

Hélder Ferreira Isayama | Maria Cristina Rosa

Lazer e interdisciplinaridade

PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS NO PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM
ESTUDOS DO LAZER/UFMG

 **Atena**
Editora
Ano 2024

Hélder Ferreira Isayama | Maria Cristina Rosa

Lazer e interdisciplinaridade

PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS NO PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM
ESTUDOS DO LAZER/UFMG

 **Atena**
Editora
Ano 2024

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Camila Alves de Cremo

Ellen Andressa Kubisty

Luiza Alves Batista

Nataly Evilin Gayde

Thamires Camili Gayde

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2024 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2024 Os autores

Copyright da edição © 2024 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano

Profª Drª Amanda Vasconcelos Guimarães – Universidade Federal de Lavras

Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Edevaldo de Castro Monteiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Jayme Augusto Peres – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Renato Jaqueto Goes – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Lazer e interdisciplinaridade: produção de conhecimentos no programa de pós-graduação interdisciplinar em estudos do lazer/UFMG

Diagramação: Ellen Andressa Kubisty
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadores: Hélder Ferreira Isayama
 Maria Cristina Rosa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)	
L431	<p>Lazer e interdisciplinaridade: produção de conhecimentos no programa de pós-graduação interdisciplinar em estudos do lazer/UFMG / Organizadores Hélder Ferreira Isayama, Maria Cristina Rosa. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2024.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-258-2447-5 DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.475240204</p> <p>1. Programas de estudo de pós-graduação. I. Isayama, Hélder Ferreira (Organizador). II. Rosa, Maria Cristina (Organizadora). III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 378.1</p>
Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166	

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná – Brasil
 Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

Presidente: Denise Pires de Carvalho

Universidade Federal De Minas Gerais (UFMG)

Reitora: Profa. Sandra Regina Goulart Almeida

Vice-Reitor: Prof. Alessandro Fernandes Moreira

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO)

Diretor: Prof. Gustavo Pereira Côrtes

Vice-Diretora: Profa. Tânia Lúcia Hirochi

Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL)

Coordenador: Prof. Helder Ferreira Isayama

Subcoordenador: Prof. Cesar Teixeira Castilho

Este livro foi financiado com verba proveniente do Programa de Apoio à Pós-Graduação (PROAP) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), recursos recebidos pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL).



Na realidade brasileira, como também em outros países, a discussão acadêmica sobre o lazer tem despertado interesse de estudantes e pesquisadores/as de diversas áreas de conhecimento e de diferentes níveis de formação, sendo a universidade o principal *lócus* de sua produção, bem como de seu fomento. Isso tem sido verificado por um número crescente de trabalhos que se propõe realizar análises do tipo estado da arte ou do conhecimento (GOMES e REJOWSKY, 2005; PEIXOTO, 2007; GARNEAU, 2023). Esses estudos têm demonstrado uma diversidade de temas que podem ser abordados à luz do que se tem denominado, em nossa realidade, de lazer, sendo estabelecidas relações com a recreação, o lúdico, o divertimento, o tempo livre e o ócio.

Além disso, essas pesquisas têm reforçado o caráter interdisciplinar do campo, marcado pelo envolvimento de profissionais de diferentes áreas do conhecimento, como Educação Física, Turismo, Pedagogia, Sociologia, Antropologia, Letras e/ou da História, tendo em vista, como ressalta a CAPES (2021), o avanço das fronteiras da ciência e da tecnologia e a geração de novos conhecimentos ou disciplinas. Isso tem produzido e instigado olhares múltiplos sobre o lazer e contribuído para reflexões e aprofundamentos em diálogo ou enfoque em temas, como esporte, saúde, questões de gênero, desenvolvimento social, negritudes, gestão, diversidade, bem-estar etc.

Conforme destaca Magnani (2000), a interdisciplinaridade é intrínseca ao objeto lazer e, por isso, é imprescindível desenvolver novas abordagens sobre o tema, porque permitem a descoberta de enfoques não inteiramente visualizados em uma área e que podem contribuir para novas possibilidades de sistematização de conhecimentos. Fato este que tem ocorrido no âmbito do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL), da Universidade Federal de Minas Gerais, que nas últimas décadas tem sido uma importante referência nesse campo, e conseqüentemente no contexto de produção desta obra.

Ressaltamos em 2006, a criação do Curso de Mestrado em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) que em 2012 transformou-se no PPGIEL, com a criação do curso de Doutorado. Na atualidade, apesar da temática do lazer ser objeto de estudos em diferentes programas de pós-graduação no Brasil e em outros países, o PPGIEL oferta o único curso de Doutorado específico sobre lazer da América Latina e o único curso de Mestrado sobre lazer na realidade brasileira e está inserido na área Interdisciplinar, na Câmara de Humanidades e Sociais da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Esse Programa de Pós-graduação tem como objetivos principais a formação de docentes para atuar em diferentes possibilidades de cursos de

formação existentes no mercado (técnico, tecnólogo, bacharéis, por exemplo) e a formação de pesquisadores qualificados para a produção e a difusão de conhecimentos sobre o lazer, principalmente no Brasil e na América Latina. Além disso, é vinculado aos objetivos da formação a compreensão do lazer como um direito, permitindo a realização e a intervenção em ações comprometidas com a inclusão social.

Neste contexto, a interdisciplinaridade tem se constituído como um elemento importante, porque contribui com o desenvolvimento da capacidade de resolver problemas e conectar saberes. Característica, esta, fundamental na formação dos discentes do PPGIEL, pois possibilita o aprofundamento de conhecimentos sobre o lazer a partir de diferentes contextos acadêmicos-científicos.

Até setembro de 2023, o PPGIEL formou 188 mestres, 95 doutores e 24 pós-doutores, no âmbito de 3 linhas de pesquisa (Identidade, Sociabilidades e Práticas de Lazer; Memória e História do Lazer; Formação, Atuação e Políticas do Lazer), produzindo um volume significativo de teses e dissertações que contemplam o lazer em interface com múltiplas temáticas e enfoques. Produção essa que, a partir de movimentos de docentes e discentes, em parceria ou não com outros pesquisadores, têm circulado por eventos, periódicos, livros e outros meios de publicação e divulgação científica, abrangendo públicos diversos.

Além dessas publicações, o PPGIEL tem realizado outras ações que têm proporcionado impactos acadêmicos, sociais e políticos, como desenvolvimento de programas de políticas públicas; realização de cursos de pós-graduação *lato sensu*; mobilização e criação de associação de pesquisadores na área; realização de eventos em nível nacional e internacional em parceria com outras instituições; elaboração e desenvolvimento de projetos de pesquisa; participação em redes nacionais e internacionais de pesquisadores; edição de um periódico especializado em lazer; criação do Programa de Educação Tutorial – PET em Educação Física e Lazer, entre outras ações complementares citadas por Falção, Debortolli e Rosa (2019), num texto que trata sobre o percurso do CELAR ao PPGIEL: uma história de construção e de trabalho para o desenvolvimento do lazer.

A publicação da produção do PPGIEL tem sido um ação constante de docentes, discentes e egressos e resultou, em 2011, no livro intitulado “Estudos do Lazer: Um panorama (ISAYAMA e SILVA, 2011). Doze anos depois, publicamos essa obra coletiva, a mais recente ação do Programa, que abrange produções vinculadas a dez grupos de pesquisa, registrados no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), coordenados por professores do PPGIEL e a eles vinculados. O seu objetivo é publicar uma amostra de

trabalhos realizados no Programa, seja a partir de teses e dissertações ou por projetos de pesquisa e os textos contemplam a trajetória de egressos do PPGIEL; manifestações específicas de lazer, como futebol, turismo, dança; e políticas públicas de esporte e lazer.

Agradecemos aos/às autores/as dos textos por atender a provocação feita pela coordenação do Programa e por contribuir com mais essa obra coletiva e conseqüentemente, com o debate sobre o lazer na realidade brasileira.

Desejamos uma excelente leitura à todos/as.

Hélder Ferreira Isayama

Maria Cristina Rosa

Organizadores

REFERÊNCIAS

CAPES. Relatório de Avaliação: Área Interdisciplinar, 2021. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/documentos/avaliacao/19122022_45.INTE_RelatorioFinal.pdf Acesso: 12 de set. de 2023.

FALÇÃO, D., DEBORTOLI, J. A., ROSA, M. C. Do Celar ao PPGIEL: uma história de construção e de trabalho para o desenvolvimento do lazer. In: GOMES, C. L. **Coletânea do I Colóquio Interdisciplinar de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte: UFMG/EEFTTO, 2019.

GARNEAU, Jocelyn. La recherche universitaire canadienne en études du loisir et des loisirs. **Bulletin**, v. 20, n. 12, 2023.

