupo de amigos ou familiar. Esta forma de análise permite extrair características globais de um grupo e detectar actores ou indivíduos e as suas estratégias dentro de uma determinada rede, que seria impossível num outro tipo de estudo.

### **1.6 - Estudos sobre Internet**

No presente, assistimos à multiplicação de estudos sobre a Internet e as suas consequências e influências na sociedade, nomeadamente na vida de pessoas, famílias e empresas. Mas nem sempre foi assim, enquanto a sociologia do ciberespaço despontava, na viragem do século XXI, a sociologia da família era um tema com poucos seguidores e apenas alguns escritores pareciam interessados em saber o que acontecia quando um “geek” se desligava da Internet. Pois apenas o que acontecia enquanto este estava ligado interessava (Waller, 2000: 2). Perante uma nova realidade tecnológica, onde a internet está presente em quase todas as organizações e, mais importante, num número cada vez maior

de habitações, os estudos tem vindo a inflectir a sua tendência de análise e começam a proliferar cada vez mais estudos sobre a influência da Internet nas famílias, como por exemplo, o Pew Internet and American Life Project ou o Stanford Institute Report Internet and Society (Waller, 2000: 2).

As entidades da União Europeia e mesmo organizações nacionais realizam vários estudos, sobre as novas tecnologias e Internet e a sua influência na sociedade actual, que estão acessíveis nas várias páginas institucionais. Por exemplo, no site da Obercom<sup>3</sup> existe uma série de reports e estudos que podem ser descarregados e consultados por qualquer utilizador. Neste sítio de internet são de salientar: o estudo “Internet em Portugal” e os vários flashes reports inseridos no estudo “Sociedade em Rede” como os mais importantes para as matérias em estudo nesta dissertação no campo da análise das características de utilização. Iremos ainda abordar alguns trabalhos de estudo respeitantes à relação internet e socialização e referir alguns dos seus resultados ou conclusões mais importantes sobre esta matéria.

### **1.6.1 - Estudos sobre utilização da Internet**

O acesso e utilização da internet no nosso país têm vindo a crescer, conforme poderemos constatar em alguns estudos realizados em Portugal, nomeadamente, “A Internet em Portugal 2003-2007”, A Internet em Portugal 2009 e “A utilização da internet em Portugal 2010”, coordenados por Gustavo Cardoso e Rita Espanha e realizados no âmbito dos projectos “A sociedade em rede em Portugal” e “WIP - World Internet Project”. Portugal está assim no caminho de ser uma nação mais digital. E, embora a maioria da população ainda não utilize a Internet, de acordo com dados obtidos nos estudos acima referidos o rácio de utilizadores ter vindo a crescer: de 29% em 2003 para 35,7% em 2006, 38,9% em 2008 e 44,6% em 2010. É interessante verificar que, nos dados de 2010, a percentagem de pessoas que afirmam poder a vir utilizar a internet é menor que no estudo anterior onde foi realizada a mesma questão, 9% em 2006 e 7% em 2010, no entanto o número dos que afirmam “talvez” venha a aceder aumentou de 24% para 27,9%, o que ainda deixa margem de crescimento para a utilização desta tecnologia e demonstra que Portugal poderá ter ainda mais utilizadores num futuro próximo.

Segundo os estudos, a tipologia de acesso e locais também sofreu alterações e existem hoje mais pessoas a aceder à internet por telemóvel e outros aparelhos (não computador) em espaços de internet livre (cibercafés, bibliotecas, etc.), com diferentes tipos de ligação (ADSL, banda larga móvel, etc.). No entanto a evolução de novos utilizadores (menos de um ano de utilização) baixou consideravelmente de 2006 para 2010, sendo estes valores de 17,9% em 2006, 11,9% em 2008 e 3,9% em 2010, o que revela que apesar de existir

---

<sup>3</sup> <http://www.obercom.pt/content/7.cp3>

crescimento este aumento é tendencialmente menor de ano para ano. No que diz respeito à posse de equipamento (de acesso à internet) podemos verificar alterações substanciais, no entanto a análise não é de fácil compreensão porque do estudo de 2006 para o de 2010, foram considerados novos equipamentos e foi realizada uma consequente divisão dos aparelhos telemóvel e computador (ex. telemóveis, PDA, etc. Computador portátil e computador desktop etc.), no entanto nota-se um crescimento da posse destes aparelhos, principalmente no que diz respeito aos computadores que em 2006 eram pertença de apenas 35,3% da população e em 2010 cerca de 33% detêm um computador fixo e 42% têm um computador portátil. No entanto estes estudos são bastante alargados, e tem vindo a demonstrar ao longo das suas várias edições, alterações e melhorias no sentido de uma melhor caracterização da população portuguesa na sua relação com a internet. Esta afirmação pode ser verificada nos assuntos referidos no estudo de 2010 que aborda temas como as actividades de: comunicação na internet, entretenimento, procura de informação, consulta de bens ou serviços, educação, criação de conteúdos, partilha e download. Sendo que em quase todas as matérias passíveis de comparação com estudos anteriores se notam progressos no sentido de uma maior adesão à utilização da internet para os vários fins.

### **1.6.2 - Estudos sobre implicações da utilização da internet e sociabilização**

No que se refere à utilização a comunicação mediada por computador (CMC) e a influência desta nos relacionamentos pessoais foi realizada a leitura de vários estudos que nos pareceram importantes.

O primeiro destes estudos é de Nie H. Norman, com o título “Sociability, Interpersonal Relations and the internet”. Neste o autor realizou uma investigação sobre quatro pesquisas académicas relacionadas com o impacto do uso da internet na quantidade e qualidade da comunicação interpessoal e sociabilidade, tendo chegado à conclusão que uns apontam para uma degradação das relações, enquanto outros afirmam os benefícios e resultados positivos na sociabilidade. Perante estes estudos, Norman afirma que como “tecnologicamente afiliado” se sentiu excitado com as potencialidades das novas tecnologias, tal como os outros estudiosos, no entanto como cientista social sente que as novas tecnologias são acompanhadas de consequências. Para este autor, as suas conclusões levam-no a referir que estas consequências tanto podem ser positivas como negativas, pois comparando o estudo levado a efeito por Gary Steiner, relativamente à televisão quando esta estava na fase de crescimento similar, o estudo sobre a internet, salienta a falta de elasticidade do tempo e o papel potencial da Internet na contínua diminuição das áreas de relações “face-to-Face”. Para o autor, crítico do papel da internet e do seu uso, apesar das maravilhas que a rede ou wireless possam trazer, para ele não será

certamente um abraço, esperando apenas que a sociedade possa reservar espaços para esses abraços (Norman, 2001: 433-434).

Um segundo estudo que nos pareceu interessante, tanto pelas conclusões como pela forma como refere e descreve outros estudos é o “Internet and Social Life” de John A. Bargh e Katelyn Y.A. McKenna, publicado em 2004. Neste os autores começam por referir um dos primeiros estudos sobre a Internet e a sociabilidade, o filter model de CMC, realizado por Sproull e Kieslers (1985), que colocavam o seu foco na tecnologia e questões de engenharia do e-mail e outras formas de comunicações mediadas por computador. De acordo com a perspectiva destes autores CMC limitava a “largura” da comunicação social em comparação com a comunicação tradicional “face-to-face” (Bargh e McKenna, 2004: 577). Claro que o estudo foi realizado em 1985, altura em que a internet não tinha a dimensão actual, nem tão pouco existia o acesso à panóplia de instrumentos de comunicação on-line, pelo que à data a conclusão poderia fazer sentido, hoje já não faz.

Ao longo dos anos foram surgindo os mais variados estudos sobre as relações de comunicação e suas implicações. Como os de Bargh e McKenna, autores de uma nova perspectiva, mais actual, que pode ser revista nos trabalhos Bargh 2002, Bargh e McKenna 2000, Spears et al. 2002 em se chega à conclusão que “as qualidades especiais da interacção social da internet tem impacto na interacção e nos seus resultados, contudo estes podem ser diferentes dependendo do contexto social” (Bargh e McKenna, 2004: 578).

No que diz respeito à influência do uso da internet nas relações pré-existentes, foram realizados alguns estudos iniciais no sentido de provar os malefícios do uso da internet nas relações, principalmente as familiares, dos quais se destacam os referidos por Bargh e McKenna, “Homenet Project” de Kraut et al (1998) que veio provar que o uso da internet levava a resultados negativos para o utilizador individual, como aumento das depressões e sentimentos de solidão, e o estudo em grande escala reportado por Nie e Erbring 2000 e Nie 2001, que referia a existência de negligência para com os relacionamentos próximos, comprovada pelo tempo que estes tinham para relacionamento fora da internet (Bargh e McKenna, 2004: 580). No entanto, estes mesmos autores acabam por referir que, a maioria dos estudos verdadeiramente relevantes sobre esta questão vieram provar o contrário, principalmente um segundo estudo baseado no “Homenet Project”, realizado pelos mesmos autores, Kraut et al. (2002). Este veio provar a inexistência dos sentimentos experienciados pelo público-alvo no primeiro estudo, tendo inclusive todas as outras medidas do estudo, relacionadas com ajustamento individual e envolvimento com familiares, amigos e comunidade, demonstrando que o maior uso da internet estava associado a resultados psicológicos e sociais positivos (Bargh e McKenna, 2004: 580). No que diz respeito ao tempo, Bargh e McKenna demonstram que o estudo de Nie e Erbring tinham chegado a uma conclusão precipitada, já que mesmo nos questionários 95% dos inquiridos não tinha

revelado que passava menos tempo com as suas famílias, e mesmo perante os utilizadores pesados da internet 88% também referia não passar menos tempo com os seus. (Bargh e McKenna, 2004: 580).

Temos, ainda, assistido ao surgimento de muitos estudos que relacionam o uso da internet e as suas implicações na qualidade e quantidade das relações. O estudo de Howard et al concluiu que “a internet permite às pessoas manter o contacto com familiares e amigos e, em muitos casos, estender as suas redes sociais. Uma maioria daqueles que enviavam mensagens por e-mail aos seus familiares disse que tinha aumentado o nível da comunicação entre os membros da família.” (Howard et al, 2001: 399). Segundo Bargh e McKenna (2004: 580), Wellman et al (2001) também chegou a conclusões similares que demonstram claramente que mesmo os maiores utilizadores de internet não substituíram a relação cara-a-cara ou por telefone, mas usavam esta tecnologia para manter e reforçar relações à distância.

O estudo realizado por Bargh e McKenna, que temos vindo a referir, perante as evidências dos estudos analisados chegaram à conclusão que as características ou qualidades da internet como um canal de comunicação, onde se pode incluir o anonimato e a facilidade dos indivíduos se ligarem uns aos outros por gostos similares, tornam-na única. Salientando apenas que a “largura de banda limitada” deixa ainda algumas coisas por dizer e por especificar (Bargh e McKenna, 2004: 586). No entanto, um dos principais argumentos destes autores é que “apesar dos títulos do passado nos media apontarem o contrário, a internet não torna os seus utilizadores depressivos ou solitários, e não parece ser uma ameaça à vida em comunidade – muito pelo contrário, de facto. Se alguma coisa fez, a internet, principalmente por e-mail, foi facilitar a comunicação e estreitar laços entre famílias e amigos, principalmente com aqueles demasiado longe que não se conseguem visitar numa base regular” (Bargh e McKenna, 2004: 586). Bargh e McKenna, afirmam ainda que a “internet pode ser também, um território fértil para a formação de novos relacionamentos, principalmente nas pessoas com interesses e valores similares ... seja qual for o caso, quando essas relações formadas na internet se tornam mais próximas, as pessoas tendem a trazê-las para o seu ‘mundo real’” (Bargh e McKenna, 2004: 586-587). Assim, os autores chegam à conclusão final de que “em diversos casos e situações a interacção através da internet é preferível e leva a melhores resultados que os locais tradicionais de interacção, mesmo nos que não são. [Afirmam também que] enquanto a internet se torna cada vez mais parte das nossas vidas, o truque passa por nós identificarmos as diferenças” (Bargh e McKenna, 2004: 588).

As conclusões apresentadas levam-nos a entender que a internet não veio trazer qualquer alteração negativa na forma como as pessoas se relacionam off-line, mas sim completar uma lacuna existente que era a ausência de contacto quando não estavam no

mesmo espaço físico. Apesar de este estudo não ser recente, tendo em conta as novas tecnologias, pode-se afirmar que existem hoje mais mecanismos para fortalecer e aumentar as relações off-line através da comunicação mediada por computador/software social. No entanto, tendo em conta a controvérsia dos vários estudos existentes, julga-se oportuno afirmar que ao longo dos anos que se avizinham, iremos continuar a ter acesso a outras conclusões, alimentando esta questão, até que uma nova tecnologia surja e mudemos o nosso alvo de análise.

## **CAPÍTULO 2**

### **2.1 - Metodologia**

#### **2.1.1 - Definição de Objectivos**

O estudo que se apresenta pretende analisar a relação de atletas de futebol com as novas tecnologias de comunicação mediadas por computador (software social) e verificar as redes de relacionamentos que se constituem nos grupos de atletas de cada equipa, comparando as diferenças nas suas ligações on-line e off-line. Importa referir que no estudo às relações entre os jogadores, não é tido em conta o contacto diário existente em ambiente de treino, mas apenas nos contactos informais fora do futebol.

#### **2.1.2 - Questões de Investigação**

Tendo em conta os objectivos do estudo, iremos balizar o nosso estudo tendo como pontos de referência as seguintes questões centrais:

- 1ª - Qual a relação dos atletas de futebol com a Internet e software social?
- 2ª - O uso da Internet ou software social tem implicações na vida pessoal dos jogadores?
- 3ª - Tendo em conta o grupo ou equipa, será que as suas relações são mais presenciais ou são mais vulgares no espaço virtual (software social - on-line)?

#### **2.1.3 - População e Amostra**

O universo do estudo é constituído por atletas de futebol sénior federados de equipas do concelho de Loures, a competir na 3ª divisão nacional e 1ª e 2ª divisão regional, num total de 12 equipas. A nossa amostra é constituída por 4 equipas de vários dos escalões acima descritos, num total de 92 atletas.

A escolha desta população para grupo de referência do nosso estudo prende-se com razões de aproximação, ou seja, nos seus clubes os jogadores acabam por formar equipas com objectivos comuns o que indicará, à partida, que as suas relações são mais frequentes e mais coesas. Entendeu-se ainda escolher este grupo de análise devido ao carácter amador ou semi-profissional da sua relação com o futebol, o que sugere que esta seja uma segunda actividade e que exista um emprego a tempo parcial ou a tempo inteiro na vida dos

jogadores, o que decerto lhes tirará algum tempo das suas vidas e os poderá afastar do software social ou mesmo das relações pessoais, fora da rede virtual, por falta de tempo.

Para a análise estrutural das redes, a selecção do conjunto de análise foi feita com base nas relações diárias dos jogadores de um clube, por formarem um grupo com gostos e objectivos comuns, e pelo facto de terem de treinar diariamente em conjunto, o que poderá indicar um maior convívio extra futebol.

#### **2.1.4 - Opções metodológicas**

A opção metodológica para este trabalho é a pesquisa bibliográfica, apresentação de inquéritos e análise dos resultados.

Assim, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e análise da literatura relevante sobre as temáticas relacionadas com a Internet e as suas envolventes, de forma a caracterizar o nosso objecto de estudo (utilização da Internet e sua influência) e descrever algumas das envolventes relativamente ao suporte (Internet), nomeadamente o uso das novas tecnologias, a REDE, os vários tipos de software social e a sua utilização, e relacioná-las com as alterações sociais do presente. Foram ainda consultados e analisados alguns estudos sobre a temática e apresentadas as suas principais conclusões no capítulo 1.

A análise dos dados será realizada de acordo com uma metodologia estatística descritiva no que diz respeito à caracterização da amostra e dos seus hábitos na internet e no software social, e a realização de uma análise estrutural de redes sociais às questões relacionadas com os contactos e interacção na rede e fora da rede.

A análise do estudo irá consistir em duas partes distintas. Na primeira parte irá ser realizada uma caracterização da amostra e dos seus atributos, recorrendo a uma representação gráfica realizada nos programas SPSS e EXEL, a segunda parte consiste na análise estrutural da rede, para a qual foi utilizado o software UCINET 6, partindo deste iremos ter acesso aos indicadores mais relevantes da rede para a resposta à terceira questão de investigação.

#### **2.1.5 - Desenho do questionário ou inquérito**

Tendo como intuito a realização de um estudo voltado para uma metodologia mais quantitativa, foi idealizado um inquérito/questionário (anexo 1) de administração directa (presencial) e de carácter anónimo que foi distribuído pela nossa amostra (92 Inquéritos).

A vantagem da aplicação do inquérito é “o facto [de este] permitir recolher simultaneamente dados relacionais e dados sobre os atributos dos actores” (Lemieux, Quimet, 2004: 47), uma situação que no final do trabalho nos traz uma “vantagem importante que aumenta a possibilidade de análise, ao possibilitar o estudo das relações entre determinadas propriedades estruturais (centralidade grau) e certos atributos [sexo,



idade, posição social]” (Lemieux, Quimet, 2004: 47). Neste sentido opta-se por dividir o questionário, que se encontra em anexo, em 2 partes que visam:

- A caracterização da amostra e dos hábitos de consumo de internet e software social;
- Detectar a rede de contactos entre jogadores da mesma equipa na vida off-line;
- Detectar a rede de contactos entre jogadores da mesma equipa através de software social.

As maioria das questões são de resposta fechada, existindo de carácter aberto com a denominação “outro/a ou outros/as” para respostas não previstas no inquérito. As perguntas poderão ser constituídas por escalas de 3, 4 ou 5 parâmetros e diatómicas (Sim e Não).

A análise dos dados será realizada de acordo com uma metodologia estatística descritiva, uma vez que não temos ainda dados que nos permitam uma análise indutiva e, porque a partir do estudo de 4 equipas de futebol do concelho de Loures esperamos chegar a conclusões, que possam ser transportados para a sua totalidade.

#### **2.1.6 - Período de análise e Recolha de dados**

Tendo em conta o estudo em causa, foram distribuídos inquéritos iguais a cada uma das equipas, no período de 01 de Junho a dia 31 de Julho, sendo este o nosso período de análise da amostra e a recolha de dados que foi realizada presencialmente, no balneário, a 2 equipas enquanto as restantes, por razões técnicas, responderam os inquéritos em casa.

#### **2.1.7 - Limitações**

Um estudo desta natureza apresenta sempre alguns problemas no seu desenvolvimento, e este não foi excepção. À partida deparamo-nos com a questão do acesso às equipas, apesar dos contactos mantidos com 7 equipas de Futebol, apenas 5 se disponibilizaram para a realização do inquérito e uma destas acabou por desistir da participação.

Tentamos ainda o contacto com duas equipas de futebol feminino (Bobadelense e Ponte de Frielas), o que traria algo de novo ao estudo, no entanto não foram obtidas respostas por parte dos corpos directivos dos clubes.

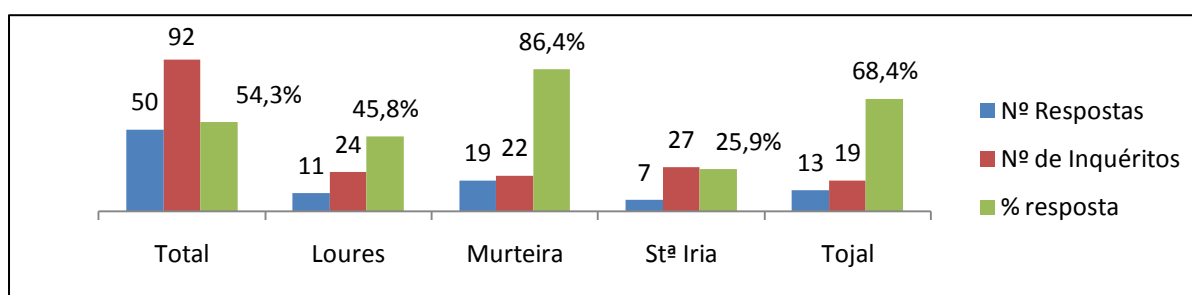
No que diz respeito à resposta ao questionário, encontramos ainda problemas na realização dos inquéritos por parte dos atletas, principalmente nas equipas em que não nos foi permitido entrega dos questionários no balneário. Nesta capítulo, e tendo em conta que parte do questionário era de carácter não anónimo (quadros de relacionamentos), e apesar de solicitarmos a entrega em separado, existiram alguns atletas que preferiram não responder ao inquérito.

## 2.2 - Análise de resultados

### 2.2.1 - Taxa de resposta

Tal como referido no ponto relativo à população e amostra foram enviados 92 questionários a quatro equipas de futebol amador do concelho de Loures, tendo sido obtidos 50 questionários completos, o que indica uma taxa de resposta de 54,3%. Em termos de clubes, conforme se pode verificar no gráfico, a maior taxa de resposta foi conseguida nos questionários aos clubes de futebol Murteirense e Tojal, com 86,4% e 68,4% de taxa de resposta. Situação que está relacionada com a entrega directa dos questionários em balneário. Já os clubes de Loures e Stª Iria apresentam taxas bem mais modestas, 45,8% no Loures e 25,9% no Stª Iria, uma vez que os questionários foram distribuídos por dirigentes do clube.

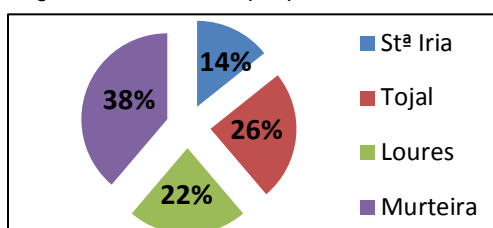
Figura 2.1 – Taxa de resposta



### 2.2.2 - Caracterização da amostra

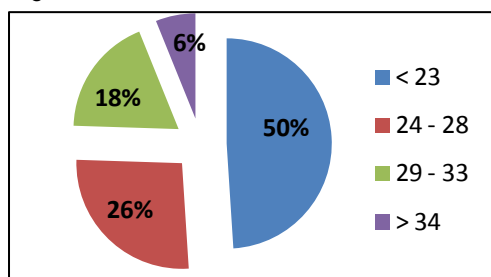
Nesta primeira fase da análise importa realizar a caracterização da nossa amostra, através dos gráficos que se apresentam.

Figura 2.2 – Clube a que pertence



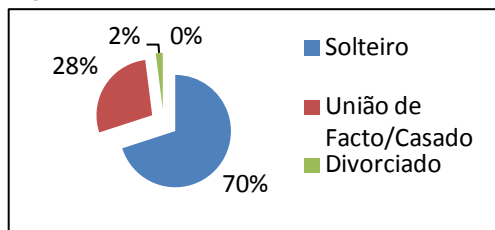
Relativamente ao clube a que pertencem, pode-se verificar que 38% dos jogadores são do Murteirense, 26% do Atlético do Tojal, 22% do Loures e 14% do Stª Iria.

Figura 2.3 – Faixa etária



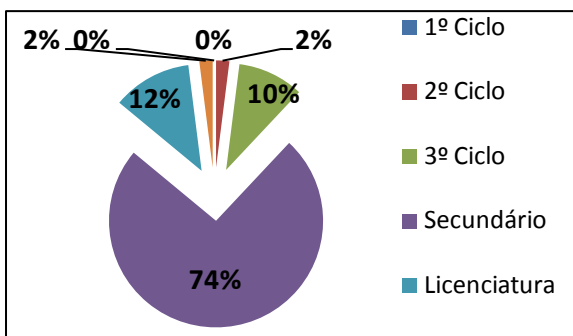
Por faixa etária, 50% da nossa amostra tem menos de 23 anos, seguida da classe 24-28 com 27%, dos 29 aos 33 anos temos 18% e finalmente 6% dos jogadores têm mais de 34 anos.

Figura 2.4 – Estado Civil



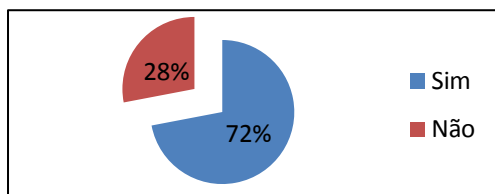
Em termos de estado civil a nossa amostra está dividida da seguinte forma: 70% são solteiros, 28% são casados ou vivem em união de facto e 2% divorciados, a registar a ausência de viúvos.

Figura 2.5 – Habilitações Académicas



No que diz respeito às habilitações académicas, 74% da nossa amostra detêm o ensino secundário, 12% licenciatura, 10% o 3º ciclo do ensino básico, 2% com o 2º Ciclo e ainda 2% de jogadores com Mestrado.

Figura 2.6 – Actividade profissional extra-futebol

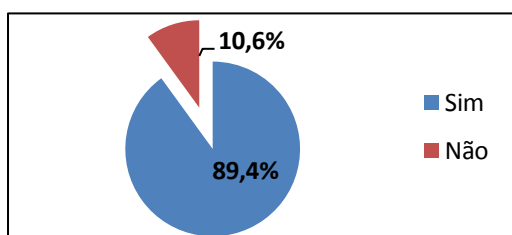


Questionados sobre as suas actividades extra-futebol, 72% afirma ter outra ocupação. Importa ainda referir que, destes, 88,9% diz que tem uma actividade a tempo inteiro e 11,1% a tempo parcial.

### 2.2.3 - Relação com a Internet

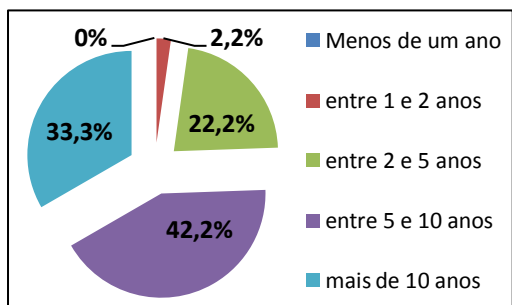
Caracterizados os indivíduos da nossa amostra, partimos agora para a análise dos dados relativos ao nosso estudo. Assim os próximos resultados dizem respeito à relação dos jogadores de futebol com a internet.

Figura 2.7 – Acesso à Internet



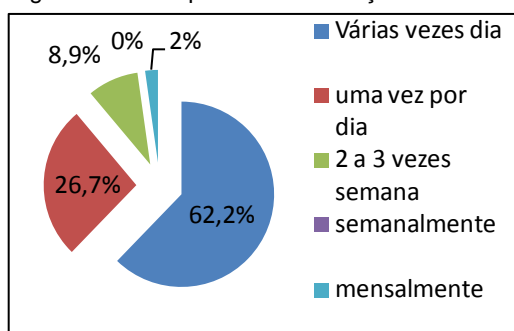
Quando questionados sobre o acesso à internet, 89,4% dos inquiridos respondeu ser consumidor de internet, enquanto os restantes 10,6% afirmaram não ter contacto com a internet e deram por encerrados os seus questionários.

Figura 2.8 – Tempo de acesso à internet



Para a maioria dos nossos inquiridos a internet não é uma novidade. 75,5% dos inquiridos dizem aceder à internet há mais de 5 anos. Destes 33,3%, diz mesmo estar ligado à tecnologia há mais de 10 anos. 22,2% entre 2 e 5 anos e 2,2% há 1 ou dois anos. Nenhum acede há menos de um ano.

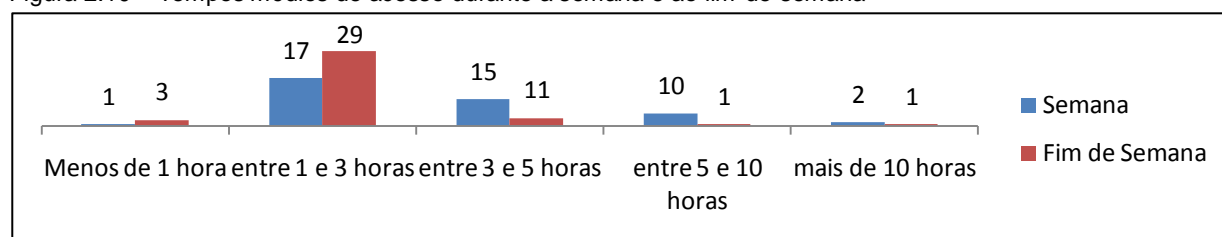
Figura 2.9 – Frequência de utilização



Em termos de frequência de utilização da internet, 62,2% diz aceder várias vezes ao dia, 26,7% fá-lo apenas uma vez por dia, 8,9% duas a três vezes por semana e apenas 2% mensalmente e nenhum dos inquiridos disse aceder semanalmente. Os resultados apontam para uma frequência alta no acesso à Internet diariamente o que demonstra a

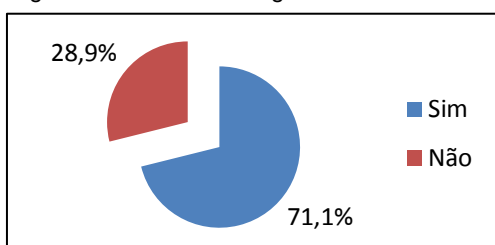
apropriação da tecnologia por parte dos jogadores no seu dia-a-dia.

Figura 2.10 – Tempos médios de acesso durante a semana e ao fim-de-semana



Quando comparados os tempos médios de utilização da internet, em horas, de segunda a sexta e ao fim-de-semana, podemos verificar que neste último existe uma redução de horas de consumo, passando os jogadores a estar ligados por menos tempo. Durante a semana o período mais citado é o de 1 a 3 horas (17 indivíduos), seguido do 3 a 5 horas (15 indivíduos). É ainda importante referir que existem 10 atletas que estão ligados entre 5 e 10 horas e 2 mais de 10 horas. Ao fim-de-semana notamos uma redução nas horas de acesso à internet, reduzindo os jogadores que dizem estar ligados entre 3 e 5 horas e 5 e 10 horas e aumentando para 29 os indivíduos que dizem aceder entre 1 e 3 horas. Assim, e apesar da maioria dos inquiridos estar on-line entre 1 a 3 horas tanto há semana como ao fim-de-semana, os jogadores acabam por estar menos tempo na internet ao fim-de-semana.

