

Projetos culturais com foco em esporte no Brasil

Cultural projects with focus in Brazilian sports

Thiago Ferreira de Sousa^{1*}, Mariana da Silva Ferreira²

¹ Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Amargosa, Bahia, Brasil. Programa de Pós-Graduação em Educação Física, mestrado associado entre a Universidade Estadual de Santa Cruz e Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Ilhéus, Bahia.

² Secretaria Municipal de Educação – SEMEC. Teresina/PI, Brasil.

* Correspondência: tfsousa_thiago@yahoo.com.br

Resumo: *Objetivo:* O objetivo do estudo foi caracterizar os projetos culturais realizados no Brasil com foco no tema esporte. *Métodos:* Foi realizado uma análise documental, por meio do levantamento de informações na página eletrônica VERSALIC. Foram extraídas informações dos projetos com ênfase em esporte que obtiveram capitação de recursos financeiros via Lei de Incentivo à Cultura. *Resultados:* Foram identificados 73 projetos com direcionamento ao esporte e 17 projetos captaram valores em reais para a sua execução. Os projetos estavam mais direcionados a área audiovisual. Os objetivos principais das propostas foram direcionados a produção de materiais audiovisuais. *Conclusões:* Conclui-se a predominância das propostas provenientes das regiões sudeste e sul, e maior ênfase para a produção de documentários sobre o legado cultural dos Jogos Olímpicos.

Citação: Sousa, T. F.; Ferreira, M. S. Projetos culturais com foco em esporte no Brasil. Arq Cien do Esp.

Palavras-chave: Esporte. Cultura. Jogos Olímpicos.

Recebido: dezembro/2020

Aceito: setembro/2022

Nota do Editor: A revista “Arquivos de Ciências do Esporte” permanece neutra em relação às reivindicações jurisdicionais em mapas publicados e afiliações institucionais



Copyright: © 2022 pelos autores. Enviado para possível publicação em acesso aberto sob os termos e condições da licença de Creative Commons Attribution (CC BY) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: *Objective:* To characterize the cultural projects carried out in Brazil with a focus on the sport theme. *Methods:* A documentary analysis was carried out by collecting information on the VERSALIC website. Information were extracted from projects with emphasis on sport that obtained funding from financial resources through the Culture Incentive Law. *Results:* Were identified 73 projects with focus on sport and 17 projects raised values in reais for their execution. The projects were more directed to the audiovisual area. The main objectives of the proposals were directed towards the production of audiovisual materials. *Conclusions:* We conclude the predominance of proposals from the southeastern and southern regions, and greater emphasis on the production of documentaries on the cultural legacy of the Olympic Games.

Keywords: Sports. Culture. Olympic Games.

1. Introdução

O esporte constitui-se como um dos principais fenômenos da contemporaneidade¹. No entanto, o esporte em si faz parte do processo de formação das sociedades, com a sistematização dos jogos, brincadeiras e ações do cotidiano realizadas para a sobrevivência,

como correr e nadar, e que passaram a ter ascensão na Grécia e Roma antiga¹. Desta forma, o esporte está intrinsecamente relacionado ao processo de construção cultural das diferentes civilizações¹. Nas últimas décadas o esporte tem recebido destaque midiático, e no Brasil, o futebol, representa a atividade que mais tem sido consumida em termos de prática e espectadores, tendo iniciado no país na segunda metade de 1800².

Destaca-se os Jogos Olímpicos como evento cultural de maior representatividade no mundo¹. É esperado que o legado cultural disponibilizado as populações das cidades que sediam as olimpíadas sejam percebidos ao longo dos anos posteriores ao evento, com expansão desse produto aos demais países³. Desta forma a caracterização e a realização de ações em prol da disseminação da representatividade em termos culturais do esporte, configura-se como meio essencial de preservação da identidade humana. Em função disso, no Brasil, cita-se, por exemplo, como forma de manutenção da cultura, a Lei de Incentivo à Cultura, instituída pela Lei 8.313, de 23 de dezembro de 1991⁴, como meio de ampliar o acesso à cultura e a produção cultural em todas as regiões brasileiras.

