

## **eMuseu Nacional do Esporte: Promovendo Novas Soluções de Ecossistemas em Inovação, Tecnologia e Startups nas Perspectivas da Agenda Olímpica 2020**

Bianca Pena

Lamartine DaCosta

Marinilza Bruno de Carvalho

Antônio Carlos de Azevedo Ritto

O legado olímpico “é o resultado de uma visão. Abrange todos os benefícios tangíveis e intangíveis de longo prazo iniciados ou acelerados pela realização dos Jogos Olímpicos / eventos esportivos para pessoas, cidades / territórios e o Movimento Olímpico” (IOC, 2017, p. 3). A importância do legado é “abordada especificamente na Regra 2.14 da Carta Olímpica (Carta Olímpica, 1996) e destacada pelas Recomendações 1, 2 e 4 da Agenda Olímpica 2020 (Agenda Olímpica 2020). Apesar do trabalho realizado até o momento pelo COI, a percepção do legado dos Jogos Olímpicos permanece desafiadora (IOC, 2017).

A Agenda Olímpica 2020 do Comitê Olímpico Internacional (IOC) sugere em suas recomendações o uso de dispositivos eletrônicos por entidades envolvidas nos Jogos Olímpicos e apresenta hubs virtuais como estratégia de inovação. Para Coubertin, o pai do Movimento Olímpico, a história sempre foi “a primeira de todas as ciências em importância e eficácia educacional”. Esta é uma citação de 1916 do Boletim de Notícias escrito por Pierre de Coubertin, presidente do COI na época. Para ele, o apoio aos Jogos Olímpicos baseia-se na história acompanhada por diversas áreas do conhecimento, com inclusão atual de tecnologia e inovação, ambas sendo reconhecidas como inclusivas na história quando aplicadas ao esporte

Uma validação dessa abordagem inovadora e tecnológica “foi desenvolvida gravando a história através de um museu digital e compartilhando-a com museus, entidades similares, colecionadores e pesquisadores de memória esportiva, a fim de adotar tecnologias digitais em suas iniciativas promocionais, contribuindo para a promoção de legados” (DaCosta e Miragaya, 2018, p.18). O processo de validação da ciência do esporte combinado com a tecnologia para promover a preservação da memória / história como uma ação primordial para o legado foi discutido na prática pelo eMuseu Nacional do Esporte, como uma iniciativa de uma startup da UERJ através da qual são testados, desde 2017, modos de interação cognitiva e virtual, nas relações entre história, exposições, coleções, arquivos, repositórios online, etc.

O modelo adotado para conduzir a iniciativa do eMuseu foi inspirado pela teoria da Hélice Tríplice (Etzkowitz, 2018). Segundo o autor, a “[...] Hélice Tríplice provê uma metodologia para examinar pontos fortes e fracos locais e preencher lacunas nas

relações entre universidades, indústrias e governos [...]”. Desta forma o eMuseu achou neste modelo a possibilidade de orquestrar estes stakeholders para alavancar a inovação regional e nacional na ciência e tecnologia através da aplicação prática da plataforma digital, de modo que cada representante tivesse uma atuação, segundo a sua expertise, com forte ênfase nas interações, ligações e colaborações.

Este ecossistema foi articulado através da Startup incubada na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ. A função da incubadora foi fazer o link com o mercado para atrair empresas parceiras, provendo todo o suporte técnico operacional para realização do protótipo do eMuseu. Além disso, estimulou que os alunos da UERJ participassem do eMuseu através da concessão de bolsas de iniciação acadêmica. Nesse ecossistema, assim tipificado e conceituado por ser um ambiente composto por diversos atores que interagem entre si (Etzkowitz, 2009), o Governo do Brasil, com respeito ao eMuseu, assumiu um papel regulador e promotor de benefício fiscal através da lei de incentivo ao esporte.

As empresas, por sua vez, fizeram uso desta renúncia fiscal patrocinando o projeto. A incubadora da UERJ, além das atribuições mencionadas acima, agiu na direção de criar todo o amparo jurídico da Startup para que este ecossistema fosse articulado a ela. Destacamos o uso do arcabouço legal da Lei da Inovação, lei no 10.973, de 2 de dezembro de 2004, com destaque ao artigo 20 da referida lei para viabilizar sobretudo a parceria com entidades públicas, conforme lê-se a seguir:

Art. 20. Os órgãos e entidades da administração pública, em matéria de interesse público, poderão contratar empresa, consórcio de empresas e entidades nacionais de direito privado sem fins lucrativos, voltadas para atividades de pesquisa, de reconhecida capacitação tecnológica no setor, visando à realização de atividades de pesquisa e desenvolvimento, que envolvam risco tecnológico, para solução de problema técnico específico ou obtenção de produto ou processo inovador (Lei de inovação, 2004).

### **eMUSEU Nacional do Esporte**

O eMuseu é uma plataforma virtual de acesso público, que reúne coleções de atletas, colecionadores, fãs de esportes, universidades 3D, museus 3D e centros de treinamento em 3D, constituindo um centro de memória para fins socioculturais e educacionais (Pena, 2019; DaCosta&Pena, 2019). O piloto do eMuseu foi desenvolvido pela startup e UERJ com a Confederação Brasileira de Basquete.

A Missão do eMUSEU t Promover experiências reais e virtuais que destacam a importância da memória esportiva; t Ajudar os colecionadores a promoverem seus arquivos / história / legado; t Promover o esporte.

#### **Objetivos Operacionais**

t Resgatar e preservar a memória do esporte, operando com tecnologias avançadas;

t Reunir em um só lugar todas essas memórias do esporte;

t Apoiar parceiros para criarem sua própria galeria virtual;

t Criar uma plataforma de conectividade para o engajamento de atletas, colecionadores e fãs;

t Promover uma rede de intercâmbio com instituições públicas e privadas, do Brasil e do exterior, com funções relacionadas à memória do esporte.