GOMES, C. M. e REJOWSKY, M. Lazer enquanto Objeto de estudo Científico: Teses Defendidas no Brasil. **Licere**. V. 8, n. 2, p. 9-28, 2005.

ISAYAMA, H. F. e SILVA, S. R. da. (Org.). **Estudos do Lazer: um panorama**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2011.

MAGNANI, J. G. C. Lazer, um campo Interdisciplinar de pesquisa. In: BRUHNS, H. T. e GUTIERREZ, G. L. (Org.). **O corpo e o lúdico: Ciclo de Debates "Lazer e modernidade"**. Campinas: Autores Associados, 2000. p. 19-34.

PEIXOTO, E. M. de M. Levantamento do Estado da Arte nos estudos do Lazer: (Brasil) Séculos XX e XXI – Alguns Apontamentos. **Educação e Sociedade**. v. 28, n. 99, p. 561-586, mai/ago, 2007.

TRAJETÓRIA PROFISSIONAL E INSERÇÃO DE EGRESSOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER/UFMG NO MERCADO DE TRABALHO 1

Renan Monticeli Furtado
Hélder Ferreira Isayama

ESTÁDIOS DE FUTEBOL: FATORES QUE AFETAM A DECISÃO DOS TORCEDORES DE (NÃO) FREQUENTAR O MINEIRÃO22

Christian Matheus Kolanski Vieira
Silvio Ricardo da Silva

LAZER, AUDIOVISUAL E DESTINOS TURÍSTICOS: ENTRELACEMENTOS, PRÁTICAS CULTURAIS E SENTIMENTOS37

João Lucas de Almeida Campos
Christianne Luce Gomes

CENA HOSPITALEIRA: HOSPITALIDADE URBANA, LAZER E TURISMO NO MERCADO CENTRAL DE BELO HORIZONTE52

Natasha Regina Vieira da Fonseca
Ana Paula Guimarães Santos de Oliveira

LAZERES E OLHARES PARA OS ESPAÇOS RESSIGNIFICADOS DOS MERCADOS PÚBLICOS DO PORTO E DE LISBOA EM PORTUGAL.....72

Natiele Lopes Costa
Ana Cláudia Porfírio Couto
Maurício de Azevedo Couto

CICLOTURISMO NO CAMINHO DA FÉ: MOTIVAÇÕES, BICICLETAS E FORMAS DE CICLOVIAJAR87

Roberto Marin Viestel
Maria Cristina Rosa

A DANÇA E AS DANÇAS URBANAS EM PROJETOS SOCIOCULTURAIS EM BELO HORIZONTE/MG 104

Aládia Cristina Rodrigues Medina
Bruna D'Carlo Rodrigues de Oliveira Ribeiro
Caroline Cavalcante do Nascimento
Elisângela Chaves
Isabela Faria Guerra
Júlia Braga Nascimento
Juliana Araújo de Paula
Maria Gabriela Nascimento Velloso Ferreira
Míriam Santiago Anastácio da Silva
Paola Luzia Gomes Prudente

COMPETIÇÕES DE JUST DANCE: DANÇA, JOGOS DIGITAIS E UMA TENTATIVA DE ESPORTIVIZAÇÃO116

Paola Luzia Gomes Prudente
Rafael Fortes

MINAS GERAIS E AS POLÍTICAS DE ESPORTE E LAZER 133

Luciano Pereira da Silva
Natascha Stephanie Nunes Abade
Brisa de Assis Pereira
Fernanda Moreira Dumont

**AS POLÍTICAS PÚBLICAS DE ESPORTE E DE LAZER EM MINAS GERAIS:
O PAPEL DO ESTADO FRENTE À AUSÊNCIA DE UMA COORDENAÇÃO IN-
TERGOVERNAMENTAL..... 156**

Mehrez Palumbo Khalifa
Luciana Assis Costa
Daniete Fernandes Rocha
Mauro Macedo Campos

SOBRE OS AUTORES 179

TRAJETÓRIA PROFISSIONAL E INSERÇÃO DE EGRESSOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER/UFMG NO MERCADO DE TRABALHO

Renan Monticeli Furtado

Hélder Ferreira Isayama

INTRODUÇÃO

As pesquisas e discussões envolvendo egressos de cursos de formação estão avançando aos poucos na literatura científica do Brasil. O que se tem disponível são trabalhos que possuem como enfoques principais o perfil do egresso, a avaliação do ensino, a continuidade dos estudos e a transição do egresso para o mercado de trabalho (SIMON e PACHECO, 2017). Cada um desses enfoques possui objetivos de pesquisa distintos, entretanto, possuem em comum o interesse por informações atualizadas sobre os ex-alunos de diferentes instituições de ensino.

Tendo isso em vista, os egressos, como fonte de informação sobre os processos formativos, podem oportunizar às Instituições de Ensino Superior (IES) uma avaliação consistente sobre o curso. Os sujeitos pesquisados podem oferecer uma visão mais madura e ampla do processo de formação obtido visto que já está encerrado; assim, eles são capazes de avaliar, de maneira pragmática, as contribuições do curso para sua atuação profissional (ESPARTEL, 2009).

A investigação da inserção profissional no mercado de trabalho é um dos enfoques utilizados em pesquisas com egressos para analisar a situação dos profissionais no mercado de trabalho. Delinear o perfil dos egressos permite uma melhor compreensão de fatores como a estabilidade dos profissionais diplomados no mercado, as suas competências adquiridas e os caminhos percorridos após a sua formação, avaliando a colocação atual no mercado de trabalho; setor em que trabalha; cargo; carga de trabalho; renda mensal; setor de atuação; satisfação com o emprego atual, entre outros (LOUSADA e MARTINS, 2005; MICHELAN *et. al.*, 2009).

Independente do enfoque utilizado pela pesquisa, os egressos são grupos a serem estudados pelas instituições de ensino, seja para avaliar os processos de ensino oferecidos ou para analisar o perfil dos egressos com dados sobre a trajetória profissional no mercado de trabalho. Mesmo que possam parecer evidentes os possíveis caminhos a serem percorridos para a execução de uma pesquisa que envolve egressos, ainda existem lacunas que dificultam o processo de consolidação desses estudos. A principal delas é a escassez de produções sobre a temática, o que resulta em um suporte bibliográfico limitado

para os pesquisadores. A falta de base teórica é um obstáculo para o desenvolvimento das discussões realizadas nessas pesquisas, dificultando o planejamento e a organização da coleta de dados, uma vez que as informações metodológicas ainda são limitadas (SILVEIRA e CARVALHO, 2012).

No caso específico do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), o programa desenvolveu pesquisas sobre egressos de outras instituições, como estudos com diplomados dos cursos técnicos e de graduação em lazer (SANTOS, 2018), formação em lazer na modalidade à distância (CAMPOS, 2013) ou como a investigação sobre os currículos dos cursos técnicos em lazer (SANTOS, 2011). Entretanto, não dispunha de uma pesquisa com os egressos dos próprios cursos e por isso, existiam poucas informações disponíveis sobre os concluintes da formação oferecida pelo próprio programa, bem como sobre suas experiências profissionais após a formação. Daí, então, surgiram as seguintes indagações: qual é o perfil dos alunos egressos dos cursos de mestrado e de doutorado do PPGIEL? Como se configura a atuação profissional dos diplomados pelo PPGIEL no mercado de trabalho? Quais são as possíveis relações entre o mercado de trabalho e a formação profissional obtida no PPGIEL?

Diante deste contexto, a presente pesquisa teve por objetivo identificar os aspectos relacionados à atuação profissional de egressos dos cursos de mestrado e de doutorado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG (PPGIEL), investigando a inserção dos diplomados nos campos de atuação profissional, considerando questões como a renda mensal, a jornada de trabalho e o vínculo empregatício após a conclusão da pós-graduação.

METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário semiestruturado, com o objetivo de obter informações dos egressos do PPGIEL. Esse instrumento foi elaborado tendo como base 5 eixos norteadores: (1) dados pessoais; (2) formação acadêmica; (3) atuação profissional após a conclusão da pós-graduação; (4) atuação profissional como docente/pesquisador; (5) produção científica após a conclusão da pós-graduação. Além disso, para sua elaboração, levamos em consideração os possíveis percursos formativos dos estudantes do programa, o que deu origem a 3 aplicações distintas do questionário: (i) para egressos que concluíram somente o mestrado no PPGIEL; (ii) para egressos que concluíram somente o doutorado no PPGIEL; e (iii) para egressos que concluíram o mestrado e o doutorado no PPGIEL. As questões dos questionários eram iguais para os três perfis, sendo a titulação do curso no programa o único fator que os diferenciava.

