

NOVAS ABORDAGENS eCOUBERTIN PARA O DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDOS OLÍMPICOS

Pierre de Coubertin foi o primeiro empreendedor olímpico a criar o Comitê Olímpico Internacional focado em inovação e tecnologia, além de princípios éticos liderados por valores. No final do século XIX, após a primeira edição dos Jogos Olímpicos, ele conclamou “Tanto para o passado, e o futuro?”. Não surpreende que, em 1905, ele tenha concedido o primeiro Diploma Olímpico a Santos Dumont, o pioneiro brasileiro da tecnologia no esporte aviação.

Os valores que Pierre de Coubertin experimentou ao desenvolver o Movimento Olímpico Internacional podem ser claramente identificados nas 40 Recomendações da Agenda Olímpica 2020, emitidas pelo Comitê Olímpico Internacional em 2014, pois incentivam o cultivo de educação liderada por valores que podem levar à inovação e à tecnologia. Esta proposição agora parece ser especialmente verdade, quando o mundo está passando pela nova pandemia coronavírus. O presente estudo relata recentes avanços da tecnologia do esporte com impactos sugeridos como válidos para os Estudos Olímpicos.

Entre os exemplos citados cabe realçar o eMuseu do Esporte (www.emuseudoesporte.com.br), que desde 2017 tem sido uma iniciativa de startup apoiada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Neste caso, os modos de interação cognitiva e virtual compõem um ecossistema definido pelas relações entre história, exposições, coleções, arquivos, repositórios online etc.

Em termos operacionais, o eMuseu é uma plataforma virtual de acesso gratuito, que reúne coleções de atletas, colecionadores, fãs de esportes, universidades, museus, patrocinadores etc., constituindo um centro de memória para fins socioculturais e educacionais. O financiamento das atividades do eMuseu baseia-se no modelo de hélice tríplice que integra as transações financeiras com as possibilidades operacionais de universidades, empresas e entidades governamentais.

O ecossistema do eMuseu do Esporte foi construído passo a passo nos últimos três anos combinando tecnologia digital com inovação e a forma de startup de atuar no ambiente acadêmico, em negociações com patrocinadores e na busca de apoio com entidades governamentais. Hoje o eMuseu trabalha com o objetivo de gerar exposições e conhecimentos sobre esportes, olímpicos e paraolímpicos, incluindo a modalidade master. A principal opção do eMuseu em suas conquistas tem sido até hoje associar-se às federações esportivas nacionais e ao Comitê Nacional Olímpico (NOC) do Brasil.

Livro: Reinventando o esporte e os jogos olímpicos após covid-19: retorno a pierre de coubertin