

A Influência do Entretenimento no Desporto Moderno

 *Pedro Branco*

2211240@iscap.ipp.pt

<https://orcid.org/0009-0008-1894-2422>

ISCAP, Instituto Politécnico do Porto

P. PORTO
ISCAP

Revista Académica
de Tendências em
Comunicação e
Ciências
Empresariais

Resumo

Este artigo examina o dilema do equilíbrio entre entretenimento e desporto na sociedade contemporânea. Debruça-se nos desafios éticos e práticas comerciais que surgem dessa interseção, explora as influências económicas e as expectativas do público. Investiga, ainda, a forma como a procura pelo entretenimento pode comprometer a integridade e os valores fundamentais dos diversos desportos. São utilizados casos reais de sucesso para fundamentar a discussão sobre as implicações desta interdependência no dilema do equilíbrio, assim como no comportamento dos atletas e na sociedade em geral. Conclui-se que uma abordagem equilibrada, que promova a integridade do desporto e preserve os seus valores éticos, é crucial para garantir uma convivência saudável entre entretenimento e desporto.

Palavras-chave: Desporto, Entretenimento, Equilíbrio, Perspetivas Futuras, Autenticidade, Integridade

Abstract

This article examines the dilemma of balancing entertainment and sports in contemporary society. It looks at the ethical challenges and commercial practices that arise from this intersection, explores economic influences and public expectations. It also investigates how the pursuit of entertainment can compromise the integrity and fundamental values of different sports. Real-life success stories are used to inform the discussion about the implications of this interdependence on the balance dilemma, as well as on the behavior of athletes and society in general. The conclusion is that a balanced approach, which promotes the integrity of sport and preserves its ethical values, is crucial to ensuring a healthy coexistence between entertainment and sport.

Keywords: Sports, Entertainment, Balance, Future Perspectives, Authenticity, Integrity

Introdução

A interdependência do entretenimento e do desporto tornou-se cada vez mais evidente e proeminente na sociedade contemporânea. Esta interdependência tem moldado significativamente o cenário das competições e dos eventos desportivos, um pouco por todas as modalidades - não só para os espectadores, mas também para os organizadores e os próprios atletas. Esta interdependência entre entretenimento e desporto é impulsionada por diversos fatores, desde interesses económicos até dinâmicas de marketing e expectativas do público. No entanto, esta relação não está isenta de desafios éticos e práticas comerciais que podem comprometer a integridade e os valores fundamentais do desporto. O dilema em encontrar um equilíbrio entre os universos do entretenimento e do desporto pode ter implicações em valores basilares do desporto e acabar por estragar a experiência do público.

Ao considerar estas questões, o objetivo é identificar caminhos para promover uma relação equilibrada entre entretenimento e desporto, que preserve a autenticidade, os valores éticos e a integridade do mesmo, ao mesmo tempo que promove a inovação no desporto e o envolvimento do público.

Desenvolvimento

Compreender a Interdependência

Para compreender plenamente a interdependência entre entretenimento e desporto, é crucial analisar as dinâmicas económicas e estruturais que impulsionam essa dependência. Referências como o estudo de Diaconescu (*Diaconescu, 2020*) lançam luz sobre os motivos subjacentes à integração, e o destaque cai na influência dos interesses económicos na moldagem daquilo que é o panorama desportivo contemporâneo. Conforme é observado pelo mesmo, a fusão entre entretenimento e desporto é motivada pela procura de rentabilidade, tendo as partes interessadas o objetivo de capitalizar o apelo do entretenimento no público geral para aumentar os lucros e a exposição mediática daquilo que são os eventos desportivos.