A aplicação do questionário ocorreu por meio da plataforma eletrônica *Google Formulários* e para aproximá-lo de um maior número de egressos foi utilizado como estratégia a comunicação *online*, abrangendo, assim, os diplomados residentes em

qualquer cidade do mundo. O questionário foi enviado para o *e-mail* dos egressos através da plataforma *Mail Chimp* e para atingir um maior número de respondentes, a mensagem com o seu direcionamento foi enviada 3 vezes em um período de 30 dias.

Ao todo, 120 egressos participaram como respondentes da pesquisa. Esta amostra é formada por 76 egressos do curso de mestrado; 28 egressos do curso de doutorado e 16 egressos que concluíram ambos os cursos. À vista disso, a amostra total de egressos que responderam ao questionário da pesquisa correspondeu a 54% dos diplomados pelo programa de Estudos do Lazer.

Após finalizar a coleta de informações com o questionário, os dados foram tabulados utilizando a ferramenta *Excel* e, posteriormente, foram submetidos à análise estatística descritiva no *software* SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). O SPSS é um pacote estatístico com diferentes módulos utilizado por pesquisadores das ciências humanas e exatas e para o desenvolvimento deste trabalho, ele foi utilizado, especificamente, na análise e na interpretação dos dados coletados. Essa aplicação possibilitou a construção de gráficos e tabelas, o cruzamento das variáveis e converteu os resultados em dados percentuais e distribuição de frequências.

A FORMAÇÃO NO PPGIEL/UFMG

O PPGIEL visa a formação acadêmica em nível de pós-graduação *stricto sensu* e sua criação advém de esforços das ações de ensino, pesquisa, extensão e produção intelectual promovidos pelo Centro de Estudos do Lazer e Recreação (CELAR) da UFMG. Embora a temática do lazer seja um objeto de estudos de variados programas de pós-graduação, o PPGIEL é o único programa específico sobre a temática no Brasil, além de ser o único, em toda a América Latina, a oferecer o curso de doutorado na temática. Em 2006, as atividades do programa iniciaram com a oferta do curso de mestrado e após passar pela primeira avaliação trienal da CAPES (2007-2009), o curso obteve conceito 4. Em 2012, foi implementado o curso de doutorado em Estudos do Lazer e, no ano subsequente, o programa avançou para o conceito 5 na avaliação da CAPES. É importante destacar que na última avaliação realizada no ano de 2022, referente ao quadriênio 2017-2020, o PPGIEL manteve o conceito 5.

Os cursos oferecidos pelo programa tiveram um importante papel na ampliação da pesquisa científica e interdisciplinar sobre o lazer no Brasil e na América Latina e auxiliaram na formação de profissionais qualificados para a intervenção no campo (PPGIEL, 2019). Nesse contexto, destacamos que a estrutura do programa é direcionada para formar pesquisadores e docentes para atuação em instituições de ensino superior nos níveis de graduação e pós-graduação e na atuação de prestação de serviços e assessorias para órgãos públicos, empresas do setor privado e do terceiro setor com ações vinculadas aos Estudos do Lazer.

Pensando nas características e no perfil profissional dos egressos formados nos cursos de pós-graduação em Estudos do Lazer, devemos levar em consideração que o PPGIEL é caracterizado como um programa interdisciplinar, ou seja, é entendido como a convergência de diversas áreas de conhecimento que colaboram com o desenvolvimento da ciência, compartilhando métodos e construindo novos conhecimentos para a formação de profissionais com formação básica sólida e integradora (CAPES, 2008b, p.2).

Nesse contexto, a estrutura organizacional do programa evidencia o avanço científico do lazer no ensino superior por meio da consolidação de grupos de pesquisa e da realização de eventos e publicações. Além disso, é visado o progresso do campo do lazer na tríade ensino-pesquisa-extensão de maneira interdisciplinar, dialogando não só entre discentes e docentes de diferentes áreas de formação do programa, mas, também, com outros departamentos de ensino e instituições.

Ao analisar as políticas educacionais do Sistema Nacional de Pós-Graduação, bem como, a estrutura organizacional e as propostas formativas do PPGIEL, ficou evidente que o programa segue o modelo de pós-graduação *stricto sensu* institucionalizado pela CAPES, enfatizando a formação acadêmica de mestres e doutores para atuação com atividades de ensino e pesquisa científica no ensino superior e na qualificação de profissionais para atuação no mercado de trabalho do lazer.

Nesse sentido, é possível apresentar uma síntese dos resultados das avaliações quadrienais de 2017 e 2022 do PPGIEL feita pela CAPES. Sendo assim, são ressaltados na documentação que: (i) a proposta do programa apresenta consistência com o perfil pretendido para o egresso; (ii) os projetos de pesquisa, as disciplinas, as linhas de pesquisa e a área de concentração são coerentes e consistentes; (iii) a proposta curricular contribui com a formação interdisciplinar dos discentes; (iv) as teses e dissertações estão alinhadas às linhas de pesquisa e proposta interdisciplinar do programa, bem como, a participação dos discentes na produção científica do programa é avaliada como muito boa e (v) o programa se mostrou eficiente na formação de mestres e doutores.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesse texto, focalizamos a inserção dos egressos do PPGIEL no mercado de trabalho e identificamos que em relação a trajetória profissional, 91,6% dos egressos (dos dois níveis de formação) atuam em áreas que possuem relação com a formação obtida nos cursos de mestrado e doutorado do programa. A Tabela 1 mostra a relação entre a área de atuação profissional e o campo de formação profissional obtida no PPGIEL pelos três grupos que participaram da pesquisa.

Tabela 1: Relação entre a Área de Atuação Profissional e o Campo de Formação Profissional obtida no PPGIEL

Relação entre o campo de atuação profissional e a formação obtida na pós-graduação	Frequência	Percentual (%)	
Egressos do mestrado	Diretamente relacionado com a área profissional do curso	44	57,9%
	Indiretamente relacionado com a área profissional do curso	24	31,6%
	Não tem nenhuma relação com a área profissional do curso	8	10,5%
Egressos do doutorado	Diretamente relacionado com a área profissional do curso	18	64,3%
	Indiretamente relacionado com a área profissional do curso	9	32,1%
	Não tem nenhuma relação com a área profissional do curso	1	3,6%
Egressos do mestrado e doutorado	Diretamente relacionado com a área profissional do curso	12	75,0%
	Indiretamente relacionado com a área profissional do curso	3	18,8%
	Não tem nenhuma relação com a área profissional do curso	1	6,2%

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa. (2020)

Dessa maneira geral, o dado primário sobre a trajetória profissional dos egressos do PPGIEL nos mostra que a maioria deles está atuando profissionalmente nos campos de atuação para os quais o programa qualifica. Constatamos que 8,3% dos egressos dos três grupos atuam profissionalmente em locais os quais não mantêm nenhuma relação com a área profissional dos cursos do PPGIEL, por isso, eles não foram encaminhados para as questões seguintes, direcionadas à trajetória profissional e mercado de trabalho no campo de atuação diretamente ou indiretamente relacionada com os Estudos do Lazer.

Sobre a trajetória profissional de egressos que não estão inseridos nos campos de atuação destinados aos pós-graduados em estudos do lazer, identificamos variações entre as respostas. Alguns egressos relataram que não estão atuando profissionalmente na área por falta de oportunidades ou porque o mercado está saturado de profissionais, acarretando na falta de vagas de emprego.

Para os egressos que estão inseridos nas áreas relacionadas, verificamos expressiva inserção em campos de atuação nos quais as principais atividades profissionais são o ensino e a pesquisa. Entre os mestres, o ensino básico foi o nível educacional com maior inserção dos egressos (26,1%), sendo 15,2% atuando como docentes no ensino fundamental e 10,9% no ensino médio. No ensino superior, atuam profissionalmente como docentes e pesquisadores 12% dos mestres e 3,3% atuam somente com a docência. No ensino técnico e tecnológico, atuam como docentes e pesquisadores 6,5% dos egressos do mestrado. Além disso, encontramos uma diversidade de outras atividades sendo exercidas no mercado de trabalho.

Os campos de atuação profissional dos egressos do mestrado apresentam caráter diversificado, visto que a inserção profissional fora do contexto educacional é observada com valores expressivos (38%). Atuam como técnicos do setor público 10,9% dos egressos; 7,6% com assessorias; 7,6% atuam no setor empresarial; 6,5% atuam com gestão pública; 4,3% trabalham no terceiro setor e 1,1% em institutos de pesquisa. A variável “outros” (14,1%) diz respeito às respostas que não eram opção de alternativa no questionário e foram acrescentadas pelos egressos do mestrado. Entre essas atividades profissionais estão: bolsistas de pós-graduação; proprietário do negócio/empresa; técnica esportiva; gestão de clubes; ensino infantil como docente; fisioterapeuta; pesquisador e professora de ginástica. Além da variedade nos campos de atuação profissional, os mestres que atuam fora do contexto educacional relataram diversas funções que são exercidas.

