

Políticas de esporte e lazer para a juventude: “para além do capital”

Alexandre Machado Rosa¹

1. **Recomendações para uma Política Pública de Juventude e de Esporte e Lazer extraídas do documento intitulado “Reflexões sobre a Política Nacional de Juventude (2003-2010)” publicado pelo Conjuve (Conselho Nacional de Juventude)**

a) Ampliar e qualificar os programas e projetos de esporte, em todas as esferas públicas, enquanto política de Estado, tais como, os programas Esporte e Lazer da Cidade (PELC), Bolsa Atleta e Segundo Tempo, com núcleos nas escolas, universidades e comunidades, democratizando o acesso ao esporte e ao lazer a jovens, articulados com outros programas existentes.

b) Garantir mecanismos de democracia direta nos processos de elaboração das políticas públicas esportivas, incentivando a participação efetiva dos jovens e potencializando o acesso da juventude aos espaços participativos, com vistas a inseri-la no Sistema Nacional de Esporte e Lazer e na Conferência Nacional do Esporte, além de criar espaços para a juventude em conselhos de esporte e lazer.

c) Adotar o protagonismo juvenil como filosofia norteadora das políticas públicas

“É estranho falar dessas coisas, porque parece que falamos de utopias ou de desejos vazios. O que sinto é que a luta hoje não é mais produto apenas da necessidade e da miséria, mas também do desejo, do afeto, da alegria e conquistar coisas novas...”

Antonio Negri, filósofo, em entrevista à Folha de S.Paulo

¹ Alexandre Machado Rosa é Mestre em Educação Física (Fef/Unicamp) com graduação em licenciatura plena em Educação Física pela FMU-SP. É consultor em promoção da saúde tendo atuado pela Organização Panamericana de Saúde junto ao Ministério da Saúde. Foi docente no curso de graduação em Educação Física no Centro Universitário UniFMU;

esportivas para a juventude, incorporando-a desde a elaboração até as etapas de implementação e avaliação dessas políticas.

(Resoluções da 1ª Conferência Nacional de Juventude).

1.1 As Conferências de esporte e lazer e a políticas para juventude

Os programas no âmbito das políticas públicas de esporte e lazer desenvolvidos pelo Ministério do Esporte contemplam, direta ou indiretamente, o público jovem. Em sua maioria, são iniciativas desenvolvidas que abrangem principalmente os três eixos do Plano Nacional de Desenvolvimento do Esporte: (1) a inclusão social pelo esporte; (2) o desenvolvimento do esporte de rendimento e (3) a infraestrutura esportiva. Os programas e ações com foco em juventude se apresentam, em sua maioria, voltados à democratização do acesso ao esporte e acontecem, com mais força, vinculados ao ambiente escolar, exemplo do Programa Segundo Tempo e Programa Nacional de Segurança com Cidadania (Pronasci) que funciona como uma variação do Programa de Esporte e Lazer na Cidade (Pelc) e é desenvolvido de maneira intersetorial com o Ministério da Justiça.

Embora se percebam melhorias, ainda é preciso avançar na formulação de diretrizes para as políticas públicas de esporte e lazer para a juventude.

É possível constatar a ausência de diagnósticos nacionais sobre o esporte e o lazer para a identificação de demandas e para a avaliação da efetividade e adequação das políticas públicas existentes em relação à juventude. Essa problemática não está circunscrita à temática juvenil, mas ao esporte como um todo. (Conjuve, 2011)

O Pronasci / Pelc é destinado aos jovens entre 15 e 24 anos, egressos do sistema prisional, bem como suas famílias e comunidades, que vivem em situações

de vulnerabilidade social e econômica. Situações essas reforçadoras das condições de injustiças, violências e exclusão sociais que esses jovens estão submetidos. O Programa visa à melhoria da qualidade de vida e ao reencontro com a autoestima. São previstas atividades específicas para esse público, como oficina de skate, hip hop, música (de acordo com a cultura local), danças, grafiteagem, parkour, cinema, teatro e eventos de esporte recreativo e de lazer organizados coletivamente como: mostras, passeios ciclísticos, festivais, encontros temáticos, sessões de cinema e outros.

Já o Programa Segundo Tempo tem como público-alvo crianças, adolescentes e os jovens expostos a riscos sociais. Seu objetivo geral é democratizar o acesso à prática e à cultura do esporte de modo a promover o desenvolvimento integral desses sujeitos, como fator de formação da cidadania e melhoria da qualidade de vida, prioritariamente em áreas de vulnerabilidade social (MINISTÉRIO DO ESPORTE, 2010).