Por meio desta lei, é possível que pessoas físicas ou jurídicas tenham a opção pela aplicação das parcelas do imposto sobre a renda, como doações ou patrocínios, no apoio direto a projetos culturais de responsabilidade de pessoas físicas ou jurídicas de natureza cultural. Considerando o exposto, torna-se essencial a compreensão dos alcances das propostas voltadas a cultura do esporte no Brasil, por meio da Lei de Incentivo à Cultura. Sendo assim, o objetivo deste estudo foi caracterizar os projetos culturais realizados no Brasil com foco no tema esporte.

2. Métodos

Este estudo é de natureza documental e foi realizado mediante o levantamento de informações disponibilizadas no endereço eletrônico VERSALIC: <http://versalic.cultura.gov.br/#/home>, que representa o portal de visualização do sistema de apoio às leis de incentivo à cultura. As informações sobre propostas apresentadas e projetos que foram aprovados por conta da Lei de Incentivo à Cultura são disponibilizados ao acesso do público. Nesta plataforma são disponibilizadas as informações básicas sobre a captação e execução dos projetos.

Foi realizada a busca das propostas apresentadas e aprovadas utilizando o termo “esporte”, sem a utilização de filtros. A busca foi realizada em 14 de agosto de 2020. Foram selecionados apenas as propostas que captaram recursos financeiros. Destas propostas, foram extraídos os nomes dos projetos, área de vínculo do projeto, local de ocorrência do projeto, valor solicitado da proposta em reais, valor captado da proposta em reais, ano de início da proposta e objetivo. As informações extraídas foram analisadas por frequência absoluta e descrição dos objetivos informados pelas propostas.

3. Resultados

Foram identificados 73 projetos com direcionamento para o esporte. Destes, 17 projetos captaram valores em reais para a sua execução. O menor valor aprovado para um

projeto foi de R\$ 323.488,00 e o maior valor foi de R\$ 11.276.613,50. O projeto com menor valor captado foi de R\$ 18.500,00 e o projeto com maior valor foi de R\$ 11.000.000,00. Na Tabela 1 é apresentada as características relativas aos projetos. Notou-se a ênfase em relação a área audiovisual com 12 projetos culturais, sendo os principais locais de proposição os estados de São Paulo e Rio de Janeiro, com o predomínio de projetos que iniciaram no ano de 2015.

Tabela 1 – Descrição das características relacionadas aos projetos culturais com a temática esporte.

Características de vínculo dos projetos	Quantidade de projetos
Áreas de vínculo dos projetos	
Artes Visuais	2
Audiovisual	12
Humanidades	2
Música	1
Locais de proposição dos projetos	
Angra dos Reis, RJ	1
Araraquara, SP	1
Curitiba, PR	1
Florianópolis, SC	1
Rio de Janeiro, RJ	6
São Paulo, SP	7
Ano de início do projeto	
2009	1
2011	1
2012	2
2013	2
2014	3
2015	5
2017	1
2019	1
2020	1

No Quadro 1 são apresentados os projetos culturais com ênfase em esporte. Houve projetos que apresentaram continuidade e receberam incentivo em diferentes anos, como em relação ao projeto Memória do Esporte Olímpico Brasileiro e Festival Internacional de Filmes de Esporte. Os objetivos principais das propostas foram direcionados a produção de materiais audiovisuais.

Quadro 1 – Descrição dos projetos culturais com ênfase no esporte, conforme área de vínculo e objetivo da proposta.