Figura 2.11 – Multitasking



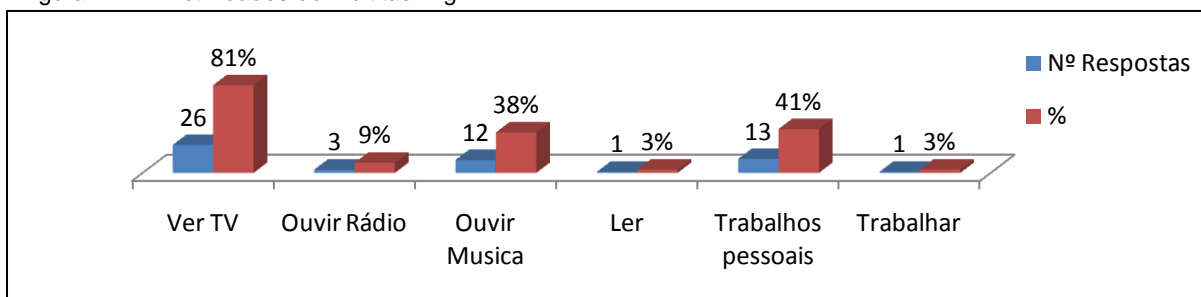
Tendo em conta que o multitasking é uma das questões abordadas em vários estudos publicados, entendeu-se verificar se os atletas de futebol também são adeptos de outras actividades durante a sua navegação na internet. Situação que se

comprova com uma maioria de 71,1% dos inquiridos a referir que realiza outras tarefas enquanto navega na internet.

No que diz respeito às tarefas que realizam, conforme se poderá ver no próximo gráfico, a resposta mais comum, para os que realizam o multitasking foi ver TV (81%), 41% dos jogadores dizem realizar trabalhos pessoais, 38% afirma que ouve música de CD ou DVD,

9% ouve rádio, 3% diz ler e o mesmo resultado é obtido para os que afirmam estar a trabalhar.

Figura 2.12 – Actividades do Multitasking



No sentido de perceber o que leva os jogadores a navegar pela internet, foi desenvolvido um conjunto de razões/afirmações das quais os mesmos poderiam escolher aquelas que mais se adequavam aos seus motivos para estar ligados à internet.

Tabela 2.1 – Razões que levam os jogadores a navegar na Internet

#	Answer	Bar	Response	%
1	A Novidade	8	8	18%
2	A Curiosidade	12	12	27%
3	Fonte de informação (Educação)	21	21	47%
4	Acesso a informações sobre bens e serviços	27	27	60%
5	Acesso a informação noticiosa	29	29	64%
6	É uma forma de comunicar	29	29	64%
7	Forma de entretenimento	30	30	67%
8	Acesso a conteúdos (Musica/Videos)	23	23	51%
9	Produção de conteúdos	4	4	9%
10	Razões profissionais	15	15	33%
11	Ver TV	7	7	16%
12	Ouvir Rádio	5	5	11%
13	Outro	0	0	0%

Perante as respostas, podemos tirar as seguintes ilações: Os motivos mais relevantes para que estes acedam à internet são, uma forma de entretenimento (67%), o acesso a informação noticiosa e uma forma de comunicar (ambos com 64%) e a facilidade de acesso a informações sobre bens e serviços (60%). São ainda relevantes o acesso a conteúdos de música e vídeo (51%) e o acesso a informação para educação (47%). Tendo em conta os resultados já obtidos em perguntas anteriores, como há quanto tempo estão ligados à internet, não admira que os resultados novidade (18%) e curiosidade (27%) sejam baixos.

Em termos de tecnologia de acesso à internet verificamos que 91% dos que dizem utilizar a internet, acedem através de ligação ADSL/Cabo, 20% diz utilizar uma pen de banda larga para acesso e 9% diz faze-lo através do 3G ou telemóvel.

Figura 2.13 – Tipo de ligação à Internet

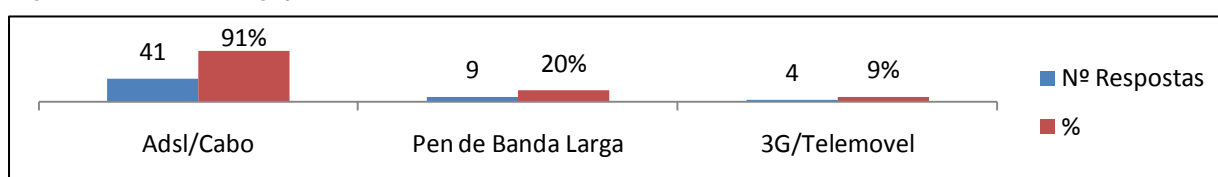
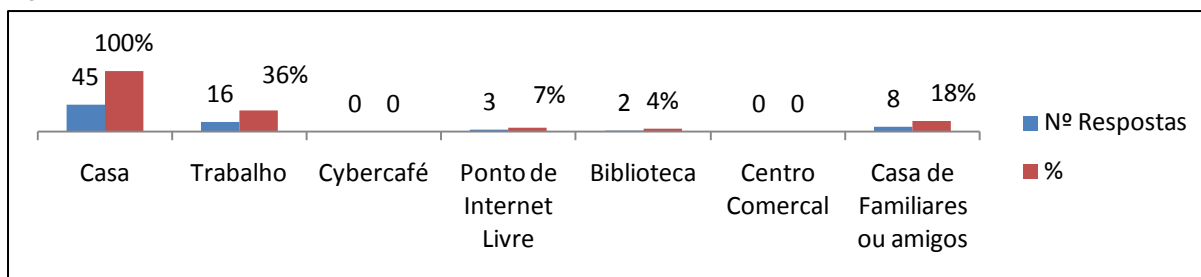
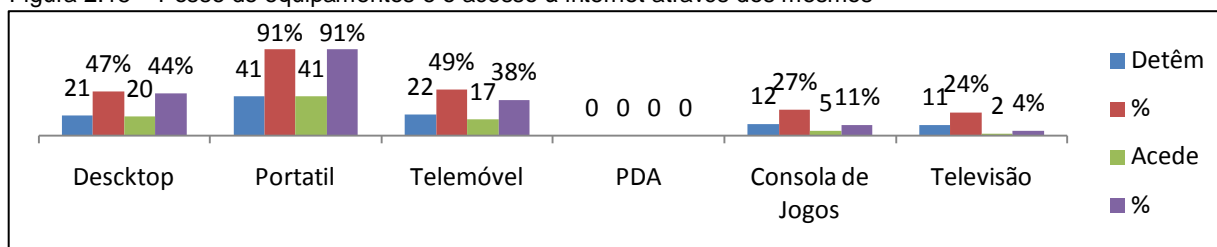


Figura 2.14 – Locais onde acede à Internet



No que aos locais de acesso diz respeito, a totalidade dos inquiridos diz aceder em casa (100%). 36% dizem fazê-lo no trabalho e 18% em casa dos familiares ou amigos. É de salientar que, apesar de poucos, 7% dizem aceder em pontos de internet livre e 4% em bibliotecas. Já no que diz respeito a locais públicos, como cybercafé ou centro comercial, evidencia-se a ausência de utilizações destes espaços para acesso à internet.

Figura 2.15 – Posse de equipamentos e o acesso à internet através dos mesmos



Em termos de apropriação de aparelhos tecnológicos com acesso à Internet verifica-se que a maioria dos jogadores (91%) afirma deter um computador portátil e que o utiliza para aceder à internet. Já o computador pessoal desktop, 47% diz ter um, mas apenas 44% o utiliza para aceder. 49% dos inquiridos diz dispor de um telemóvel com capacidade para aceder à internet, porém apenas 38% diz fazê-lo. O mesmo se passa com a consola de jogos, onde 27% refere deter uma mas apenas 11% a utiliza para aceder à internet, e TV com 24% a afirmar que a sua televisão lhes permite o acesso à internet, mas apenas 4% o faz. Regista-se que nenhum dos jogadores disse possuir um PDA ou Tablet.

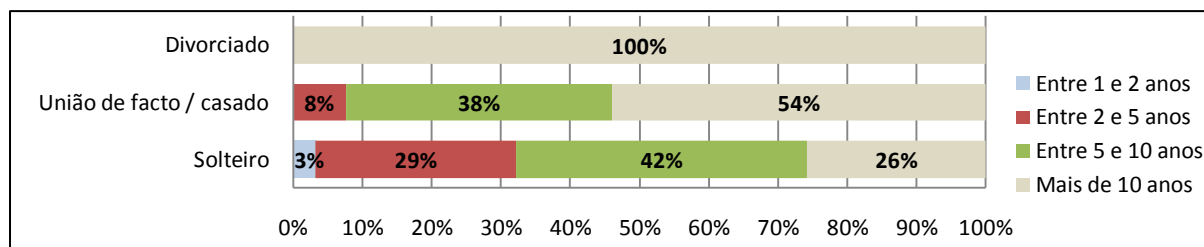
Os resultados obtidos demonstram que a forma tradicional de acesso à internet (computador secretária ou portátil) é ainda a mais utilizada, regista-se no entanto um número interessante de jogadores que acedem à rede através de telemóvel.

#### 2.2.4 – Influência do estado civil na relação com a internet

Tendo em conta que a maioria dos jogadores de futebol semi-profissionais tem o seu tempo muito limitado devido às suas ocupações extra-futebol e treinos, entendeu-se ser interessante verificar se o seu estado civil tem influência na sua relação com a internet, uma vez que dispensando o tempo nestas actividades o simples facto de ter de partilhar mais tempo com os seus familiares poderá influenciar os seus hábitos de navegação. No sentido de verificar esta situação cruzamos a variável estado civil com as questões relacionadas

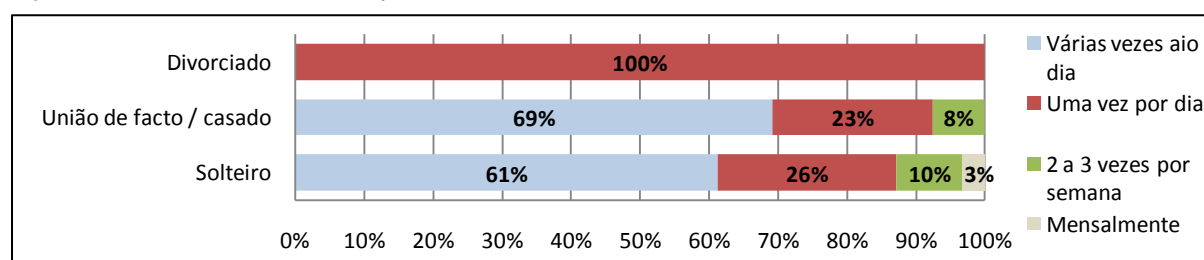
com utilização de internet, como: há quanto tempo que são utilizadores da plataforma, frequência de navegação, horas semanais e ao fim de semana destinadas à permanência on-line. Ressalva-se apenas que, devido ao facto de existir apenas um indivíduo divorciado os resultados relativos a este estado civil, embora demonstrados nos gráficos, não serão contemplados na análise.

Figura 2.16 – Há quanto tempo é utilizador de internet por estado civil (%)



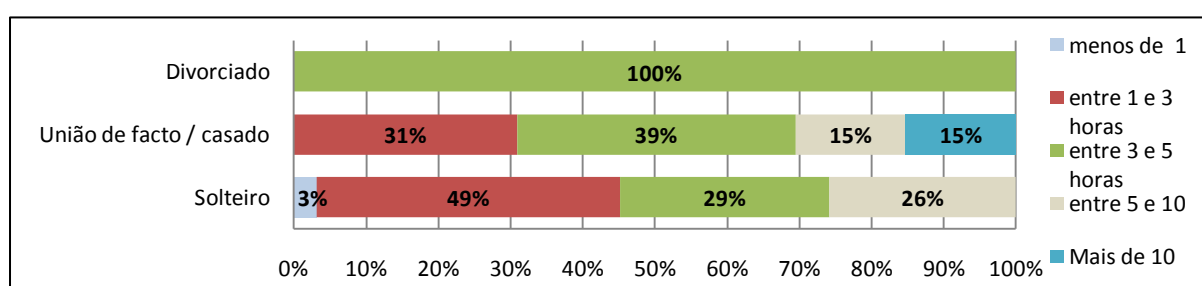
Em termos de tempo de utilização da plataforma internet a maioria dos indivíduos a viver em união de facto ou casados é utilizador da internet há mais de 10 anos (54%) e 38% entre 5 e 10 anos, enquanto nos solteiros a maior fatia de utilizadores é utilizador entre 5 e 10 anos (42%), sendo que existem ainda 26% que navegam há mais de 10 anos e 29% entre 2 e 5 anos.

Figura 2.17 – Frequência de utilização da internet por estado civil (%)



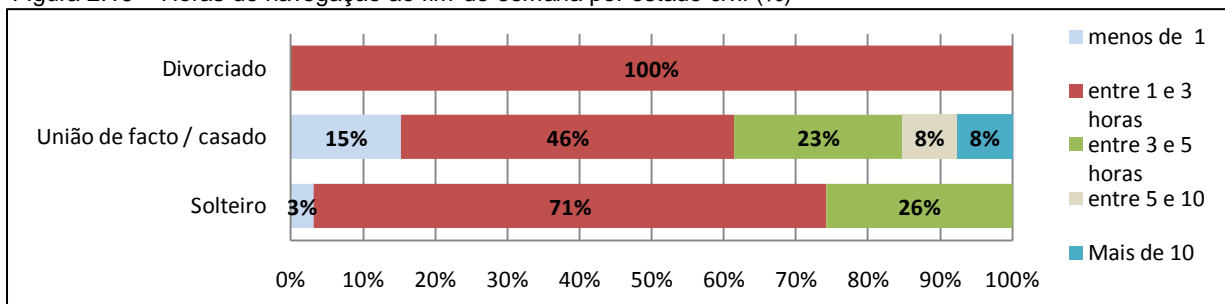
No que diz respeito à frequência de navegação, em ambos os estados civis, a maioria dos jogadores afirma aceder à internet várias vezes ao dia (61% solteiros e 69% U.F./casados) e uma vez por dia (26% solteiros e 23% U.F./casados). O interessante neste resultado é que ao contrário do que seria de esperar os resultados entre ambos os estados civis são similares, mesmo existindo uma maior pressão familiar nos estados civis que implicam a partilha de uma vida a dois (União de Facto e Casados). Neste campo, surpreende-nos ainda o facto de que existam mais solteiros com uma frequência menor de acesso à Internet.

Figura 2.18 – Horas de navegação de segunda a sexta por estado civil (%)



Relativamente às horas médias de navegação ou presença na Internet, surge um novo dado que, há partida, não era esperado. Os indivíduos em união de facto ou casados passam mais tempo ligados à internet que os solteiros. Conforme se pode verificar 15% dos referidos navegam mais de 10 horas por dia e outros 15% entre 5 e 10 horas. É importante referir que no conjunto 69% destes jogadores navegam mais de 3 horas diárias. Nos solteiros por sua vez, não surgem indivíduos a navegar mais de 10 horas por dia e surge ainda um número interessante de indivíduos que diz apenas navegar entre 1 e 3 horas (49%).

Figura 2.19 – Horas de navegação ao fim-de-semana por estado civil (%)



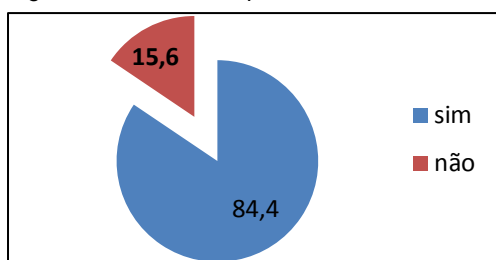
Em termos de navegação ao fim-de-semana, os indivíduos numa relação (U.F./casados) continuam a ter mais horas de navegação do que os solteiros, sendo que os segundos passam a ser 71% a navegar entre 1 e 3 horas e deixam de existir indivíduos a navegar entre 5 e 10 horas.

Os resultados obtidos são de certa forma surpreendentes. Pois, sabendo à partida da dificuldade existente na gestão de tempo dos jogadores era esperado que os solteiros tivessem uma maior ligação e frequência de utilização que os jogadores em união de facto ou casados, principalmente nas horas de navegação durante a semana e ao fim-de-semana, situação que se revelou ser inversa.

## 2.2.4 - Relação com Software Social

O software social, nos dias de hoje, é parte integrante da vida de quase todos os utilizadores de internet. Neste sentido, a análise que agora se apresenta tem como objectivo verificar a relação dos jogadores de futebol com esta tipologia de software.

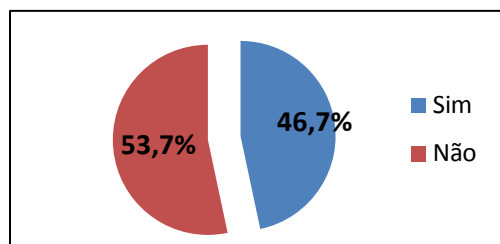
Figura 2.20 – Sabe o que é o Software Social?



A utilização do software social, não implica o conhecimento da terminologia adoptada para os vários programas ou páginas de interacção social. No entanto, apenas 15,6% dos jogadores diz desconhecer o que é, ou mesmo, a que tipo de software se refere o termo.

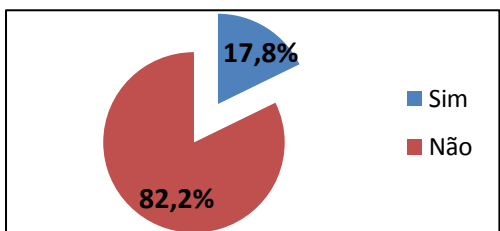


Figura 2.21 – É um produtor de conteúdos através de software social?



Na questão relativa à produção de conteúdos através do software social, cerca de 46,7% dos jogadores consideram ser produtores de conteúdos, o que demonstra que estes consideram a sua participação na internet como uma mais-valia para o desenvolvimento e proliferação da informação e conhecimento na Internet.

Figura 2.22 – Adesão a programa ou página de software social nos últimos 6 meses.



Os nossos inquiridos demonstram, conforme se pode verificar no gráfico, não serem novatos nas questões relacionadas com este tipo de software, uma vez que 82,2% participa, utiliza ou está inscrito numa qualquer tipologia de software social há mais

de 6 meses. Apenas 17,8% afirma ter aderido há menos de 6 meses, contudo esta resposta não implica uma novidade, pois pode ser uma mudança de programa ou serviço.

Tabela 2.2 – Quais as actividades que mais executa através do software social?

#	Answer	Bar	Response	%
1	Fazer ou receber telefonemas	4	4	9%
2	Enviar e-mails com anexos	23	23	51%
3	Enviar ou receber e-mails pessoais	33	33	73%
4	Utilizar sites de redes sociais	37	37	82%
5	Participar em fóruns de discussão	5	5	11%
6	Utilizar programas de mensagens instantaneas	25	25	56%
7	Criar páginas de Internet	0	0	0%
8	Escrever em Blogues	5	5	11%
9	Participar em sites de partilha de videos	11	11	24%
10	Participar em Sites de partilha de fotos	8	8	18%
11	Outro	1	1	2%

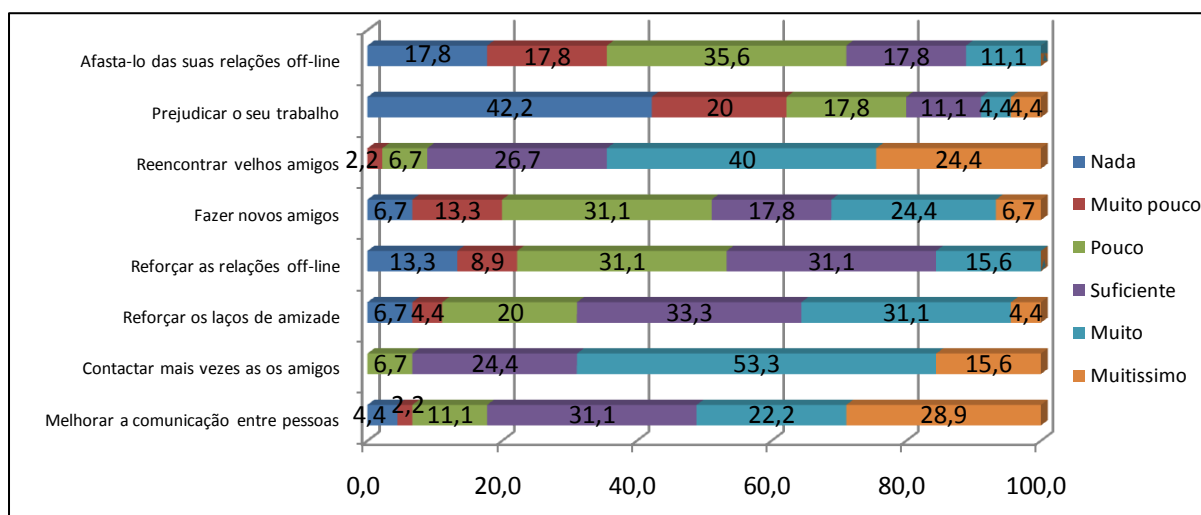
As actividades mais desenvolvidas pelos nossos inquiridos através do software social são: com 82% das respostas a utilização de páginas de redes sociais, 73% afirma ser o envio de e-mails pessoais, 56% a utilização de programas de conversação instantânea e 51% o envio de e-mails com anexos. Já as actividades quem menos realizam são: a criação de páginas de internet (0%), fazer ou receber telefonemas (9%), participar em fóruns de discussão e escrever em blogues (11%).

Tabela 2.3 – Até que ponto acha que a utilização de software social permite:

Statistic	Melhorar a Comunicação entre pessoas	Contactar mais vezes os amigos	Reforçar laços de amizade	Reforçar as relações off-line	Fazer novos amigos	Reencontrar velhos amigos	Prejudicar o seu trabalho	Afastar-lodas suas relações off-line
Min Value	1	3	1	1	1	2	1	1
Max Value	6	6	6	5	6	6	6	5
Mean	4.51	4.78	3.91	3.27	3.60	4.78	2.29	2.87
Variance	1.76	0.63	1.49	1.52	1.84	0.95	2.12	1.53
Standard Deviation	1.32	0.79	1.22	1.23	1.36	0.97	1.46	1.24
Total Responses	45	45	45	45	45	45	45	45

No sentido de perceber a opinião dos jogadores relativamente às potencialidades e perigos do software social nas questões relacionais, apresentaram-se uma série de situações às quais os inquiridos deveriam responder através de uma escala de Likert de seis pontos, em que 1 corresponde a nada, 2 a Muito Pouco, 3 Pouco, 4 Suficiente, 5 Muito e 6 MUITÍSSIMO, tendo-se obtido os dados da tabela anterior. De acordo com os resultados médios, apresentados na tabela, o software social tem uma influência positiva alta, no que diz respeito a melhorar a comunicação entre as pessoas (4,51), contactar mais vezes os amigos (4,78) e reencontrar velhos amigos (4,78), todos estes itens com uma média de suficiente mas perto do muito. Para os jogadores a utilização deste software influencia pouco o reforço dos laços de amizade (ainda que com um valor elevado 3,91), o reforço das relações off-line (3,27) e a conquista de novos amigos (3,60). Questionados sobre a influência sobre o trabalho, o resultado médio de 2,29, indica que para estes a navegação no software social na internet influencia muito pouco o trabalho de cada um.

Figura 2.23 – Até que ponto acha que a utilização de software social permite:



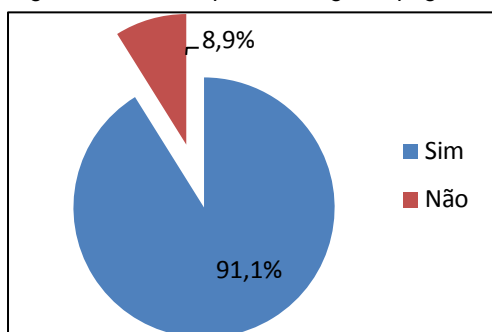
O gráfico a cima vem ilustrar de forma mais clara (em percentagem) a opinião dos jogadores relativamente à influência do software social nas suas vidas. Assim, conforme se pode verificar, e apesar dos pontos médios nas categorias contactar mais vezes os amigos, reencontrar velhos amigos, melhorar a comunicação entre as pessoas se situarem ao nível do suficiente, a maioria dos inquiridos entende que o software social pode influenciar muito ou muitíssimo os pontos indicados, ou seja, a percentagem de indivíduos que responde muito ou muitíssimo nos itens anteriores é a seguinte: Contactar mais vezes os amigos (68,9%), reencontrar velhos amigos (64,4%), melhora a comunicação entre as pessoas (51,1%), valores que indicam que para a maioria das pessoas o software social é uma boa influência para melhorar as suas redes de relacionamentos. Em quase todos os outros itens os valores positivos têm uma percentagem maior que os negativos, com excepção do item afasta-lo das relações on-line, em que 71,2% entende que a influência do software social se

situa entre o pouco e nada, e no item prejudicar o trabalho em que 80% tem a mesma opinião (influência é pouca ou nenhuma).

### 2.2.5 - Relação com as páginas de redes sociais e páginas e/ou programas de conversão on-line

Tendo em conta o objectivo de estudo, não é importante, em termos analíticos, verificar em que páginas de rede social os jogadores estão inscritos, ou mesmo, as páginas ou programas de conversação utilizados, mas sim verificar um perfil de utilização dos dois tipos de software social, visto serem os dois mais utilizados pelos respondentes.

Figura 2.24 – Tem perfil em alguma página de rede social



Quando questionados sobre a pertença a alguma rede social on-line, 91,1% dos jogadores afirmaram ter um perfil em pelo menos uma página. O que vem comprovar os resultados obtidos na tabela 2.2 sobre a utilização deste tipo de páginas. No entanto, salienta-se que nesta página o número de indivíduos que diz ter conta ou perfil na página de rede social é

superior, situação que pode estar relacionada com o facto de que mesmo tendo uma conta esta não seja uma das actividades a que dá mais importância quando está na internet.

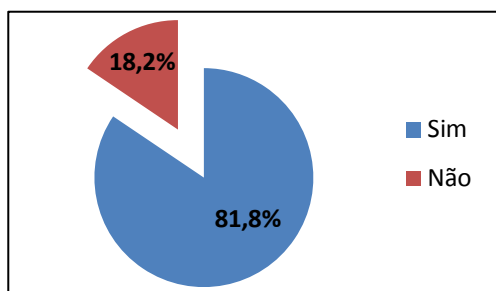
Relativamente às actividades realizadas, pelos atletas, na página da rede social, conforme se pode verificar pela tabela seguinte, são: Visitar perfis e comentar fotos e vídeos de amigos (66%), colocar fotos (63%), enviar mensagens (59%) e realizar comentários (54%). As menos executadas são participar em fóruns ou grupos de discussão (10%), criar alerta de eventos (15%) e escrever textos (17%). Estes resultados indicam que os jogadores têm tendência, nas suas visitas à rede social a procurar informação pessoal relacionada com os “amigos”, assim como, partilhar as suas histórias pessoais ou ideias através de fotos e a escrever no próprio mural (realizar comentários).

Tabela 2.4 – Actividades realizadas na página de rede social

#	Answer	Bar	Response	%
1	Escrever textos		7	17%
2	Enviar mensagens		24	59%
3	Criar alertas de eventos		6	15%
4	Colocar fotos		26	63%
5	Colocar videos		16	39%
6	Colocar musica		14	34%
7	Comentar noticias		19	46%
8	Reencaminhar informação		11	27%
9	Comentar fotos e/ou videos de amigos		27	66%
10	Participar em foruns de discussão		4	10%
11	Visitar perfis de amigos		27	66%
12	Realizar Comentários		22	54%
13	Outro		0	0%

Sabendo que os vários tipos software social de conversação on-line, seja o chat, vídeo-conferência, web-conferência, potenciados pelo VOIP (exemplo skype), são meios de comunicação síncronos, permitem o contacto directo, em tempo real e que permite encurtar distâncias entre as pessoas, entende-se ser importante verificar a relação dos jogadores com este tipo de software.

Figura 2.25 – Utiliza programas de software social para conversar com amigos on-line

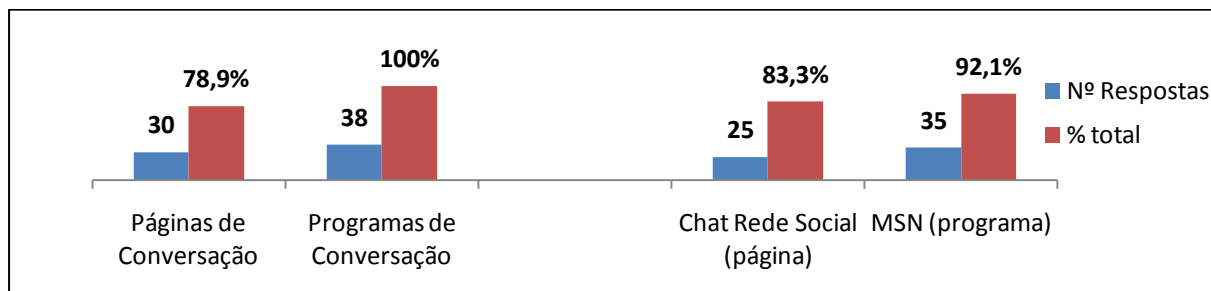


No que diz respeito à utilização de software social para conversação na internet, 81,8% dos jogadores dizem ser utilizadores. Este é um resultado esperado. No entanto, tendo em conta a antiguidade e potencialidades desta tecnologia, esperávamos que existissem mais jogadores a utilizá-la. Perante

este resultado, podemos ainda verificar que existem mais pessoas inscritas e a participar nas páginas de redes sociais que neste tipo de plataformas.

