

O eMUSEU DO ESPORTE EM PERSPECTIVAS DE EXPERIÊNCIAS E AVANÇOS FUTUROS

Bianca Gama Pena & Lamartine DaCosta

A origem e o desenvolvimento do eMuseu do Esporte tem se caracterizado pela busca de inovações e reajustes constantes diante de vivências práticas nas suas realizações. Este procedimento é típico de projetos de tecnologias renovadoras, sobretudo diante de desafios originados das transições em andamento na Era Digital.

Assim disposto, as revisões do dia-a-dia que o eMuseu do Esporte realiza em face aos seus empreendimentos, tem como referências suas experiências passadas, seus avanços diários e suas projeções futuras. Trata-se enfim de um critério de planejamento mas com foco na flexibilidade das ações e na aprendizagem advinda das experimentações cotidianas. Em vista destes posicionamentos registram-se em seguida os fatos mais relevantes que tem consolidado a progresso do eMuseu do Esporte diante dos desafios dos tempos presentes.

REVISANDO EXPERIÊNCIAS PASSADAS

O projeto do eMuseu do Esporte deu seus primeiros passos durante o estágio de Bianca Gama Pena na Universidade Tecnológica de Munique, Alemanha, em 2017, quando visitou vários Museus de Esporte na Europa.

Ao retornar ao Brasil e de volta ao Programa de Pós Graduação em Ciências do Esporte – UERJ onde fazia seu doutorado, reencontrou um dos professores do curso, Lamartine DaCosta, com o qual passou a discutir o tema “Museu do Esporte”, desde que considerava viável criar uma entidade museológica avançada para o esporte brasileiro incluindo relações internacionais. Como ambos estavam de acordo com a proposta, o passo seguinte foi buscar contatos com o Inovuerj, setor da UERJ promotor e incubador de projetos de inovação, onde finalmente em 2018 nasceu formalmente o eMuseu do Esporte.

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, uma conjugação tornada viável por meio de uma gestão ao estilo tríplice hélice, i.e. integrando três suportes básicos: universidade, governo e empresa. Esta concepção foi a base da elaboração da tese de doutorado de Bianca Gama Pena que a fez ressurgir na prática incluindo-a no novo projeto do eMuseu do Esporte então já dentro dos padrões da Inovuerj. Nesta trajetória a proposta do tríplice apoio foi apresentada à Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude do Governo do Estado do Rio de Janeiro para projetos incentivados, resultando na sua aprovação e 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.

Durante 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 como se pode apreciar em detalhes na referência (1).

Em termos de ponto 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.

Também a 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 80 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 o 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, cabe citar 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.

Em retrospecto, a 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.

VIVENCIANDO DESAFIOS PRESENTES

A revisão das circunstâncias relatadas sugerem em resumo que a combinação de objetivos museológicos com propósitos educacionais e culturais definiu o trajeto assumido pelo eMuseu do Esporte. Portanto, confirmou-se a validade de incubar o projeto na UERJ e a consequente vinculação a vários setores desta universidade sobretudo ao já mencionado Programa de Pós Graduação em Ciências do Esporte e Exercício – PPGCEE, origem dos dois formuladores iniciais do projeto, Bianca Gama Pena e Lamartine DaCosta.

Assim sendo, cabe enfatizar que em um período de 12 meses antecedendo o início de 2022, 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 pela empresa ENEL de energia elétrica, deu continuidade aos seus experimentos 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.



Figura 1 – Carreta Interativa eMuseu do Esporte

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 (Figura 1). Assim disposto, o novo formato de ofertas do eMuseu do Esporte implicou em 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 tem tornado o projeto museológico um empreendimento híbrido combinando as experiências digitais na Internet com a mobilidade para alcance dos participantes nos locais onde moram.

PROJETANDO O FUTURO

Desde a sua fundação em 2019, o eMuseu do Esporte tem obtido resultados consistentes pela bem-sucedida associação com variadas entidades esportivas do Brasil e do exterior. Também as soluções de tecnologias aplicadas em ações museológicas com propósitos esportivos, educacionais e culturais revelaram-se eficientes. Portanto, na atualidade, início de 2022, transcorrem suficientes condições para promover avanços na nova área da Metaverso.

