

EXPERIÊNCIAS INOVADORAS DE ESPORTE IGUALITÁRIO: AVANÇOS DO eMUSEU DO ESPORTE NO USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS COM ACESSOS INTERATIVOS E INCLUSIVOS

BIANCA GAMA PENA

LAMARTINE DACOSTA

A concepção do eMuseu do Esporte ocorreu ao longo de um período em que Bianca Gama Pena estagiou na Universidade Tecnológica de Munique, Alemanha, em 2017, visitando vários Museus de Esporte na Europa e intercambiando ideias via Internet com Lamartine DaCosta, então sediado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ. Ao retornar ao Brasil e dar continuidade ao seu doutorado nesta entidade em citação, passou a colaborar com a Inovuerj, setor da UERJ promotor e incubador de projetos de inovação, onde finalmente em 2018 nasceu formalmente o eMuseu do Esporte.

MEMÓRIA, TECNOLOGIA DIGITAL E STARTUP

Enquanto produto de inovação, o eMuseu do Esporte inicialmente representou a combinação de uma proposta tradicional de preservação da memória do esporte com aparatos digitais avançados, com este conjunto tornado viável por meio de uma gestão ao estilo tríplice hélice, i.e. integrando três suportes básicos: universidade, governo e empresa (1). Esta composição surgiu da elaboração da tese de doutorado de Bianca Gama Pena que a colocou em prática orientando o novo projeto dentro dos padrões da Inovuerj e da Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude do Governo do Estado do Rio de Janeiro para projetos incentivados, resultando também no patrocínio da ENEL, empresa privada do setor de energia.

O modelo de gestão tríplice e os objetivos ligados à memória do esporte adaptados às tecnologias digitais foram ativados a partir de 2019 com progressiva incorporação de aperfeiçoamentos nos anos seguintes.

Neste período, em específico nos anos de 2020 e 2021, o eMuseu do Esporte conviveu com os problemas sociais e gerenciais advindos da pandemia Covid-19 mas a sua natureza digital original permitiu um desenvolvimento constante e inovador sobretudo considerando sua opção operacional de 'startup', isto é, um empreendimento concentrado na inovação e com um mínimo de infraestrutura, rotinas e pessoal próprio. Para isso, o apoio técnico, administrativo e jurídico do Inovuerj foi fundamental, como também ocorreu com os vários compartilhamentos com setores e cursos da UERJ no desenvolvimento das ações empreendidas (2).

CONVIVÊNCIA DO PASSADO COM O FUTURO

Em sua fase inicial, o eMuseu do Esporte optou por priorizar a preservação da memória do esporte nacional, o que na prática representou associações com entidades tradicionais do setor como confederações, órgãos militares, clubes tradicionais e o Comitê Olímpico do Brasil. Esta concertação de interesses criou uma base de sustentação permanente, somando 24 exposições e galerias 3D com acesso livre via Internet.

Neste estágio de partida o sentido igualitarista e inclusivo previsto pelo projeto ligado a uma universidade pública fez-se presente pela inclusão do Comitê Paralímpico Brasileiro entre as entidades líderes do esporte nacional nas exposições programadas. Por outro lado, o site de entrada das exposições e demais ofertas do eMuseu do Esporte foi organizado de modo a ter plena acessibilidade a visitantes vulneráveis.

CONVIVÊNCIA DO LOCAL COM O INTERNACIONAL

Também a base de sustentação inicial e depois permanente da nova proposta museológica, foi adaptada para ter significados e audiências internacionais assumindo três línguas nas exposições, português, inglês e espanhol. Este avanço coincidiu com iniciativas de associação com entidades brasileiras e estrangeiras – começando no Brasil com o Centro Esportivo Virtual-CEV e o Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin-CBPC – integrando às exposições colaboradores de várias nacionalidades.

Ainda em 2020 foram inauguradas duas exposições temáticas que se tornaram complementares às demais ligadas a instituições tradicionais do esporte nacional: “70 Anos do Maracanã” e “Pelé 70 Anos”. Neste ano também foi lançada a exposição internacional “Reinventando o Esporte e os Jogos Olímpicos após Covid-19: Retorno a Pierre de Coubertin”, a qual constituiu empreendimento em conjunto com a CBPC tal qual como ocorreu com os temas ‘Maracanã’ e ‘Pelé’ com variadas associações. Este retorno a Pierre de Coubertin teve duas dezenas de autores internacionais e o apoio da Universidade de Tsukuba, Japão, na sua preparação.