De forma a verificar qual o tipo de plataforma preferida pelos jogadores para conversar on-line foi questionado qual a tipologia mais utilizada, tendo-se obtido os resultados que se apresentam de seguida.

Figura 2.26 – Utiliza páginas e/ou programas de conversação

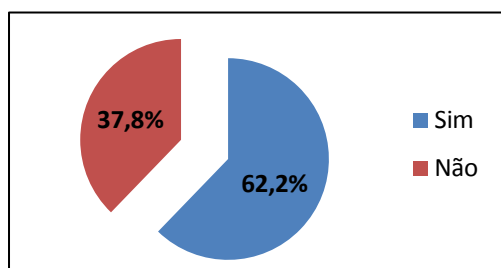


Analisando o gráfico é possível observar que, dos jogadores que têm por hábito conversar com amigos on-line, a totalidade utiliza programas de conversação, enquanto apenas 78,9% destes utiliza as páginas. Este resultado indica também que todos os utilizadores das páginas utilizam os programas de conversação, enquanto existe um grupo de 21,1% que apenas utiliza os programas. Podemos ainda constatar que dos utilizadores de páginas para conversação, o chat da rede social é o mais utilizado (83,3%) e dos utilizadores de programas de conversação o preferido de 92,1% dos jogadores é o MSN.

## 2.2.6 - Relações de amizade on-line

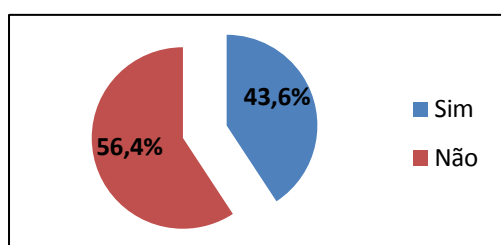
A próxima fase desta análise tem como objectivo verificar a relação dos jogadores com o acto de criar, manter reencontrar ou refazer amizades no contexto on-line, ou seja, através dos vários tipos de software social.

Figura 2.27 – Já fez algum amigo na Internet através do software social?



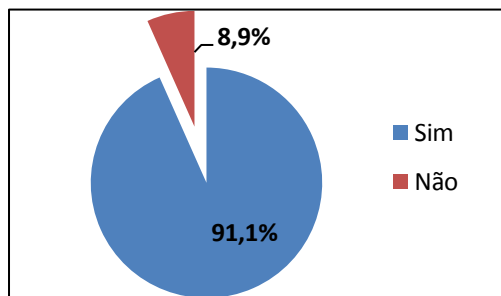
No que diz respeito à criação de novas amizades através da Internet, 62,2% dos jogadores dizem já ter feito novas amizades na Internet. Um número que é significativo e que demonstra o crescente poder do software social na criação de novos laços de amizade.

Figura 2.28 – Essas amizades on-line confirmaram-se fora da internet?



No entanto, quando questionados sobre o desenvolvimento destes contactos na vida off-line, apenas 43,6% dos jogadores, que afirmaram ter feito novas amizades, dizem ter dado seguimento às mesmas off-line. O que demonstra que apesar de serem desenvolvidos novos contactos a interiorização destas amizades no espaço de conforto, off-line, ainda é reduzido.

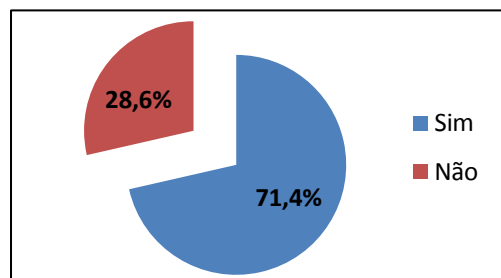
Figura 2.29 – Já reencontrou algum amigo on-line?



Os resultados relativos ao reencontro de amigos são bastante mais elevados, 91,1% dos inquiridos diz já ter reencontrado alguém no espaço virtual e com quem já não convivia. Esta análise indica uma maior predisposição para o reencontro que para a conquista de novas amizades, validando de certa

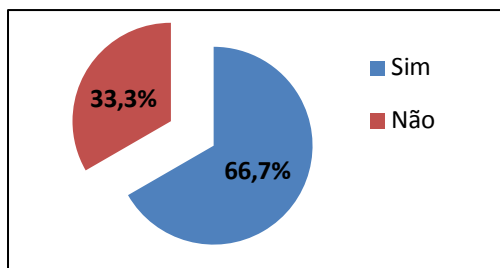
forma a questão sobre a influência do software social no reencontro de velhos amigos.

Figura 2.30 – Contacta on-line com os amigos que reencontrou?



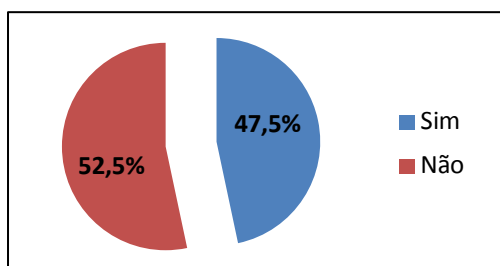
Quando questionados se mantêm contacto regular on-line com os amigos que reencontraram, 71,4% diz que sim. Este resultado demonstra que para grupo em análise o software social tem a capacidade não só de promover o reencontro como mantê-lo.

Figura 2.31 – Voltou a contactar com eles off-line?



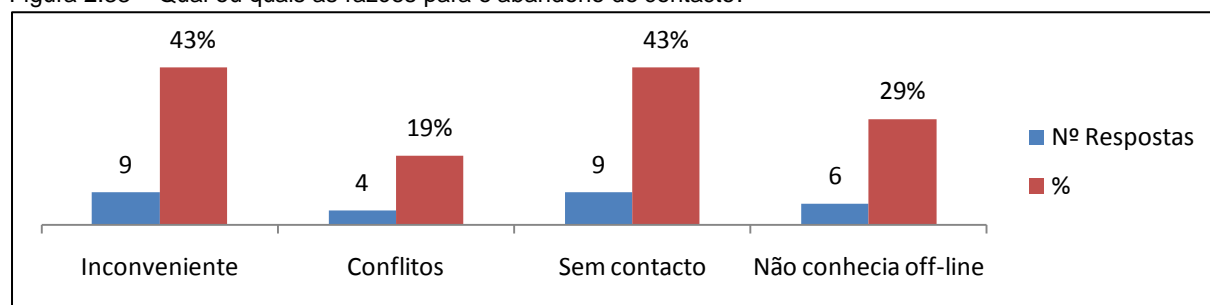
Em termos de contacto com os velhos conhecidos on-line, verificamos que a percentagem de jogadores que se reencontrou com os velhos amigos off-line cai cerca de 4,5% para os 67,7%, sendo ainda assim um valor elevado. Entende-se no entanto que esta pequena queda poderá estar associada a razões relacionadas com a distância física, situação que poderá ser analisada em estudos futuros.

Figura 2.32 – Já apagou um contacto da sua vida on-line?



No sentido de perceber como agem os atletas de futebol perante situações de quebra de relacionameto on-line, foi questionado se alguma vez tiveram necessidade de apagar algum contacto da sua rede de amigos virtuais, tendo 47,5% dos mesmos dado uma resposta positiva.

Figura 2.33 – Qual ou quais as razões para o abandono de contacto.

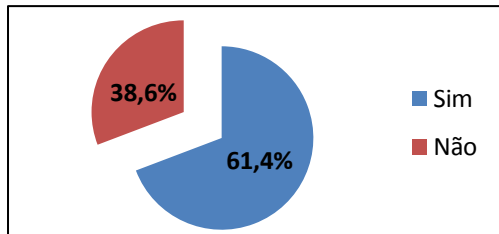


Perante a questão relacionada com as razões para este abandono dos contactos, 43% afirmaram que o contacto era inconveniente, assim como, o mesmo número de atletas aponta a ausência de qualquer interação on-line. 19% aponta a razão de conflitos pessoais e 29% diz que este afastamento acontece devido ao desconhecimento da pessoa em causa na sua vida fora do espaço virtual.

## 2.2.7 - Relação através de software social com colegas de equipa

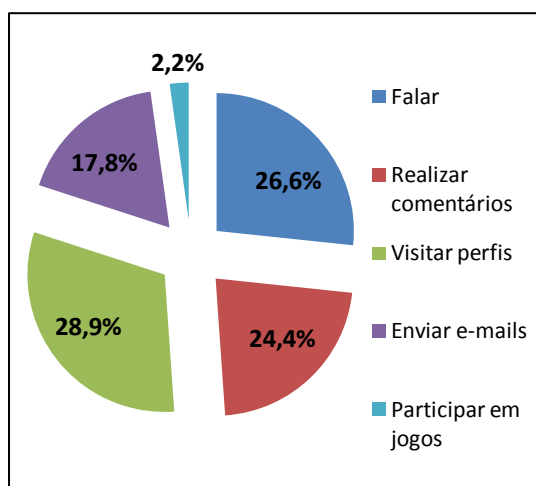
Sendo uma das partes relevantes para a compreensão da estrutura das redes de amizade nos vários clubes em termos de relacionamento on-line, foram criadas duas questões relacionadas com o seu contacto directo apenas com os colegas de equipa.

Figura 2.34 – Tem contacto on-line com os seus colegas de equipa?



Em termos de contacto on-line com colegas de equipa, 61,4% dos inquiridos deu uma resposta positiva, afirmando que tinham por hábito relacionar-se, através do software social, com os restantes companheiros.

Figura 2.35 – Principal actividade on-line com colegas de equipa



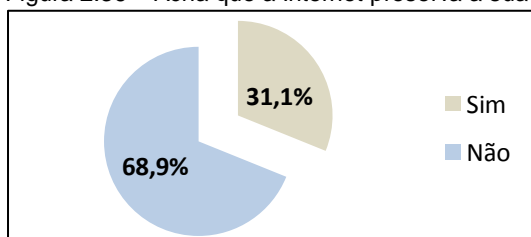
No sentido de perceber de que forma se relacionam os jogadores no espaço virtual, foi-lhes pedido que apontassem a actividade mais comum entre eles. Perante esta questão 28,9% dos jogadores afirmou que a forma de interacção mais comum é visitar os perfis dos companheiros nas diversas páginas de redes sociais, enquanto 24,4% diz realizar comentários nas mesmas páginas. 26,6% aponta como principal actividade falar on-line com os seus companheiros, 17,8%

enviar e-mails e apenas 2,2% diz participar em jogos on-line.

## 2.2.8 – Implicações da privacidade na internet

Sendo a privacidade na internet uma das questões mais pertinentes do presente, situação que já levou ao desaparecimento de páginas de redes sociais e que levante uma série de questões sobre as mais populares do momento, entendemos ser relevante aprofundar um pouco mais a questão e verificar a ideia dos jogadores relativamente à problemática.

Figura 2.36 – Acha que a Internet preserva a sua privacidade?

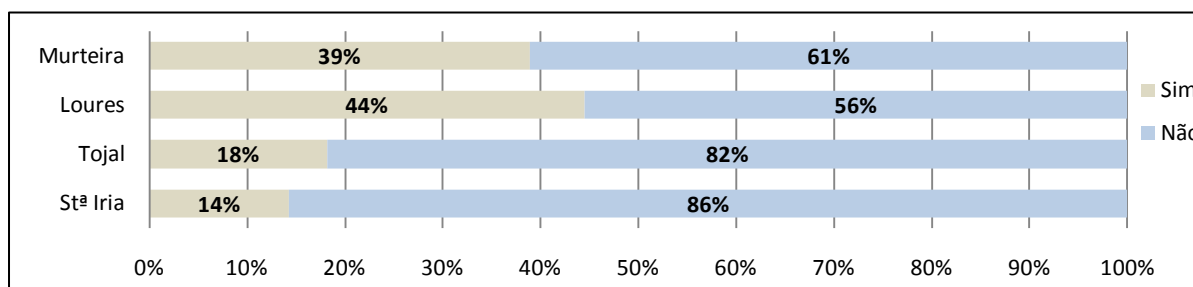


Para que esta análise fosse possível questionámos os jogadores relativamente à ideia que eles têm sobre a privacidade na internet. Perante esta questão 69% dos inquiridos considera que a internet não protege nem dá

garantias de manutenção da sua privacidade.

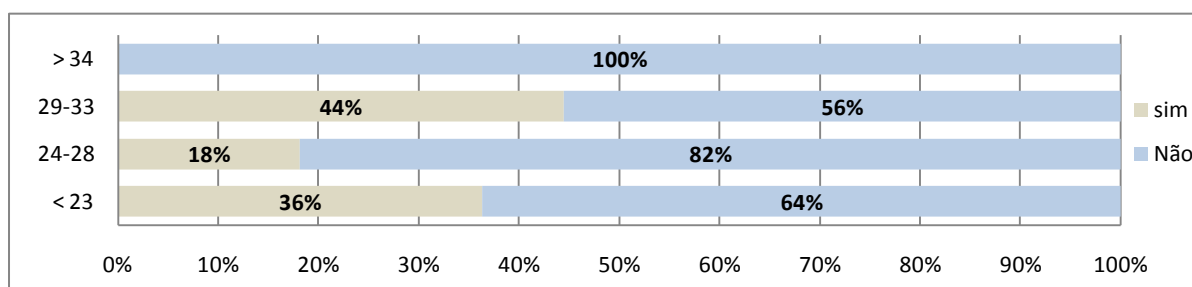
Com o objectivo de perceber melhor estes resultados totais, foi feito um cruzamento das variáveis, clube, classe etária, habilitações literárias, estado civil, detenção de perfil numa página de rede social e conversação através de software social com questão anterior, tendo-se obtido os seguintes resultados:

Figura 2.37 – A Internet preserva a sua privacidade por clube (em %)



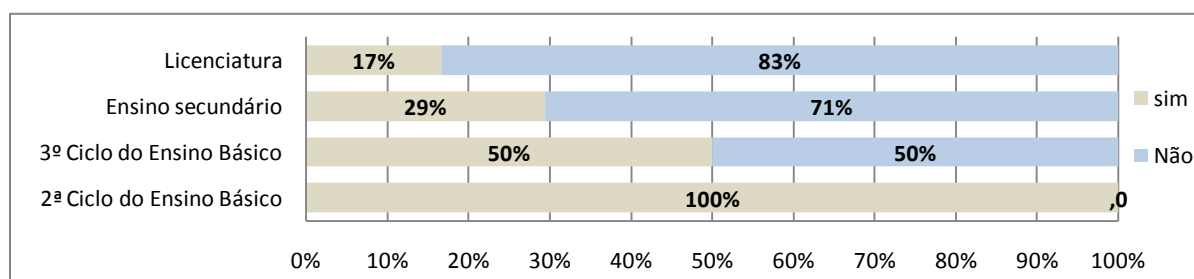
Em termos de ligação aos clubes de futebol é visível que os resultados são similares em todos, com a maioria dos jogadores a afirmar que a internet não protege a sua privacidade. Resultados estes que são mais expressivos no Stª Iria e no Tojal, com 86% e 82% de respostas negativas e menos marcantes no Murteira (61%) e no Loures clube onde as opiniões quase se dividem (56% não, 44% sim).

Figura 2.38 – A Internet preserva a sua privacidade por classe etária (em %)



Por classe etária é notório que a totalidade dos indivíduos com mais de 34 anos não confiam na privacidade da internet, a classe entre os 29 e 33 anos está quase dividida (56% não), entre os 24 e 28 nota-se uma acentuada tendência para não confiar (82%) e os mais jovens aparecem neste campo com 64% de respostas negativas.

Figura 2.39 – A Internet preserva a sua privacidade por habilitação (em %)

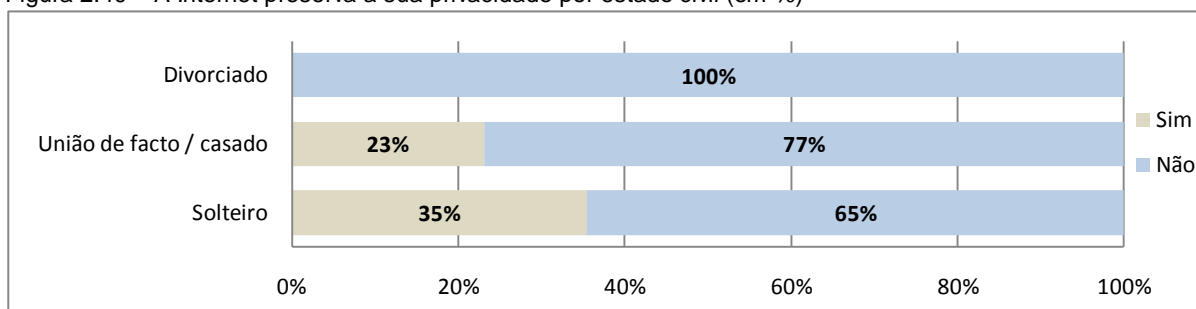


Em termos de habilitações literárias, existe uma certa tendência para que quanto maior for o nível escolar, menos confiança existe nas questões da privacidade na internet. Assim, a totalidade dos jogadores com 2º ciclo do ensino básico confiam que na internet existe



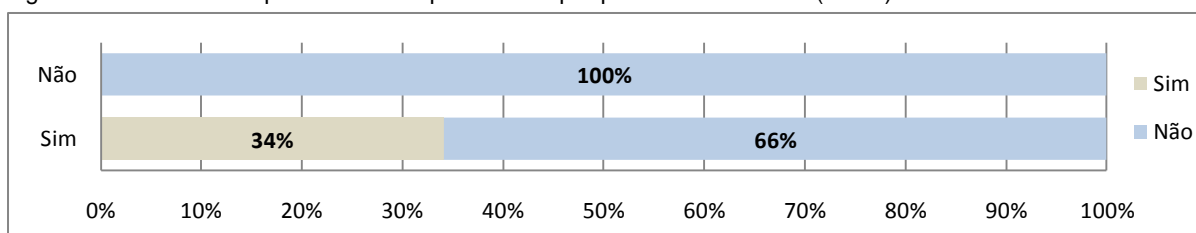
privacidade e 50% dos indivíduos com o 3º ciclo também. Com o ensino secundário apenas 29% dos jogadores consideram que existe privacidade na internet e com o ensino superior os resultados caem para os 17%.

Figura 2.40 – A Internet preserva a sua privacidade por estado civil (em %)



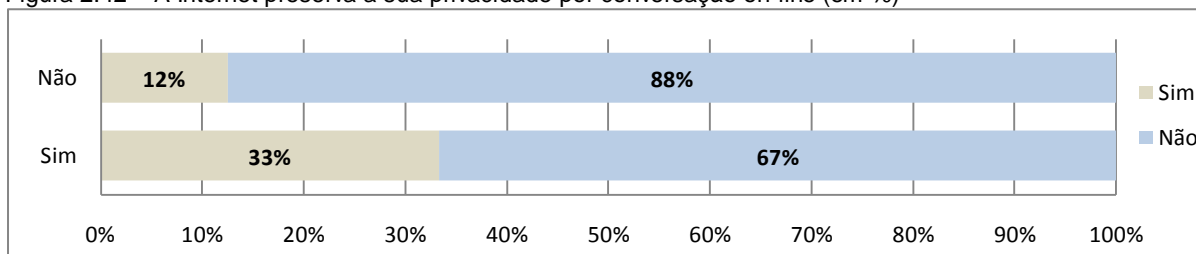
Na comparação da questão com a variável estado civil verificamos que é nos solteiros que surge a maior percentagem de jogadores que acham que a internet preserva a sua privacidade (35%), valor que é de apenas 23% nos indivíduos em união de facto ou casados. Por outro lado a totalidade dos divorciados entende que a internet não preserva a sua privacidade.

Figura 2.41 – A Internet preserva a sua privacidade por perfil na rede social (em %)



No que diz respeito à opinião dos jogadores, tendo em conta a sua participação nas páginas de redes sociais, percebe-se que a totalidade dos que não aderiram a esta tipologia de software social não confia a sua privacidade na internet, sendo talvez esse o motivo para a não adesão, já daqueles que têm perfil numa rede social 66% afirma que a internet não preserva a sua privacidade.

Figura 2.42 – A Internet preserva a sua privacidade por conversação on-line (em %)



Em relação ao hábito de conversação on-line com amigos, 12% dos que não conversam entendem que a internet preserva a sua privacidade, enquanto daqueles que utilizam o software social para conversar on-line 33% afirma confiar na privacidade da internet.

## **2.3 - Análise Estrutural**

Na segunda fase do capítulo 2, iremos realizar a análise estrutural das redes de contactos on-line o off-line, de 3 das equipas em estudo, e comparar os resultados no sentido de tentar dar resposta à última das nossas questões de investigação. Assim, esta análise tem como intuito perceber se os contactos entre membros de cada equipa são mais intensos ou regulares no espaço não virtual (as suas relações de saídas de convívio ou encontros casuais fora da rede) ou se por sua vez os contactos são mais activos na rede ou espaço virtual através do software social.

Tendo em conta este objectivo, e no sentido de se obter um resultado verosímil, entendeu-se realizar o estudo das redes das equipas separadamente, e verificar se em todas elas existe um padrão que nos permita responder à questão pretendida.

No estudo destas redes, e como o que nos interessa é perceber as diferenças de comportamentos relacionais entre jogadores de uma mesma equipa, os resultados apresentados serão correspondentes sempre à totalidade da equipa sem se referir o papel dos nós nas redes.

Em termos de análise e por dificuldade de obtenção de dados válidos, devido à baixa taxa de resposta, no Clube de Futebol de Santa Iria, optou-se por não realizar o estudo desta rede

### **2.3.1 - Nós**

No presente estudo, os nós são os jogadores de futebol de cada uma das equipas, sendo que a rede de maior dimensão o Grupo Sportivo de Loures com 24 nós, seguido do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense com 22 nós, e a rede de menor dimensão o Atlético Clube Tojal, com 16 nós.

### **2.3.2 - Laços e Indicadores**

Os laços definidos para este estudo são as relações de interacção ou contacto entre jogadores de uma mesma equipa no espaço on-line e off-line, enquanto os indicadores serão o contacto presencial de pelo menos 1 vez por mês e o contacto semanal na Internet, através dos mais diversos meios de software social.

### **2.3.3 - Fronteiras**

Neste estudo, poderemos considerar que estas são redes apriorísticas definidas pelos actores com os restantes membros do grupo. Isto porque o intuito do estudo das redes não é saber se estes se relacionam apenas com um individuo ou com outro, mas sim, perceber todas as ligações por eles construídas nos contactos on-line e off-line. No entanto, poderemos considerar estas redes como agregadas, pois é o autor da investigação que

define as fronteiras para estas redes, e que no caso é uma condição exigida para o estudo, ou seja, a pertença a um dos clubes de futebol em estudo.

#### **2.3.4 - As redes**

Neste estudo importa referir que todas as redes apresentadas são não dirigidas, uma vez que se depreende que as relações de amizade constituídas entre os jogadores são equivalentes, ou seja, o contacto é feito de forma recíproca, tendo os nós uma relação bidireccional.

#### **2.3.5 - Apresentação dos resultados**

Chegados à fase final de análise importa agora demonstrar e analisar os resultados obtidos a partir da análise estrutural das equipas de futebol em estudo.

Para a obtenção de dados que nos permitissem estabelecer uma relação entre os contactos on-line e off-line dos membros de várias as equipas, foi apresentado no inquérito (anexos 1-a, 1-b e 1-c) um quadro com os nomes dos vários colegas de equipa e foi-lhes solicitado que assinalassem, em colunas distintas, aqueles que tinham uma relação de interacção fora dos treinos, através de saídas à noite ou fim-de-semana pelo menos uma vez por mês, e aqueles com os quais mantinham contacto semanal através do software social (e-mail, rede social, software de conversação). As suas respostas foram posteriormente introduzidas numa matrix e obtiveram-se os resultados que nos permitem realizar a comparação e análise das duas redes de relações obtidas em cada um dos clubes.

Os resultados comparativos, das duas redes de interacção (on-line e off-line) de cada equipa, serão apresentados sob a forma de imagens e quadros comparativos que nos demonstraram de forma inequívoca, comprovada através das medidas de coesão da rede e algumas das medidas de centralidade, se as relações entre os jogadores são mais presenciais ou virtuais.

### 2.3.5.1 - Análise das redes do Grupo Desportivo de Loures

No que diz respeito às ligações entre os jogadores do Grupo Desportivo de Loures, e numa primeira abordagem, apenas de análise aos grafos, dá para perceber que as ligações que se constituem entre os actores nas duas redes são diferentes. Enquanto na rede de contactos off-line existem 10 nós que não se relacionam, na rede on-line todos os actores estão ligados a pelo menos um nó. Nota-se ainda nesta rede que pelo menos 3 actores são centrais, onde o número de ligações proporciona que toda a rede tenha a possibilidade de estar ligada. É importante referir que nestas duas redes, mesmo sem a análise das medidas de coesão da rede ou de centralidade e poder, podemos afirmar que os contactos estabelecidos entre os jogadores desta equipa se fazem mais no contacto on-line que off-line.

Figura 2.43 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Grupo Desportivo de Loures

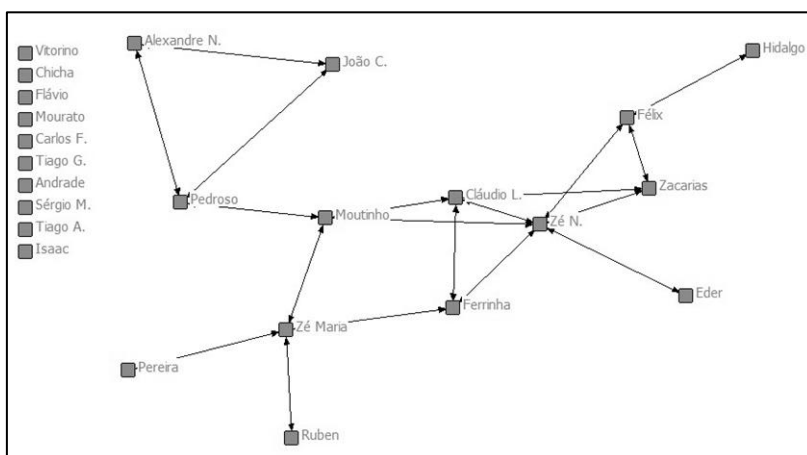
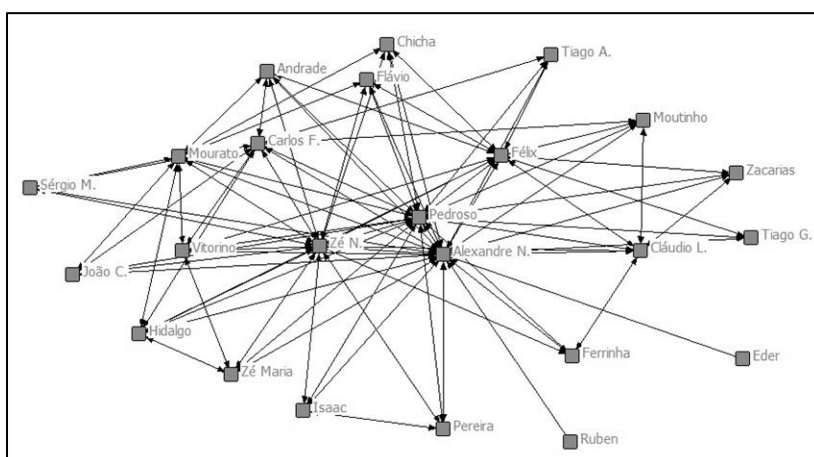


Figura 2.44 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Grupo Desportivo de Loures



### **Acessibilidade nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Reachability)**

A medida de acessibilidade demonstra se existe para cada nó um caminho que possibilite o contacto entre os actores. De acordo com os resultados obtidos (anexo 3.1.2), podemos confirmar que a acessibilidade entre nós nas duas redes é bastante diferente. Enquanto na rede off-line, e justificada pela ausência de contacto off-line entre vários atletas, a acessibilidade é baixa. Na rede respeitante à interacção on-line, pode-se afirmar que a acessibilidade é bastante alta, pois para todos os nós existe pelo menos um caminho para chegar àqueles a que ainda não estão conectados.

### **Densidade nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Density)**

A medida de densidade da rede demonstra o número de ligações existentes entre os actores e a percentagem relativamente à quantidade de ligações possíveis entre os mesmos nós. Assim, e de acordo com a tabela, constatamos que o número de ligações existentes na rede off-line, (38 ligações) é substancialmente menor que na rede on-line, que apresenta um número de 171 ligações. Em termos de densidade, é possível verificar que a rede on-line, embora com uma densidade baixa, é mais densa que a rede off-line, pois o seu número de ligações representa um total de 30,99% das ligações existentes enquanto a rede off-line (densidade muito reduzida) apresenta apenas 6,88%, ou seja, uma quase ausência de ligações tendo em conta as possíveis.