Títulos dos Projetos	Área	Objetivo
João Havelange - Retratos do Homem e de sua Ação a favor do Esporte	Humanidades	Publicar material biográfico
RIOAtivo - Geografia social do esporte	Humanidades	Documentar os principais esportes amadores praticados ao ar livre e espontaneamente
Esporte ponto final	Audiovisual	Produzir documentário
II Festival Internacional de Filmes de Esporte	Audiovisual	Realizar a segunda edição do Festival Internacional de Filmes de Esporte
I Florianópolis Festival - Festival Mundial de Cinema, Vídeo e Arte abordando produções sobre esportes de ação e natureza	Audiovisual	Promover o encontro, a exibição e a premiação de produções e de produtores nacionais e internacionais em cinema e vídeo sobre esportes de ação e natureza
I Festival Internacional de Filmes de Esporte	Audiovisual	Realizar o Festival Internacional de Filmes de Esporte
Memória do Esporte Olímpico Brasileiro - Concurso 2012	Audiovisual	Aproximar a produção independente e a televisão aberta e fechada, com o intuito de colaborar para o desenvolvimento de um acervo audiovisual, bem como alavancar o esporte por meio de difusão e divulgação das modalidades e sua prática pela população
Memória do Esporte Olímpico Brasileiro	Audiovisual	Resgatar a memória do esporte olímpico brasileiro, por meio da seleção e produção de filmes por meio de concurso público de âmbito nacional
Memória do Esporte Olímpico Brasileiro - Concurso 2014	Audiovisual	Selecionar e produzir 10 documentários de 26 minutos para exibição em televisão aberta e fechada com distribuição gratuita de DVDs e também através da criação de uma exclusiva plataforma online para escolas/entidades públicas
Mostra Cineesporte	Audiovisual	Difundir e atuar no processo de formação de plateias para o cinema voltado para o esporte no Brasil
O esporte que você veste	Artes Visuais	Aproximar a sociedade da moda por meio da exposição de referências claras ao esporte, especialmente vivas no inconsciente coletivo nos meses anteriores às Olimpíadas de 2016

Memória do Esporte Olímpico Brasileiro - Concurso 2013	Audiovisual	Selecionar e avaliar 12 documentários de 26 minutos
Memória do Esporte Olímpico Brasileiro - Concurso 2015	Audiovisual	Selecionar e produzir 9 documentários de 26 minutos para exibição em TV aberta e fechada com distribuição gratuita de DVDs e também através da criação de uma exclusiva plataforma online para escolas/entidades públicas
Museu Itinerante: Se prepara Brasil - O caminho do esporte até o Rio de Janeiro com a Bradesco Seguros	Artes Visuais	Realizar duas exposições itinerantes simultâneas, em 2016, sobre a história nacional e internacional dos jogos olímpicos, com destaque para os Jogos Olímpicos
Morada do vôlei - mais que um esporte, uma paixão	Audiovisual	Resgatar os Jogos da Primavera e registrar a história do voleibol de Araraquara, desde o seu início nas décadas de 50 e 60, até a conquista da vaga na elite do vôlei nacional, em 1993
Relíquias do Esporte	Audiovisual	Digitalizar as películas selecionadas para a resolução 5K a fim de preservar para as futuras gerações a memória do esporte
Cultura no #AmoEsportesFair 2K20	Música	Participar do evento #AmoEsportesFair 2K20 com uma programação artística e cultural

4. Discussão

Este estudo observou que 17 projetos culturais com ênfase os esportes captaram valores em reais via Lei de Incentivo à Cultura. A maior ocorrência de projetos foi proveniente das cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. A ênfase das propostas ocorreu para a área audiovisual e o ano com maior quantidade de projetos iniciados foi em 2015. Os objetivos principais das propostas foram direcionados a produção de materiais audiovisuais.

Por meio do acesso ao site VERSALIC, que congrega as informações dos projetos enviados para a captação de recursos, em 14 de agosto de 2020, haviam 279.038 propostas submetidas, desta forma, as 17 propostas com ênfase os esportes correspondem menos que 1% do total. A carência em termos culturais representa um importante problema social, que afetam as populações desde a infância e principalmente os grupos em maior vulnerabilidade social⁵. As repercussões negativas em detrimento da baixa oferta de ações culturais, podem favorecer uma menor apropriação da identidade de pertencimento a sociedade. Para tanto, disponibilizar o acesso a cultural a população representa uma forma importante de valorização de todo o processo histórico.