Esta interdependência é impulsionada por uma série de fatores e, acima de tudo, tendências - quer sejam elas económicas, sociais, culturais, tecnológicas ou de outra natureza. Como é referenciado por Barbu, Burcea, Diaconescu, Dragomir, Popescu e Tohaneanu (*Barbu, 2021*) "*Praticar desporto ajuda com socialização e entretenimento*". De facto, o desporto ajuda com o entretenimento de quem o pratica, mas o entretenimento impulsiona a afluência dos adeptos às modalidades desportivas e a sua retenção. A prática desportiva muitas vezes ocorre em contextos sociais, onde surge a oportunidade de interagir, partilhar experiências e construir amizades. Estes ambientes sociais fornecem não apenas um espaço para a atividade física, mas também para a comunicação e conexão humana, contribuindo assim para a socialização. No entanto, enquanto o desporto oferece entretenimento aos espectadores, o interesse e apoio desses espectadores são essenciais para a viabilidade e sucesso contínuo das modalidades desportivas.

A literatura de Favorito (Favorito, 2020) também oferece perspetivas valiosas sobre esta questão, dando maior ênfase ao papel dos órgãos de comunicação social e dos patrocinadores na formatação da narrativa do desporto. Estas entidades detêm influência significativa sobre a apresentação e comercialização dos eventos desportivos, portanto detêm o poder de definir não apenas os horários de transmissão e formatos, mas também influenciar as decisões regulamentares e estratégias de marketing. Como resultado, os eventos desportivos são frequentemente moldados para irem ao encontro das exigências do entretenimento, com narrativas frequentemente alimentadas pelos intervenientes para atrair maiores audiências. No entanto, a ênfase excessiva no entretenimento nos eventos desportivos pode desencadear uma série de perigos éticos preocupantes. Um dos principais

perigos incide sobre a priorização do espetáculo em detrimento dos valores fundamentais do desporto.

Ao considerar estas perspetivas, torna-se evidente que a interdependência do entretenimento e do desporto está enraizada em várias dinâmicas. Esta integração molda a forma como os eventos desportivos são pensados, desenvolvidos e consumidos, mas começa a ter influência na própria natureza do desporto. O mesmo passa de uma atividade intrinsecamente competitiva a um espetáculo orientado única e exclusivamente para o consumidor.

Ao compreender estas dinâmicas, a tarefa de desenvolver estratégias para promover uma relação equilibrada entre estes domínios, fica facilitada, sem cair na tentação de dar demasiada importância ao entretenimento, nem de o deixar colocado de parte.

O Dilema do Equilíbrio da Comercialização no Desporto

A análise do dilema do equilíbrio no desporto moderno requer uma exploração das questões éticas e das práticas comerciais que rodeiam a prática desportiva. O estudo de Holman e Vaske (*Holman, 2020*) oferece uma visão aprofundada das questões éticas que surgem da comercialização excessiva do desporto. O destaque dos autores incide na transformação dos atletas e no perigo de se tornarem em *commodities*, e como isso pode levar à exploração e comprometimento dos valores éticos, à medida que estes são incentivados a priorizar o sucesso financeiro sobre o sucesso e a integridade desportiva.

Outra fonte importante para este ponto é, novamente, o trabalho de Favorito (*Favorito, 2020*), que explora como a comercialização do desporto pode levar à trivialização dos valores do desportivismo e do fair play. Ao transformar as competições desportivas em espetáculos, corre-se o risco de que a autenticidade e a integridade do desporto sejam comprometidas em detrimento do entretenimento do público e do lucro dos organizadores dos eventos desportivos. Tudo isto pode comprometer a confiança do público no desporto como um veículo para valores como a honestidade, o respeito e a igualdade de oportunidades, valores basilares de qualquer desporto.

Além disto, a literatura de Holman e Vaske (*Holman, 2020*), aborda um tema que tende a ser esquecido, mas que desempenha um papel importante. A ênfase dada à obtenção de resultados, que é o principal veículo da atração do entretenimento no desporto, pode criar incentivos para os atletas recorrerem a práticas antiéticas, o que compromete não apenas a saúde e bem-estar dos atletas, mas também a integridade da competição desportiva.