Tabela 2.5 – Densidade das redes do Grupo Desportivo de Loures (Density)

	<b>Rede On-line</b>	<b>Rede Off-Line</b>
<b>Densidade da Rede</b>	30,98%	6,88%
<b>Nº Ligações</b>	171	38

### **Distância nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Geodesic Distance)**

Tabela 2.6 – Distância Geodésica das redes do Grupo Desportivo de Loures (Geodesic Distance)

	<b>Rede On-line</b>	<b>Rede Off-Line</b>
<b>Distância Média</b>	1,662	2,615
<b>Distância baseada na coesão</b>	0,613	0,163

De acordo com os dados obtidos na tabela 2.6, podemos verificar que a distância média que separa os actores na rede de relações off-line é de 2, 615 laços, enquanto na rede de relações on-line esta é de 1,662 laços, o que demonstra que na primeira os nós estão mais afastados que na rede on-line. Ao comparar a distância com base na coesão, verificamos que a rede off-line tem apenas um resultado de 0.163, enquanto a rede on-line apresenta 0.613. Estes valores ganham significado se tivermos em conta os limites estipulados para esta medida (entre 0 e 1), já que quanto mais perto do máximo os número se situarem maior

coesão na rede. Assim, a rede off-line apresenta uma coesão baixa, enquanto a rede on-line uma coesão mais expressiva. Claro que mais uma vez este resultado pode ser justificado pelo número de laços existentes nas redes.

Tabela 2.7 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Grupo Desportivo de Loures (Geodesic Distance)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Frequências	Proporção	Frequências	Proporção
<b>1</b>	171	33,8	38	20,9
<b>2</b>	335	66,2	50	27,5
<b>3</b>			46	25,3
<b>4</b>			40	22
<b>5</b>			8	0,4

De acordo com a tabela anterior, verificamos que em termos de frequência das distâncias geodésicas, na rede on-line, existem 171 ligações directas e 335 de dois níveis, já na rede de relações off-line, encontramos ligações dispersas, 38 directas, 50 de segundo nível, 46 de 3º nível, 40 de quarto nível e 8 de quinto nível. Estes valores vêm claramente comprovar os valores elevados de coesão na rede on-line e baixos na rede off-line.

#### Proximidade nas redes do Grupo Desportivo de Loures (closeness)

Tabela 2.8 – Proximidade nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Farness	nCloseness	Farness	nCloseness
<b>Média</b>	38,75	61,018	274	8,4
<b>Mínimo</b>	23	55,111	263	8,07
<b>Máximo</b>	45	100	285	8,74
<b>Centralização da Rede</b>	<b>83,20%</b>		<b>0%</b>	

A proximidade é contabilizada de acordo com as somas das várias distâncias geodésicas entre os actores. Neste sentido, e de acordo com a tabela, podemos verificar que a rede de relações on-line encontra um afastamento médio menor entre os seus nós, ou seja de 38,75, enquanto a rede de relações off-line uma distância média de 274. Em termos mínimos a menor distância da rede on-line é de 23 e na off-line 263, já em termos máximos verificamos um mínimo de 45 na rede on-line e 285 na rede off-line. No que diz respeito à proximidade, a média é de 61,018 na rede on-line e 8,4 na rede off-line, onde se destaca a proximidade máxima (100) na rede on-line que demonstra que pelo menos um nó está ligado à totalidade dos restantes actores. É importante referir que a rede off-line não se encontra ligada pelo que não é possível apresentar o valor de centralização da rede, que na on-line é de 83,20%.

### Centralidade de Grau nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Degree)

Em termos de centralidade de grau constata-se que a média de ligações entre actores se situa, na rede on-line nas 7, ou seja 30,97%, enquanto na rede off-line se fica pelas 1.583, ou seja cada actor está ligado em média a 6,88% dos actores. Mais uma vez fica demonstrada uma maior centralidade entre os nós na rede on-line, cujos valores de centralização por grau se situa nos 72,02% enquanto na rede off-line é de apenas 20.03%.

Tabela 2.9– Centralidade de Grau nas redes do Grupo Desportivo de Loures (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Grau	NrmDeg	Grau	NrmDeg
<b>Média</b>	7,125	30,98%	1,583	6,88%
<b>Centralização da Rede</b>	<b>72.023%</b>		20.038%	

### 2.3.5.2 - Análise das redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense

No seguimento do estudo iremos analisar mais duas redes de contactos on-line e off-line entre jogadores, neste caso, do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense. Mais uma vez, as redes constituídas nos dois espaços são diferentes, conforme se poderá verificar nos seguintes grafos.

Figura 2.45 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense

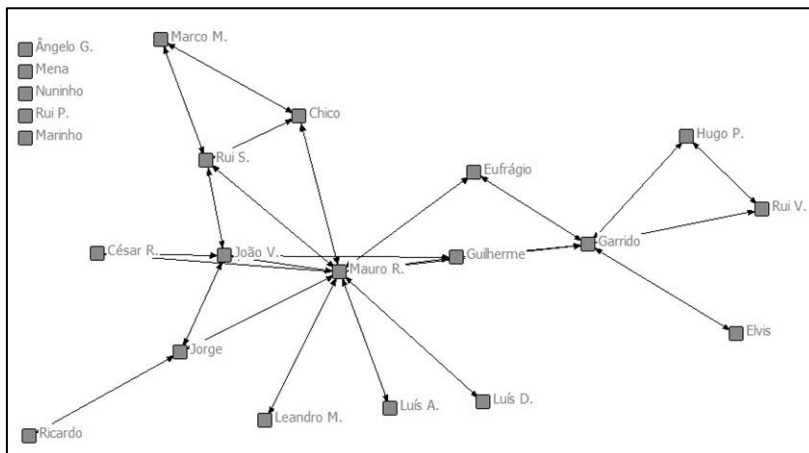
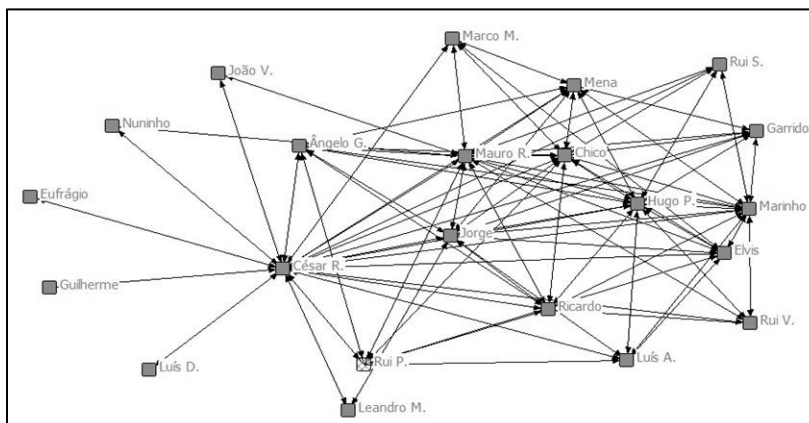


Figura 2.46 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense



As redes formadas a partir dos relacionamentos on-line e off-line no Clube da Murteira, não poderiam ser mais explícitas. Basta um olhar superficial pelas redes para verificar que à semelhança dos resultados do clube anterior, também aqui, a rede de ligações no contexto da internet é mais intenso que na rede das relações off-line. Na figura 2.44, podemos ainda verificar que existem 5 actores sem qualquer ligação aos restantes nós, enquanto na rede on-line, todos os jogadores têm pelo menos uma ligação com outro nó. É de notar que na rede off-line existem dois elementos centrais, sem ligação entre eles, evitando que exista mais que um grupo. A rede de relacionamentos on-line, apesar de ter uma grande rede de ligações, acaba por ter também um actor com um papel fundamental e que evita a existência de pelo menos 3 nós sem qualquer ligação.

### **Acessibilidade nas redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense (Reachability)**

Os resultados alcançados a partir da análise informática (anexo 3.2.2) da acessibilidade, nas redes do Murteirense, apontam diferenças na acessibilidade dentro das duas redes. No mesmo sentido dos outputs obtidos na análise da equipa anterior, na rede de contactos on-line todos os actores têm pelo menos um caminho para chegar a outro nó com o qual não têm ligação directa. Devido à falta de ligações entre alguns dos nós, na rede de relacionamentos off-line, a acessibilidade acaba por ser mais limitada, já que esta ausência de ligações leva à inexistência de qualquer caminho que os leve a uma possível interacção com outros nós.

### **Densidade nas redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense (Density)**

Em termos de densidade, e conforme se pode verificar na tabela, os resultados das duas redes são bastante diferentes. E embora não exista uma grande densidade na rede de relacionamentos on-line esta acaba por ser a rede onde existe um maior número de ligações (158), ou seja, 36.36% das ligações possíveis entre os actores da rede. No que diz respeito ao contacto off-line entre os mesmos actores, a densidade da rede baixa para 10,80%, que corresponde a 50 ligações. Em ambos os casos estamos presente duas redes de baixa densidade, ainda assim, a rede on-line tem uma densidade superior o que indica um maior número de ligações entre os actores no contexto da internet.

Tabela 2.10 – Densidade das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Density)

	<b>Rede On-line</b>	<b>Rede Off-Line</b>
<b>Densidade da Rede</b>	36,36%	10,80%
<b>Nº Ligações</b>	158	50



## Distância Geodésica nas redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense (Geodesic Distance)

Tabela 2.11 – Distância Geodésica das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Geodesic Distance)

	Rede On-line	Rede Off-Line
<b>Distância Média</b>	1,636	2,221
<b>Distância baseada na coesão</b>	0,682	0,311

Na rede de relacionamentos on-line do Murteirense, e de acordo com a tabela 2.11, podemos verificar que a distância média se situa nas 1,636 ligações, enquanto a rede off-line apresenta uma maior distância média, ou seja, 2,221 ligações. Em termos de densidade baseada na coesão, a rede on-line apresenta um valor de 0,682 que indica uma coesão média alta. Com um valor de 0,311, a coesão é média baixa na rede off-line.

Tabela 2.12 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Geodesic Distance)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Frequências	Proporção	Frequências	Proporção
<b>1</b>	168	36,4	50	18,4
<b>2</b>	294	63,6	126	46,3
<b>3</b>			82	30,1
<b>4</b>			14	5,1

Na análise à tabela de frequências das distâncias geodésicas de ambas as redes, podemos verificar que on-line existem 168 ligações directas e 294 de 2º nível. A rede de relacionamentos apresenta valores de frequências diferentes, chegando a existir nós a 4 pontos da ligação com outro nó. Isto é, existem 50 ligações directas, 126 de nível 2, 82 de terceiro nível e 14 de quarto nível. Mais uma vez demonstra a diferença na coesão das redes, sendo a mais coesa a rede on-line.

## Proximidade nas redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense (closeness)

Tabela 2.13– Proximidade nas redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Farness	nCloseness	Farness	nCloseness
<b>Média</b>	34,364	62,833	145,529	14,461
<b>Mínimo</b>	21	51,220	131	13,291
<b>Máximo</b>	41	100	158	16,031
<b>Centralização da Rede</b>	<b>79,82%</b>		<b>0%</b>	

De acordo com a soma das várias distâncias geodésicas, conforme se pode verificar na tabela, os valores de proximidade nas redes são diferentes. A rede de relacionamentos on-line apresenta um afastamento médio de 34,36, bastante inferior ao resultado obtido no afastamento médio da rede off-line, que é de 145.52. Em termos de proximidade, os valores médios da rede on-line, 62.83%, são substancialmente maiores do que os valores da rede off-line que se ficam pelos 14,46%. Estes valores vêm comprovar que em termos de proximidade os actores da rede on-line estão mais próximos uns dos outros que na rede off-line. Mais uma vez é importante referir que, também no Murteirense, a rede off-line não se encontra ligada pelo que não é possível apresentar o valor de centralização da rede. A rede on-line, neste clube, é de 79,82%.

### **Centralidade de Grau nas redes do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense (Degree)**

No que à centralidade de grau diz respeito, verificamos que a média de ligações entre actores na rede on-line, se situa nas 7,636, ou seja 30,97%, enquanto na rede off-line o valor é de apenas 1.583, estando cada actor ligado em média apenas a 10,82% dos nós. Este output vem, mais uma vez, demonstrar a maior centralidade dos nós na rede on-line, onde se consegue obter um valor de centralização na ordem dos 67% enquanto a rede off-line apenas apresenta um valor de 43,5%.

Tabela 2.14– Centralidade de Grau nas redes do Grupo Cultural Recreativo Murteirense (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Grau	NrmDeg	Grau	NrmDeg
<b>Média</b>	7,636	36,364%	2,273	10,823%
<b>Centralização da Rede</b>	<b>66.67%</b>		<b>43,54%</b>	

### **2.3.5.3 - Análise das redes do Atlético Clube Tojal**

Tendo em conta os resultados até agora obtidos nas análises anteriores, a análise das redes da equipa do Atlético Clube do Tojal acaba por trazer alguma surpresa ao nosso estudo. Pois, se nos casos anteriores, onde apenas pela visualização dos grafos, podíamos afirmar com certeza uma maior interacção entre os jogadores nas redes on-line, os grafos obtidos para as redes de relacionamentos on-line e off-line do Tojal não apresentam diferenças notórias que nos permitam uma resposta clara sobre o local onde acontecem mais interacções entre os actores destas redes.

Figura 2.47 – Grafo de relações off-line dos jogadores do Atlético Clube do Tojal

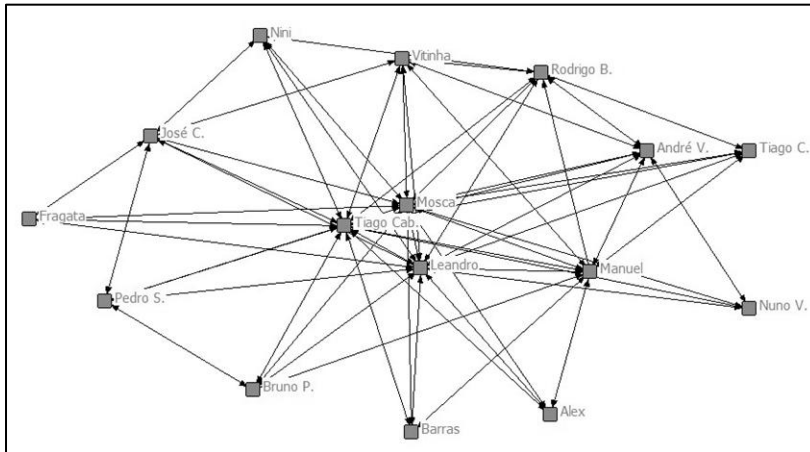
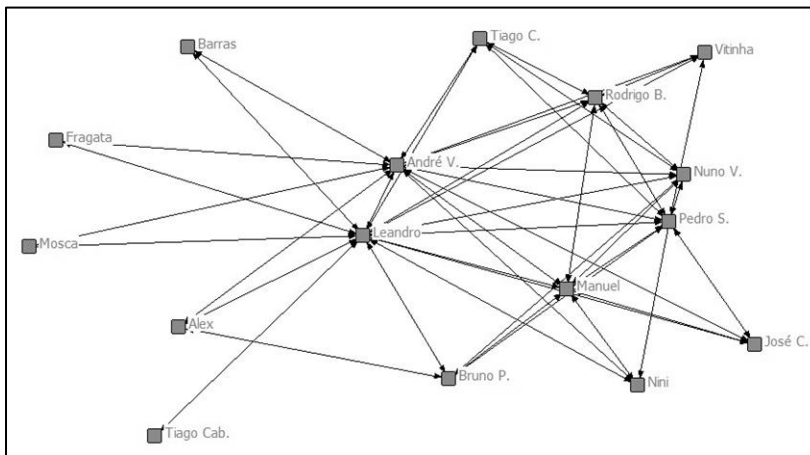


Figura 2.48 – Grafo de relações on-line dos jogadores do Atlético Clube do Tojal



Ao observar as duas redes notamos uma certa semelhança nas interações dos vários nós. Contudo, parece existir uma certa tendência para a presença de mais ligações na rede de relacionamentos off-line, marcada pela existência de 5 nós com várias ligações e que são bastante centrais, enquanto na rede de relacionamentos no contexto da internet apenas existem 3. Neste sentido, e tendo em conta os grafos, é importante verificar as medidas de coesão e centralidade para verificar se a ideia inicial se comprova e se efectivamente neste clube os relacionamentos são mais comuns na forma presencial do que no espaço virtual.

### **Acessibilidade nas redes do Atlético Clube Tojal (Reachability)**

Em ambas as redes (anexo 3.3.2) todos os indivíduos estão conectados pelo que a acessibilidade nas redes é similar, todos têm pelo menos um caminho para chegar aos nós a que ainda não estão conectados.

### Densidade nas redes do Atlético Clube Tojal (Density)

As diferenças na rede começam agora a ser notórias. As medidas de densidade da rede, que demonstram o número de ligações existentes entre os actores e a percentagem relativamente à quantidade de ligações possíveis entre os mesmos nós, indicam a existência de 92 ligações dentro da rede on-line, enquanto que na rede off-line podemos encontrar 118. Esta primeira diferença com maior pendor, ainda que ligeiro, para um maior relacionamento off-line que on-line, é ainda reforçada pela percentagem de ligações existentes relativamente àquelas que são possíveis. Neste capítulo, a rede off-line apresenta uma percentagem de 49,17% das ligações existentes (densidade média) enquanto a rede on-line se fica pelos 38,33% (densidade média baixa).

Tabela 2.15 – Densidade das redes do Atlético Clube do Tojal (Density)

	Rede On-line	Rede Off-Line
<b>Densidade da Rede</b>	38,33%	49,17%
<b>Nº Ligações</b>	92	118

### Distância nas redes do Atlético Clube Tojal (Geodesic Distance)

Tabela 2.16 – Distância Geodésica das redes do Atlético Clube do Tojal (Geodesic Distance)

	Rede On-line	Rede Off-Line
<b>Distância Média</b>	1,617	1,508
<b>Distância baseada na coesão</b>	0,692	0,746

Os resultados obtidos para as distâncias geodésicas das redes demonstram que os valores das redes é similar, ainda assim com um valor médio de distância entre os actores mais reduzido na rede off-line (1,508 laços) que na on-line (1,617 laços). No que diz respeito à distância com base na coesão, verificamos que ambas as redes apresentam valores de coesão elevados, tendo a rede off-line m valor de 0,746 e a rede on-line 0.692. Os valores não são muito diferentes, no entanto também em termos de coesão a rede off-line acaba por ganhar destaque.

Tabela 2.17 – Frequência da Distância Geodésica das redes do Atlético Clube do Tojal (Geodesic Distance)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Frequências	Proporção	Frequências	Proporção
<b>1</b>	92	38,3	118	49,2
<b>2</b>	148	61,7	122	50,8

A tabela anterior, relativa à frequência de distâncias geodésicas, mostra claramente que as redes são similares, mesmo em termos de distribuição das ligações, existindo na rede on-line uma frequência de 92 ligações directas e 148 de 2º nível, a rede off-line apresenta um maior número de ligações directas, 118, demonstrando uma maior proximidade, enquanto tem apenas 122 ligações de 2º nível.

### Proximidade nas redes do Atlético Clube Tojal (closeness)

Tabela 2.18– Proximidade nas redes do Atlético Clube do Tojal (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Farness	nCloseness	Farness	nCloseness
<b>Média</b>	24,25	63,933	22,625	68,942
<b>Mínimo</b>	15	51,724	15	57,692
<b>Máximo</b>	29	100	26	100
<b>Centralização da Rede</b>	<b>79,69%</b>		<b>68,62%</b>	

De acordo com os resultados das somas das várias distâncias geodésicas entre os actores, obtivemos os resultados de proximidade apresentados na tabela anterior. Conforme se verifica a rede on-line, com 24,25, apresenta um afastamento médio maior que a rede off-line, cujo valor é de 22,62, no entanto os resultados obtidos representam claramente um afastamento baixo em ambas as redes. Em termos de proximidade, a rede off-line volta a ter um valor mais elevado o que representa uma maior proximidade entre os actores, no entanto mais uma vez os valores são muito similares. O interessante nestas duas redes é que apesar da rede off-line apresentar valores que indicam uma maior proximidade os valores de centralização da rede são mais elevados na rede on-line que na off-line, ou seja, 79,69% e 68,62% respectivamente.

### Centralidade de Grau nas redes do Atlético Clube Tojal (Degree)

A centralidade de grau aponta para um número de ligações médio na ordem dos 5,7 na rede on-line e 7,3 na rede off-line. Estes resultados indicam que cada actor está ligado em média a 38% dos outros nós na rede on-line enquanto na rede off-line os actores estão ligados praticamente a metade dos nós. Em termos de centralização da rede, centralidade de grau, os valores voltam a ser mais altos na rede on-line que na rede off-line, ou seja, 65,78% e 54,22% respectivamente.

Tabela 2.19– Centralidade de Grau nas redes do Atlético Clube do Tojal (Closeness)

	Rede On-line		Rede Off-line	
	Grau	NrmDeg	Grau	NrmDeg
<b>Média</b>	5,750	38,33%	7,375	49,17%
<b>Centralização da Rede</b>	<b>65,78%</b>		<b>54,22%</b>	



## Conclusão

Castells afirma que “a sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias” (Castells, 2005: 17) e neste sentido, o Homem, partindo dos seus sonhos e das suas carências, tem vindo a construir uma sociedade cada vez mais rica em interação e comunicação.

Em comunidade, cada um de nós apropria-se, ou não, daquilo que outros projectam, definem e executam, e assim, constroem-se realidades sociais que se propagam pelos grupos, comunidades locais, países e por vezes pelo mundo.

A apropriação das novas tecnologias, enquanto processo, implica a existência de alguns factores chave como a mobilidade, custo de acesso e a possibilidade de criação de redes (Silverstone, 2005). A existência destes factores, presentes nos vários tipos de software social, leva a que o mundo se torne cada vez mais sofisticado na forma de utilização das tecnologias digitais e assim a velocidade e pormenor do processo de apropriação da estrutura internet e dos seus meios também aumenta. (Silverstone, 2005).

A internet foi um sonho, de alguns, que se tornou uma realidade e que em pouco tempo ultrapassou as barreiras do tempo e espaço e se propagou pelo mundo como um vírus incontrolável. Esta estrutura veio alterar as ideias que tínhamos do espaço físico, das fronteiras nacionais, das barreiras temporais e mesmo do espaço público, surgindo na vida de cada um como um elemento actuante na desconstrução e construção de novas paisagens sociais (Bessa, 2008: 3). Hoje, independentemente do credo, cultura, sexo, etc., uma grande maioria da população já navegou, ainda que por vezes por pouco tempo, na internet e se não o fez, certamente já ouviu ou viu conteúdos desta plataforma num dos meios tradicionais.

Ao longo do tempo a capacidade dos indivíduos e, em última instância, a totalidade da sociedade, de domesticar os animais selvagens da nova tecnologia levou a uma apropriação das novas tecnologias, moldando-as aos valores e hábitos das suas vidas diárias (Silverstone, 2005) e por isso mesmo podemos afirmar que hoje, principalmente nos países mais desenvolvidos, a Internet é uma realidade assimilada por todos como parte integrante da sua vida. Sem esta plataforma coisas simples, como pagar uma conta com multibanco ou utilizar a via verde, não seriam possíveis e isso, toda a gente concorda, seria um retrocesso civilizacional. Mas os cidadãos dão como garantida a utilização desses serviços e nem pensam na plataforma que eles utilizam, contudo as questões relacionais e busca constante de informação são aquelas a que as pessoas mais associam à Internet.

Tendo consciência que, devido à panóplia de programas e páginas de software social existentes e à ideia de que a comunicação na internet é fundada numa reciprocidade com dimensão comunitária (Moraes, 2000: 2), existem cada vez mais pessoas a desenvolverem

contactos e relações on-line, assim como, a navegar na internet, e após a análise de estudos realizados sobre a internet em Portugal, tornou-se claro que seria interessante verificar a relação de pequenos grupos ou comunidades, de características distintas, com a internet e software social.

Partindo da ideia anterior, o estudo desenvolvido para esta dissertação teve como intuito compreender a relação dos jovens jogadores de futebol federado não profissional do Concelho de Loures com a internet e software social, compreender as implicações destes na sua vida pessoal e perceber se os relacionamentos entre jogadores, da mesma equipa, são mais comuns na vida off-line, presencial, ou on-line, através do software social.

No sentido de clarificar conceitos, de forma a tornar mais simples a compreensão do estudo, ao longo desta dissertação foram abordados temas ligados à internet, como a comunicação, rede, sociedade em rede, software social, interação e relacionamento on-line e todos eles tentamos realizar uma abordagem que permitisse uma melhor elucidação sobre a temática.

A escolha do grupo, por razões explicitadas na introdução e desenvolvimento da dissertação, levava-nos a tirar conclusões primárias sobre a sua relação com a internet e software social, e até mesmo da forma como estes se relacionavam entre si, no entanto, estas ideias nem sempre foram comprovadas pelos resultados obtidos aos inquéritos.

Posto isto, importa então caracterizar a nossa amostra, referir os principais resultados do estudo, compará-los com alguns dados referentes a estudos anteriores e tentar encontrar nestas conclusões a resposta às nossas questões de investigação.

Tendo em conta as limitações apresentadas, num total de 92 inquéritos realizados obtivemos apenas 50 respostas, ou seja, uma taxa de resposta de 54,3%. Dos respondentes, 38% são jogadores do Murteirense, 26% do Atlético do Tojal, 22% do Loures e finalmente 14% do Stª Iria. Os nossos inquiridos têm uma idade média de 24,7 anos, a maioria (70%) dos mesmos são solteiros, 74% são detentores ensino secundário e 72% têm uma segunda actividade para além do futebol, sendo que destes 88,9% diz ter uma ocupação a tempo inteiro e 11,1% a tempo parcial.

Finda a caracterização da amostra, partimos para os resultados obtidos que nos permitem responder à primeira questão de investigação, ou seja, “qual a relação dos atletas de futebol com a internet e software social?”.

Neste domínio, podemos verificar que 89,4% da nossa amostra diz aceder à internet, um resultado que é superior aos indicadores nacionais, obtidos nos estudos referidos no estado da arte, em que apenas 44,6% afirma ser utilizador da plataforma em Portugal. No entanto não podemos tirar ilações deste resultado, pois existem diferenças substanciais no público-alvo, nomeadamente a percentagem de jovens e a localização geográfica. O facto da totalidade da nossa amostra viver num grande centro urbano leva a que tenha uma maior



ligação com as novas tecnologias e, por consequência, com a internet. Em termos de navegação os resultados obtidos com os jogadores de futebol é similar aos resultados nacionais, e embora as escalas sejam diferentes, em ambos os casos a maioria dos utilizadores de internet, no nosso caso 75,5%, diz ser utilizador de internet há mais de 5 anos. No estudo nacional 65,7% afirma que é internauta há mais de 4 anos.

No que diz respeito à frequência de navegação, constatámos que 62,3% dos jogadores acedem à internet várias vezes ao dia e 26,7% pelo menos uma vez por dia, o que indica que podemos considerar a maioria como utilizadores frequentes. Em termos de horas médias de navegação durante a semana e ao fim de semana, constatou-se que existe uma maior prática de navegação durante a semana, com uma média de 3,6 horas de consumo e que esta diminui ao fim-de-semana para as 2,3 horas.

No que diz respeito à ligação à internet utilizada pelos inquiridos, a maioria afirmou aceder através das ligações ADSL/Cabo, apenas 20% referiu utilizar a pen banda larga e 9% através de telemóvel. Nesta análise é interessante verificar que alguns jogadores acediam à internet através de duas ou mesmo três tipologias de acesso.

Em termos de locais de acesso, a totalidade disse fazê-lo em casa, 36% no trabalho e 18% em casa de familiares ou amigos. No entanto é interessante perceber que apesar da maioria dos inquiridos responder que têm um computador portátil, poucos são aqueles que fazem uso do mesmo para aceder em locais de livre acesso à internet, preferindo aceder em locais mais reservados.

Relativamente aos equipamentos, como já referimos, a maioria tem computador portátil e utiliza-o para aceder à internet., Nos restantes equipamentos quase metade é detentor de um computador desktop e telemóvel. No entanto, o seu acesso à internet por estes meios não é tão significativo. O mesmo se passa com os aparelhos de TV e consolas. Estes resultados vêm demonstrar que apesar de deterem determinados equipamentos com acesso à internet, ainda existem jogadores que não os utilizam, principalmente na TV e Consola, o que evidencia uma certa rigidez e ligação ao tradicional. Apontamos ainda que, mesmo sendo o grupo, em análise, jovem e muitas vezes com sede de acesso a novos aparelhos nenhum indicou possuir ou usar PDA ou Tablet.

Comparando os nossos resultados com os dados nacionais do estudo “A utilização de internet Portugal 2010” a percentagem de detentores de computador fixo é aproximada, no entanto em termos de computadores portáteis existe uma diferença de quase 60%, esta situação pode estar relacionada com a idade jovem dos jogadores e com as campanhas do presente relativamente à compra deste tipo de equipamento, com a vantagem de lhes permitir uma grande mobilidade. Em termos de ligação à internet os resultados são similares com a maioria dos portugueses também a aceder pelas ligações Cabo/ADSL.

O multitasking, ou seja, a realização de outras actividades enquanto se navega na internet é uma realidade no seio dos inquiridos, tendo a maioria afirmado que o fazia, sendo as actividades mais usuais ver TV, realizar trabalhos pessoais e ouvir música de CD ou DVD. Estes resultados demonstram que para a maioria dos utilizadores a internet pode ser complementar a outras actividades, principalmente na divisão do seu tempo de navegação com outro meio de grande dimensão, a TV,

Questionados sobre as razões que os leva a navegar na internet, a maioria dos jogadores afirma que esta é uma forma de entretenimento, seguida do acesso a informação noticiosa e por ser uma forma de comunicar.