Desta forma, considerando que a área principal dos projetos culturais com ênfase no esporte, sistematizados neste estudo foi o audiovisual e com proposições destinadas a oferta da cultura esportiva via produções de documentários, via vídeos e materiais impressos, essa forma de produção cultural poderá contribuir para a manutenção da representatividade do esporte no cenário nacional registradas para as gerações. A mediação dos produtos relativos a cultura do esporte contribui para alavancar o papel deste fenômeno da contemporaneidade⁶. Dentre as propostas, observou-se que houve quantidade de ações destinadas aos Jogos Olímpicos, especialmente em virtude da realização desse megaevento esportivo em 2016, na cidade do Rio de Janeiro⁷. Este evento possibilitou impactos em diferentes setores, como nas formas de deslocamentos em aeroportos, portos e transporte terrestre, e mobilidade urbana nos locais de realização dos jogos⁷.

Um outro ponto de destaque foi a maior ocorrência de propostas que captaram recursos referente as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. Importante considerar que estas cidades congregam quantidade expressiva de pessoas, o que poderia ampliar o alcance da divulgação dessas propostas culturais. Contudo, notou-se a não existência de propostas que captaram recursos nas regiões norte, nordeste e centro-oeste. E assim pode maximizar as desigualdades em relação a obtenção de acesso a esse acervo da cultura do esporte no Brasil.

Este estudo pode apresentar limitações, em virtude da atualização recorrente da plataforma, diante disso, outros projetos podem ter sido contempladas e captaram recursos para a implementação após a realização deste levantamento. Soma-se a isso, a impossibilidade de identificar o alcance das propostas quanto a acessibilidade e democratização das ações idealizadas, mesmo esses sendo pré-requisitos para a aprovação via Lei de Incentivo à Cultura.

4. Conclusão

Conclui-se que apenas 17 projetos culturais com ênfase no esporte foram contemplados com recursos financeiros, sendo a predominância das propostas provenientes das regiões sudeste e sul. Houve maior ênfase das propostas para área audiovisual, com a produção de documentários e maior ênfase para o legado cultural dos Jogos Olímpicos.

Contribuição dos autores: Sousa TF idealizou a proposta, realizou as buscas, as análises dos dados e a redação de artigo. Ferreira MS auxiliou na redação do artigo.

Financiamento da pesquisa: Não aplicável.

Aprovação Ética: Não aplicável.

Conflito de Interesse: Os autores declaram não haver conflito de interesse.

Referências

1. Tubino MJG. **Estudos brasileiros sobre o esporte**: ênfase no esporte-educação. Maringá: Eduem, 2010. 163 p.
2. Honorato FA, Richeter PFO, Mattes R, Tondato PET. Esporte e cultura: breve histórico do estilo brasileiro de jogar futebol. **Rev Mackenzie Educ Fis Esporte (Online)**. 2009; 8(2):31-4.
3. Uvinha, R. R. Turismo, lazer e megaeventos esportivos no Brasil: relato de experiências sobre as Olimpíadas 2016. **Rev Tur Anál**. 2016; 27(3):714-31.
4. Brasil. **Lei 8.313** de 23 de dezembro de 1991.
5. Lemos FCS, Galindo DCG, Neto JAB, Júnior LPR, Nogueira T, Arruda AB. Práticas de esporte, lazer e cultura do UNICEF. **Fractal: Rev Psicol**. 2017; 29(1):2-8.
6. Hjarvard S. Mídiação: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**. 2014; 8(1):21-44.
7. Santos Júnior OA, Gaffney C, Ribeiro LCQ. **Brasil**: os impactos da Copa do Mundo 2014 e das Olimpíadas 2016. 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2015. 542 p.