Ao examinar estas perspetivas, torna-se evidente que o dilema do equilíbrio na comercialização do desporto não é apenas uma questão de lucro e a sua oposição à ética, mas também uma questão de preservação da integridade e dos valores fundamentais e basilares do desporto. Ao reconhecer os desafios associados à comercialização excessiva do desporto, os intervenientes podem desenvolver estratégias mais eficazes para promover transparência e respeito pelos princípios éticos do desporto.

O Impacto nos Atletas e na Sociedade

Para entender completamente o impacto do cruzamento entre entretenimento e desporto na sociedade, é essencial examinar como essa influência se manifesta tanto nos atletas quanto na sociedade. Utilizando como referência o estudo de Lin, Shen e Hsiao (*Lin, 2018*), chega-se à conclusão de que os atletas desempenham um papel como ícones culturais e modelos a serem seguidos. Os autores destacam como a exposição mediática dos atletas podem influenciar as perceções e comportamentos sociais, especialmente entre os jovens.

Além disso, a literatura de Lin, Shen e Hsiao (*Lin, 2018*) também aborda as repercussões da glorificação da fama e fortuna no desporto, e o seu impacto nos objetivos e valores da sociedade. Ao retratar o sucesso no desporto como sinónimo de riqueza e reconhecimento social, existe o risco de que os jovens internalizem essas mensagens e procurem sucesso no desporto como um caminho para a realização pessoal.

Uma outra fonte importante para este ponto é o trabalho de Holman e Vaske (*Holman, 2020*), que destaca as disparidades socioeconómicas, consequência da comercialização do desporto. Os autores argumentam que a ênfase na comercialização e lucro obtido pelo desporto podem contribuir para desigualdades já existentes, tornando ainda mais difícil para atletas de origens socioeconómicas desfavorecidas competir em pé de igualdade. Isso pode reforçar os ciclos de pobreza e marginalização e privar os jovens de oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional.

Ao examinar estas perspetivas, é evidente que a influência da interseção entre entretenimento e desporto na sociedade é profunda e multifacetada. Os atletas emergem como figuras influentes, e têm o potencial de moldar as normas culturais e os valores sociais. No entanto, a procura por realização pessoal no mundo do desporto pode perpetuar a segregação das desigualdades existentes.

Rumo a um Paradigma Equilibrado

Para avançar em direção a um paradigma mais equilibrado, considerando a interdependência do entretenimento e do desporto, é essencial reconhecer os desafios existentes e desenvolver estratégias para promover uma abordagem mais sustentável e inclusiva, que não comprometa os valores do desporto nem a sua integridade. Como é observado pelo estudo de Diaconescu (*Diaconescu, 2020*), a colaboração entre as indústrias do desporto e do entretenimento têm um papel crucial para promover a inovação e diversificação. Ao integrar elementos do entretenimento de forma ética e responsável, os intervenientes podem aumentar o envolvimento do público e a atratividade dos eventos desportivos sem comprometer a integridade dos intervenientes nem os valores fundamentais do desporto em questão.

Outra abordagem fundamental para promover um paradigma mais equilibrado é investir na promoção da inclusão e equidade dentro do desporto. A pesquisa de Holman e Vaske (*Holman, 2020*) destaca a importância de fornecer acesso equitativo ao desporto e oportunidades de desenvolvimento para indivíduos de todas as origens socioeconómicas.

Discussão

O Dilema do Equilíbrio da Comercialização no Desporto

A análise do dilema do equilíbrio no desporto moderno revela uma interseção complexa entre questões éticas e as práticas comerciais que rodeiam a prática desportiva. Ao considerar as pressões ao redor do sucesso financeiro e a necessidade crescente de atrair audiências, os organizadores dos eventos desportivos tendem a priorizar o entretenimento face à partilha dos valores tradicionais do desporto, como fair play e integridade.

Nesse sentido, a comercialização excessiva do desporto pode levar à transformação dos atletas em commodities, onde o valor do atleta é medido pela capacidade de gerar envolvimento e receitas, em vez de ser medido pelas suas habilidades atléticas ou integridade pessoal. Exemplo disto pode ser o caso de atletas de renome internacional, em final de carreira, ou noutras condições, que se movem para outro país, ou para clubes com ambições diminutas comparadas ao que o atleta se habituou, que acabam por servir aos clubes como commodities em função de atletas de alto rendimento. Isto acaba por criar um

ambiente onde os atletas são incentivados a priorizar o sucesso financeiro sobre a ética desportiva e onde, como forma de o atingir, comprometem a sua integridade e valores pessoais no processo.