Ainda em termos de investigação e estudo à relação e hábitos dos jogadores com a internet, e tendo em conta que a maioria dos jogadores de futebol amador tem uma segunda ocupação e que muitos deles acabam por partilhar as suas vidas com outros, entendeu-se realizar uma análise ao atributo estado civil em comparação com os dados relativos à frequência de utilização, e perceber se a sua relação com a internet seria de certa forma afectada. Desta análise salta à vista uma situação que à partida não esperaríamos, pois tendo em conta as condicionantes sociais e familiares conhecidas por todos nós, a maior frequência de utilização de internet, em todos os capítulos, é realizada por parte dos jogadores casados ou em união de facto, enquanto os solteiros, ainda que com uma utilização regular, demonstram valores mais baixos de navegação. Claro que esta diferença pode estar relacionada com o próprio uso da internet no local de trabalho, no entanto, mesmo ao fim-de-semana, os casados apresentam um maior número de horas de navegação, o que indica uma maior predisposição para a navegação intensiva por parte destes.

No seguimento da análise e no sentido de responder à segunda parte da questão relacionada com a relação dos jogadores com o software social, verificámos que a maioria dos nossos inquiridos sabia o que era o software social. Silverstone afirmou que no passado o produtor era activo e o consumidor passivo, isso já não é o facto (Silverstone, 2005), situação que é comprovada pela resposta dos nossos inquiridos onde metade considera ser um produtor de conteúdos para a internet. Este resultado é, à partida, um indicador de que os utilizadores e criadores se podem tornar a mesma coisa (Castells, 2005), e demonstra que estes estão atentos à internet e às suas possibilidades de divulgação de material por si desenvolvido. No entanto, quando questionados sobre as suas actividades na internet, ficamos surpreendidos por verificar que apesar de se considerarem produtores de conteúdos, poucos são aqueles que dizem ter um blogue ou participar em páginas de partilha de fotografias e vídeos, sendo ainda importante referir que ninguém disse ter uma página pessoal.

Na internet não estamos limitados à world wide web, existem muitas formas de utilização da estrutura, ou seja, outros espaços que podem ser utilizados como o E-mail que utiliza um código próprio, o FTP (File Transfer Protocol), o P2P (Peer to Peer) entre outros (Monteiro, 2001: 29). Neste sentido, tentamos perceber quais as actividades que nossos inquiridos mais realizam e, sem surpresas, surge a navegação em páginas de redes sociais, seguida de enviar e receber e-mails e finalmente falar em páginas ou programas de conversação on-line, cada um com um destes assente em protocolos diferentes. Estes resultados, ainda que em ordem diferente são similares aos resultados nacionais, retirados do estudo coordenado por Gustavo Cardoso e Rita Espanha, em que a maioria dos portugueses aponta em primeiro lugar o envio e recepção de e-mail, seguida das páginas ou programas de conversação e só depois surgem as páginas de redes sociais.

No nosso estudo, a grande maioria dos jogadores utilizadores da internet afirmam ter um perfil numa rede social. E corroborando as afirmações de Boyd e Ellison de que um dos motivos da atracção nas redes é a incorporação de vários utilitários de informação ou comunicação, como a conexão móvel, blogging, e a partilha de fotos e vídeos (Boyd, Ellison, 2007: 2), verificamos que as actividades que os jogadores mais executam são mesmo as relacionadas com esta panóplia de utilitários, como a visita a perfis de amigos, colocação de fotos, envio de mensagens e realização de comentários. Em termos nacionais os resultados são iguais em dois pontos, envio de mensagens e criação de álbuns fotográficos, contudo, os jogadores parecem mais interessados em perceber o que fazem os seus amigos pelo que visitam os seus perfis e fazem comentários, enquanto os portugueses no geral preferem pesquisar e sugerir amigos, ou seja alargar a sua rede de contactos, e utilizar o chat para manter a interacção.

Este resultado demonstra as alterações profundas, que a internet provou, nos modelos de sociabilidade que conhecíamos, criando novas formas de interagir levando, necessariamente, a novas concepções de comunidade e de comunicação (Bessa, 2008: 13), neste campo os portugueses procuram alargar os seus contactos e interagem com os restantes amigos on-line através das tecnologias digitais que transformaram a organização espaço-temporal da vida social, criando novas formas de acção e interacção, novos modos de relação social e novas formas de relacionamento com os outros e conosco (Tubella, 2005: 281).

Em termos de utilização de páginas ou programas de conversação on-line, tal como já referido, surge para os jogadores em terceiro lugar das suas preferências para actividade na internet e isso é comprovado pela percentagem de 81,8% de utilizadores, sendo que destes a totalidade utiliza programas de conversação e apenas 78,9% utiliza as páginas. Também ao nível dos jogadores e tal como nos resultados obtidos dos estudos nacionais, o MSN é o programa mais utilizado. Em termos de páginas a maioria utiliza o chat da rede social. Estes

resultados vêm assim demonstrar que numa sociedade dominada pelos meios audiovisuais, voltamos subitamente ao domínio do texto (Oliveira, 2003: 10) através do envio de mensagens, realização de comentários ou leitura dos perfis dos amigos. No fundo é o que afirma Moraes, ou seja, “o ciberespaço funda uma ecologia comunicacional: todos dividem um colossal hipertexto, formado por interconexões generalizadas. Trata-se de um conjunto vivo de significações, no qual tudo está em contacto com tudo: os hiperdocumentos entre si, as pessoas entre si e os hiperdocumentos com as pessoas” (Moraes, 2000: 4), principalmente nas redes sociais.

Na sequência do que foi referido até ao momento podemos afirmar que a relação dos jogadores de futebol amador do Concelho de Loures com a internet é, para a maioria dos inquiridos, uma relação de proximidade, madura e regular. Isto porque, a totalidade tem acesso à internet em casa, a maioria navega na internet há mais de 5 anos, sendo que uma boa parte o faz há mais de 10. Em termos de frequência de utilização a maioria diz navegar várias vezes ao dia, ou pelo menos uma vez por dia e a navegação média dos inquiridos é superior a 3 horas durante a semana e um pouco superior a 2 horas ao fim-de-semana. Em termos de software social, podemos verificar que a maioria dos inquiridos utiliza com regularidade, pelo menos, as páginas ou programas mais utilizados a nível nacional e mundial. Podemos ainda afirmar que a maioria é adepta das redes sociais e programas de conversação e que tem uma noção clara dos seus hábitos neste tipo de software. Outros pontos que podemos apontar para validar estas conclusões são a associação entre a frequência e horas de navegação com as actividades que mais realizam na internet, pois navegando diariamente, numa média de mais de 3,5 horas semanais e 2 horas ao fim-de-semana, nas páginas de software social, envio de e-mails e conversação on-line, indica que os jogadores mantêm uma relação de conhecimento, utilização regular e proximidade com a internet, dispositivos de ligação à internet e, claro, com o software social.

Dando seguimento à nossa conclusão, e no sentido de responder à segunda questão de investigação, ou seja, “o uso da Internet ou software social tem implicações na vida pessoal dos jogadores?” importa verificar os resultados obtidos nas questões relacionadas com a opinião dos jogadores relativamente ao software social, hábitos de contacto na internet.

Para a maioria dos jogadores de futebol as implicações do software social na sua vida parecem ser positivas, pois o software social permite muito ou muitíssimo, melhorar a comunicação entre pessoas, contactar mais vezes os amigos e reencontrar velhos amigos. Para eles este tipo de software permite ainda de forma significativa reforçar os laços de amizade, reforçar as relações off-line e fazer novos amigos, pelo que se pode concluir que em vez de tornar os utilizadores depressivos ou solidários a internet e o software social facilita a comunicação e estreita laços entre famílias e amigos, principalmente com aqueles

demasiado longe que não se conseguem visitar numa base regular” (Bargh e McKenna, 2004: 586)

Em termos de factores prejudiciais do software social, a maioria dos jogadores afirma que este tem muito pouca ou nenhuma influência no seu trabalho assim como não encontram qualquer influência num possível afastamento das suas relações off-line. Esta questão permite-nos inferir que para os jogadores de futebol amador o software social apenas lhes trás vantagens em termos de relacionamentos, o que obviamente se repercute nas suas vidas, com uma sólida rede de contactos mantida no espaço on-line e como eles mesmo afirmam chega efectivamente a ter influência no reforço das suas amizades e relacionamentos off-line. No fundo, e reforçando resultados de outros estudos, pode-se afirmar que a internet permite às pessoas manter o contacto com familiares e amigos e, em muitos casos, estender as suas redes sociais. Uma maioria daqueles que enviavam mensagens por e-mail aos seus familiares afirmou que tinha aumentado o nível da comunicação entre os membros da família.” (Howard et al, 2001: 399).

Em termos de contactos on-line, e de acordo com os resultados obtidos no nosso estudo, podemos verificar que 62,2% dos inquiridos já fez amizades na internet e que destes 43.6% afirmaram que os contactos se confirmaram no espaço off-line, ou seja, através de encontros e saídas. Em termos de reencontros os resultados são muito mais significativos, pois 91,1% afirma já ter reencontrado um amigo através de software social, destes 71,4% afirma que os contactos regulares on-line se mantiveram após o reencontro e 66.7% diz mesmo que os voltou a encontrar no espaço off-line. Resultado que espelha a predisposição, mais notória, dos jogadores ao reencontro que à conquista de novas amizades, mostrando o que Bargh e McKenna afirmaram em 2004, ou seja, que “internet pode ser também, um território fértil para a formação de novos relacionamentos, principalmente nas pessoas com interesses e valores similares ... seja qual for o caso, quando essas relações formadas na internet se tornam mais próximas, as pessoas tendem a trazê-las para o seu ‘mundo real” (Bargh e McKenna, 2004: 586-587). Este resultado é ainda mais interessante se tivermos em conta as conclusões de Boyd e Ellison relativamente à página de rede social Facebook, onde afirmam que esta rede é utilizada para manter as relações e contacto existente off-line sólidos, ao invés de ser utilizado para conhecer novas pessoas. Muitas destas relações têm laços fracos mas tipicamente existe sempre algo em comum entre os contactos, seja uma relação laboral, escolar ou vizinhança. (Boyd, Ellison, 2007: 17).

Tal como na vida off-line, também na internet e software social se pode dar o afastamento de relações, já que as redes são estruturas abertas que evoluem acrescentando ou removendo nós de acordo com as mudanças necessárias dos programas que conseguem atingir os objectivos de performance para a rede” (Castells, 2005: 20).

Contudo e segundo os jogadores este é muito reduzido, pois só 47,5% destes afirmaram já ter eliminado amigos virtuais das suas redes, sendo as justificações mais referidas, o facto de o contacto ser inconveniente e a não existência de contacto, 29% acabou mesmo por apagar o contacto porque não o conhecia na sua vida off-line e apenas 19% aponta para conflitos, que podem ter sido na on-line ou não.

Em termos de contacto através de software social com os colegas de equipa 61,4% diz manter o contacto, sendo as formas de contacto mais comuns, falar através da internet, visita aos perfis na rede social, a realização de comentários nas suas páginas da rede social e envio de e-mails. Os resultados demonstraram que, para os jogadores de futebol amador do Concelho de Loures, o software social tem implicações positivas nas suas vidas pois para além de permitirem o alargamento das suas redes de amizade, que por vezes se traduz em novas amizades na vida off-line, possibilita também o reencontro com velhos amigos e o reatamento das suas antigas relações quer na rede quer nas suas vidas fora de rede. Comparando os resultados obtidos com as conclusões dos estudos sobre as implicações da utilização da internet e socialização, referidos no estado da arte, verificamos que chegamos a conclusões similares às de Wellman e tal (2001) no que diz respeito influência da utilização do software social para a manutenção dos laços de amizade e reforço das suas redes sociais, para a utilização da internet não para substituir as relações cara-a-cara mas sim para manter e reforçar as relações à distância, assim como, para facilitar a comunicação. (Bargh e McKenna, 2004: 580)

Chegamos ainda a uma outra conclusão similar, e que diz respeito à capacidade da internet de proporcionar novas amizades e transporta-las do espaço virtual para o seu mundo off-line, comprovada pelas respostas às questões relativas à criação e reencontro de amizades na internet. Ainda neste sentido, podemos concluir que existe uma mudança significativa na socialização dos jogadores, pois a fusão de redes humanas com redes tecnológicas, em que estas, para além do seu potencial instrumental se transformam em alavancas de transformação social (Bessa, 2008: 14) levam a uma maior interacção com colegas e amigos nas redes on-line e a uma nova forma de comunicabilidade com outros que já tinham saído da sua vida off-line, e voltar a contactar e a partilhar um espaço, neste caso virtual.

Estes resultados demonstram, também, que a combinação das formas de relacionamento presencial e virtual é uma das grandes mudanças que se fica a dever à internet, mas no sentido da acumulação e não da substituição de uma pelas outras (Cardoso, 2005:179).

Através destes resultados, podemos também afirmar que a maioria dos jogadores não procura uma vida paralela, onde podem criar uma personagem e viver virtualmente através desta, muito pelo contrário. O que eles acabam por fazer é um alargamento das suas redes do espaço real para o espaço virtual, aumentando-as apenas através do reencontro com

outros antigos amigos, prescindindo do espaço físico e geográfico para as suas interacções e estas ocorrem independentes do tempo e/ou do espaço reflectindo a realidade ao seu redor e a influência” (Tomaél Alcará, Di Chiara, 2005: 95).

No seguimento dos resultados obtidos podemos ainda referir Castells, que afirma que na maior parte das vezes os utilizadores de Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e contactos e são social e politicamente mais activos do que os não utilizadores. Além disso, quanto mais usam a Internet, mais se envolvem, simultaneamente, em interacções, face a face, em todos os domínios das suas vidas” (Castells, 2005: 23).

Estes resultados são ainda mais interessantes se tivermos em conta a análise realizada à questão da privacidade na Internet, pois mesmo existindo, para a maioria, a ideia de que esta não preserva a sua privacidade não deixam de ter uma conta numa rede social ou programa de conversação onde interagem com os seus amigos, através de comentários, publicação de fotos, etc., no fundo expondo parte da sua vida perante os outros.

Por último, e tendo como objectivo a resposta à 3ª questão de investigação, “Tendo em conta o grupo ou equipa, será que as suas relações são mais presenciais ou são mais vulgares no espaço virtual (software social - on-line)?” a análise estrutural das várias redes on-line e off-line dos clubes permitiu obter conclusões que nos levaram a uma resposta parcial.

A análise das várias redes de interacção on-line e off-line das equipas indicou que tanto no Grupo Desportivo de Loures como no Grupo Recreativo e Cultural Murteirense as interacções extra-futebol dos jogadores são feitas com mais intensidade na rede de amizades on-line. Os resultados das medidas de coesão e centralidade comprovaram-no em todos os parâmetros, tendo nestes a rede on-line obtido valores mais elevados que a rede off-line. Esta situação, que era facilmente identificada nos grafos, está relacionada com a inexistência de ligação off-line entre alguns jogadores, o que levou a uma discrepância nos dados analíticos de ambas as redes. Ainda assim, é de salientar que apesar de se comprovar uma maior relação on-line, os valores de coesão não foram muito elevados, pelo que mesmo existindo um maior número de ligações a coesão das redes é média baixa.

Os resultados no Atlético Clube do Tojal foram similares em ambas as redes. Tanto na rede on-line como na rede off-line todos os jogadores partilhavam pelo menos uma ligação, no entanto, a rede off-line deste clube apresentou um maior número de ligações demonstrando que a interacção, ainda que ligeiramente, é maior nesta rede. A coesão das redes também é similar, mas mais uma vez com valores mais elevados na rede off-line. No entanto a rede com um maior índice de centralidade é a rede on-line, isto porque apesar de existirem menos nós nesta rede, as ligações entre eles levam a uma maior centralidade dos actores.

Após os resultados obtidos nas duas primeiras equipas, pensávamos que existia um padrão de interacção mais assente na internet e software social e que este estaria directamente ligado com o pouco tempo disponível para o convívio presencial, contudo a rede do Tojal não seguiu o padrão. Com o objectivo de encontrar uma explicação para este facto, tentamos verificar os atributos dos nós e chegámos a uma explicação, que mesmo carecendo de um estudo mais alargado através da análise estrutural de outras redes de clubes, não deixa de ser plausível e que está relacionada com a dimensão do número de jogadores em cada uma das equipas. Assim, se verificarmos o número de nós das duas primeiras redes, chegamos à conclusão que ambas têm uma dimensão similar, com mais de 22 jogadores, enquanto a rede do Tojal é bem mais reduzida, 16, esta situação, tendo em conta as condições de interacção e integração nos grupos, leva a uma maior relação de proximidade entre pessoas pertencentes a grupos pequenos e um maior afastamento ou criação de pequenos grupos nos de maior dimensão, situação que leva a uma maior proximidade off-line no Tojal e um maior afastamento nas redes do Loures e Murteirense.

No que diz respeito à interacção nas redes on-line, de todas as equipas, pudemos verificar que todas apresentam valores de centralidade e coesão similares, o que demonstra que em todas as equipas os níveis de interacção através de software social são idênticos.

Tendo em conta o que foi referido na resposta às questões de investigação, podemos concluir que os jogadores de futebol amador do Concelho de Loures mantêm uma relação de proximidade e de utilização regular com a internet e software social, que vêem este último como uma influência positiva nas suas vidas, que lhes permite criar, reforçar e estreitar laços de amizade, reencontrar velhos amigos e cultivar uma nova relação com os mesmos. Em termos de relacionamento entre os jogadores de uma mesma equipa, nos espaços on-line e off-line, os resultados acabam por ser parciais, já que apenas com a análise estrutural de mais redes de dimensões diferentes e a comparação dos seus resultados poderíamos chegar a conclusões definitivas, assim, e tendo em conta os resultados podemos concluir que nas redes de maior dimensão as interacções e relações são mais intensas no espaço on-line, enquanto a rede de menor dimensão acaba por apresentar redes de interacção on-line e off-line similares.

Dadas as limitações que levaram a alguns transtornos na realização do estudo, designadamente a dificuldade na obtenção das respostas e ausência de contactos de algumas das equipas contactadas, julgamos que o mesmo poderia ser mais completo, principalmente no que diz respeito ao estudo dos relacionamentos entre os jogadores. Contudo, é nosso entendimento que os dados recolhidos e apresentados nesta dissertação são indicativos apenas de uma realidade, e que poderão servir, com os devidos ajustamentos, como base para futuros estudos alargando o seu âmbito, público alvo e contexto, nomeadamente a aplicação do estudo de relações a jogadores de futebol profissional, jogadores de formação, ou mesmo a outras equipas de outras modalidades.



## Bibliografia

### Livros

- Castells, Manuel; (2004) *“A Galáxia Internet”*; Edição da Fundação Calouste Gulbenkian; Lisboa;
- Castells, Manuel; Cardoso, G. (Org.); (2005) *“A sociedade em Rede: Do conhecimento à política”* em *“A Sociedade em Rede - Do Conhecimento à Acção Política”* ; Imprensa Nacional - Casa da Moeda; Lisboa;pp.17-30
- Castells, Manuel; (2007) *“Communication, Power and Counter-power in the network society”*; International Journal of Communication; p.238-266
- Cardoso, Gustavo et al. (2005), *“A Sociedade em Rede em Portugal”*, Porto, Campo das Letras
- Fonseca, Irene; (1994) *“Gramática e pragmática – Estudos de linguística geral e de linguística aplicada ao ensino do português”*; Porto Editora; Porto.
- LEMIEUX, Vincent; Mathieu QUIMET; (2004) *“Análise estrutural das redes sociais”*, Les presses de l’université de Laval; Instituto Piaget.
- Tubella, Imma; (2005) *“Televisão e Internet na Construção da Identidade”* em *“A Sociedade em Rede - Do Conhecimento à Acção Política”* ; Imprensa Nacional - Casa da Moeda; Lisboa; pp.281-290
- Wolton, Dominique.; (1997) *“Pensar a Comunicação”*; Difel; Lisboa.

### Publicações On-line

- Bargh, J., & McKenna, K. (2004); *“The Internet and social life. Annual Review of Psychology”*, 55(1), 573–590. Em <http://hebra.haifa.ac.il/~soc/lecturers/gustavo/files/631300259714.pdf>
- Bessa; Fátima; (2008) *“Recensão A Galáxia Internet Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade, Manuel Castells”* Universidade do Minho; publicação on-line em [http://www.e-profe.net/tecnologia/galaxia\\_internet.pdf](http://www.e-profe.net/tecnologia/galaxia_internet.pdf)
- Boyd, Danah.; Judith Donath.; (2004) *“Public displays of connection”*, BT Technology Journal; Vol.22; Nº 4; October; pp.71-82 publicação on-line em <http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/PublicDisplays.pdf>
- Boyd, Danah.; (2007) *“The significance of Social Software”*; UC Berkeley School of Information; Berkeley; USA; publicação on-line em <http://www.danah.org/papers/BlogTalksReloaded.pdf>
- Boyd, Danah.; Ellison, Nicole; (2007) *“Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship”* ; Journal of Computer-Mediated Communication, nº13; Publicação on-line em <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
- Costa, L. et al. (Coord.). (2003) *“Redes: uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização”*; Brasília; WWF-Brasil.
- Cardoso, Gustavo et al. (2010), *“A utilização da Internet em Portugal”*, Lisboa; CIES-ISCTE; LINI – Lisbon Internet and Networks International Research Programme; Publicação on-line em [http://www.unic.pt/images/stories/noticias/Relatorio\\_LINI\\_UMIC\\_InternetPT.pdf](http://www.unic.pt/images/stories/noticias/Relatorio_LINI_UMIC_InternetPT.pdf)
- Cardoso, Gustavo et al. (2009), *“A Internet em Portugal 2009”*, Lisboa: CIES-ISCTE, Publicação on-line em [http://www.obercom.pt/client/?newsId=428&fileName=rel\\_internet\\_portugal\\_2009.pdf](http://www.obercom.pt/client/?newsId=428&fileName=rel_internet_portugal_2009.pdf)
- Cardoso, Gustavo et al. (s.a.), *“A Internet em Portugal 2003-2007”*, Lisboa, CIES-ISCTE; Publicação on-line em [http://www.obercom.pt/client/?newsId=428&fileName=relatorio\\_internet\\_novo.pdf](http://www.obercom.pt/client/?newsId=428&fileName=relatorio_internet_novo.pdf)

- Gaspar, Ana; (2005) “*O blogue e a sua dimensão organizacional - Análise de um objecto empírico*” publicado na Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/gaspar-ana-blogue-dimensao-organizacional.pdf>
- Howard PEN, L. Rainie, S. Jones; (2001). Days and nights on the Internet. *Am. Behav. Sci.* 45: 383–404 citado por Bargh, J., & McKenna, K. (2004). The Internet and social life. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 573–590. Em <http://hebra.haifa.ac.il/~soc/lecturers/gustavo/files/631300259714.pdf>
- Karvalics, L.; Pintér, R. (Editor) (sin anno) ; “*Information Society – what is it exactly?*” em “*Information Society From Theory to Political Practice*” 29-46; Gondolat – Új Mandátum; Budapest; 20; 29-46 publicação on-line em [http://www.itk.hu/netis/doc/ISCB\\_eng/02\\_ZKL\\_final.pdf](http://www.itk.hu/netis/doc/ISCB_eng/02_ZKL_final.pdf)
- Norman, N.; (2001) “Sociability, Interpersonal Relations, and the Internet: Reconciling Conflicting Findings” *American Behavioral Scientist* November 45: 420-435, em <http://abs.sagepub.com/content/45/3/420.full.pdf+html>
- Marteletto, R. M.; (2001) “*Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação*”; *Ciência da Informação*; Brasília; v. 30, n. 1; Jan./Abr.; p. 71-81.
- Monteiro, Luís.; (2001) “*A internet como meio de comunicação: Possibilidades e limitações*”; XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo Grande/MS, Setembro; publicação on-line em <http://www.portal-rp.com.br/bibliotecavirtual/comunicacaoovirtual/0158.pdf>
- Moraes, Dênis; (2000) “*A ética comunicacional na Internet*”, Universidade Federal Fluminense; Julho; Publicação on-line em <http://www.uff.br/mestcii/denis1.htm>
- Oliveira, R. (2003) “*De onda em onda: a evolução dos ciberdiários e a simplificação das interfaces*” em Biblioteca on-line de ciências da comunicação; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/oliveira-rosa-meire-De-onda-onda.pdf>
- Portugal, S. (2007); “*Contributos para uma discussão do conceito de rede na teoria sociológica*”, Oficina do CEC nº271, Março.
- Recuero, Raquel; (2002) “*Comunidades virtuais: uma abordagem teórica*”; Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das mídias; 5; Porto Alegre; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>
- Recuero, Raquel;(2003) “*Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais*”; Revista Electrónica do Grupo Ciberpesquisa. Edição 31; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/recuero-raquel-weblogs-webrings-comunidades-virtuais.pdf>
- Recuero, Raquel; (2004) “*Teoria das redes e redes sociais na Internet: Considerações sobre o Orkut, os Weblogs e os Fotologs*”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., ;Porto Alegre. Anais; São Paulo: Intercom, <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17792/1/R0625-1.pdf> P.1
- Recuero, Raquel; (2005) “*Redes sociais na Internet: Considerações iniciais*”; Trabalho apresentado no XXVIII INTERCOM; Rio de Janeiro/RJ.- Trabalho publicado na Ecompos; Internet, v. 2; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/recuero-raquel-redes-sociais-na-internet.pdf>

- Recuero, Raquel; (2009) "*Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet*" Revista FAMECOS • Porto Alegre • nº 38 • Abril; p.118-128; Publicação on-line em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/veristafamecos/article/view/5309/3879>
- Silverstone, Roger; Osimo, D.(entrevistador), (2005) "*Entrevista com Prof. Roger Silverstone*"; Communications & Strategies; no. 59 p.101-122
- Silva, Adelina; (2004) "*Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais*" BOCC – Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação; Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/silva-adelina-ciberantropologia.pdf>
- Silva, Adelina et al; (2006) "*Análise de redes sociais como metodologia de apoio para a discussão da interdisciplinaridade na ciência da informação*". Ci. Inf. [online]., vol.35, n.1, pp. 72-93.
- Schorow, S. (2007) "*As opinions flow through blogs and internet, political power relocates, diffusely*"; TechTalk – Serving the mit community, volume 51 nº 20, 14; Texto on-line em [www.physorg.com/pdf93532699.pdf](http://www.physorg.com/pdf93532699.pdf)
- Tomael, M. I.; A. R. Alcará; I. G. DI Chiara; (2005) "*Das redes sociais à inovação*"; Ci. Inf., Brasília; v. 34, n. 2, Maio/Ago. 2005; p. 93-104.
- Vidal, J. (s.a); "*Activismo e novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)*"; Instituto Politécnico do Porto; Livro de actas; 4ºSOPCOM; pp.157-167 Publicação on-line em <http://www.bocc.uff.br/pag/vidal-jose-activismo-novas-tecnologias-informacao-comunicacao.pdf>
- Waller, V.; (2000) "*Families courting the web: the Internet in the everyday life of household families*"; Publicação on-line em [http://dtl.unimelb.edu.au/R/I9DH2HGFJ27GPRBXAD7DAU7TE5Y5R4CE5MH49J8KHSFNDQCBSU-00048?func=dbin-jump-ull&object\\_id=66653&pds\\_handle=GUEST](http://dtl.unimelb.edu.au/R/I9DH2HGFJ27GPRBXAD7DAU7TE5Y5R4CE5MH49J8KHSFNDQCBSU-00048?func=dbin-jump-ull&object_id=66653&pds_handle=GUEST)

### **Leituras adicionais**

- Boyd, Danah; (2009a) "*Myspace vs Facebook – A Digital Enactment of Class-Based Social Categories Amongst American Teenagers*", International Communications Association(ICA) Conferenc; Chicago; publicação on-line em <http://www.danah.org/papers/talks/ICA2009.html>
- Boyd, Danah;(2009b) "*Living and Learning with Social Media*"; Penn State Symposium for teaching and learning with technology; State College; PA; 2009 publicação on-line em <http://www.danah.org/papers/talks/PennState2009.html>
- Boyd, Danah;(2009c) "*Implications of User Choice: The Cultural Logic of MySpace or Facebook?*" Interactions Magazine; XV16-November/December; publicação on-line em <http://interactions.acm.org/content/?p=1302>
- Boyd, Danah. ;(2010) Golder, S.; Lotan. G.; "*Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter*"; HICSS-43; IEEE: Kauai; publicação on-line em <http://www.danah.org/papers/TweetTweetRetweet.pdf>

## Anexos

### Anexo 1.1 – Inquérito Geral



#### Questionário

#### **“Atletas de futebol do Concelho de Loures e a sua relação com a Internet e software social”**

Solicitava a sua participação neste estudo, que está a ser realizado no âmbito da realização de uma dissertação de mestrado em comunicação, cultura e tecnologias de informação do Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE-IUL).

A realização deste estudo é essencial para obter informações relativas à apropriação das novas tecnologias de acesso à internet, utilização e relação com o software social e a formação de redes de contactos on-line e off-line dos atletas de futebol de clubes sediados no Concelho de Loures.

Os objectivos específicos deste questionário passam por identificar:

- A ligação dos atletas de futebol à Internet e aos aparelhos que permitem o acesso à mesma;
- As formas de utilização da internet para fins relacionais e de sociabilidade;
- Os laços entre os atletas de uma mesma equipa, na sua relação on-line e off-line.

As respostas às perguntas contidas neste questionário são confidenciais e serão utilizadas apenas para fins científicos, no entanto, dado o objecto de estudo será sempre necessária a identificação do atleta na 2ª fase do questionário.

As respostas a todas questões serão analisadas de forma agrupada e não de forma individual, mesmo no 2º grupo de questões.

Sem a sua participação, através da resposta a este questionário não será possível a realização da dissertação de mestrado.

Agradeço desde já a sua participação,

Muito obrigado.

### Dados Pessoais

Idade

### Habilitações Académicas

1º Ciclo do ensino básico  Ensino Secundário  Mestrado   
2º Ciclo do ensino básico  Pós-Graduação  Doutoramento   
3º Ciclo do ensino Básico  Ensino Superior

### Estado Civil

Solteiro/sozinho  Solteiro com namorada  Casado  Divorciado/sozinho   
União de facto  Viúvo

Tem outra actividade para além do futebol (profissão)?