### **Funcionalidades**

t Ferramenta de gerenciamento de memória oral: esta ferramenta permite a inserção de canais de atletas, a inserção e edição de conteúdos audiovisuais.

t Ferramenta de gerenciamento de coleções pessoais: identificar, catalogar e disponibilizar na plataforma digital on-line os itens mantidos pelos atletas brasileiros. Esta ferramenta permite a inserção, edição e gerenciamento de fotos ou 3D das coleções selecionadas.

### **Alinhamento do eMUSEU com a Agenda 2020 e as Recomendações do IOC**

Como benefícios esperados a longo prazo dos Jogos Olímpicos, o eMuseu está alinhado com pelo menos três recomendações, de acordo com o IOC (2017): 1) Desenvolvimento social através do esporte 1.1 Valores olímpicos e o esporte como uma ferramenta para a educação 1.2 Construção da paz e cooperação internacional; 2) Habilidades humanas, redes e inovação, 2.1 Nova geração de talentos em diferentes áreas (tecnologia, gerenciamento de projetos, artes, etc.), 2.2 Inovação em diferentes áreas (materiais, tecnologias, modelos de negócios, gestão, empreendedorismo esportivo) e 3) Cultura e desenvolvimento criativo, 3.1 Herança cultural intangível do Olimpismo, 3.2 Maior visibilidade da cultura nacional, 3.3 Novo design, marca e identidade visual (p. 18).

De acordo com a Agenda 2020, seis (6) recomendações podem ser consideradas alinhadas ao eMuseu, conforme apresentado na tabela 2 abaixo:

Tabela 2. Recomendações da Agenda 2020 do COI alinhadas ao eMuseu

Recomendação 3 – Redução de custo	Preferência por documentos eletrônicos
Recomendação 4 - Incluir sustentabilidade em todos os aspectos dos Jogos Olímpicos	Desenvolvimento de uma estratégia de sustentabilidade para permitir que organizadores potenciais dos Jogos Olímpicos integrem medidas de sustentabilidade que abranjam as esferas econômica, social e ambiental.
Recomendação 5 - Incluir sustentabilidade nas operações diárias do Movimento Olímpico	Fornecer mecanismos para garantir a troca de informações entre as partes olímpicas.
Recomendação 22 - Disseminar a educação baseada em valores olímpicos	O COI deve criar uma plataforma eletrônica para compartilhar programas de educação com base em valores olímpicos de diferentes CONs e outras organizações.
Recomendação 23 - Envolver-se com as comunidades	1. Criação de um hub virtual para atletas. 2. Criação de um clube virtual de voluntários. 3. Interação com o público em geral. 4. Envolver-se com os jovens
Recomendação 26 - Mistura adicional de esporte e cultura	Estudo do conceito de “Museu Olímpico em movimento” para apresentar a cultura olímpica ao público em geral.

Em conclusão, a partir das experiências da fundação da startup e das relações institucionais existentes para o desenvolvimento do eMuseu Nacional do Esporte, destaca-se que há existência de um ambiente favorável à inovação em que as em- à inovação em que as empresas buscam por projetos inovadores para exposição de suas marcas. Também há forte tendência a apresentarem suas novas tecnologias, serviços ou produtos a partir de patrocínios. Há todavia arcabouço legal e ambiente regulatório flexível, porém há uma necessidade imediata de mais esclarecimentos sob a ótica da aplicabilidade destes amparos jurídicos nas relações institucionais, principalmente entre as entidades públicas e privadas em relação ao modelo de startups.

## Referências

DaCosta and Miragaya, A. (2018). *New Cognitive and Virtual Interactions of Sport Sciences and Olympic Studies*. Nova Studio, Petrópolis, 2018. Available at: <http://www.sportsinbrazil.com.br/livros/sport-tech.pdf>. (accessed on 01/ 03/2020).

Etzkowitz, H. et al. (2000) *The future of the university and the university of the future: Evolution of Ivory Tower to Entrepreneurial Paradigm*. *Research Policy*, Londres, v. 29, n. 2. Available at: <http://www.sciencedirect.com/science>. (accessed on 02/03/2020).

Etzkowitz, H. Hélice tríplice (2009). Universidade-indústria-governo: inovação em movimento. Porto Alegre: EDIPUCRS.

DaCosta, L. & Pena, B. (2019). Entrevista do eMuseu Nacional do Esporte. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yHp7s08n77Q>.

DaCosta, L. & Pena, B. (2019). Lançamento do eMuseu Nacional do Esporte. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c8J6NMr1BEo&t=22s>

Lei da Inovação (2004). Available at: <http://institucional.ufrrj.br/nit/files/2018/04/Lei-10973de2004de-Inovacao-e-decreto-5563de2005deregulamentacao.pdf> (accessed on 02.03/2020)

IOC - International Olympic Committee (2017). Legacy strategic approach moving forward. Available at: [https://www.olympic.org/~media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Legacy/IOC\\_Legacy\\_Strategy\\_Full\\_version.pdf?la=en](https://www.olympic.org/~media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Legacy/IOC_Legacy_Strategy_Full_version.pdf?la=en) (accessed on 01/03/2020).

Pena, B.G (2018). National eMuseum of Sport. In New Cognitive and Virtual Interactions of Sport Sciences and Olympic Studies. Lamartine DaCosta & Ana Miragaya (eds), Nova Studio, Petrópolis, 2018. Access in: <http://www.sportsinbrazil.com.br/livros/sport-tech.pdf>

**Livro: Tecnologia, Inovações e Startups no Esporte – Agenda Olímpica 2020 na Prática Rio de Janeiro**