Essas informações mostram que a trajetória profissional dos mestres é diversificada e não se concentra determinado campo de atuação, como acontece com os doutores. No grupo de egressos do doutorado, identificamos que as atividades no contexto educacional e da pesquisa é o campo de atuação de 82% dos egressos. Isso significa que as atividades profissionais dos doutores são mais homogêneas e as suas trajetórias profissionais são, predominantemente, desenvolvidas com a docência e a pesquisa. Esses dados já eram esperados, uma vez que a formação em nível de doutorado é o mais alto grau de formação para a atuação como docente e pesquisador no ensino superior do Brasil.

A atuação profissional como docente no ensino básico também foi relatada pelos egressos do doutorado do PPGIEL, mas um menor percentual de egressos do doutorado exerce a docência nesse nível de ensino, quando comparado aos do mestrado. O total de doutores que atua no ensino fundamental é de 12,8% e no ensino médio de 5,1% e o campo de atuação com maior percentual de respostas se refere à atuação com a docência e a pesquisa no ensino superior, 35,9% dos doutores, e 10,3% atuam somente com a docência nas IES, o que totaliza 46,2% dos doutores vinculados ao ensino superior em instituições públicas ou privadas. No ensino técnico e tecnológico, encontramos 12,8% dos egressos atuando com a docência e a pesquisa e 5,1% exercendo somente à docência. Os campos de atuação que possuem pouca relação com o contexto de ensino e pesquisa aparecem com um menor percentual entre os doutores; 2,6% prestam assessorias; 2,6% trabalham com gestão pública; e 2,6% atuam em institutos de pesquisa. Na resposta “outros” foram citados os seguintes campos de atuação: ensino superior - área de gestão; docência na pós-graduação; projetos de extensão de esporte e lazer.

No que se refere ao terceiro grupo da pesquisa, egressos que concluíram o mestrado e o doutorado no PPGIEL, houve um percentual mais expressivo de inserção no ensino superior, quando comparado com os demais egressos que concluíram um dos dois cursos isoladamente. Os dados mostram que 57,9% dos egressos desse grupo atuam no ensino superior como docentes e pesquisadores e 10,5% atuam somente com a docência nos IES.

Diante desse cenário, esse grupo de egressos é ainda mais homogêneo que o grupo de egressos que concluíram somente o doutorado no PPGIEL. Podemos entender que os

egressos que concluíram tanto o mestrado quanto o doutorado no programa possuem uma trajetória profissional centrada na carreira acadêmica, com uma maior presença no ensino superior e menor presença no ensino básico. A atuação profissional no ensino técnico e tecnológico com docência e pesquisa é exercida por 5,3%, mesmo percentual da atuação docente no ensino fundamental. Na opção de resposta “outros”, apenas um participante respondeu como campo de atuação profissional “ensino médio técnico apenas como docente”.

Em síntese, o grupo de mestres apresenta características heterogêneas quanto aos campos de atuação profissional, indicando trajetórias profissionais mais diversificadas quando comparados com os egressos do doutorado. A pesquisa de Velloso (2004) encontrou resultados semelhantes em relação a inserção profissional de egressos do mestrado e revelou que os mestres de diferentes áreas de formação estão inseridos de forma heterogênea nos campos de atuação profissional. Entretanto, as atividades no contexto educacional aparecem como o setor principal de inserção no mercado de trabalho. Além disso, as inserções em serviços públicos e no setor empresarial se destacam entre os egressos pesquisados pelo autor, assim como ocorre entre os egressos do mestrado do PPGIEL.

No que tange a atuação de egressos do doutorado, Ortigoza *et al.* (2012) estudaram a inserção profissional de doutores em Geografia formados pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) do campus de Rio Claro. De acordo com os autores, 89% dos doutores atuam no ensino superior e uma menor quantidade atua no ensino básico (3%). As atividades em institutos de pesquisa também apareceram com pequeno percentual (3%), assim como entre os egressos do doutorado do PPGIEL. Os resultados encontrados por Velloso (2004) possuem semelhanças com os resultados desta pesquisa, visto que 85% dos doutores pesquisados estão atuando no contexto acadêmico. Apesar da predominância de inserção em campos de atuação relacionados ao contexto educacional e da pesquisa, os três grupos apresentam especificidades. Os egressos do mestrado se distribuem em diferentes campos de atuação, seja no contexto acadêmico ou não e os egressos do doutorado estão mais inseridos no ensino superior, apesar do ensino básico ser uma alternativa de emprego relevante. E os egressos que concluíram ambos os cursos do PPGIEL estão mais inseridos no ensino superior, com um pequeno percentual de inserção no ensino fundamental.

Sendo assim, os dados sobre inserção profissional dos egressos do PPGIEL corroboram com os dados de Galvão (2016), afirmando que o setor que mais emprega mestres e doutores no Brasil é o da educação. Nesse sentido, a vertente acadêmica da proposta formativa do PPGIEL tem contribuído para a formação de docentes e pesquisadores na área, já que as principais atividades profissionais que se relacionam com a temática dos Estudos do Lazer dos egressos do programa quando se inserem no campo do ensino e da pesquisa. Isto confirma que os objetivos do programa têm sido desenvolvidos com êxito, uma vez que a maior parte dos egressos desempenha suas ações profissionais nas áreas de atuação para as quais a formação do programa os qualifica.

A Tabela 2 traz informações referentes aos setores de inserção profissional dos egressos do PPGIEL. De acordo com os dados, os três grupos de egressos apresentam semelhanças quanto ao setor de inserção no mercado de trabalho. O setor público é o que mais emprega egressos do PPGIEL; 65% dos egressos do mestrado, 78% do doutorado e 83% dos egressos de ambos os cursos possuem vínculos empregatícios com a esfera pública. O setor privado emprega 27% dos egressos do mestrado, 19% dos egressos do doutorado e 17% dos egressos do mestrado e doutorado. Já o terceiro setor obtém os menores percentuais, contendo 8% de egressos do mestrado e 3% dos egressos do doutorado.

Tabela 2: Setores de Atuação Profissional dos Egressos do PPGIEL

		Percentual (%)
Setor de atuação profissional dos egressos do mestrado	Setor Público	65%
	Setor Privado	27%
	Terceiro Setor	8%
Setor de atuação profissional dos egressos do doutorado	Setor Público	78%
	Setor Privado	19%
	Terceiro Setor	3%
Setor de atuação profissional dos egressos do mestrado e doutorado	Setor Público	83%
	Setor Privado	17%
	Terceiro Setor	0%

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa. (2020)

Os dados do CGEE, divulgados em 2019, demonstram a distribuição de mestres titulados na grande área do conhecimento multidisciplinar, a qual o PPGIEL pertence. Identificamos uma maior proporção desses profissionais atuando no setor público (44,21%), 11,5% estão inseridos no terceiro setor e 9,5% atuam em instituições privadas. No caso dos doutores, os dados apontam que 19,3% estão inseridos no setor público, 5,4% no setor privado e 4,4% no terceiro setor. Tendo isso em vista, a busca pelo emprego no setor público é comum entre egressos da pós-graduação *stricto sensu*, pois de modo geral os trabalhadores vislumbram uma trajetória profissional mais favorável nesse setor. O vínculo empregatício estável é o que torna o serviço público mais atrativo e as vagas de trabalho no setor privado não atendem a crescente demanda da classe trabalhadora, além disso, as exigências do setor são incompatíveis com os benefícios oferecidos pelos contratantes. Os trabalhadores ao se depararem com um mercado de trabalho incerto e turbulento, almejam uma atividade laboral estável, segura, com renda mensal fixa (RIBEIRO e MANCEBO, 2013). Dessa forma, a busca pelo emprego no setor público está relacionada com o interesse por uma trajetória profissional menos precária e oscilante.

A pesquisa de Albrecht e Krawulski (2011) investigou os motivos que levaram profissionais a prestarem concursos para o ingresso no serviço público. Os resultados indicam que a maioria dos profissionais buscam por estabilidade profissional (89%) e remuneração (83%), além disso, vislumbram no setor público a possibilidade de ter uma carreira (36%) e que o setor oportuniza uma melhor qualidade no ambiente de trabalho (16%). As autoras evidenciam que a busca pelo trabalho no setor público está mais relacionada com as supostas garantias e vantagens do setor do que com outros elementos como a natureza do trabalho realizado.

Em um contexto semelhante, Silva (2004) investigou o significado do trabalho para graduados em Pedagogia, História, Administração, Direito e Odontologia, buscando entender como eles se relacionavam com as transformações do mercado de trabalho. Os resultados indicam que os egressos acreditam que o processo de formação contribuiu para aproximá-los de suas expectativas profissionais, porém, não necessariamente garantiu condições mais favoráveis para o emprego. Apesar das diferentes trajetórias de cada entrevistado, um fator em comum entre eles foi a insegurança e a preocupação com o futuro profissional. Dessa forma, o serviço público era visualizado por eles como uma alternativa de estabilidade diante das incertezas e condições do mercado de trabalho brasileiro.