Sim  Não

Se respondeu sim diga se é: A tempo inteiro  A tempo parcial

## 1º Fase

### Acesso à Internet

As seguintes questões servem para apurar a sua tipologia de acesso à internet e posse de novas tecnologias que permitem esse mesmo acesso.

1 – É utilizador da Internet ? Sim  Não

Se não é utilizador de internet, passe à fase 2 do inquérito e responda apenas à ligação que tem com os seus colegas fora da internet.

2- Indique o/os tipos de ligação que dispõe para acesso à Internet .

ADSL/CABO  Pen de banda larga  3G/Telemóvel

3- Dispõe de algum destes equipamentos com acesso à Internet? Se sim assinale se os utiliza para aceder à Internet. (pode escolher mais que um)

	Sim	Não	Acede
Computador Desktop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computador Portátil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Telemóvel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PDA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consola de Jogos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Televisão	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Outro _____			<input type="checkbox"/>

4- Em que locais acede à Internet. (pode escolher mais que um)

Casa  Trabalho  Cybercafé  Ponto de Internet Livre (Autarquia)   
Biblioteca  Centro Comercial  Casa de Familiares ou Amigos   
Outro \_\_\_\_\_

### Utilização da Internet

5- Há quanto tempo usa a Internet?

Menos de um ano   
Entre 1 ou 2 anos   
Entre 2 e 5 anos   
Entre 5 e 10 anos   
Mais de 10 anos

6- Com que frequência utiliza a Internet?

Várias vezes ao dia   
Uma vez por dia   
2 a 3 vezes por semana   
Semanalmente   
Mensalmente

7 - O que o leva a utilizar a internet? (pode escolher mais que um)

A Novidade	<input type="checkbox"/>	Forma de entretenimento	<input type="checkbox"/>
A Curiosidade	<input type="checkbox"/>	Acesso a conteúdos (Música/Vídeos)	<input type="checkbox"/>
Fonte de informação (Educação)	<input type="checkbox"/>	Produção de conteúdos	<input type="checkbox"/>
Acesso a informações sobre bens e serviços	<input type="checkbox"/>	Razões profissionais	<input type="checkbox"/>
Acesso a informação noticiosa	<input type="checkbox"/>	Ver TV <input type="checkbox"/>	Ouvir Rádio <input type="checkbox"/>
É uma forma de comunicar	<input type="checkbox"/>	Outro _____	

8- Quantas horas por dia passa, em média, na internet?

Segunda a sexta-feira   
Fim-de-semana

9- Quando está na Internet, costuma fazer alguma actividade paralela?

Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 11)

10 - Se respondeu sim diga o quê

Ver TV (TV/DVD)	<input type="checkbox"/>	Ler um Livro	<input type="checkbox"/>
Ouvir Rádio (Off-line)	<input type="checkbox"/>	Realizar trabalhos pessoais	<input type="checkbox"/>
Ouvir Musica (Cd )	<input type="checkbox"/>	Outro _____	

## Comunicação na Internet

11- Sabe o que é o "Software Social"?

Sim  Não

12- Considera-se um produtor de conteúdos para Internet (escrever num blog ou outra página, publicar fotos, criar e publicar vídeos, ?

Sim  Não

13- Até que ponto acha que a utilização de software social ou seja redes sociais, email, programas ou páginas de conversação, etc. permite: (responda utilizando a escala abaixo e que o 1 corresponde a Nada, 2 a Muito Pouco, 3 Pouco, 4 Suficiente, 5 Muito e 6 MUITÍSSIMO)

	1	2	3	4	5	6
Melhorar a comunicação entre pessoas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contactar mais vezes os seus amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reforçar laços de amizade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reforçar as suas relações off-line	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fazer novos amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reencontrar velhos amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prejudicar o seu trabalho	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Afastalo das suas relações off-line	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14 – Na sua utilização de software social, indique as actividades que habitualmente executa:

Fazer ou receber telefonemas;	<input type="checkbox"/>	Criar páginas de Internet;	<input type="checkbox"/>
Enviar e-mails com anexos;	<input type="checkbox"/>	Escrever no Blogues;	<input type="checkbox"/>
Enviar ou receber e-mails (pessoais);	<input type="checkbox"/>	Participar em sites de partilha de vídeos;	<input type="checkbox"/>
Utilizar sites de redes sociais;	<input type="checkbox"/>	Participar em sites de partilha de fotos;	<input type="checkbox"/>
Participar em fóruns de discussão;	<input type="checkbox"/>	Outro _____	
Utilizar Programas de mensagens			
Instantâneas (MSN ou Outro);	<input type="checkbox"/>		

15 – Tem conta ou perfil em algum site de redes sociais?

Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 19)

16 – Se sim em qual ou quais.

Facebook	<input type="checkbox"/>	Netlog	<input type="checkbox"/>	The Star Tracker	<input type="checkbox"/>
Hi5	<input type="checkbox"/>	Friendster	<input type="checkbox"/>	Twitter	<input type="checkbox"/>
MySpace	<input type="checkbox"/>	Ringo	<input type="checkbox"/>	Buzz	<input type="checkbox"/>
Orkut	<input type="checkbox"/>	Linkedin	<input type="checkbox"/>	Outro _____	

17 - Das seguintes actividades refira aquelas que realiza na rede social que mais usa (pode escolher mais que uma):

- |                          |                          |                                   |                          |
|--------------------------|--------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| Escrever textos          | <input type="checkbox"/> | Comentar notícias                 | <input type="checkbox"/> |
| Enviar mensagens         | <input type="checkbox"/> | Reencaminhar informação           | <input type="checkbox"/> |
| Criar alertas de eventos | <input type="checkbox"/> | Comentar Fotos e Vídeos de amigos | <input type="checkbox"/> |
| Realizar comentários     | <input type="checkbox"/> | Participar em fóruns de discussão | <input type="checkbox"/> |
| Colocar fotos            | <input type="checkbox"/> | Visitar os perfis dos amigos      | <input type="checkbox"/> |
| Colocar vídeos           | <input type="checkbox"/> | Outro _____                       |                          |
| Colocar musica           | <input type="checkbox"/> |                                   |                          |

18- Nos últimos 6 meses inscreveu-se ou criou conta em algum site/programa de software social? (Ex: Rede social, conta de e-mail, programa de conversação)

Sim  Não

19 – Tem por hábito conversar com os seus amigos On-line (na internet)?

Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 23)

20 – De entre as seguintes PÁGINAS assinale quais utiliza para falar com amigos (se não usa esta tipologia de página, passe à questão 22):

- |                     |                          |               |                          |
|---------------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| Google Talk (GMAIL) | <input type="checkbox"/> | UOL           | <input type="checkbox"/> |
| Chat da Rede Social | <input type="checkbox"/> | Clube Amizade | <input type="checkbox"/> |
| Meetic.pt           | <input type="checkbox"/> | Ebuddy        | <input type="checkbox"/> |
| Bla.aeiou.pt        | <input type="checkbox"/> | Outro _____   |                          |
| Yahoo               | <input type="checkbox"/> |               |                          |

21- De entre os seguintes PROGRAMAS DE CONVERSACÃO on-line indique os que utiliza para contacto com os amigos:

- |                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| MSN             | <input type="checkbox"/> |
| Google Talk     | <input type="checkbox"/> |
| Sapo Messenger  | <input type="checkbox"/> |
| Skype           | <input type="checkbox"/> |
| Yahoo messenger | <input type="checkbox"/> |
| mIRC            | <input type="checkbox"/> |
| ICQ             | <input type="checkbox"/> |
| Outro _____     |                          |



## Estudo sobre as relações On-line

Nesta fase deste inquérito, pretende-se verificar o papel da Internet e Software Social, na vida de cada atleta em termos de interacção e relacionamentos de amizade mantidos On-line (na internet).

22- Acha que a Internet preserva a sua privacidade?

Sim  Não

23- Já fez algum amigo na internet?

Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 28)

24- Algum desses amigos se tornou parte da sua vida fora da internet?

Sim  Não

25- Já apagou algum "amigo" dos seus contactos da sua rede social ou programa de conversação on-line? Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 28)

26- indique qual ou quais as razões:

Era inconveniente  Conflitos pessoais  Não existia contacto

Não o conhecia na sua vida off-line  outra/outras \_\_\_\_\_

27- Na sua utilização de software social alguma vez voltou a entrar em contacto com velhos amigos? Sim  Não  (Se respondeu não passe à questão 31)

28- Têm contacto regular com eles on-line (na internet)?

Sim  Não

29- Voltaram a encontrar-se fora do contexto da Internet (off-line) ?

Sim  Não

30 - Costuma contactar on-line (na internet) os seus companheiros de equipa após os treinos, ou ao fim de semana? Sim  Não

31 - Quais as actividades no software social que mais costuma realizar com os seus companheiros de equipa na Internet (on-line).

Falar (telefonemas on-line, Msn por voz, etc..)

Realizar comentários escritos (Blogue ou rede social)

Visitar os seus perfis

Enviar e-mails

Participar em Jogos

Outra \_\_\_\_\_

## Anexo 1.2 – Tabelas de contactos Grupo Sportivo de Loures

### Grupo Sportivo de Loures

#### Questionário para análise da rede social

## 2º Fase

Nesta 2ª fase do questionário é importante que haja uma identificação do respondente, para que se possa proceder à análise da rede. Contudo, a apresentação dos resultados, por razões de confidencialidade, poderá ser feita através de uma denominação comum a todos os respondentes - Ex: Individuo 1, 2, 3 etc.

**Por favor, preencha as seguintes informações identificativas (por favor utilize o mesmo nome que o caracteriza na tabela)**

Nome: \_\_\_\_\_

Tempo no clube (Em épocas): \_\_\_\_\_

#### Informações sobre sua rede

Na tabela que se apresenta deverá responder às 4 questões colocadas através da colocação de um X no nome da pessoa com quem mantém o tipo de relacionamento conforma descrito na questão, caso não exista contacto por favor deixe em branco.

Nas questões seguintes tenha como referência o espaço temporal da época em curso:

**Questão 1: Relacionamento Off-line – Fora do ambiente do futebol eu tenho contacto, pelo menos 2 vezes por mês, com:** (Convívio: saídas à noite, jantares, tomar um copo depois do treino)

**Questão 2: Relacionamento On-line – Troco regularmente e-mails com:** (todo tipo de e-mails)

**Questão 3: Relacionamento On-line – Na(s) minha(s) redes sociais tenho como “amigo” e contacto com:** (Conversação, publicações, comentários, etc...)

**Questão 4: Relacionamento On-line – Nos programas de mensagens instantâneas ou conversação eu contacto com:** (MSN, SKIPE ou outro)

<b>Nome</b>	<b>Questão 1 - Saídas/convívio</b>	<b>Questão 2 - Troca e-mail</b>	<b>Questão 3 - Redes sociais</b>	<b>Questão 4 - Conversação</b>
<b>Vitorino</b>				
<b>Chicha</b>				
<b>Félix</b>				
<b>Flávio</b>				
<b>Mourato</b>				
<b>Pedroso</b>				
<b>Ferrinha</b>				
<b>Carlos Ferreira</b>				
<b>Tiago Gomes</b>				
<b>Andrade</b>				
<b>João Castro</b>				
<b>Hidalgo</b>				
<b>Moutinho</b>				
<b>Zé Nando</b>				
<b>Eder</b>				
<b>Alexandre Nunes</b>				
<b>Sérgio Monteiro</b>				
<b>Cláudio Lourenço</b>				
<b>Ruben</b>				
<b>Tiago Almeida</b>				
<b>Zé Maria</b>				
<b>Isaac</b>				
<b>Zacarias</b>				
<b>Pereira</b>				

## Anexo 1.3 – Tabelas de contactos Grupo Cultural e Recreativo Murteirense

### Grupo Cultural e Recreativo Murteirense

#### Questionário para análise da rede social

#### 2º Fase

Nesta 2ª fase do questionário é importante que haja uma identificação do respondente, para que se possa proceder à análise da rede. Contudo, a apresentação dos resultados, por razões de confidencialidade, poderá ser feita através de uma denominação comum a todos os respondentes - Ex: Individuo 1, 2, 3 etc.

**Por favor, preencha as seguintes informações identificativas (por favor utilize o mesmo nome que o caracteriza na tabela)**

Nome: \_\_\_\_\_

Tempo no clube (Em épocas): \_\_\_\_\_

#### Informações sobre sua rede

Na tabela que se apresenta deverá responder às 4 questões colocadas através da colocação de um X no nome da pessoa com quem mantém o tipo de relacionamento conforma descrito na questão, caso não exista contacto por favor deixe em branco.

Nas questões seguintes tenha como referência o espaço temporal da época em curso:

**Questão 1: Relacionamento Off-line – Fora do ambiente do futebol eu tenho contacto, pelo menos 2 vezes por mês, com:** (Convívio: saídas à noite, jantares, tomar um copo depois do treino)

**Questão 2: Relacionamento On-line – Troco regularmente e-mails com:** (todo tipo de e-mails)

**Questão 3: Relacionamento On-line – Na(s) minha(s) redes sociais tenho como “amigo” e contacto com:** (Conversa, publicações, comentários, etc...)

**Questão 4: Relacionamento On-line – Nos programas de mensagens instantâneas ou conversação eu tenho contacto com:** (MSN, SKIPE ou outro)

<b>Nome</b>	<b>Questão 1 - Saídas/convívio</b>	<b>Questão 2 - Troca e-mail</b>	<b>Questão 3 - Redes sociais</b>	<b>Questão 4 - Conversação</b>
<b>Guilherme</b>				
<b>Jorge</b>				
<b>Ângelo Godinho</b>				
<b>Hugo Pinto</b>				
<b>Luís Dias</b>				
<b>Marco Mota</b>				
<b>Mauro Rosário</b>				
<b>Mena</b>				
<b>Nuninho</b>				
<b>Ricardo</b>				
<b>Chico</b>				
<b>Elvis</b>				
<b>Eufrágio</b>				
<b>Garrido</b>				
<b>Luís Almeida</b>				
<b>Rui Penalvo</b>				
<b>Rui Silva</b>				
<b>César Rodrigues</b>				
<b>João Veloso</b>				
<b>Leandro Moraes</b>				
<b>Marinho</b>				
<b>Rui Vaz</b>				

## Anexo 1.4 – Tabelas de contactos Atlético Clube do Tojal

### Atlético Clube Tojal

#### Questionário para análise da rede social

## 2º Fase

Nesta 2ª fase do questionário é importante que haja uma identificação do respondente, para que se possa proceder à análise da rede. Contudo, a apresentação dos resultados, por razões de confidencialidade, poderá ser feita através de uma denominação comum a todos os respondentes - Ex: Individuo 1, 2, 3 etc.

**Por favor, preencha as seguintes informações identificativas (por favor utilize o mesmo nome que o caracteriza na tabela)**

Nome: \_\_\_\_\_

Tempo no clube (Em épocas): \_\_\_\_\_

#### Informações sobre sua rede

Na tabela que se apresenta deverá responder às 4 questões colocadas através da colocação de um X no nome da pessoa com quem mantém o tipo de relacionamento conforma descrito na questão, caso não exista contacto por favor deixe em branco.

Nas questões seguintes tenha como referência o espaço temporal da época em curso:

**Questão 1: Relacionamento Off-line – Fora do ambiente do futebol eu tenho contacto, pelo menos 2 vezes por mês, com:** (Convívio: saídas à noite, jantares, tomar um copo depois do treino)

**Questão 2: Relacionamento On-line – Troco regularmente e-mails com:** (todo tipo de e-mails)

**Questão 3: Relacionamento On-line – Na(s) minha(s) redes sociais tenho como “amigo” e contacto com:** (Conversação, publicações, comentários, etc...)

**Questão 4: Relacionamento On-line – Nos programas de mensagens instantâneas ou conversação eu contacto com:** (MSN, SKIPE ou outro)

<b>Nome</b>	<b>Questão 1 - Saídas/convívio</b>	<b>Questão 2 - Troca e-mail</b>	<b>Questão 3 - Redes sociais</b>	<b>Questão 4 - Conversação</b>
<b>André Vilar</b>				
<b>Gilberto Júnior</b>				
<b>José Carlos</b>				
<b>Pedro Vítor</b>				
<b>Leandro</b>				
<b>Vitinha</b>				
<b>Alex</b>				
<b>Carvalho</b>				
<b>Nini</b>				
<b>Fragata</b>				
<b>Mosca</b>				
<b>Rodrigo Borges</b>				
<b>Pedro Stanic</b>				
<b>Tiago Cariata</b>				
<b>Tiago Cabral</b>				
<b>Bruno Paixão</b>				
<b>Barras</b>				
<b>Manuel</b>				
<b>Nuno Veludo</b>				

## Clube de Futebol de Santa Iria

### Questionário para análise da rede social

### 2º Fase

Nesta 2ª fase do questionário é importante que haja uma identificação do respondente, para que se possa proceder à análise da rede. Contudo, a apresentação dos resultados, por razões de confidencialidade, poderá ser feita através de uma denominação comum a todos os respondentes - Ex: Individuo 1, 2, 3 etc.

**Por favor, preencha as seguintes informações identificativas (por favor utilize o mesmo nome que o caracteriza na tabela)**

Nome: \_\_\_\_\_

Tempo no clube (Em épocas): \_\_\_\_\_

### Informações sobre sua rede

Na tabela que se apresenta deverá responder às 4 questões colocadas através da colocação de um X no nome da pessoa com quem mantém o tipo de relacionamento conforma descrito na questão, caso não exista contacto por favor deixe em branco.

Nas questões seguintes tenha como referência o espaço temporal da época em curso:

**Questão 1: Relacionamento Off-line – Fora do ambiente do futebol eu tenho contacto, pelo menos 2 vezes por mês, com:** (Convívio: saídas à noite, jantares, tomar um copo depois do treino)

**Questão 2: Relacionamento On-line – Troco regularmente e-mails com:** (todo tipo de e-mails)

**Questão 3: Relacionamento On-line – Na(s) minha(s) redes sociais tenho como “amigo” e contacto com:** (Conversaão, publicações, comentários, etc...)

**Questão 4: Relacionamento On-line – Nos programas de mensagens instantâneas ou conversaão eu contacto com:** (MSN, SKIPE ou outro)



<b>Nome</b>	<b>Questão 1 - Saídas/convívio</b>	<b>Questão 2 - Troca e-mail</b>	<b>Questão 3 - Redes sociais</b>	<b>Questão 4 - Conversação</b>
<b>Costinha</b>				
<b>João Baranda</b>				
<b>André</b>				
<b>Pedro Geria</b>				
<b>Dani</b>				
<b>João Rodrigues I</b>				
<b>Alfredo Simões</b>				
<b>Cobra</b>				
<b>Marco Venâncio</b>				
<b>Ferro</b>				
<b>André Roxo</b>				
<b>Ricardo Reis</b>				
<b>Fábio</b>				
<b>Pedro Cavaco</b>				
<b>Nuno Caldas</b>				
<b>Chelinho</b>				
<b>Batista</b>				
<b>João Rodrigues II</b>				
<b>Leal</b>				
<b>Luisinho</b>				
<b>Ricardo Oliveira</b>				
<b>Bruno Pinto</b>				
<b>Hélder Tavares</b>				
<b>Pedro Melo</b>				
<b>Roger</b>				
<b>Filipe Alves</b>				
<b>Ricardo Geria</b>				

## Anexo 2 – Tabelas de Frequências

### 1. Clube

#	Answer	Response	%
1	Stª Iria	7	14%
2	Tojal	13	26%
3	Loures	11	22%
4	Murteira	19	38%
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

### 2. Idade

#	Answer	Response	%
1	< 23	25	14%
2	24-28	13	26%
3	29-33	9	22%
4	>34	3	38%
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

### 3. Habilitações Académicas

#	Answer	Response	%
1	1º Ciclo Ensino Básico	0	0%
2	2ª Ciclo do Ensino Básico	1	2%
3	3º Ciclo do Ensino Básico	5	10%
4	Ensino secundário	37	74%
5	Licenciatura	6	12%
6	Pós-Graduação	0	0%
7	Mestrado	1	2%
8	Doutoramento	0	0%
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

### 4. Estado Civil

#	Answer	Response	%
1	Solteiro	35	34%
4	União de Facto /Casado	14	20%
5	Divorciado	1	2%
6	Viúvo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

### 5. Tem outra actividade para além do futebol (profissão)?

#	Answer	Response	%
1	Sim	36	71%
2	Não	14	29%
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

### 6. Se respondeu sim diga se é:

#	Answer	Response	%
1	Tempo Inteiro	32	89%
2	Tempo Parcial	4	11%
	<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

### 7. É utilizador de Internet?

#	Answer	Response	%
1	Sim	42	89%
2	Não	5	11%
	<b>Total</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>

### 8. Indique os tipos de ligação de que dispõe:

#	Answer	Response	%
1	ADSL/CABO	41	91%
2	Pen de Banda Larga	9	20%
3	3G/Telemóvel	4	9%

### 9. Possui algum destes equipamentos?

#	Question	Sim	Não	Responses	Mean
1	Computador Desktop	21	24	45	1.53
2	Computador Portátil	41	4	45	1.09
3	Telemóvel	22	23	45	1.51
4	PDA	0	45	45	2.00
5	Consola de Jogos	12	33	45	1.73
6	Televisão	11	34	45	1.76
7	Outro	0	44	44	2.00

### 10. Acede à internet em algum destes equipamentos?

#	Question	Sim	Não	Responses	Mean
1	Computador Desktop	20	25	45	1.56
2	Computador Portátil	41	4	45	1.09
3	Telemóvel	17	27	44	1.61
4	PDA	0	45	45	2.00
5	Consola de Jogos	5	40	45	1.89
6	Televisão	2	43	45	1.96
7	Outro	0	44	44	2.00

### 11. Em que locais acede à Internet.

#	Answer	Response	%
1	Casa	45	100%
2	Trabalho	16	36%
3	Cybercafé	0	0%
4	Ponto de Internet Livre	3	7%
5	Biblioteca	2	4%
6	Centro Comercial	0	0%
7	Casa Familiares ou Amigos	8	18%
8	Outro	0	0%

### 12. Há quanto tempo utiliza a Internet

#	Answer	Response	%
1	Menos de Um ano	0	0%
2	Entre 1 e 2 anos	1	2%
3	Entre 2 e 5 anos	10	22%
4	Entre 5 e 10 anos	19	42%
5	Mais de 10 anos	15	33%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**13. Com que frequência utiliza a Internet?**

#	Answer	Response	%
1	Várias vezes ao dia	28	62%
2	Uma vez por dia	12	27%
3	2 a 3 vezes por semana	4	9%
4	Semanalmente	0	0%
5	Mensalmente	1	2%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**14. O que o leva a utilizar a internet?**

#	Answer	Response	%
1	A Novidade	8	18%
2	A Curiosidade	12	27%
3	Fonte de informação (Educação)	21	47%
4	Acesso a informações sobre bens e serviços	27	60%
5	Acesso a informação noticiosa	29	64%
6	É uma forma de comunicar	29	64%
7	Forma de entretenimento	30	67%
8	Acesso a conteúdos (Música/Vídeos)	23	51%
9	Produção de conteúdos	4	9%
10	Razões profissionais	15	33%
11	Ver TV	7	16%
12	Ouvir Rádio	5	11%
13	Outro	0	0%

**15. Quantas horas por dia passa, em média, na internet de segunda a sexta?**

#	Answer	Response	%
1	menos de 1	1	2%
2	entre 1 e 3 horas	17	34%
3	entre 3 e 5 horas	15	30%
4	entre 5 e 10	10	20%
5	Mais de 10	2	4%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**16. Quantas horas por dia passa, em média, ao fim-de-semana na internet ?**

#	Answer	Response	%
1	menos de 1	3	6%
2	entre 1 e 3 horas	29	58%
3	entre 3 e 5 horas	11	22%
4	entre 5 e 10	1	2%
5	Mais de 10	1	2%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**17. Quando está na Internet, costuma fazer alguma actividade paralela?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	32	71%
2	Não	13	29%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**18. Se respondeu sim diga o quê:**

#	Answer	Response	%
1	Ver TV (TV/DVD)	26	81%
2	Ouvir Rádio (off-line)	3	9%
3	Ouvir Musica (CD)	12	38%
4	Ler um livro	1	3%
5	Realizar trabalhos pessoais	13	41%
6	Outro	1	3%

**19. Sabe o que é o “Software Social”?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	38	84%
2	Não	7	16%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**20. Considera-se um produtor de conteúdos para Internet?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	21	47%
2	Não	24	53%
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100%</b>

**21. Até que ponto acha que a utilização de Software social (redes sociais, email, programas ou páginas de conversação permite:**

#	Question	1	2	3	4	5	6	Responses	Mean
1	Melhorar a Comunicação entre pessoas	2	1	5	14	10	13	45	4.51
2	Contactar mais vezes os amigos	0	0	3	11	24	7	45	4.78
3	Reforçar laços de amizade	3	2	9	15	14	2	45	3.91
4	Reforçar as relações off-line	6	4	14	14	7	0	45	3.27
5	Fazer novos amigos	3	6	14	8	11	3	45	3.60
6	Reencontrar velhos amigos	0	1	3	12	18	11	45	4.78
7	Prejudicar o seu trabalho	19	9	8	5	2	2	45	2.29
8	Afasta-lo das suas relações off-line	8	8	16	8	5	0	45	2.87

Statistic	Melhorar a Comunicação entre pessoas	Contactar mais vezes os amigos	Reforçar laços de amizade	Reforçar as relações off-line	Fazer novos amigos	Reencontrar velhos amigos	Prejudicar o seu trabalho	Afasta-lo das suas relações off-line
Min Value	1	3	1	1	1	2	1	1
Max Value	6	6	6	5	6	6	6	5
Mean	4.51	4.78	3.91	3.27	3.60	4.78	2.29	2.87
Variance	1.76	0.63	1.49	1.52	1.84	0.95	2.12	1.53
Standard Deviation	1.32	0.79	1.22	1.23	1.36	0.97	1.46	1.24
Total Responses	45	45	45	45	45	45	45	45

**22. Na sua utilização de software social, indique as actividades que habitualmente executa:**

#	Answer	Response	%
1	Fazer ou receber telefonemas	4	9%
2	Enviar e-mails com anexos	23	51%
3	Enviar ou receber e-mails pessoais	33	73%
4	Utilizar sites de redes sociais	37	82%
5	Participar em fóruns de discussão	5	11%
6	Utilizar programas de mensagens instantâneas	25	56%
7	Criar páginas de Internet	0	0%
8	Escrever em Blogues	5	11%
9	Participar em sites de partilha de vídeos	11	24%
10	Participar em Sites de partilha de fotos	8	18%
11	Outro	1	2%

**23. Tem conta ou perfil em algum site de redes sociais?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	41	91%
2	Não	4	9%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**24. Em qual das seguintes**

#	Answer	Response	%
1	Facebook	37	90%
2	Hi5	19	46%
3	Myspace	1	2%
4	Orkut	2	5%
5	Netlog	2	5%
6	Friendster	0	0%
7	Ringo	0	0%
8	Linkedin	2	5%
9	The star tracker	0	0%
10	Twitter	3	7%
11	Buzz	0	0%
12	Outro	0	0%

**25. Das seguintes actividades refira aquelas que realiza na rede social que mais usa:**

#	Answer	Response	%
1	Escrever textos	7	17%
2	Enviar mensagens	24	59%
3	Criar alertas de eventos	6	15%
4	Colocar fotos	26	63%
5	Colocar vídeos	16	39%
6	Colocar musica	14	34%
7	Comentar notícias	19	46%
8	Reencaminhar informação	11	27%
9	Comentar fotos e/ou vídeos de amigos	27	66%
10	Participar em fóruns de discussão	4	10%
11	Visitar perfis de amigos	27	66%
12	Realizar Comentários	22	54%
13	Outro	0	0%

**26. Nos últimos seis meses inscreveu-se ou criou conta em algum site/programa de software social?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	8	18%
2	Não	37	82%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**27. Tem por hábito conversar com os seus amigos On-line?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	36	82%
2	Não	8	18%
	<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100%</b>

**28. De entre as seguintes páginas assinale quais utiliza para falar com amigos**

#	Answer	Response	%
1	Google Talk	7	23%
2	Chat da rede social	25	83%
3	Meetic.pt	0	0%
4	Bla.aeiou.pt	1	3%
5	Yahoo	0	0%
6	UOL	0	0%
7	Clube Amizade	0	0%
8	Ebuddy	1	3%
9	outro	0	0%

**29. De entre os seguintes programas de conversação on-line indique os que utiliza para contacto com os amigos:**

#	Answer	Response	%
1	MSN	35	92%
2	Google Talk	3	8%
3	Sapo messenger	1	3%
4	Skype	4	11%
5	Yahoo messenger	0	0%
6	Mirc	1	3%
7	ICQ	0	0%
8	outro	0	0%

**30. Acha que a internet preserva a sua privacidade?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	14	31%
2	Não	31	69%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**31. Já fez algum amigo na Internet?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	28	62%
2	Não	17	38%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**32. Algum desses amigos se tornou parte da sua vida fora da internet?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	17	44%
2	Não	22	56%
	<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>

**33. Já apagou algum amigo dos seus contactos da sua rede social ou programa de conversação on-line**

#	Answer	Response	%
1	Sim	21	53%
2	Não	19	48%
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**34. Indique qual ou quais as razões**

#	Answer	Response	%
1	Era inconveniente	9	43%
2	Conflitos pessoais	4	19%
3	Não existia contacto	9	43%
4	Não o conhecia na vida off-line	6	29%
5	outra/outras	0	0%