Entretanto, em uma trajetória de dez anos, os debates sobre o desenvolvimento do esporte e do lazer, no Brasil, foram deslocados para realização dos megaeventos esportivos. Com a criação do Ministério do Esporte, em 2003, as expectativas sobre novas políticas públicas de esporte e lazer cresceram e ganharam corpo com a realização de três Conferências Nacionais de Esporte, realizadas nos anos 2004, 2006 e 2010.

As conferências mobilizaram a comunidade acadêmica, as entidades de gestão do esporte, atletas, a gestão pública, comunidades vinculadas a ONGs, entidades científicas além das três esferas de governo. A democratização do acesso ao esporte e o direito ao lazer, o financiamento e a profissionalização da gestão nas três dimensões do esporte (educacional, de participação comunitária e de alto rendimento) foram temas que ganharam destaque neste momento. Ao defender o caráter do esporte como uma política pública intersetorial com profundos impactos para as políticas educacionais, culturais e econômicas legitimaram e deram às conferências uma dimensão histórica, que sinalizava com a possibilidade real de formulação de uma política de esporte e lazer capaz de romper com uma tradição patrimonialista e elitizada que sempre impediu o seu desenvolvimento efetivo na sociedade brasileira. No entanto, houve, na realidade, a interrupção deste projeto como veremos mais adiante.

Os debates sobre o desenvolvimento do esporte e do lazer, no Brasil, foram deslocados para realização dos megaeventos esportivos



A I Conferência Nacional de Esporte (I CNE) aconteceu na cidade de Brasília em junho de 2004 precedida por etapas municipais, regionais e estaduais. Teve como tema central o lema “Esporte, Lazer e Desenvolvimento Humano”. O Ministério do Esporte celebrou a sua realização afirmando seu caráter democrático e popular,

Sua finalidade central é democratizar a elaboração da Política Nacional de Esporte e Lazer e os Planos Nacionais subsequentes, envolvendo e valorizando a participação de todos os segmentos da sociedade brasileira, avançar na criação de mecanismos de controle e investimentos realmente eficazes e de uma política diferenciada para o desenvolvimento de regiões menos favorecidas. (BRASIL, 2004, p.9).

Já a II Conferência Nacional de Esporte (II CNE) ocorreu em maio de 2006 em Brasília e teve como tema “A Construção do Sistema Nacional de Esporte e Lazer”. O texto oriundo da II CNE assegurava que o Sistema Nacional de Esporte e Lazer teria por princípio a gestão

As conferências mobilizaram a comunidade acadêmica, as entidades de gestão do esporte, atletas, a gestão pública, comunidades vinculadas a ONGs

democrática da esfera pública, valorizando:

- a) A transparência na gestão dos recursos financeiros e a priorização de sua utilização em políticas sociais e inclusivas. [...]
- c) As gestões que se dão por meio de Conselhos, Conferências, Fóruns e Câmaras Setoriais, entre outros, garantindo, assim, a participação popular. (BRASIL, 2009b, p.57).

Rompendo o caráter de continuidade da 1ª e 2ª edições, a III CNE somente ocorreu em junho de 2010, quatro anos depois da segunda. Ela teve como slogan “Por um time chamado Brasil” e o tema o “Plano Decenal de Esporte e Lazer - 10 pontos em 10 anos para projetar o Brasil entre os 10 mais”.

É importante lembrar as intenções emitidas pelo

Ministério do Esporte em documentos oficiais, a partir da II CNE, que reafirmavam os compromissos com a construção do Sistema Nacional de Esporte e Lazer delegados à III CNE:

definir o projeto do Sistema Nacional de Esporte e Lazer [...] que promova a inclusão social, garanta a democratização do acesso ao esporte e ao lazer rumo a sua universalização e que assegure, assim, um novo patamar para o esporte brasileiro. (BRASIL, 2009b p.104).


No entanto, a partir de 2007, uma alteração de rumos fez uma mudança radical: o Brasil conquistou o direito de sediar a Copa Fifa de 2014. E, no ano seguinte, 2008, foi a vez de trazer os Jogos Olímpico de 2016.

A partir de então, o debate reduziu-se aos que eram contra e aos que defendiam e defendem a realização da Copa do Mundo e dos Jogos Olímpicos no Brasil. Na realidade, o debate não é ser contra ou a favor dos maiores eventos culturais do Planeta, mas é sobre os gastos, os formatos e os objetivos que ao longo do século 20 se transformaram e foram reduzidos ao marketing, ao branding, ao negócio e à homogeneização da cultura esportiva ao formato televisivo.