Além disso, a ênfase na obtenção de resultados e no entretenimento pode trivializar os valores do desportivismo e do fair play. As competições desportivas correm assim o risco de se tornarem espetáculos idealizados para o consumo dos fãs em vez de arenas para a demonstração de habilidades atléticas e competição de alto nível.

Como maneira de combater o desequilíbrio entre entretenimento e desporto, é crucial dar voz e espaço à comunidade, principalmente a comunidade local, em que estes definem o que é aquilo que querem ver de entretenimento no desporto. No entanto, para tal resultar, é necessária a colaboração dos organizadores dos eventos desportivos, quer da parte dos clubes, quer da parte dos órgãos superiores responsáveis pelas competições onde os clubes tomam parte.

Exemplo de como isto teve resultados positivos, foi a mudança na NBA, realizada antes do início desta temporada, que viu uma alteração ao calendário da época regular. O comissário da liga de basquetebol norte-americana, Adam Silver, como forma de aumentar o envolvimento dos adeptos de basquetebol durante a época regular, criou uma nova competição de seu nome “In-Season Tournament”, ou “IST”. O formato acabou por ser vencedor, apesar do receio inicial da parte dos atletas e dos adeptos, por não ter grandes implicações naquilo que era o que os atletas e adeptos já estavam acostumados. O formato aproveitou os jogos já realizados pelas equipas ao longo da época regular da liga para apurar os 4 finalistas que se qualificaram para o formato de *Final Four* que definiu o campeão do IST. Cada equipa realiza um total de 82 partidas ao longo da época regular, e a maneira como este torneio foi realizado permitiu que apenas as duas equipas que se encontraram na final realizassem mais jogos, e apenas um a mais, que o resto das equipas, uma vez que todos os jogos, exceto o da final, contaram para o recorde da época regular das equipas.

O formato acabou por ser vencedor, uma vez que a final do torneio foi o jogo mais visto - que não em dia de Natal-, da época regular, nos últimos 6 anos (*ProMedia, 2023*), embora tenha sido uma decisão tomada pelo comissário da liga sem recorrer às opiniões prévias de atletas ou adeptos. Os incentivos financeiros de 500 mil dólares por jogador na equipa vencedora, e competitivos dos jogos contarem para o recorde da época regular foram uma boa maneira de converter rapidamente os atletas e a adição de um novo troféu para as bases de adeptos torcerem converteu os adeptos a este formato.

Apesar do risco inicial, foi uma decisão que equilibrou aquilo que é o entretenimento e o desporto e mostrou que o caminho a seguir pode passar pela motivação dos atletas e atração dos adeptos, para a reformulação de formatos já conhecidos ou pela exploração de ideias novas.

O Impacto nos Atletas e na Sociedade

A interligação do entretenimento e do desporto tem um impacto profundo na sociedade. Influencia não apenas os atletas, mas principalmente as perceções e comportamentos da sociedade no geral. Os atletas frequentemente são vistos como modelos a seguir, tanto pelas suas habilidades e proezas atléticas, como pela fama e por aquilo que fazem para lá dos seus desportos. A exposição mediática a que se sujeitam pode levar os jovens a admirarem a vida associada ao sucesso desportivo, no entanto a exposição não traz apenas benefícios. Os meios para os atletas chegarem ao público geral são cada vez mais e de acesso cada vez mais facilitado, e se por um lado essa facilidade impulsiona aquilo que acontece de bom na vida pessoal dos atletas, o mesmo se aplica nas alturas menos positivas.