**35. Na sua utilização de software social alguma vez voltou a entrar em contacto com velhos amigos?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	41	91%
2	Não	4	9%
	<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**36. Tem contacto regular com eles On-line (na Internet)?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	30	71%
2	Não	12	29%
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

**37. Voltaram a encontrar-se fora do contexto da Internet (off-line)**

#	Answer	Response	%
1	Sim	28	67%
2	Não	14	33%
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

**38. Costuma contactar on-line os seus companheiros de equipa após os treinos, ou ao fim de semana?**

#	Answer	Response	%
1	Sim	27	61%
2	Não	17	39%
	<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100%</b>



**39. Quais as actividades no software social que costuma realizar mais com os seus companheiros de equipa.**

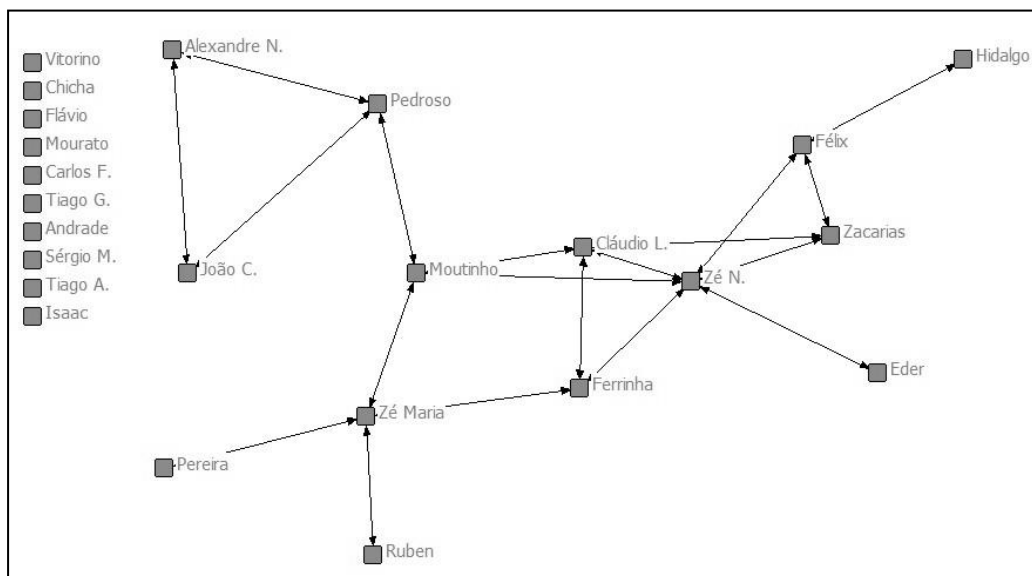
#	Answer	Response	%
1	Falar (telefonemas on-line, MSN por voz)	12	28%
2	Realizar comentários escritos (blog ou rede social)	10	23%
3	Visitar os seus perfis	12	28%
4	Enviar e-mails	8	19%
5	Participar em jogos	1	2%
6	Outra	0	0%
<b>Total</b>		<b>43</b>	<b>100%</b>

**Anexo 3 – Resultados da Análise de rede**

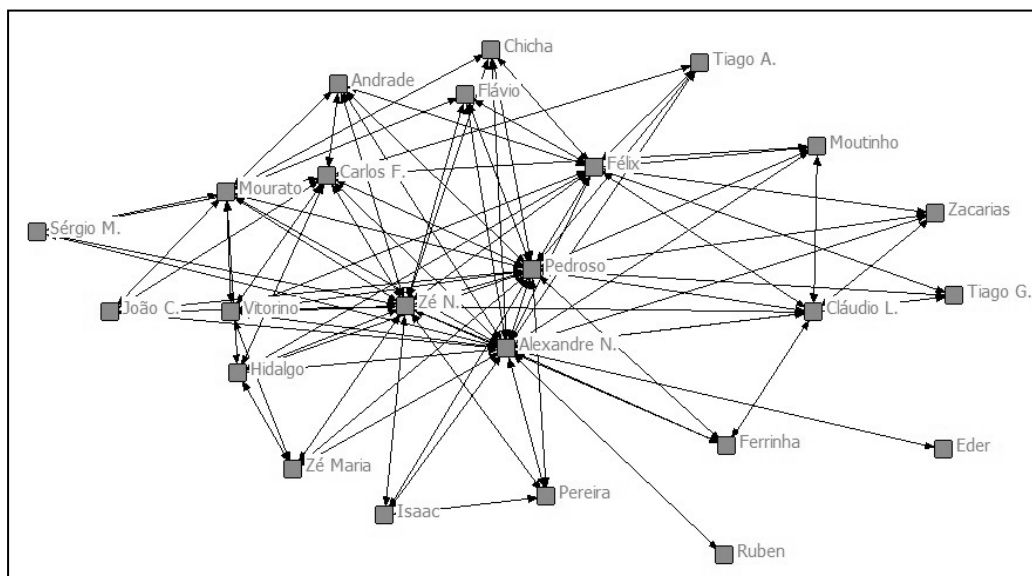
**Anexos 3.1 – Resultados da rede do Grupo Sportivo de Loures**

**Anexo 3.1.1 – Grafos das redes On-line e Off-line**

**Rede Off-line**



**Rede On Line**



### Anexo 3.1.2 – Reachability On-line e Off-line

#### Rede Off-line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	2	2	2
		V	C	F	F	M	P	F	C	T	A	J	H	M	Z	E	A	S	C	R	T	Z	I	Z	P	
1	Vitorino	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	Chicha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	Félix	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	
4	Flávio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
5	Mourato	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	Pedroso	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	
7	Ferrinha	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	
8	Carlos F.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
9	Tiago G.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10	Andrade	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11	João C.	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	
12	Hidalgo	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	
13	Moutinho	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	
14	Zé N.	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	
15	Eder	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	
16	Alexandre N.	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	
17	Sérgio M.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
18	Cláudio L.	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	
19	Ruben	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	
20	Tiago A.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
21	Zé Maria	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	
22	Isaac	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
23	Zacarias	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	
24	Pereira	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	

#### Rede On Line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	2	2	2
		V	C	F	F	M	P	F	C	T	A	J	H	M	Z	E	A	S	C	R	T	Z	I	Z	P	
1	Vitorino	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	Chicha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	Félix	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	Flávio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	Mourato	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	Pedroso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Ferrinha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Carlos F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	Tiago G.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Andrade	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	João C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	Hidalgo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	Moutinho	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	Zé N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	Eder	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	Alexandre N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	Sérgio M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	Cláudio L.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	Ruben	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Tiago A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	Zé Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	Isaac	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	Zacarias	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	Pereira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

### Anexo 3.1.3 – Density On-line e Off-line

#### Rede Off-line

	Density	No. of Ties
Loures S-OFF	0.0688	38.0000

#### Rede On Line

	Density	No. of Ties
Loures S-ON	0.3098	171.0000

### Anexo 3.1.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line Rede Off-line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in the shortest path between them.  
 Average distance (among reachable pairs) = 2.615  
 Distance-based cohesion ("compactness") = 0.163  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("breadth") = 0.837

Frequencies of Geodesic Distances

Freque	Propor
1	38.000
2	50.000
3	46.000
4	40.000
5	8.000

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	V	C	F	F	M	P	F	C	T	A	J	H	M	Z	E	A	S	C	R	T	Z	I	Z	P	
1	Vitorino	0																							
2	Chicha	0																							
3	Félix	0	0																						
4	Flávio	0	0	3	2																				
5	Mourato	0	0	0																					
6	Pedroso	3	0	3																					
7	Ferrinha	2	3	0																					
8	Carlos F.																								
9	Tiago G.																								
10	Andrade																								
11	João C.	4	1	4																					
12	Hidalgo	1	4	3																					
13	Moutinho	2	1	2																					
14	Zé N.	1	2	1																					
15	Eder	2	3	2																					
16	Alexandre N.	4	1	4																					
17	Sérgio M.																								
18	Cláudio L.	2	2	1																					
19	Ruben	4	3	2																					
20	Tiago A.																								
21	Zé Maria	3	2	1																					
22	Isaac																								
23	Zacarias	1	3	2																					
24	Pereira	4	3	2																					

### Rede On Line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in the shortest path between them.  
 Average distance (among reachable pairs) = 1.662  
 Distance-based cohesion ("compactness") = 0.613  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("breadth") = 0.387

Frequencies of Geodesic Distances

Freque	Proport
1	171.000
2	335.000

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	V	C	F	F	M	P	F	C	T	A	J	H	M	Z	E	A	S	C	R	T	Z	I	Z	P	
1	Vitorino	0	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	Chicha	2	0	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
3	Félix	1	0	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2
4	Flávio	2	2	1	0	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
5	Mourato	1	1	2	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
6	Pedroso	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
7	Ferrinha	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	Carlos F.	1	2	2	2	2	1	2	0	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
9	Tiago G.	2	2	1	2	2	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	Andrade	2	2	2	2	1	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	João C.	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	Hidalgo	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	0	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
13	Moutinho	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	Zé N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
15	Eder	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	1	2	2	2	2
16	Alexandre N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
17	Sérgio M.	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2
18	Cláudio L.	2	2	1	2	2	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	Ruben	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
20	Tiago A.	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
21	Zé Maria	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2
22	Isaac	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
23	Zacarias	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
24	Pereira	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2

### Anexo 3.1.5 – Closeness On-line e Off-line Rede Off-line

		1	2
		Farness	ncloseness
13	Moutinho	263.000	8.745
14	Zé N.	264.000	8.712
18	Cláudio L.	267.000	8.614
7	Ferrinha	269.000	8.550
21	Zé Maria	269.000	8.550
6	Pedroso	271.000	8.487
23	Zacarias	273.000	8.425
3	Félix	273.000	8.425
15	Eder	276.000	8.333
19	Ruben	281.000	8.185
24	Pereira	281.000	8.185
11	João C.	282.000	8.156
16	Alexandre N.	282.000	8.156
12	Hidalgo	285.000	8.070
8	Carlos F.		
10	Andrade		
2	Chicha		
4	Flávio		
5	Mourato		
1	Vitorino		
20	Tiago A.		
22	Isaac		
17	Sérgio M.		
9	Tiago G.		

Statistics

	1	2
	Farness	ncloseness
1	Mean	274.000
2	Std Dev	6.980
3	Sum	3836.000
4	Variance	48.714
5	SSQ	1051746.000
6	MCSSQ	682.000
7	Euc Norm	1025.547
8	Minimum	263.000
9	Maximum	285.000
10	N of obs	14.000

## Rede On Line

		1	2
		Farness	nCloseness
16	Alexandre N.	23.000	100.000
6	Pedroso	26.000	88.462
14	Zé N.	29.000	79.310
3	Félix	33.000	69.697
5	Mourato	36.000	63.889
8	Carlos F.	36.000	63.889
1	Vitorino	39.000	58.974
12	Hidalgo	39.000	58.974
18	Cláudio L.	39.000	58.974
10	Andrade	40.000	57.500
13	Moutinho	41.000	56.098
11	João C.	41.000	56.098
4	Flávio	41.000	56.098
2	Chicha	41.000	56.098
21	Zé Maria	41.000	56.098
7	Ferrinha	42.000	54.762
17	Sérgio M.	42.000	54.762
24	Pereira	42.000	54.762
22	Isaac	42.000	54.762
20	Tiago A.	42.000	54.762
23	Zacarias	42.000	54.762
9	Tiago G.	43.000	53.488
19	Ruben	45.000	51.111
15	Eder	45.000	51.111

Statistics			
		1	2
		Farness	nCloseness
1	Mean	38.750	61.018
2	Std Dev	5.555	11.784
3	Sum	930.000	1464.440
4	Variance	30.854	138.873
5	SSQ	36778.000	92690.578
6	MCSSQ	740.500	3332.943
7	Euc Norm	191.776	304.451
8	Minimum	23.000	51.111
9	Maximum	45.000	100.000
10	N of obs	24.000	24.000

Network Centralization = 83.20%

## Anexo 3.1.6 – Degree On-line e Off-line

### Rede Off-line

		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
14	Zé N.	6.000	6.000	26.087	26.087
13	Moutinho	4.000	4.000	17.391	17.391
21	Zé Maria	4.000	4.000	17.391	17.391
18	Cláudio L.	4.000	4.000	17.391	17.391
7	Ferrinha	3.000	3.000	13.043	13.043
23	Zacarias	3.000	3.000	13.043	13.043
3	Félix	3.000	3.000	13.043	13.043
6	Pedroso	3.000	3.000	13.043	13.043
16	Alexandre N.	2.000	2.000	8.696	8.696
11	João C.	2.000	2.000	8.696	8.696
19	Ruben	1.000	1.000	4.348	4.348
15	Eder	1.000	1.000	4.348	4.348
12	Hidalgo	1.000	1.000	4.348	4.348
24	Pereira	1.000	1.000	4.348	4.348
8	Carlos F.	0.000	0.000	0.000	0.000
10	Andrade	0.000	0.000	0.000	0.000
2	Chicha	0.000	0.000	0.000	0.000
4	Flávio	0.000	0.000	0.000	0.000
5	Mourato	0.000	0.000	0.000	0.000
1	Vitorino	0.000	0.000	0.000	0.000
20	Tiago A.	0.000	0.000	0.000	0.000
22	Isaac	0.000	0.000	0.000	0.000
17	Sérgio M.	0.000	0.000	0.000	0.000
9	Tiago G.	0.000	0.000	0.000	0.000

DESCRIPTIVE STATISTICS					
		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
1	Mean	1.583	1.583	6.884	6.884
2	Std Dev	1.730	1.730	7.522	7.522
3	Sum	38.000	38.000	165.217	165.217
4	Variance	2.993	2.993	56.579	56.579
5	SSQ	132.000	132.000	2495.274	2495.274
6	MCSSQ	71.833	71.833	1357.908	1357.908
7	Euc Norm	11.489	11.489	49.953	49.953
8	Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000
9	Maximum	6.000	6.000	26.087	26.087
10	N of obs	24.000	24.000	24.000	24.000

Network Centralization (Outdegree) = 20.038%  
Network Centralization (Indegree) = 20.038%

## Rede On Line

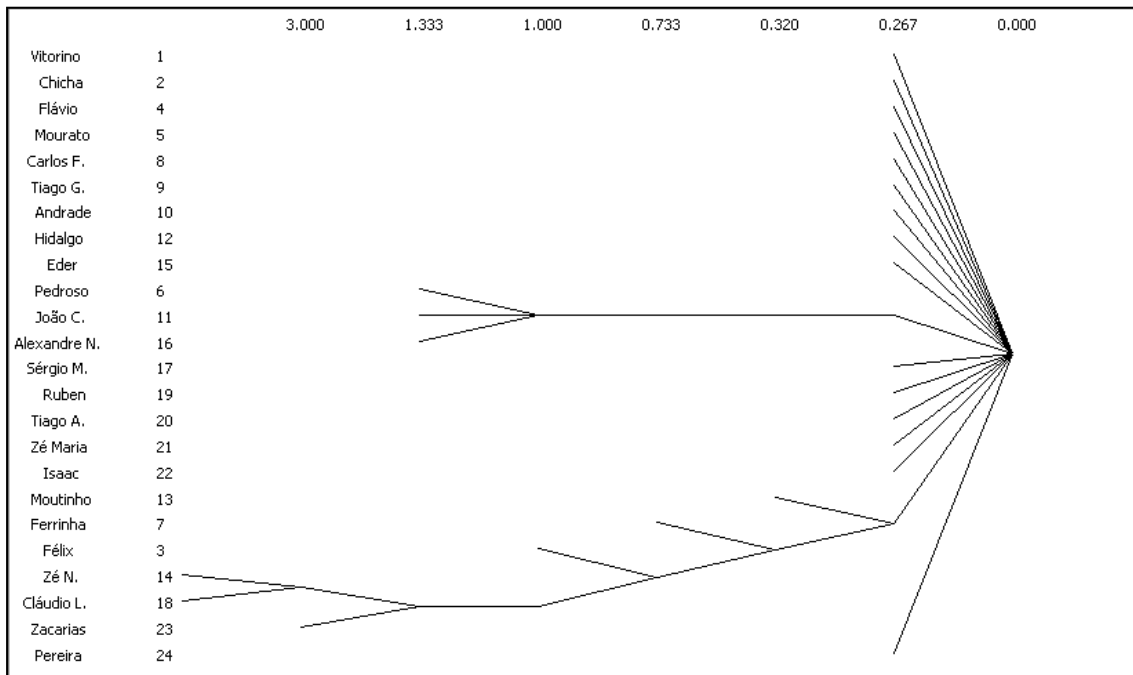
		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
16	Alexandre N.	21.000	23.000	91.304	100.000
6	Pedroso	20.000	20.000	86.957	86.957
14	Zé N.	17.000	16.000	73.913	69.565
3	Félix	13.000	13.000	56.522	56.522
5	Mourato	10.000	10.000	43.478	43.478
8	Carlos F.	10.000	10.000	43.478	43.478
1	Vitorino	7.000	7.000	30.435	30.435
12	Hidalgo	7.000	7.000	30.435	30.435
18	Cláudio L.	7.000	7.000	30.435	30.435
10	Andrade	6.000	6.000	26.087	26.087
13	Moutinho	5.000	5.000	21.739	21.739
11	João C.	5.000	5.000	21.739	21.739
4	Flávio	5.000	5.000	21.739	21.739
2	Chicha	5.000	5.000	21.739	21.739
21	Zé Maria	5.000	5.000	21.739	21.739
22	Isaac	4.000	4.000	17.391	17.391
17	Sérgio M.	4.000	4.000	17.391	17.391
24	Pereira	4.000	4.000	17.391	17.391
20	Tiago A.	4.000	4.000	17.391	17.391
23	Zacarias	4.000	4.000	17.391	17.391
7	Ferrinha	3.000	4.000	13.043	17.391
9	Tiago G.	3.000	3.000	13.043	13.043
19	Ruben	1.000	0.000	4.348	0.000
15	Eder	1.000	0.000	4.348	0.000

DESCRIPTIVE STATISTICS					
		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
1	Mean	7.125	7.125	30.978	30.978
2	Std Dev	5.357	5.585	23.289	24.283
3	Sum	171.000	171.000	743.478	743.478
4	Variance	28.693	31.193	542.395	589.654
5	SSQ	1907.000	1967.000	36049.148	37183.363
6	MCSSQ	688.625	748.625	13017.485	14151.701
7	Euc Norm	43.669	44.351	189.866	192.830
8	Minimum	1.000	0.000	4.348	0.000
9	Maximum	21.000	23.000	91.304	100.000
10	N of obs	24.000	24.000	24.000	24.000

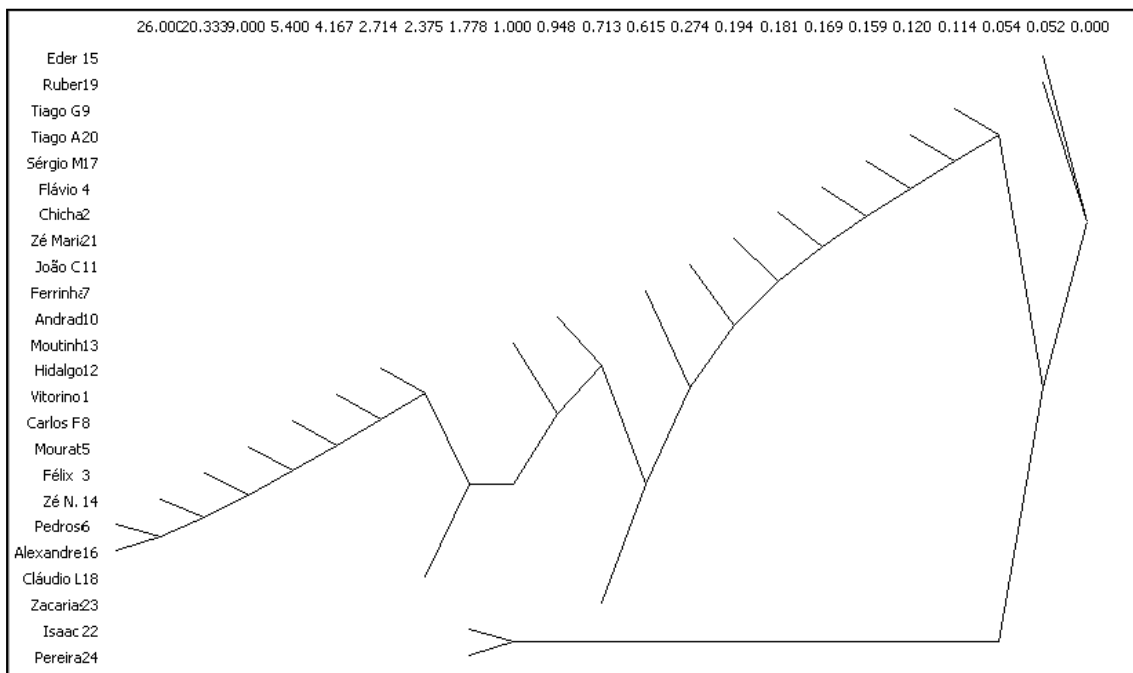
Network Centralization (Outdegree) = 62.949%  
Network Centralization (Indegree) = 72.023%

### Anexo 3.1.7 – Cliques On-line e Off-line

#### Rede Off-line



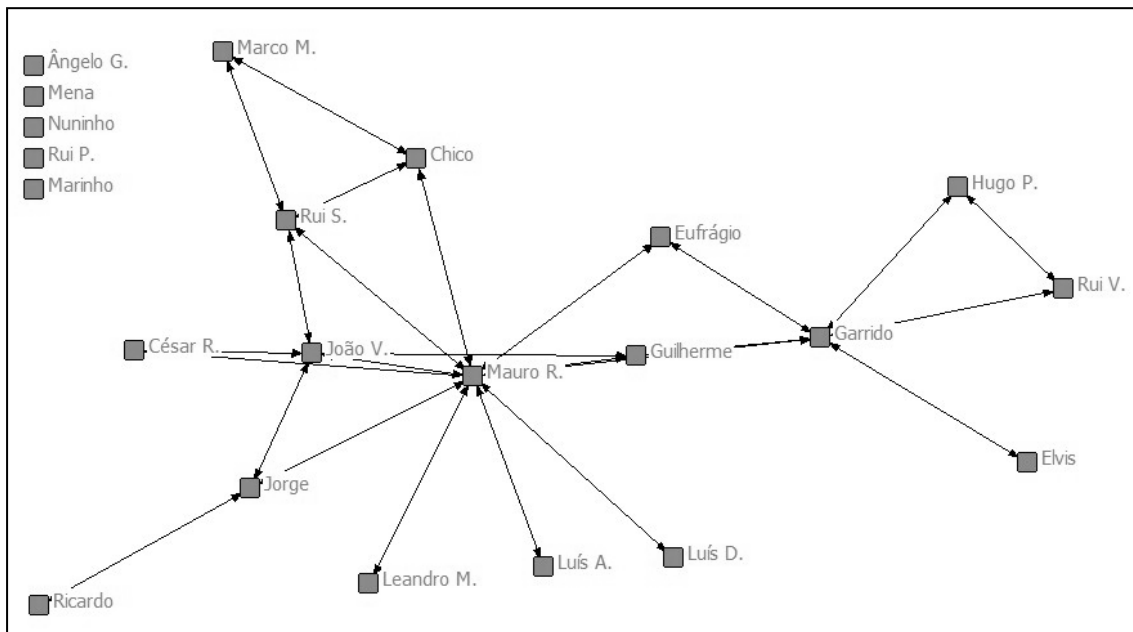
#### Rede On Line



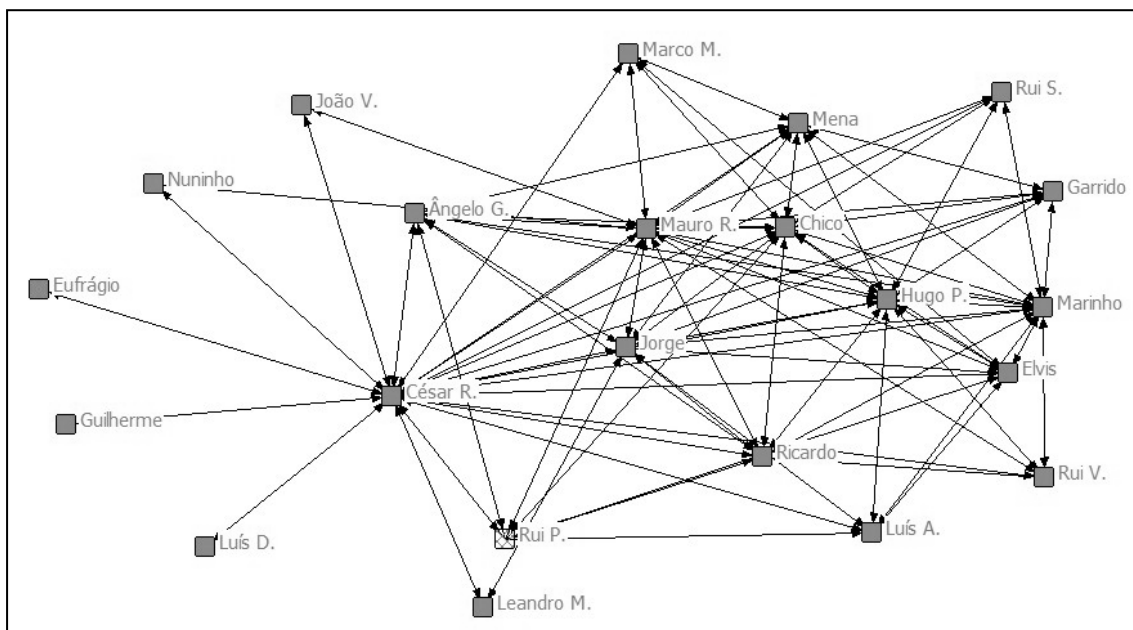
## Anexos 3.2 – Resultados da rede do Grupo Cultural e Recreativo Murteirense

### Anexo 3.2.1 – Grafos das redes On-line e Off-line

#### Rede Off-line



#### Rede On Line



### Anexo 3.2.2 – Reachability On-line e Off-line

#### Rede Off-line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	
		G	J	Ã	H	L	M	M	M	N	R	C	E	E	G	L	R	R	C	J	L	M	R
1	Guilherme	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
2	Jorge	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
3	Ângelo G.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Hugo P.	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
5	Luís D.	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
6	Marco M.	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
7	Mauro R.	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
8	Mena	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	Nuninho	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Ricardo	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
11	Chico	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
12	Elvis	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
13	Eufrágio	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
14	Garrido	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
15	Luís A.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
16	Rui P.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Rui S.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
18	César R.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
19	João V.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
20	Leandro M.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
21	Marinho	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	Rui V.	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0

#### Rede On Line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	
		G	J	Ã	H	L	M	M	M	N	R	C	E	E	G	L	R	R	C	J	L	M	R
1	Guilherme	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Jorge	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Ângelo G.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Hugo P.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Luís D.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Marco M.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Mauro R.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Mena	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Nuninho	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Ricardo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Chico	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Elvis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Eufrágio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Garrido	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Luís A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	Rui P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	Rui S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
18	César R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
19	João V.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	Leandro M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
21	Marinho	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
22	Rui V.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

### Anexo 3.2.3 – Density On-line e Off-line

#### Rede Off-line

	Density	No. of Ties
Murteira S-OFF	0.1082	50.0000

#### Rede On Line

	Density	No. of Ties
Murteira S-ON	0.3636	168.0000

### Anexo 3.2.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line

#### Rede Off-line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in t between them.  
 Average distance (among reachable pairs) = 2.221  
 Distance-based cohesion ("Compactness") = 0.311  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("Breadth") = 0.689

Frequencies of Geodesic Distances

	Frequen	Proport
1	50.000	0.184
2	126.000	0.463
3	82.000	0.301
4	14.000	0.051

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2			
	G	J	Á	H	L	M	M	M	N	R	R	C	E	E	G	L	R	R	C	J	L	M	R
1	Guilherme	0	2	2	2	3	1			3	2	2	2	1	3			2	2	1	2	2	2
2	Jorge	2	0	3	2	3	1			1	2	3	2	2	2			2	2	1	2	2	3
3	Ángelo G.			0																			
4	Hugo P.	2	3		0	3	4	2		4	3	2	2	1	3			3	3	3	3	1	
5	Luís D.	2	2		3	0	3	1		3	2	3	2	2	2			2	2	2	2	3	
6	Marco M.	3	3		4	3	0	2		4	1	4	3	3	3			1	3	2	3	4	
7	Mauro R.	1	1		2	1	2	0		2	1	2	1	1	1			1	1	1	1	2	4
8	Mena							0															
9	Nuninho								0														
10	Ricardo	3	1		4	3	4	2		0	3	4	3	3	3			3	3	2	3	4	
11	Chico	2	2		3	2	1	1		3	0	3	2	2	2			1	2	2	2	3	
12	Elvis	2	3		2	3	4	2		4	3	0	2	1	3			3	3	3	3	2	
13	Eufrágio	2	2		2	2	3	1		3	2	2	0	1	2			2	2	2	2	2	
14	Garrido	1	2		1	2	3	1		3	2	1	1	0	2			2	2	2	2	1	
15	Luís A.	2	2		3	2	3	1		3	2	3	2	2	2			2	2	2	2	3	
16	Rui P.																						
17	Rui S.	2	2		3	2	1	1		3	1	3	2	2	2			0	2	1	2	3	
18	César R.	2	2		3	2	3	1		3	2	3	2	2	2			2	0	1	2	3	
19	João V.	1	1		3	2	2	1		2	2	3	2	2	2			1	1	0	2	3	
20	Leandro M.	2	2		3	2	3	1		3	2	3	2	2	2			2	2	2	0	3	
21	Marinho																						0
22	Rui V.	2	3		1	3	4	2		4	3	2	2	1	3			3	3	3	3	0	