Na mesma linha de procedimentos, é citável a parceria do eMuseu do Esporte com as Nações Unidas e o CBPC na organização em 2021 da exposição “Reflexões Olímpicas e Dignidade Humana”, temática apropriada para a compreensão do esporte como igualitário e diversificado, em convergência com as funções originais do eMuseu do Esporte. Neste caso, como também no resgate de Coubertin de 2020, livros complementares nas três línguas do eMuseu do Esporte foram lançados de modo a consolidar o conhecimento oferecido pelas exposições.

CONVIVÊNCIA COM APRENDIZAGEM TRADICIONAL

Diante da falta de evidências de que os nexos digitalizados redundam em conhecimento por parte de seus ‘leitores’ ou ‘visitantes’, sobretudo os ocasionais, o eMuseu do Esporte

adotou todavia em 2020, a função de editora de ebooks como complementação das exposições. Portanto, além dos dois livros citados, ‘Coubertin’ e ‘Reflexões’, foram criadas duas linhas de publicações, ambas em versão ebook e disponíveis no site do eMuseu do Esporte para ‘downloads’ com acesso gratuito: uma de livros acadêmicos e de temas gerais para o grande público e outra de cartilhas para adolescentes, atendendo assim os antigos e novos interessados em temas esportivos sempre abordados a partir de fatos de memória e de práticas de sustentabilidade no esporte.

Nessas circunstâncias, a combinação de objetivos museológicos com propósitos educacionais e culturais veio ao encontro das origens do eMuseu do Esporte, incubado na UERJ e ligado a vários setores desta universidade sobretudo do Programa de Pós Graduação em Ciências do Esporte e Exercício – PPGCEE, origem dos dois formuladores iniciais do projeto, Bianca Gama Pena e Lamartine DaCosta.

CONVIVÊNCIA DE IGUALITARISMO COM METAVERSO

Importa relevar finalmente que em um período de 12 meses entre 2020 e 2021, o eMuseu do Esporte alcançou uma audiência próxima a um milhão de participantes nas suas realizações (visitantes e compartilhamentos nas redes sociais). Com este impacto expressivo, no final de 2021 o projeto incubado pela UERJ e patrocinado Enel Distribuição Rio, em conjunto com a Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude do Rio, por meio da Lei de Incentivo do Esporte, do Governo Estadual, deu continuidade aos seus experimento inovadores em tecnologia digital criando uma oferta de imersão em padrão metaverso, ou seja, dando a visitantes a oportunidade de uso de equipamentos de realidade virtual e de escolhas direcionais em práticas esportivas.

Esta proposta avançada e ainda rara no mundo dos esportes foi tornada possível pela produção de uma plataforma de mobilidade tradicional, i.e. uma carreta para deslocamento por vias públicas e estradas e promoção de encontros sem custos ou impedimentos com usuários de qualquer idade, sexo, estado físico e condição socioeconômica.

Assim disposto, o novo formato de ofertas do eMuseu do Esporte pretende manter seus propósitos igualitários e diversificados dando-lhes atributos interativos e inclusivos, incluindo as rotinas de precauções com a Covid-19. Por outro lado, a nova oferta de participação torna o projeto museológico de alcance híbrido combinando as experiências digitais na Internet com a mobilidade para alcance dos participantes nos locais onde moram. A figura 1 mostra a primeira Carreta Interativa do eMuseu do Esporte posta em movimento em municípios do Estado do Rio de Janeiro, em dezembro de 2021 (3;4). Em conclusão, o bem-sucedido projeto do eMuseu do Esporte sintetiza em seu estado atual a compreensão e busca do tão esperado “esporte para todos”, antecipado por Pierre de Coubertin há mais de um século e que agora ressurgiu dentro de uma moldura típica da Era Digital.

REFERÊNCIAS

- (1) Gama Pena, B., DaCosta, L., Miragaya, A. e Vilela, R. (2020) eMuseu do Esporte 2020. Rio de Janeiro: eMuseu do Esporte, p. 5 – 22. Disponível em: www.emuseudoesporte.com.br.
- (2) Gama Pena, B. (2020) eMuseu Nacional do Esporte: Promovendo Novas Soluções de Ecossistemas em Inovações, Tecnologias e Startups. In Miragaya, A., DaCosta, L., Turini, M. e Gomes, M. (Eds) Tecnologia, Inovações e Startups no Esporte. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, p. 89 – 100.
- (3) TV Band Notícias (2021) Carreta Interativa do eMuseu do Esporte. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1yMAK3dfbws>
- (4) TV GLOBO (2021) Carreta Interativa do eMuseu do Esporte. Vídeo disponível em: <https://youtu.be/OLj7N6tMJDs>

Livro: Reflexões Olímpicas e Dignidade humana. Gama Assessoria