A preparação para os media e as relações públicas no desporto são uma tendência recente, mas crescente. Esse trabalho acaba por ter um papel proativo na prevenção de

consequências negativas, mas também tira muita da autenticidade das equipas e dos jogadores na altura de darem a voz ou a cara para o público. Parte do elo emocional que os adeptos conseguem criar com os atletas tem origem no facto de se tratarem, no fundo, de dois seres humanos. Retirando o fator da autenticidade do atleta enquanto ser humano, substituindo-o pela previsibilidade associados ao treino de media e ao trabalho das relações públicas, o apelo que o adepto tem em ver ou ouvir o atleta, baixa significativamente.

Um excelente exemplo de como a autenticidade apela ao espectador e ajuda no espetáculo dos eventos desportivos, é o exemplo do atleta Jared McCain. Jared, jogador de basquetebol universitário norte-americano de 20 anos, acaba por ser um excelente exemplo principalmente por se tratar de um estudante universitário que representa a sua universidade ao jogar basquetebol; o tipo de modelo positivo para gerações mais jovens. Recentemente, Jared ficou viral pelas redes sociais pelo tipo de conteúdo que publica. O atleta de Duke – universidade que representa – utiliza as redes sociais, principalmente o TikTok, como seria de prever que um jovem de 20 anos que não joga basquetebol universitário no maior palco mundial, usasse. Entre muitos dos vídeos do jovem atleta que ficaram virais, destacam-se vídeos como o jovem atleta a cantar uma música que ficou viral pela plataforma, vídeos dele a dançar com a mãe, um vídeo a dançar com o mundialmente conhecido LeBron James Jr. ou Bronny, filho do basquetebolista com mais seguidores nas redes sociais, LeBron James. Conteúdo autêntico e genuíno como este tornou Jared McCain numa estrela da internet o que levou a que tudo o que ele faz dentro do campo tenha outra dimensão mediática. O *freshman* da Duke University ajudou com a sua exposição mediática a manter Duke como uma das universidades *must-see* do basquetebol universitário do norte-americano (Watch, 2024).

Outro exemplo de como a autenticidade é sinónimo de entretenimento no desporto é o caso de outra atleta de basquetebol universitário, Caitlin Clark. Caitlin Clark, de 22 anos, está a cumprir o seu *Senior Year* na universidade de Iowa e procura o seu primeiro título da NCAA (National Collegiate Athletic Association). Na passada temporada de 2022-2023, Caitlin e a universidade de Iowa chegaram mesmo à final do torneio da NCAA, onde enfrentaram a Louisiana State University. A universidade de Iowa acabou por sair derrotada dessa partida, e daí vinha a nascer uma rivalidade entre as universidades e, em particular, entre as atletas Caitlin Clark, de Iowa, e Angel Reese e Hailey Van Lith, de LSU. Embora esse jogo tenha sido já muito bem abraçado pela comunidade de adeptos de basquetebol e, em particular, de basquetebol universitário, história viria a ser feita na presente temporada de 2023-2024, num dos jogos a eliminar do torneio feminino da NCAA, ainda que não nas finais, o que torna o feito ainda mais impressionante. “Enquanto que o jogo de segunda-feira dos *Elite Eight* ainda ficou aquém dos números que a divisão masculina teve no seu jogo de decisão do título nacional, conseguiu manter-se a par com a NBA. Mais espectadores viram Iowa ganhar a LSU do que quatro dos cinco jogos das NBA Finals de 2023 entre os Denver Nuggets e os Miami Heat. Apenas o quinto jogo, jogo decisivo, teve mais espectadores (13.08 milhões)” (Street, 2024). É possível acreditar que um jogo de eliminação é sempre mais atrativo para os espectadores do que um jogo, que não o decisivo, numa série à melhor de sete. No entanto, aquilo que a rivalidade entre Caitlin Clark e Angel Reese e Hailey Van Lith significou para os espectadores, fez com que um jogo a uma segunda-feira e tão longe da final do torneio, tivesse uma melhor média de espectadores (12.3 milhões), do que quatro dos cinco jogos das Finals da NBA, que definem o campeão da melhor liga de basquetebol do mundo.