#### Rede On Line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in t between them.  
 Average distance = 1.636  
 Distance-based cohesion ("Compactness") = 0.682  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("Breadth") = 0.318

Frequencies of Geodesic Distances

	Frequen	Proport
1	168.000	0.364
2	294.000	0.636

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2		
	G	J	Á	H	L	M	M	M	N	R	R	C	E	E	G	L	R	R	C	J	L	M	R
1	Guilherme	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	Jorge	2	0	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1
3	Ángelo G.	2	1	0	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
4	Hugo P.	2	1	1	0	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1
5	Luís D.	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	Marco M.	2	2	2	2	2	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	Mauro R.	2	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Mena	2	1	1	1	2	1	1	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	Nuninho	2	2	2	2	2	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	Ricardo	2	1	1	1	2	2	1	2	2	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
11	Chico	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1
12	Elvis	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1
13	Eufrágio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	Garrido	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15	Luís A.	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	1	2	1	2	2	2	2	1
16	Rui P.	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	0	2	1	0	2	1	2	2
17	Rui S.	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
18	César R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	João V.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	Leandro M.	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	Marinho	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	0	1
22	Rui V.	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	0

### Anexo 3.2.5 – Closeness On-line e Off-line

#### Rede Off-line

Closeness Centrality Measures

	1	2	
	Farness	nCloseness	
7	Mauro R.	131.000	16.031
14	Garrido	138.000	15.217
19	João V.	140.000	15.000
1	Guilherme	141.000	14.894
13	Eufrágio	142.000	14.789
17	Rui S.	142.000	14.789
11	Chico	143.000	14.685
2	Jorge	143.000	14.685
18	César R.	145.000	14.483
15	Luís A.	146.000	14.384
5	Luís D.	146.000	14.384
20	Leandro M.	146.000	14.384
4	Hugo P.	152.000	13.816
22	Rui V.	152.000	13.816
12	Elvis	153.000	13.725
6	Marco M.	156.000	13.462
10	Ricardo	158.000	13.291
3	Ángelo G.		
8	Mena		
16	Rui P.		
21	Marinho		
9	Nuninho		

Statistics

	1	2	
	Farness	nCloseness	
1	Mean	145.529	14.461
2	Std Dev	6.696	0.668
3	Sum	2474.000	245.833
4	Variance	44.837	0.446
5	SSQ	360802.000	3562.516
6	MCSSQ	762.235	7.588
7	Euc Norm	600.668	59.687
8	Minimum	131.000	13.291
9	Maximum	158.000	16.031
10	N of Obs	17.000	17.000



## Rede On Line

Closeness Centrality Measures			
		1	2
		Farness	ncloseness
18	César R.	21.000	100.000
7	Mauro R.	26.000	80.769
11	Chico	29.000	72.414
4	Hugo P.	29.000	72.414
21	Marinho	29.000	72.414
2	Jorge	30.000	70.000
12	Elvis	33.000	63.636
3	Angelo G.	33.000	63.636
10	Ricardo	33.000	63.636
8	Mena	33.000	63.636
16	Rui P.	35.000	60.000
14	Garrido	35.000	60.000
15	Luís A.	36.000	58.333
17	Rui S.	37.000	56.757
6	Marco M.	37.000	56.757
22	Rui V.	37.000	56.757
9	Nuninho	40.000	52.500
20	Leandro M.	40.000	52.500
19	João V.	40.000	52.500
13	Eufrágio	41.000	51.220
5	Luís D.	41.000	51.220
1	Guilherme	41.000	51.220

Statistics			
		1	2
		Farness	ncloseness
1	Mean	34.364	62.833
2	Std Dev	5.279	11.490
3	Sum	756.000	1382.318
4	Variance	27.868	132.019
5	SSQ	26592.000	89759.117
6	MCSSQ	613.091	2904.410
7	Euc Norm	163.071	299.598
8	Minimum	21.000	51.220
9	Maximum	41.000	100.000
10	N of Obs	22.000	22.000

Network Centralization = 79.82%

## Anexo 3.2.6 – Degree On-line e Off-line

### Rede Off-line

		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
7	Mauro R.	11.000	11.000	52.381	52.381
14	Garrido	6.000	6.000	28.571	28.571
19	João V.	5.000	5.000	23.810	23.810
17	Rui S.	4.000	4.000	19.048	19.048
2	Jorge	3.000	3.000	14.286	14.286
1	Guilherme	3.000	3.000	14.286	14.286
11	Chico	3.000	3.000	14.286	14.286
4	Hugo P.	2.000	2.000	9.524	9.524
13	Eufrágio	2.000	2.000	9.524	9.524
6	Marco M.	2.000	2.000	9.524	9.524
22	Rui V.	2.000	2.000	9.524	9.524
18	César R.	2.000	2.000	9.524	9.524
5	Luís D.	1.000	1.000	4.762	4.762
10	Ricardo	1.000	1.000	4.762	4.762
20	Leandro M.	1.000	1.000	4.762	4.762
12	Elvis	1.000	1.000	4.762	4.762
15	Luís A.	1.000	1.000	4.762	4.762
3	Angelo G.	0.000	0.000	0.000	0.000
8	Mena	0.000	0.000	0.000	0.000
16	Rui P.	0.000	0.000	0.000	0.000
21	Marinho	0.000	0.000	0.000	0.000
9	Nuninho	0.000	0.000	0.000	0.000

DESCRIPTIVE STATISTICS					
		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
1	Mean	2.273	2.273	10.823	10.823
2	Std Dev	2.490	2.490	11.855	11.855
3	Sum	50.000	50.000	238.095	238.095
4	Variance	6.198	6.198	140.552	140.552
5	SSQ	250.000	250.000	5668.934	5668.934
6	MCSSQ	136.364	136.364	3092.146	3092.146
7	Euc Norm	15.811	15.811	75.292	75.292
8	Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000
9	Maximum	11.000	11.000	52.381	52.381
10	N of obs	22.000	22.000	22.000	22.000

Network Centralization (Outdegree) = 43.537%  
Network Centralization (Indegree) = 43.537%

### Rede On Line

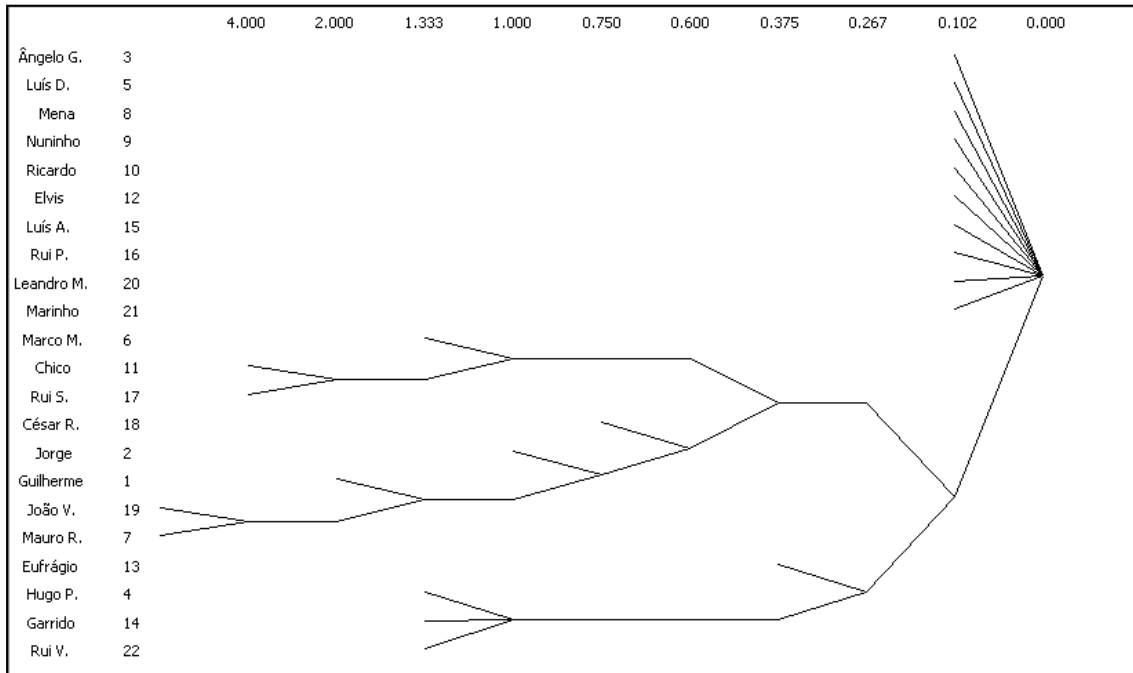
		1	2	3	4
		outDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
18	César R.	21.000	21.000	100.000	100.000
7	Mauro R.	16.000	16.000	76.190	76.190
11	Chico	13.000	13.000	61.905	61.905
4	Hugo P.	13.000	13.000	61.905	61.905
21	Marinho	13.000	13.000	61.905	61.905
2	Jorge	12.000	12.000	57.143	57.143
12	Elvis	9.000	9.000	42.857	42.857
3	Angelo G.	9.000	9.000	42.857	42.857
10	Ricardo	9.000	9.000	42.857	42.857
8	Mena	9.000	9.000	42.857	42.857
16	Rui P.	7.000	7.000	33.333	33.333
14	Garrido	7.000	7.000	33.333	33.333
15	Luís A.	6.000	6.000	28.571	28.571
17	Rui S.	5.000	5.000	23.810	23.810
6	Marco M.	5.000	5.000	23.810	23.810
22	Rui V.	5.000	5.000	23.810	23.810
9	Nuninho	2.000	2.000	9.524	9.524
20	Leandro M.	2.000	2.000	9.524	9.524
19	João V.	2.000	2.000	9.524	9.524
13	Eufrágio	1.000	1.000	4.762	4.762
5	Luís D.	1.000	1.000	4.762	4.762
1	Guilherme	1.000	1.000	4.762	4.762

DESCRIPTIVE STATISTICS					
		1	2	3	4
		OutDegree	InDegree	NrmOutDeg	NrmInDeg
1	Mean	7.636	7.636	36.364	36.364
2	Std Dev	5.279	5.279	25.138	25.138
3	Sum	168.000	168.000	800.000	800.000
4	Variance	27.868	27.868	631.922	631.922
5	SSQ	1896.000	1896.000	42993.199	42993.199
6	MCSSQ	613.091	613.091	13902.288	13902.288
7	Euc Norm	43.543	43.543	207.348	207.348
8	Minimum	1.000	1.000	4.762	4.762
9	Maximum	21.000	21.000	100.000	100.000
10	N of obs	22.000	22.000	22.000	22.000

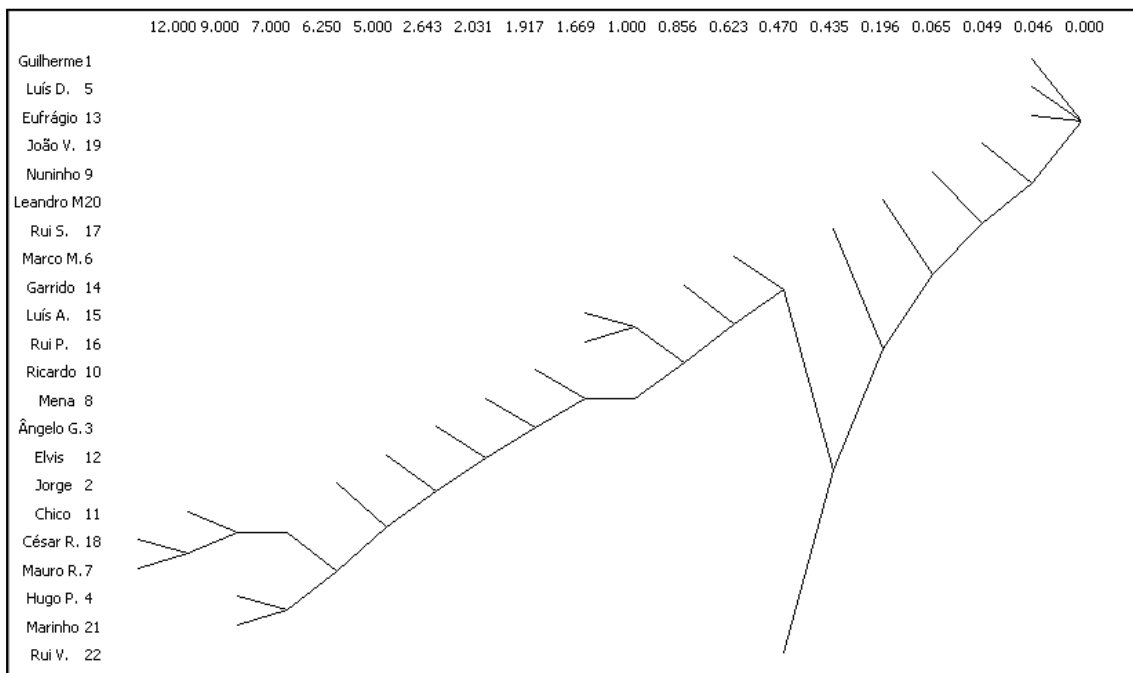
Network Centralization (Outdegree) = 66.667%  
Network Centralization (Indegree) = 66.667%

### Anexo 3.2.7 – Cliques On-line e Off-line

#### Rede Off-line



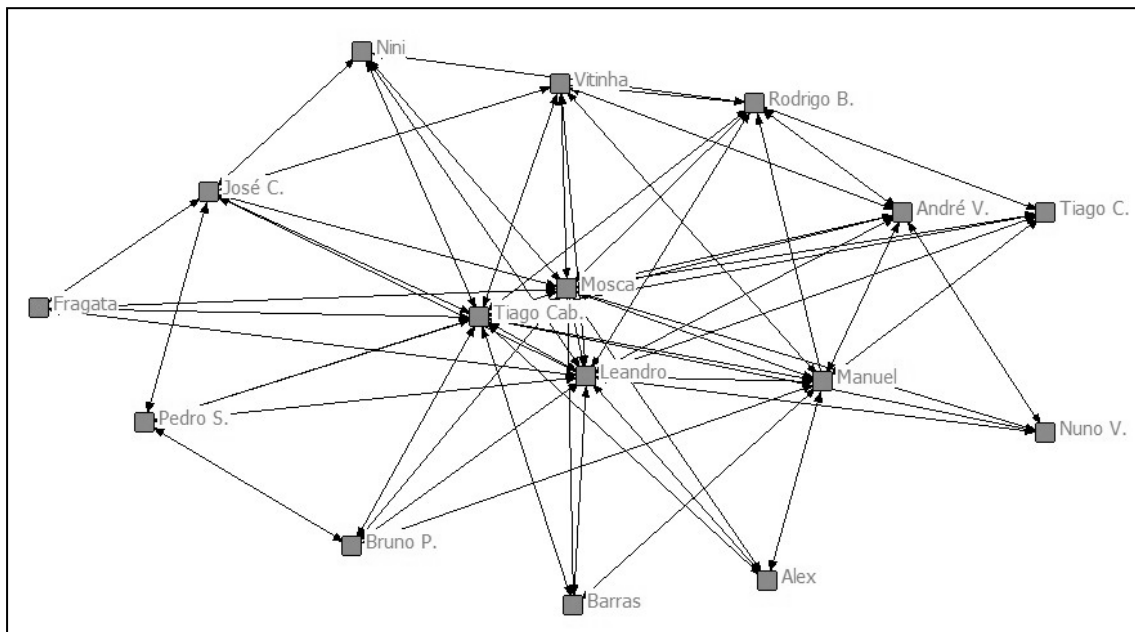
#### Rede On Line



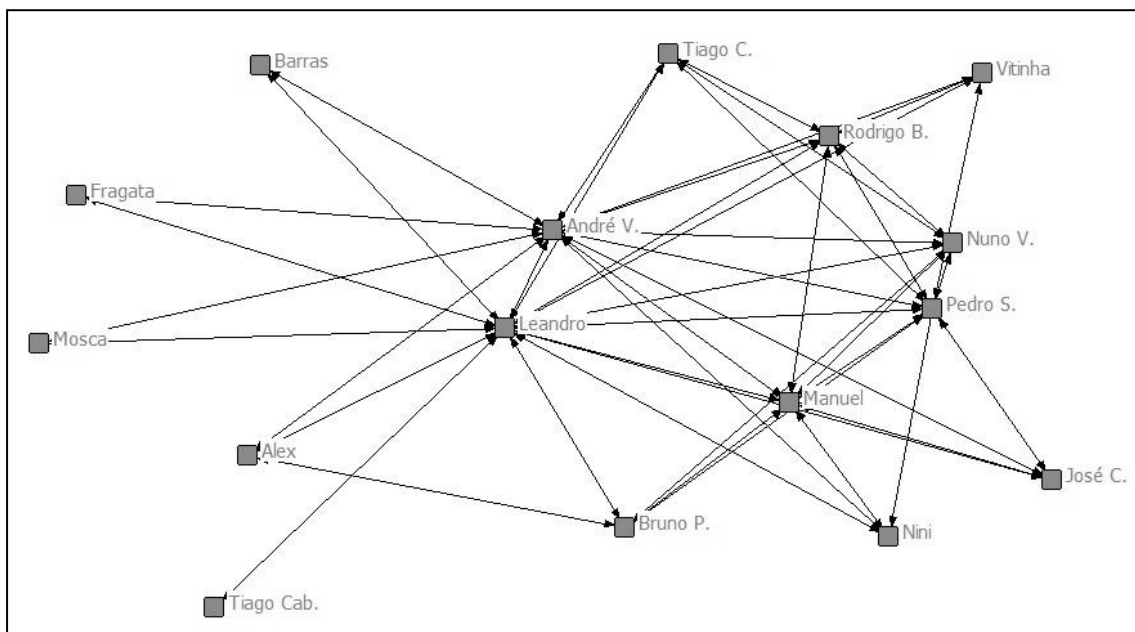
### Anexos 3.3 – Resultados da rede do Atlético Clube Tojal

#### Anexo 3.3.1 – Grafos das redes On-line e Off-line

##### Rede Off-line



##### Rede On Line



### Anexo 3.3.2 – Reachability On-line e Off-line

#### Rede Off-line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
	A	J	L	V	A	N	F	M	R	P	T	T	B	B	M	N	
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	André V.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	José C.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Leandro	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Vitinha	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Alex	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Nini	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Fragata	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Mosca	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Rodrigo B.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
10	Pedro S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
11	Tiago C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	Tiago Cab.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
13	Bruno P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	Barras	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	Manuel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	Nuno V.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

#### Rede On Line

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
	A	J	L	V	A	N	F	M	R	P	T	T	B	B	M	N	
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	André V.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	José C.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Leandro	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Vitinha	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Alex	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Nini	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Fragata	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Mosca	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Rodrigo B.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
10	Pedro S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
11	Tiago C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	Tiago Cab.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
13	Bruno P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	Barras	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	Manuel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	Nuno V.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

### Anexo 3.3.3 – Density On-line e Off-line

#### Rede Off-line

	Density	No. of Ties
Total S-ON	0.3833	92.0000

#### Rede On Line

	Density	No. of Ties
Total S-OFF	0.4917	118.0000

### Anexo 3.3.4 – Geodesic Distance On-line e Off-line Rede Off-line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in between them.  
 Average distance = 1.504  
 Distance-based cohesion ("Compactness") = 0.748  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("Breadth") = 0.252

Frequencies of Geodesic Distances

	Frequen	Proport
1	119.000	0.496
2	121.000	0.504

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	
	A	J	L	V	A	N	F	M	R	P	T	T	B	B	M	N	
1	André V.	0	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1
2	José C.	2	0	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
3	Leandro	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Vitinha	1	1	1	0	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2
5	Alex	2	2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2
6	Nini	2	1	1	2	2	0	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2
7	Fragata	2	1	1	2	2	0	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
8	Mosca	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Rodrigo B.	1	2	1	1	2	1	2	1	0	2	1	1	2	2	2	2
10	Pedro S.	2	1	1	2	2	2	2	1	2	0	2	1	1	2	2	2
11	Tiago C.	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	0	1	2	2	1	2
12	Tiago Cab.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
13	Bruno P.	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	0	2	1	2
14	Barras	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	1
15	Manuel	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	0	2
16	Nuno V.	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	0	0

### Rede On Line

For each pair of nodes, the algorithm finds the # of edges in between them.  
 Average distance = 1.617  
 Distance-based cohesion ("Compactness") = 0.692  
 (range 0 to 1; larger values indicate greater cohesiveness)  
 Distance-weighted fragmentation ("Breadth") = 0.308

Frequencies of Geodesic Distances

	Frequen	Proport
1	92.000	0.383
2	148.000	0.617

Geodesic Distances

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1		
	A	J	L	V	A	N	F	M	R	P	T	T	B	B	M	N		
1	André V.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	
2	José C.	1	0	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
3	Leandro	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	Vitinha	1	2	1	0	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	
5	Alex	1	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	
6	Nini	1	2	1	2	2	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	
7	Fragata	1	2	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
8	Mosca	1	2	1	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
9	Rodrigo B.	1	2	1	1	2	2	2	0	1	1	2	2	2	1	1	1	
10	Pedro S.	1	1	1	1	2	1	2	2	1	0	1	2	1	2	1	1	
11	Tiago C.	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	0	2	2	2	2	1	
12	Tiago Cab.	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	
13	Bruno P.	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	0	2	1	1	
14	Barras	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	
15	Manuel	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	0	1
16	Nuno V.	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	0	0

### Anexo 3.3.5 – Closeness On-line e Off-line Rede Off-line

Closeness Centrality Measures

	1	2	
	Farness	nCloseness	
3	Leandro	15.000	100.000
12	Tiago Cab.	15.000	100.000
8	Mosca	15.000	100.000
15	Manuel	21.000	71.429
1	André V.	23.000	65.217
2	José C.	23.000	65.217
9	Rodrigo B.	23.000	65.217
4	Vitinha	23.000	65.217
13	Bruno P.	25.000	60.000
6	Nini	25.000	60.000
11	Tiago C.	25.000	60.000
10	Pedro S.	25.000	60.000
5	Alex	26.000	57.692
14	Barras	26.000	57.692
7	Fragata	26.000	57.692
16	Nuno V.	26.000	57.692

Statistics

	1	2	
	Farness	nCloseness	
1	Mean	22.625	68.942
2	Std Dev	3.919	15.374
3	Sum	362.000	1103.067
4	Variance	15.359	236.346
5	SSQ	8436.000	79828.883
6	MCSSQ	245.750	3781.532
7	Euc Norm	91.848	282.540
8	Minimum	15.000	57.692
9	Maximum	26.000	100.000
10	N of obs	16.000	16.000

Network Centralization = 68.62%

### Rede On Line

Closeness Centrality Measures			
		1 Farness	2 nCloseness
3	Leandro	15.000	100.000
1	André V.	17.000	88.235
10	Pedro S.	20.000	75.000
15	Manuel	22.000	68.182
16	Nuno V.	23.000	65.217
9	Rodrigo B.	23.000	65.217
13	Bruno P.	25.000	60.000
11	Tiago C.	25.000	60.000
6	Nini	26.000	57.692
4	Vitinha	26.000	57.692
2	José C.	26.000	57.692
5	Alex	27.000	55.556
8	Mosca	28.000	53.571
14	Barras	28.000	53.571
7	Fragata	28.000	53.571
12	Tiago Cab.	29.000	51.724

Statistics			
		1 Farness	2 nCloseness
1	Mean	24.250	63.933
2	Std Dev	3.929	13.049
3	Sum	388.000	1022.923
4	Variance	15.438	170.273
5	SSQ	9656.000	68122.547
6	MCSSQ	247.000	2724.360
7	Euc Norm	98.265	261.003
8	Minimum	15.000	51.724
9	Maximum	29.000	100.000
10	N of Obs	16.000	16.000

Network Centralization = 79.69%

### Anexo 3.3.6 – Degree On-line e Off-line

#### Rede Off-line

	1 OutDegree	2 InDegree	3 NrmOutDeg	4 NrmInDeg
3	Leandro	15.000	100.000	100.000
12	Tiago Cab.	15.000	100.000	100.000
8	Mosca	15.000	100.000	100.000
15	Manuel	10.000	66.667	60.000
1	André V.	7.000	46.667	46.667
2	José C.	7.000	46.667	46.667
9	Rodrigo B.	7.000	46.667	46.667
4	Vitinha	7.000	46.667	46.667
13	Bruno P.	5.000	33.333	33.333
6	Nini	5.000	33.333	33.333
11	Tiago C.	5.000	33.333	33.333
10	Pedro S.	5.000	33.333	33.333
5	Alex	4.000	26.667	26.667
14	Barras	4.000	26.667	26.667
7	Fragata	4.000	26.667	26.667
16	Nuno V.	4.000	26.667	26.667

DESCRIPTIVE STATISTICS				
	1 OutDegree	2 InDegree	3 NrmOutDeg	4 NrmInDeg
1	Mean	7.438	7.438	49.583
2	Std Dev	3.952	3.921	26.349
3	Sum	119.000	119.000	793.333
4	Variance	15.621	15.371	694.271
5	SSQ	1135.000	1131.000	50444.445
6	MCSSQ	249.938	245.938	11108.334
7	Euc Norm	33.690	33.630	224.598
8	Minimum	4.000	4.000	26.667
9	Maximum	15.000	15.000	100.000
10	N of obs	16.000	16.000	16.000

Network Centralization (outdegree) = 53.778%  
Network Centralization (Indegree) = 53.778%

#### Rede On Line

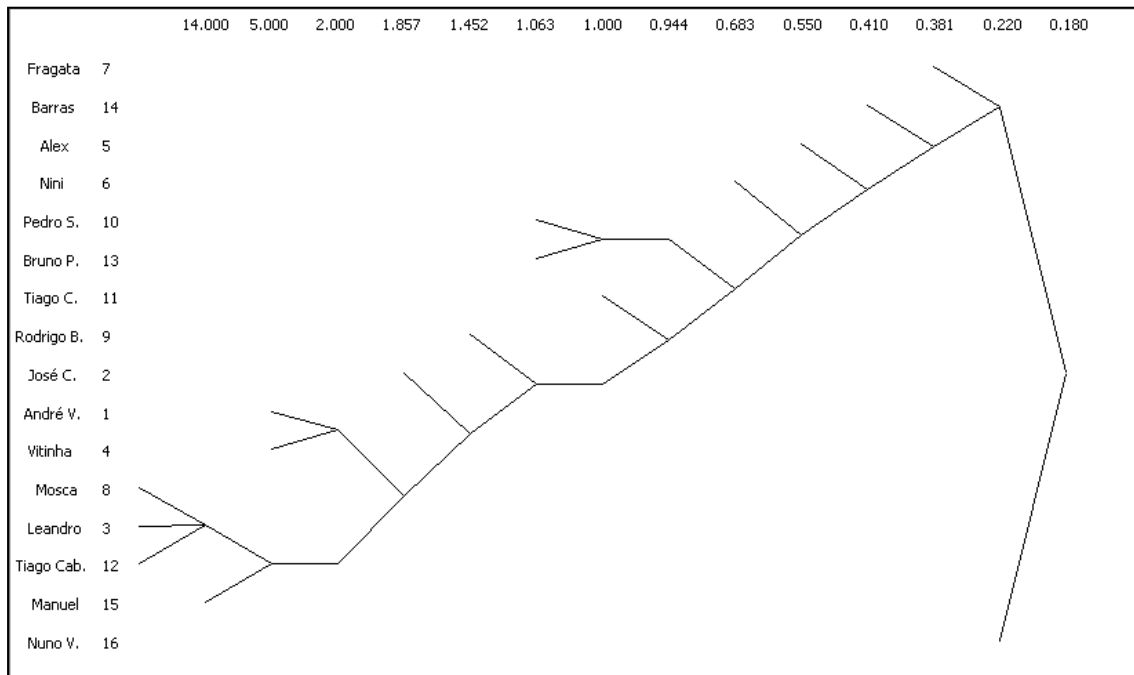
	1 OutDegree	2 InDegree	3 NrmOutDeg	4 NrmInDeg
3	Leandro	15.000	100.000	100.000
1	André V.	13.000	86.667	86.667
10	Pedro S.	10.000	66.667	66.667
15	Manuel	8.000	53.333	53.333
16	Nuno V.	7.000	46.667	46.667
9	Rodrigo B.	7.000	46.667	46.667
13	Bruno P.	5.000	33.333	33.333
11	Tiago C.	5.000	33.333	33.333
6	Nini	4.000	26.667	26.667
4	Vitinha	4.000	26.667	26.667
2	José C.	4.000	26.667	26.667
5	Alex	3.000	20.000	20.000
8	Mosca	2.000	13.333	13.333
14	Barras	2.000	13.333	13.333
7	Fragata	2.000	13.333	13.333
12	Tiago Cab.	1.000	6.667	6.667

DESCRIPTIVE STATISTICS				
	1 outDegree	2 InDegree	3 NrmOutDeg	4 NrmInDeg
1	Mean	5.750	5.750	38.333
2	Std Dev	3.929	3.929	26.194
3	Sum	92.000	92.000	613.333
4	Variance	15.438	15.438	686.111
5	SSQ	776.000	776.000	34488.887
6	MCSSQ	247.000	247.000	10977.777
7	Euc Norm	27.857	27.857	185.712
8	Minimum	1.000	1.000	6.667
9	Maximum	15.000	15.000	100.000
10	N of obs	16.000	16.000	16.000

Network Centralization (outdegree) = 65.778%  
Network Centralization (Indegree) = 65.778%

### Anexo 3.3.7 – Cliques On-line e Off-line

#### Rede Off-line



#### Rede On Line