Outro ponto relevante para a discussão advém da influência das instituições públicas de ensino na inserção dos profissionais no serviço público. Essa influência pode acontecer no próprio processo formativo, que capacita os discentes para atuarem no setor público, assim como acontece no PPGIEL. Na sua proposta de formação, por exemplo, o setor público é demonstrado como um dos setores de destino profissional dos egressos. A influência também acontece através da cultura organizacional das universidades públicas, de acordo com Pires (2014), a cultura organizacional é um padrão de valores cristalizados que ditam como as coisas devem ser feitas no cotidiano organizacional. Esse padrão é introduzido à conduta das pessoas, ajudando nas formas de perceber, pensar e sentir. Seguindo essa lógica, os mestrados e doutorados acadêmicos, que em sua maioria estão inseridos nas instituições públicas, também estão incorporados à cultura do sistema público de ensino. Portanto, os valores ali perpetuados podem influenciar os mestres e doutores a buscarem pelo trabalho no setor público.

Ademais as características do serviço público e das influências da formação profissional, o setor público é almejado pelos mestres e doutores, pois, é nele que está a maioria das possibilidades de atuação profissional com a pesquisa científica no ensino superior do País (HILU e GISI, 2011). Desse modo, a inserção profissional nesse setor pode suprir a almejada busca pelo trabalho como docente pesquisador, o qual os egressos do PPGIEL relataram buscar alcançar por meio da diplomação obtida com pós-graduação *stricto sensu*.

Entretanto, apesar dos trabalhadores terem uma visão otimista sobre a atuação profissional no setor público, os servidores públicos têm vivenciado a fragilidade no trabalho

ao longo dos últimos anos. A rede de ensino pública no Brasil, incluindo as universidades públicas, campo de atuação dos egressos da pós-graduação *stricto sensu*, tem sofrido uma progressiva erosão do volume de recursos públicos e, conseqüentemente, aumenta a precarização do trabalho docente nas instituições de ensino do setor (CAMPOS e ARAÚJO, 2020). Além dos cortes de recursos para as universidades, as propostas da gestão do Governo Federal 2019-2022, liderada pelo ex-Presidente Jair Bolsonaro, aprofundaram a crise financeira do setor público do Brasil e agravaram um cenário de censura e perseguição política de professores e pesquisadores (OBSERVATÓRIO DO CONHECIMENTO, 2019).

A linha do tempo feita pelo Observatório do Conhecimento¹ (2019) colocou em evidência acontecimentos políticos que ocorreram nos últimos anos os quais fortaleceram a precarização do ensino superior público no Brasil. A exemplo do cenário hostil para o setor educacional, no Governo de Michel Temer, em 15 de dezembro de 2016, foi decretada a Proposta de Emenda Constitucional (PEC) do Teto de Gastos (PEC 241/55). A PEC limitou os gastos públicos da União por 20 anos e pode causar a perda de até R\$ 25,5 bilhões por ano em investimentos na educação do País. A PEC que objetiva limitar o crescimento dos gastos sociais do governo, com a justificativa de enfrentar a crise econômica, reduz diretamente os recursos destinados para as áreas da saúde e educação, que já vinham enfrentando perdas em seus orçamentos.

Nessas condições o sistema de formação de professores e pesquisadores e de incentivo à ciência e tecnologia também sofre as conseqüências dos cortes nos investimentos na educação, com danos semelhantes para as universidades públicas. Como os cortes orçamentários acarretaram no bloqueio de bolsas de mestrado e doutorado da CAPES, conseqüentemente, causará impactos na produção científica brasileira e no combate às desigualdades regionais, visto que os cortes atingem mais os programas situados nas regiões mais pobres do País (ALVES FILHO *et al.*, 2020).

Nesse sentido, é perceptível que a atuação profissional de docentes e pesquisadores no setor público tem sido precária devido aos cortes de verbas, à perseguição ideológica e ao sucateamento das universidades. Para analisar o trabalho docente, é necessário evidenciar que as universidades públicas estão sendo negligenciadas pela falta de financiamento estatal, além disso, estão submetidas à lógica do mercado, impelidos pela precarização e a intensificação do trabalho docente. Dessa forma, além de lidar com a calamidade em termos de infraestrutura e de materiais para a realização do trabalho, os docentes se deparam com crescentes exigências que os fazem trabalhar cada vez mais para alcançarem uma boa avaliação do curso em que atuam e, assim, concorrer a editais de fomento (VASCONCELOS e LIMA, 2020). Relembrando que os recursos são destinados de acordo com as notas obtidas com a comprovação de produção científica. Portanto,

¹ Rede de Associações e Sindicatos de Docentes de universidades de diferentes estados brasileiros e parceiros da área da educação, ciência e pesquisa que se articula em defesa da universidade pública, gratuita e de qualidade e da liberdade acadêmica.

embora o setor público ofereça uma maior estabilidade financeira e profissional, quando comparado ao setor privado, a realidade atual do serviço público brasileiro, principalmente dos docentes e pesquisadores do ensino superior, tem sido marcada por um processo de precarização e de incertezas, o que pode frustrar parte das expectativas dos egressos participantes desta pesquisa.

Entre os vínculos empregatícios dos egressos do PPGIEL, os dados indicam que a maioria dos mestres e doutores são funcionários públicos concursados. Conforme pode ser visualizado na Tabela 3. Apesar da quantidade funcionários públicos ser expressiva, mais tipos de vínculos foram citados quando comparado com os grupos de egressos do doutorado e do mestrado/doutorado.

Tabela 3: Vínculos Empregatícios dos Egressos do PPGIEL

	Percentual (%)	
Vínculos empregatícios dos egressos do mestrado	Funcionário público concursado	50%
	Empregado com carteira assinada	17%
	Autônomo/Prestador de serviços ou MEI	13%
	Bolsista de Pós-graduação (doutorando)	11%
	Funcionário público indicado/comissionado	5%
	Proprietário de empresa/negócio	3%
	Em contrato temporário	1%
Vínculo empregatício dos egressos do doutorado	Funcionário público concursado	75%
	Empregado com carteira assinada	19%
	Em contrato temporário	6%
Vínculo empregatício dos egressos do mestrado e doutorado	Funcionário público concursado	72%
	Empregado com carteira assinada	17%
	Funcionário público indicado/comissionado	6%
	Em contrato temporário	6%

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa. (2020)

No caso dos doutores, constatamos um maior percentual de funcionários públicos concursados (75%), reforçando a trajetória profissional desse grupo de egressos no setor público. Outros 19% possuem emprego com carteira assinada e 6% estão em contrato temporário. De maneira semelhante, os egressos do mestrado e doutorado são, majoritariamente, funcionários públicos concursados (72%) e outros 6% são funcionários públicos comissionados ou indicados; empregados com carteira assinada são 17%. É mais comum na trajetória profissional dos egressos doutores a inserção no setor público com aprovação em concurso, o que garante a eles uma maior estabilidade profissional e financeira. No caso dos mestres, metade deles são concursados e a outra metade possui vínculos empregatícios diversificados, o que já era esperado, pois a trajetória profissional desse grupo de egressos possui características heterogêneas.

Ribeiro e Mancebo (2013) refletem sobre o funcionário público em geral no atual mercado de trabalho. Eles afirmam que esses profissionais se encontram descolados das demandas dos modelos inovadores de produção. As autoras consideram que essa categoria de profissionais está em extinção e difere da sociedade contemporânea. Entretanto, mesmo com a estabilidade oferecida aos funcionários públicos atualmente, eles não estão imunes às longas jornadas de trabalho semanal e à inserção em mais de um vínculo empregatício. Seguindo essa linha de pensamento, podemos refletir sobre os profissionais autônomos, que apesar de não serem maioria entre os egressos do PPGIEL, compõem 13% no caso dos mestres do PPGIEL e 5,2% entre os mestres da grande área multidisciplinar no Brasil (CGEE, 2019).

O trabalhador autônomo é aquele que não possui qualquer tipo de subordinação a algum empregador e não possui vínculo empregatício, arcando com as responsabilidades da sua atuação profissional. As configurações do trabalho autônomo, apesar da liberdade para tomar suas decisões, desprotege o profissional que não tem direito a alguns direitos trabalhistas previstos em lei, como, por exemplo, férias e descanso remunerado, décimo terceiro salário, entre outros. A reforma trabalhista instituída pela Lei nº 13.467/17, modificou diversos artigos da CLT, promovendo mudanças nas formas de contratação dos profissionais autônomos.