Estes dois casos comprovam que a autenticidade no desporto pode ser um grande impulsionador e facilitador do entretenimento no mesmo, uma vez que aquilo que os espectadores tendem a querer ver são as histórias reais dos atletas e das equipas e a forma como se desenrolam na hora do jogo.

Conclusão

A interligação entre entretenimento e desporto molda não só a experiência dos espectadores, mas também a própria natureza do desporto. Esta relação complexa é impulsionada por uma variedade de fatores, desde interesses económicos até às dinâmicas de marketing. Conforme evidenciado, a integração entre entretenimento e desporto é motivada pela procura de lucro, com o objetivo de capitalizar o apelo do entretenimento para aumentar os lucros e a exposição mediática dos eventos desportivos. No entanto, esta interdependência não está isenta de desafios éticos e práticas comerciais que podem comprometer os valores fundamentais do desporto.

O dilema ético resultante da comercialização excessiva do desporto, compromete os atletas que passam a correr o risco de se tornarem *commodities*, priorizando o sucesso financeiro sobre a integridade desportiva. Além disso, a pressão para obter resultados e entreter o público pode trivializar valores como fair play e desportivismo. A procura pelo equilíbrio entre entretenimento e desporto exige uma abordagem cuidadosa que preserve a autenticidade e os valores éticos do desporto, ao mesmo tempo que promove a inovação e o envolvimento do público.

Uma estratégia promissora para alcançar este equilíbrio é dar voz à comunidade e colaborar com os intervenientes para reformular formatos existentes e explorar novas ideias. O exemplo da NBA, com a introdução do torneio "In-Season Tournament", demonstra como a inovação pode aumentar o envolvimento dos adeptos sem comprometer a integridade do desporto. Além disso, a autenticidade dos atletas, exemplificada por casos como o de Jared McCain e Caitlin Clark, mostra como as histórias reais dos atletas podem cativar o público e impulsionar o entretenimento no desporto de forma orgânica.

Em última análise, compreender e enfrentar os desafios associados à interseção entre entretenimento e desporto é essencial para promover uma relação equilibrada e sustentável entre estes domínios. Ao reconhecer os benefícios do entretenimento e, ao mesmo tempo, preservar os valores fundamentais do desporto, podemos desenvolver estratégias mais eficazes para promover uma cultura desportiva inclusiva, autêntica e ética.

Referências

- Barbu, M. C. R., Burcea, G.B., Diaconescu, D.L., Dragomir, M., Popescu, M.C., & Tohaneanu, A.A.A. (2021). The Creation of New Sports and Sports Venues. *Journal of Sport and Kinetic Movement*, 1(37). <https://doi.org/https://doi.org/10.52846/jskm/37.2021.1.2>
- Diaconescu, M. C. (2020). Sports and Entertainment: A historical overview and contemporary analysis. *Journal of Sport Management*, 34(3), 233-247.
- Favorito, J. (2020). *Sports Publicity: A Practical Approach*. Routledge.
- Holman, M. R., & Vaske, J. J. (2020). Examining the Relationship Between Perceptions of Athlete Income and Support for Athlete Compensation Policies. *Journal of Sport Management*, 34(2), 146-157.
- Lin, L., Shen, L., & Hsiao, K. (2018). The influence of social media entertainment on fans' attitude towards sport and behavioral intentions. *Sustainability*, 10(6), 1-16.
- ProMedia, S. (2023). *NBA In-Season Tournament championship game averages 4.58m viewers on ABC and ESPN*. <https://www.sportspromedia.com/news/nba-in-season-tournament-2023-lakers-pacers-viewership-audience-abc-espn/>
- Street, T. (2024). Iowa vs LSU set women's basketball viewership records, but does it stack up against other sports? <https://www.thestreet.com/sports/comparing-record-breaking-iowa-vs-lsu-game-to-other-sports-audiences>
- Watch, S. (2024). *College basketball TV ratings*. <https://www.sportsmediawatch.com/college-basketball-tv-ratings-men-women/#week1>