2. A tentativa de construir uma política pública de esporte e lazer a partir dos Megaeventos

A trajetória dos megaeventos no Rio de Janeiro foi retomada desde a gestão de César Maia em 1998 e a edição do Plano Estratégico da Cidade 2001-2004, passando pelo dossiê da candidatura para cidade-sede do Pan 2007, que já contava com a parceria do Ministério do Esporte durante o governo Lula (2003-2010). Neste mesmo período, São Paulo, a maior cidade do Brasil, foi derrotada pelo Rio de Janeiro em escolha interna do Comitê Olímpico Brasileiro para a candidatura brasileira aos Jogos Olímpicos de 2012, realizados em Londres.

Uma nova candidatura do Rio de Janeiro para sediar os jogos de 2016 foi lançada, agora sem concorrência interna. O novo projeto de candidatura construiu um discurso afinado junto às três esferas de governo: municipal, estadual e federal. A estratégia escolhida foi a de projetar para o mundo uma cidade imaginária e “maravilhosa”. No discurso surgem a baía da Guanabara despoluída, um Novo sistema viário, o BRT Transcarioca, Transoeste, o Complexo Esportivo em Deodoro, o Porto



Maravilha, e de quebra o mais importante: “a alegria do carioca, que explode no Carnaval pelas ruas da cidade e é conhecida em todo o mundo, além, é claro, paixão do brasileiro pelo esporte”.

Na visão abstrata e alienada do mundo da vida cotidiana, os Jogos Olímpicos criam ou atualizam o “imaginário” sobre a cidade a partir das estratégias de branding, buscando gerar vantagem competitiva e criar vínculos emocionais com o público. A invenção de uma narrativa positiva e oficial sobre a cidade sede faz parte de uma gestão de comunicação que se relaciona com as marcas que se envolvem no negócio, afinal, quanto mais branding, melhor.

O enredo deve contar as belezas da cidade, afinal ninguém vai falar que a cidade é violenta, que o transporte público é ineficiente e de baixa qualidade. Trazer uma ressignificação do passado, do lugar, criar uma ‘cidade temporária’ para um suposto “legado permanente” são estratégias calculadas pelos especialistas em vender as cidades para negócios.

É neste cenário, um ambiente de negócios, que as cidades aparecem como cidade-sede. O lugar onde vivem as pessoas é alugado. Leis locais e problemas reais nos territórios se flexibilizam para possibilitar a construção da infraestrutura necessária para que o megaevento esportivo ocorra conforme o planejado pelos executivos da Fifa e do Comitê Olímpico Internacional (COI) e dos Comitês Executivos Locais, mesmo que seja necessário um chute no traseiro do país anfitrião.

3. A ideia de legado ganha força como argumento legitimador

A ideia de legado encontra distinção entre alguns autores nos estudos sobre megaeventos. De acordo Tavares (2011) citado por Luiz Fernandes, então secretário executivo do Ministério do Esporte durante a realização da Copa do Mundo de 2014, há diferenças entre o conceito de “legados” e “impactos”, de modo a acomodar no segundo possíveis efeitos negativos dos megaeventos esportivos. Ainda de acordo com Preuss (2007) citado por Fernandes, que define legados como “todas as estruturas, independentemente de seu tempo de produção e espaço, planejadas ou não, positivas ou negativas, tangíveis ou intangíveis, criadas para um evento esportivo que permaneçam por mais tempo que

o evento em si mesmo”. Fernandes ainda cita Chappelet e Junot (2006), que compreendem que legados representam “os efeitos materiais e não-materiais produzidos direta ou indiretamente pelo evento esportivo, planejados ou não, que transformam de forma duradoura a região que o hospeda de uma maneira objetiva ou subjetiva, positiva ou negativa”.

A Fifa define “legados” como “o conjunto de benefícios que impactam um país direta ou indiretamente, econômica ou socialmente, resultante de ações vinculadas ao futebol e seus eventos, como a Copa do Mundo”. Já o Comitê Olímpico Internacional (COI), os define como “impactos positivos, com efeito de longa duração, e que influenciam na vida e na cultura de um país e de sua população”.

Fernandes (2013) identifica algumas ideias “força” que são comuns nas conceituações de “legados” e se relacionam com seus benefícios e impactos e com a herança que deixam e as mudanças que provocam:

- Benefícios (diretos e indiretos; econômicos e sociais; resultantes de políticas e ações; nacionais e regionais)
- Impactos (positivos; de longa duração; influência na vida e na cultura)
- Herança (duradoura; positiva ou negativa; gerada pelo impacto de políticas e ações)
- Mudanças (estruturais; planejadas ou não; positivas ou negativas; tangíveis ou intangíveis; permanentes pós-evento)

Mas, então o que aconteceu em junho de 2013? A cidade imaginária parece ter ganhado vida e saído dos filmes publicitários e das peças de branding, explodindo nas ruas durante a realização da Copa das Confederações, com pessoas reais em carne, osso e muita energia.