Razini (2019) alerta que essa reforma afasta as relações de emprego entre o empregador e o profissional autônomo. A reforma trabalhista de 2017 buscou disfarçar a precarização do trabalho autônomo, que já continha traços marcados pela informalidade. Ao afastar as relações de vínculo entre o empregador e o profissional autônomo, mesmo em uma situação de exclusividade do trabalho, o empregador de mão de obra autônoma ficou isento da contribuição de direitos trabalhistas para o profissional autônomo, afinal, ele não tem vínculo empregatício no local onde trabalha.

A flexibilização do trabalho proposta pela reforma trabalhista, sob o pretexto de aumentar a oferta de trabalho, trouxe à tona o estímulo à contratação de profissionais autônomos como pessoa jurídica. Krein (2018) afirma que houve uma desfiguração das relações de emprego, camuflada com a possibilidade de o autônomo ser contratado de maneira continuada, acarretando a legalização da contratação do trabalhador como pessoa jurídica ao invés de uma contratação celetista. Nessa situação, pelo fato de ser um contrato comercial, o trabalhador autônomo perde acesso aos seus direitos. Além disso, o autor relata que a possibilidade do cadastro como MEI (Microempreendedor Individual) facilitou a substituição do contrato assalariado pela relação comercial, possibilitando novas formas de contratação, mais baratas aos empregadores e mais precárias para os trabalhadores autônomos.

As reflexões trazidas aqui não buscam depreciar os trabalhadores autônomos, mas desvendar as precarizações produzidas pelo mercado de trabalho, que procura incessantemente retirar os direitos dos trabalhadores em prol do benefício financeiro.

O ideal, utópico, seria que todos os trabalhadores tivessem seus direitos resguardados em qualquer relação de trabalho. A precarização do trabalho acarreta em uma trajetória menos digna, levando os profissionais a enfrentarem jornadas de trabalho extenuantes e a acumularem vínculos empregatícios pela busca de estabilidade financeira. Nesse sentido, identificamos o quantitativo de vínculos empregatícios dos egressos do PPGIEL, detalhado em percentuais na Tabela 4.

Tabela 4: Quantidade de Vínculos Empregatícios dos Egressos do PPGIEL

		Percentual (%)
Quantidade de vínculos empregatícios dos egressos do mestrado	1 vínculo	82,4%
	2 vínculos	14,7%
	3 vínculos	2,9%
Quantidade de vínculos empregatícios do doutorado	1 vínculo	77,8%
	2 vínculos	11,1%
	3 vínculos	11,1%
Quantidade de vínculos empregatícios do mestrado e doutorado	1 vínculo	73,3%
	2 vínculos	20,0%
	Mais de 3 vínculos	6,7%

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa (2020).

No caso dos profissionais formados pelo PPGIEL, a maioria possui apenas um vínculo empregatício. Essa informação demonstra que a trajetória profissional desses egressos tem sido menos precária, visto que o acúmulo de vínculos pode resultar em uma jornada de trabalho exaustiva. Porém, é importante destacar que há uma porcentagem de sujeitos que somam três ou mais empregos. No caso dos mestres, constatamos que 14,7% possuem dois vínculos empregatícios e 2,9% possuem três, ou seja, 17,6% dos egressos desse grupo trabalham em mais de um emprego. No grupo dos doutores, 11,1% possuem dois vínculos empregatícios e 11,1% possuem três vínculos, totalizando 22,2% de egressos que atuam em mais de um local. O percentual de sujeitos com mais de um emprego é maior no grupo de diplomados nos dois cursos, mestrado e doutorado: 20% possuem dois vínculos empregatícios e 6,7% possuem mais de três vínculos, totalizando 26,7% de egressos que atuam em mais de um emprego.

O acúmulo de vínculos empregatícios é comum entre profissionais que buscam complementar seus rendimentos. Entretanto, apesar do aumento das finanças, a jornada de trabalho desses profissionais pode ultrapassar a quantidade de horas trabalhadas por semana que é considerada normal. De acordo com a CLT, a carga horária de trabalho não deve exceder 8 horas diárias ou 44 horas semanais, a não ser que seja fixado expressamente outro limite por categoria (BRASIL, 1943). No caso dos servidores públicos, em exercício na administração pública federal, autárquica e fundacional, a jornada mínima é de 6 horas

e máxima de 8 horas diárias, com limite de 40 horas semanais, com exceção de jornadas regulamentadas por legislações específicas (BRASIL, 2018). O profissional que possui acúmulo de vínculos empregatícios, facilmente ultrapassa o limite ideal estabelecido pelas leis vigentes, executando uma jornada de trabalho extenuante.

Os dados coletados sobre a jornada de trabalho dos egressos do PPGIEL mostram, de modo geral, o número de horas trabalhadas semanalmente. De acordo com a Tabela 5 os egressos do mestrado que trabalham até 30 horas semanais correspondem a 27%; a maior parte trabalha entre 20 e 40 horas semanais (56%); 24% trabalham entre 40 e 50 horas semanais; e 9% dos egressos trabalham entre 50 e 60 horas semanais. Neste caso, supondo que os egressos trabalham de segunda-feira a sexta-feira, a jornada diária pode ultrapassar 12 horas.

Em relação aos egressos do doutorado, 11% possuem uma jornada de trabalho entre 10 e 30 horas semanais; 41% trabalham entre 30 e 40 horas semanais; 41% trabalham entre 40 e 50 horas semanais e 8% trabalham entre 50 horas e 60 horas. Já a maioria dos egressos que concluíram o mestrado e o doutorado no PPGIEL tem a jornada de trabalho entre 30 a 40 horas semanais (47%); 20% trabalham entre 40 e 50 horas semanais; e 27% trabalham entre 50 e 60 horas semanais; outros 7% relataram trabalhar mais de 60 horas por semana. Os dados chamam atenção que, nos três grupos de egressos, existem profissionais que trabalham mais de 50 horas por semana ou até acima de 60 horas semanais. Ao mesmo tempo em que essa jornada pode ser prejudicial para saúde dos profissionais, o tempo livre e o lazer ficam comprometidos. Uma jornada de trabalho de 60 horas semanais pode impedir o sujeito de equilibrar a sua rotina entre o tempo no trabalho e o tempo para o lazer.

Tabela 5: Jornada de Trabalho dos Egressos do PPGIEL

	Percentual (%)
Jornada de trabalho dos egressos do mestrado	De 5 a 10 horas semanais
	De 10 a 20 horas semanais
	De 20 a 30 horas semanais
	De 30 a 40 horas semanais
	De 40 a 50 horas semanais
	De 50 a 60 horas semanais
	Mais de 60 horas semanais
Jornada de trabalho dos egressos do doutorado	De 5 a 10 horas semanais
	De 10 a 20 horas semanais
	De 20 a 30 horas semanais
	De 30 a 40 horas semanais
	De 40 a 50 horas semanais
	De 50 a 60 horas semanais
	Mais de 60 horas semanais
Jornada de trabalho dos egressos do mestrado e doutorado	De 5 a 10 horas semanais
	De 10 a 20 horas semanais
	De 20 a 30 horas semanais
	De 30 a 40 horas semanais
	De 40 a 50 horas semanais
	De 50 a 60 horas semanais
	Mais de 60 horas semanais

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa (2020).

Landsbergis (2004) relata que as longas jornadas de trabalho causam uma variedade de efeitos à saúde dos trabalhadores. A fadiga, resultado de jornadas extenuantes de trabalho é somente o começo dos prejuízos à saúde física e mental do profissional. As longas jornadas de trabalho aumentam riscos de acidentes ou lesões no trabalho, distúrbios musculoesqueléticos, defasagem psicológica.

Além disso, o trabalho atua como agente gerador de estresse para os profissionais, aumentando a possibilidade do desenvolvimento da hipertensão, de doenças cardiovasculares e o favorecimento de um estilo de vida não-saudável. O excesso de horas dedicadas ao trabalho também pode levar ao desenvolvimento da síndrome de *burnout* nos profissionais, que é uma síndrome conhecida por esgotamento profissional, característica no mercado de trabalho, e surge por meio do estresse crônico ocupacional. Essa doença tem como sintomas a exaustão emocional, a despersonalização e a reduzida realização pessoal com o trabalho (MEIRA *et al.*, 2015).

As doenças psicossomáticas causadas pelo estresse e as altas jornadas de trabalho acometem docentes de diversos níveis educacionais. A pesquisa de Lima e Lima-Filho

(2009) buscou identificar as relações entre o trabalho docente, as condições de trabalho e as possibilidades de adoecimento físico e mental dos professores da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Os resultados do estudo mostram que os docentes apresentam cansaço mental, estresse, ansiedade, esquecimento, frustração, nervosismo, angústia, insônia, depressão e sintomas da síndrome de *Burnout*. Apesar da pesquisa não diagnosticar os profissionais, ela serve como um alerta para os riscos à saúde mental dos docentes.