Esta escolha não se refere simplesmente a promover atualizações nas operações do eMuseu do Esporte, pois justificam-se pela necessária combinação de avanços virtuais com a realidade analógica do dia-a-dia vivida por crianças e adultos em relações comunitárias locais, fora do trabalho e das escolas, no comércio e no tempo livre. Por conseguinte, a busca para associar o virtual das atividades esportivas com a realidade social está agora sendo materializada pela Carreta Itinerante do eMuseu do Esporte, já antes aqui identificado como um espaço móvel de vivências esportivas.

Estes avanços deverão dar significado, em princípio, à continuidade do desenvolvimento do eMuseu do Esporte cujos experimentos na área de tecnologia digital no final de 2021 já somavam 15 galerias 3D, 12 exposições, 12 coleções e 13 eBooks com acesso livre a partir do site da entidade. Isto porque as contínuas experimentações têm tornado o eMuseu do Esporte um projeto híbrido, on line e off line, analógico, mantendo tradições museológicas típicas. Ou seja: com tais resultados, a entidade assume potencialmente posição de destaque entre os museus esportivos e olímpicos em suas perspectivas internacionais. Por conseguinte, o eMuseu do Esporte encontra-se numa nova e promissora etapa de expansão e desenvolvimento.

Nesse contexto projetivo, insere-se o projeto de mobilidade representado pela Carreta Itinerante que na fase atual junta-se ao projeto maior da entidade museológica com o patrocínio da Enel Energia e da Secretaria de Esporte e Lazer do Estado do Rio de Janeiro e incubação na UERJ dentro do formato startup orientado pela Gama Assessoria. Em termos de inovação, a escolha da ambientação tecnológica do Metaverso representará, portanto, a consolidação de avanços passados e de

construção do futuro. Esta afirmação encontra bases de sustentação nos dados coletados durante o ciclo inicial de atividades da Carreta em 2022 como se pode apreciar na referência (2).

Em outras palavras, já são disponíveis dados de avaliações que confirmam a viabilidade da inserção Metaverso no âmbito do eMuseu do Esporte. O levantamento realizado no primeiro ciclo de viagens da Carreta já identifica desafios mais evidentes do convívio da transição digital com realidades cotidianas dos grupos populacionais locais. Resumindo, a fase atual do desenvolvimento do eMuseu do Esporte representa uma procura no sentido da diversificação de seu público por aproximações localizadas e progressivas.

Portanto, o primeiro levantamento já implementado sobre reações dos públicos que tem acessado às ofertas da Carreta Itinerante deverá dar lugar a pesquisas sobre a funcionalidade prática dos equipamentos tecnológicos que simulam práticas esportivas. Como tal, o objetivo desta nova investigação será o de coletar dados com fins educacionais com base em tendências culturais e esportivas.

Em síntese final, o eMuseu do Esporte já se encontra nas fronteiras avançadas da tecnologia digital. Com estas referências, as informações ora aqui em apresentação relatam os progressos da Carreta Itinerante nos seus trajetos iniciais e nos avanços no âmbito de inovações tecnológicas do eMuseu do Esporte. Esta experimentação resume enfim na sua essência uma melhor compreensão do presente para a construção de um futuro melhor com vistas aos hoje tão propalados anseios educacionais, culturais e esportivos da vida cotidiana.

REFERÊNCIAS

- (1) Gama Pena, B. e DaCosta, L. (2021) eMuseu do Esporte: Origens e Caminhos Futuros. Rio de Janeiro: eMuseu do Esporte, p. 5 - 22. Disponível em: <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/home>
- (2) Pena, B. e DaCosta, L. (2022) Carreta Itinerante do eMuseu do Esporte. Rio de Janeiro: eMuseu do Esporte. Disponível em: <https://www.emuseudoesporte.com.br/br/home>

Livro: eMuseu do Esporte 2022.