4. O que ficará para a juventude, como legados dos megaeventos esportivos?

Que tal estudar, praticar esportes ou até mesmo tomar banho de piscina no mesmo local onde campeões Olímpicos e Paraolímpicos foram consagrados? Está é a pergunta que inicia a discussão do sobre os legados que o Comitê Organizador Rio16 promete deixar, ao apresentar o Parque Radical de Deodoro - uma área de lazer e serviços para a juventude carioca. A página oficial Rio 16, afirma que “além do esporte em alto rendimento, a região de competição mais radical dos Jogos deixará de legado para os cariocas com ofertas de serviços sociais e diversas



área de convivência e lazer”. E vai além prometendo que “Enquanto a pista de canoagem slalom dará origem a um lago recreativo aberto à população, trilhas, churrasqueiras e mirantes espalhados pelo Parque vão diversificar ainda mais a opção de diversão para os cariocas” (RIO2016).

Esperamos que a cidade imaginária dê lugar a uma cidade real e que os legados prometidos durante a campanha para sediar os jogos sejam capazes de minimizar os efeitos perversos causados para algumas comunidades. É necessário que o esporte possa, efetivamente, significar ganhos permanentes principalmente para a juventude brasileira.

A crítica aos megaeventos esportivos não é quanto a sua importância como símbolo de superação de limites, da construção de heróis e ídolos, da emoção e da alegria, mas do negócio que não vê limites para a obtenção de lucros e ganhos, mesmo que ilícitos, como os que têm vindo à luz envolvendo dirigentes e executivos da Fifa.

É preciso ir além do capital e oferecer oportunidades de desenvolvimento humano às gerações futuras. Os cerca de 50 milhões de jovens brasileiros entre 15 e 29 anos esperam que os legados possam de fato se tornarem benefícios sociais permanentes e positivos para todos.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. I Conferência Nacional do Esporte – Texto Básico. Brasília: Governo Federal, Ministério do Esporte, 2004.

_____. Caderno 2: Construindo o Sistema nacional de Esporte e Lazer. In: Coletânea

Esporte e Lazer: Política de Estado. Brasília, Ministério do Esporte, 2009 b.

_____. III Conferência Nacional de Esporte - Resoluções. Brasília: Governo Federal,

Ministério do Esporte, 2010 a.

FERNANDES, Luis. Enfrentar o Debate, Ganhar a Copa e Olimpíadas para quem? O legado dos grandes eventos para o desenvolvimento do Brasil. Revista Princípios, número 127, São Paulo, 2013.

HOBBSAWM, E. e. . A invenção das tradições. Londres: Ed. Paz e Terra. 1984

JURÉS, P. L. Idealismo e Materialismo na concepção da História. Lisboa: Centelha. 1974

HOBBSAWM, Eric, RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984

MASCARENHAS, F. A Copa no Brasil é um sonho ou pesadelo? Há insatisfação dos brasileiros em relação ao evento? Disponível em: <<http://blogdomasca.blogspot.com.br/2012/12/yes-we-can.html>>. Acesso em: 02 dez. 2012.

PRONI, Marcelo Weishaupt. A Metamorfose do Futebol. Unicamp, 2000

SAUTCHUK, J. (2001). Os descaminhos do Futebol. Brasília - DF: Verano Editora e Comunicação Ltda.

Sistema de monitoramento & avaliação dos programas Esporte e Lazer da Cidade e Segundo Tempo do Ministério do Esporte. SOUSA, Eustáquia Salvadora de... [et al.]. Belo Horizonte: O Lutador, 2010.

NEGRI, Antonio. Brasil errou ao atrair Copa e Olimpíada, afirma filósofo marxista, <http://www1.folha.uol.com.br/poder/2014/06/1464004-brasil-errou-ao-atrair-copa-e-olimpiada-afirma-filosofo-marxista.shtml>, em 10 de outubro de 2015

http://www.aberje.com.br/acervo_not_ver.asp?ID_NOTICIA=12589&EDITORIA=Cap%EDtulo%20Rio, em 11 de outubro de 2015

<http://www.portal2014.org.br/o-futebol-brasileiro/>, (Consulta em 13 de outubro de 2015)

Parques Olímpico e Radical vão compartilhar esporte e lazer após os Jogos, in <http://www.rio2016.com/noticias/noticias/parques-olimpico-e-radical-vaocompartilhar-esporte-e-lazer-apos-os-jogos> (consulta em 22/10/2015)