Além disso, os autores descrevem a jornada extenuante dos professores participantes da pesquisa, citando a jornada extraclasse, que consiste no preparo de aulas, correção de trabalhos, avaliações, preenchimento de informações como o lançamento de notas e frequência nos sistemas da instituição. A sobrecarga no trabalho resulta em atividades extraclasse nos finais de semana, comprometendo o descanso e o lazer dos professores. Assim, observando o percentual considerável de egressos do PPGIEL com vínculos de atuação com a docência, percebemos que são profissionais ameaçados pelas jornadas de trabalho extenuantes, uma vez que uma parte dos egressos dos três grupos investigados possui uma jornada de trabalho acima de 50 horas semanais.

A exemplo da situação trabalhista no mercado e das longas jornadas de trabalho, Stoppa e Isayama (2017) encontraram a falta de tempo livre como uma das principais barreiras para a fruição do lazer após a realização de uma pesquisa de escala nacional sobre o lazer da população brasileira. Os resultados mostraram que 35,8% dos homens e 37,2% das mulheres no Brasil relataram que o motivo pelo qual não praticam atividades de lazer é a falta do tempo livre. Os autores concluem que o acúmulo de vínculos empregatícios e o aumento da jornada de trabalho estão relacionados com a busca por melhores condições salariais, com intuito não somente de alcançar condições dignas de subsistência, como, também, de se inserirem nos novos padrões sociais incentivados pelo mercado. Há uma relação entre a jornada de trabalho e a renda mensal dos profissionais no mercado de trabalho; ao passo que a carga de trabalho aumenta, é esperado que os rendimentos também sejam elevados. Dessa forma, procuramos informações sobre a renda dos participantes da pesquisa, conforme pode ser visto na Tabela 6.

Tabela 6: Renda Mensal Bruta dos Egressos do PPGIEL

	Percentual (%)	
Renda salarial mensal dos egressos do mestrado	Menos que 1 salário mínimo	3%
	De 2 a 4 salários mínimos	29%
	De 4 a 6 salários mínimos	19%
	De 6 a 8 salários mínimos	19%
	De 8 a 10 salários mínimos	15%
	De 10 a 15 salários mínimos	13%
	De 15 a 20 salários mínimos	1%
Renda salarial mensal dos egressos do doutorado	De 2 a 4 salários mínimos	4%
	De 4 a 6 salários mínimos	7%
	De 6 a 8 salários mínimos	7%
	De 8 a 10 salários mínimos	26%
	De 10 a 15 salários mínimos	48%
	De 15 a 20 salários mínimos	4%
Renda salarial mensal dos egressos do mestrado e doutorado	Acima de 20 salários mínimos	4%
	De 4 a 6 salários mínimos	7%
	De 6 a 8 salários mínimos	20%
	De 8 a 10 salários mínimos	27%
	De 10 a 15 salários mínimos	40%
	De 15 a 20 salários mínimos	7%

Fonte: elaborada a partir dos dados da pesquisa (2020).

A média salarial dos egressos do mestrado é cerca de 4 a 6 salários mínimos (de R\$ 4.180,00 a R\$ 6.270,00). A renda mensal bruta que obteve maior percentual de respostas dos egressos do mestrado (29%) foi a opção de renda de 2 a 4 salários mínimos mensais (de R\$ 2.090,00 a R\$ 4.180,00); entre os salários mais altos, 14% dos egressos do mestrado informaram receber entre 10 e 20 salários mínimos por mês (de R\$ 10.450,00 a R\$ 20.900,00). Os rendimentos seguiram a tendência de aumento quando o nível de formação também aumentou.

A média salarial dos egressos do doutorado praticamente dobrou, sendo cerca de 8 a 10 salários mínimos mensais (de R\$ 8.360,00 a R\$ 10.450,00). Os resultados mostram que 74% dos egressos do doutorado recebem mensalmente entre 8 e 15 salários mínimos (de R\$ 8.360,00 a R\$ 15.674,00), sendo que o maior percentual de respostas (48%) foi a opção de renda de 10 a 15 salários mínimos mensais (de R\$ 10.450,00 a R\$ 15.674,00). Além disso, 4% dos egressos informaram receber acima de 20 salários mínimos mensais (acima de R\$ 20.900,00).

As informações dos diplomados em ambos os cursos se aproximam dos valores recebidos do grupo de egressos que concluiu somente o doutorado no PPGIEL, pois 67% recebem entre 8 e 15 salários mínimos. Cabe salientar, ainda, que os menores rendimentos desse grupo de egressos ficam entre 4 e 6 salários mínimos mensais e a média salarial

dos egressos do mestrado e doutorado é a mesma daqueles que cursaram somente o doutorado no PPGIEL.

Os dados sobre a remuneração mensal de egressos do mestrado e doutorado do PPGIEL se diferem da média nacional de rendimentos de profissionais com a mesma titulação, conforme o levantamento feito, em 2019, pelo Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (CGEE) utilizando os dados da CAPES e da Plataforma Sucupira. De acordo com o CGEE, a média salarial mensal de mestres diplomados na grande área do conhecimento multidisciplinar e da área interdisciplinar, as quais o PPGIEL pertence, foi de 10 a 15 salários mínimos em 2017², no caso dos doutores, a média salarial mensal dessa área, era entre 15 e 20 salários mínimos em 2017.

Fazendo um comparativo com a média salarial dos egressos do PPGIEL, é possível perceber que a média está abaixo da média nacional para a grande área do conhecimento e área do conhecimento. A média salarial dos mestres do PPGIEL fica entre 4 e 6 salários mínimos atuais (de R\$ 4.180,00 a R\$ 6.270,00) e a média salarial em escala nacional para os mestres diplomados na mesma grande área e área do conhecimento era de R\$ 10.451,00 em 2017. No caso dos doutores, a média salarial dos egressos do PPGIEL fica entre 8 e 10 salários mínimos atuais (de R\$ 8.360,00 a R\$ 10.450,00) e a média salarial dos doutores diplomados na mesma grande área e área do conhecimento era R\$ 16.301,00 em 2017.

A teoria do capital humano, relaciona a formação continuada com o aumento salarial nos campos de atuação profissional. É importante reiterar que a formação continuada por si só não garante o aumento dos rendimentos, outros fatores podem influenciar nessa questão, como, por exemplo, a jornada de trabalho, o número de vínculos empregatícios e o setor de atuação profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir esse trabalho, destacamos que as propostas de formação profissional do PPGIEL parecem ser eficientes. Os objetivos de formar mestres e doutores para atuação com a docência e/ou a pesquisa nos diversos níveis de ensino e de formar profissionais para atuação no campo do lazer em áreas afins têm sido alcançados, de tal forma que a maior parte dos egressos do programa desempenha o ofício profissional nas áreas de atuação para as quais a formação do programa os qualifica.

Diante desse cenário, ressaltamos a importância de novos estudos que possam contribuir com a formação no campo do lazer, bem como a ampliação da discussão sobre a atuação profissional da categoria de docentes tanto da esfera pública quanto privada. A proposta dessa pesquisa abrange diversos âmbitos do mercado de trabalho para pós-graduados, possibilitando novas pesquisas. Sugerimos o aprofundamento na investigação

² Salário mínimo em 2017: R\$ 937,00

da trajetória profissional dos mestres que atuam profissionalmente fora do contexto acadêmico e educacional, visto que, apesar da presente pesquisa ter investigado um cenário geral de atuação profissional dos egressos, houve um enfoque do questionário para a investigação da atuação de docentes e/ou pesquisadores do grupo de egressos pesquisado.

Além disso, outros enfoques de pesquisas, sobre egressos, podem ser desenvolvidos, especificamente, referente a avaliação do currículo dos cursos ofertados pelo programa. Nesse sentido, estudos sobre currículo, formação profissional e egressos também podem contribuir com a análise do programa, bem como com a sua qualificação ao longo dos próximos anos.

REFERÊNCIAS

ALBRECHT, P. A. T. e KRAWULSKI, E. Concurseiros e a busca por um emprego estável: reflexões sobre os motivos de ingresso no serviço público. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 14, n. 2, p. 211–226, 1 dez. 2011.

ALVES FILHO, A. A. *et al.* **Universidades Públicas Federais no Enfrentamento ao Coronavírus: mobilização e construção de capacidades e lições aprendidas**. Natal: EDUFRN, 2020.

BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943. **Aprova a consolidação das leis do trabalho**.

BRASIL. Instrução Normativa nº 2, de 12 de Setembro de 2018. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, Edição 183, p. 124, 21 de set. 2018.

CAMPOS, S. S. **Saberes privilegiados no currículo de um curso técnico em lazer na modalidade à distância**. 2013. 180f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013

CAMPOS, T.; VÉRAS, R. M. e ARAÚJO, T. M. Trabalho docente em universidades públicas brasileiras e adoecimento mental. **Revista Docência do Ensino Superior**, [S.l.], v. 10, p. 1-19, 12 fev. 2020.

CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento de Área Interdisciplinar Triênio 2007-2009**. CA Inter (Comissão de Área Interdisciplinar). Brasília, 2008.

CGEE. CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS, 2019. **Brasil: Mestres e Doutores – 2019**. Disponível em: <<https://mestresdoutores2019.cgee.org.br/web/guest/dados>>

ESPARTEL, L. B. O uso da opinião dos egressos como ferramenta de avaliação de cursos: O caso de uma instituição de ensino superior catarinense. **Revista Alcance**, v. 16, n. 1, p. 102 – 114, 2009.

GALVÃO, A. C. F. *et al.* O quadro recente de emprego dos mestres e doutores titulados no Brasil. **Parcerias Estratégicas**, [S.l.], v. 21, n. 43, p. 147-172, jul.-dez. 2016.

HILU, L. e GISI, M. L. Produção científica no Brasil: um comparativo entre universidades públicas e privadas. In: Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, 10., PUC-PR, Curitiba, 07-10 nov. **Anais eletrônicos...** Curitiba: PUC-PR, 2011, p.5667-5670.

KREIN, J. D. O desmonte dos direitos, as novas configurações do trabalho e o esvaziamento da ação coletiva. **Tempo Social, revista de sociologia da USP**, v. 30, n. 1, 2018.

LANDSBERGIS, P. Long work hours, hypertension and cardiovascular disease. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 6, p. 1746-1748, 2004.

LIMA, M.F. e LIMA-FILHO, D.O. Condições de trabalho e saúde do/a professor/a universitário/a. **Ciências & Cognição**, 2009.

LOUSADA, A. C. Z. e MARTINS, G. A. **Egressos como fonte de informação a gestão dos cursos de Ciências Contábeis**. Revista Contabilidade & Finanças, São Paulo/USP, v. 1, n. 37, 2005.

MEIRA, L. C.; CARVALHO, E. K. M. e CARVALHO, J. R. M. Síndrome de burnout: suscetibilidade em enfermeiros atuantes na urgência e emergência de um hospital público de Campina Grande, PB. **Rev Eletr Gestão & Saúde**, v. 6, n. 2, p. 1289-20. 2015.

MICHELAN, L. S.; HARGER, C. A. e EHRHARDT, G.; MORÉ, R. P. **Gestão de egressos em instituições de ensino superior**: possibilidades e potencialidades. IX Colóquio internacional sobre gestão universitária na América do Sul. Florianópolis, Nov. 2009. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/36720>>

ORTIGOZA, S. A. G.; POLTRONIERI, L. C. e MACHADO, L. M. C. P. A atuação profissional dos egressos como importante dimensão no processo de avaliação de programas de pós-graduação. **Sociedade & Natureza**, Uberlândia, v. 24, n. 2, p. 243-254, 2012.

OBSERVATÓRIO DO CONHECIMENTO. Observatório do conhecimento, 2019. **Linha do Tempo**. Disponível em: < <https://observatoriodoconhecimento.org.br/linha-do-tempo/>>

PIRES, V. P. K. **Relações de Trabalho e Poder em Universidades Públicas**: uma análise crítica. Tese de Doutorado- Universidade de São Paulo. São Paulo: 2014.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER. **Relatório Coleta Capes**. Belo Horizonte, 2019.

RAZINI, T. C. C. **Reforma trabalhista e a contratação de profissional autônomo na forma de pessoa jurídica**: Caminho à formalidade ou estímulo da fraude da pejotização? Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de Brasília. Brasília, 2019.

RIBEIRO, C.V.S. e MANCEBO, D. O servidor público no mundo do trabalho do século XXI. **Psicologia, Ciência e profissão**. Brasília, v. 33, n. 1, p. 192-207, 2013.

SANTOS, C. A. N. L. **O currículo dos cursos técnicos de lazer no Brasil**: um estudo de caso da formação profissional. 2011. 135f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SANTOS, C/A. N. L. **Formação e atuação profissional**: um estudo comparativo com egressos do curso técnico em lazer do IFMA e de curso de graduação em lazer e turismo da EACH/USP. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, 2018.

SILVA, M. M. da. O trabalho para os jovens diplomados no novo modelo de acumulação capitalista. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 22, n. 02, p. 405-424, jul./dez. 2004.

SILVEIRA, O. M. C.; CARVALHO, L. T. de. Estratégias metodológicas para pesquisa com egressos. In: LORDELO, J. A. C.; DAZZANI, M. V. M. (Orgs). **Estudos com Estudantes Egressos: concepções e possibilidades metodológicas na avaliação de programas**. Salvador: EDUFBA, 2012.

SIMON, L. e PACHECO, A. Ações de acompanhamento de egresso: um estudo das universidades públicas do sul do Brasil. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, Passo Fundo, v. 3, n. 2, 2017.

STOPPA, E. A. e ISAYAMA, H. F. (Org.). **Lazer no Brasil: representações e concretizações das vivências cotidianas**. Campinas: Autores Associados, 2017.

VASCONCELOS, I. e LIMA, R. de L. de. “É um malabarismo com vários pratos ao mesmo tempo!”: o trabalho docente em universidades públicas. **Serviço Social & Sociedade**, n. 138, p. 242–262, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/sssoc/a/fs3KJVH7snnbMS6K39vyhvx/?format=html&lang=p>>

VELLOSO, J. Mestres e doutores no país: destinos profissionais e políticas de pós-graduação. **Caderno de pesquisas**, Brasília, v. 34, n. 123, p. 583-611, set./dez. 2004.

ESTÁDIOS DE FUTEBOL: FATORES QUE AFETAM A DECISÃO DOS TORCEDORES DE (NÃO) FREQUENTAR O MINEIRÃO

Christian Matheus Kolanski Vieira

Silvio Ricardo da Silva

INTRODUÇÃO¹

Os estádios de futebol se configuraram ao longo dos anos, no Brasil, como espaços políticos. “[...] O torcedor ali expressa não apenas sua paixão, mas também suas reivindicações diante da gestão do clube, bem como levanta bandeiras e manifesta suas opiniões sobre questões sociais” (MASCARENHAS, 2013, p.165).

Entretanto, nas últimas décadas, o crescente processo de reformulação dos estádios tem ocasionado impactos consideráveis nas formas de manifestação do torcer. Os “templos” do futebol vêm sendo reformados sob o pretexto de se tornarem mais confortáveis e seguros para o público; um processo de modernização com elevado custo financeiro que, sob a justificativa da melhoria da segurança, acarretou na elevação dos preços dos ingressos.

Durante o triênio 2013-2015, o Grupo de Estudos sobre Futebol e Torcidas (GEFuT) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) realizou uma pesquisa de campo na arena ao longo de toda a temporada esportiva, estando presente em quase a totalidade de partidas ocorridas nos três anos em questão². Essa investigação objetivou analisar as percepções e manifestações do torcedor mineiro, diante das mudanças ocorridas no estádio Governador Magalhães Pinto, após a sua reforma.

Através dos dados obtidos, foi possível perceber que, diferente do que se conjecturou nas grandes mídias televisivas, impressas, digitais, radiofônicas, etc., em relação aos primeiros anos de reinauguração do Mineirão, a presença de um “novo público” na arena não foi hegemônica; pelo contrário. A maior frequência de torcedores participantes da pesquisa alegou frequentar o velho estádio.

Entretanto, também percebemos a ausência de parte dos torcedores que frequentavam o antigo estádio, principalmente daqueles indivíduos de menor poder aquisitivo, que se situavam na geral – setor mais acessível do ponto de vista econômico.

Este capítulo é um fragmento da tese “As Relações Estabelecidas entre os Torcedores que Deixaram de Frequentar o Mineirão com o Futebol”, defendida no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL/UFMG) em 2022. Nosso objetivo aqui foi identificar e analisar os fatores que ocasionaram o distanciamento de parte dos torcedores às vivências cotidianas no Mineirão. Também tivemos a intenção de relacionar o perfil socioeconômico desses participantes com o consequente afastamento do estádio, entendendo que tais considerações podem colaborar na compreensão do fenômeno.

¹ Esta pesquisa contou com financiamento da CAPES, na forma de concessão de bolsa de Doutorado.

² Estive presente na maior parte das coletas realizadas em 2014 e 2015, período o qual comecei a participar do GEFuT.

PERCURSOS METODOLÓGICOS

Este estudo se qualificou como uma pesquisa de cunho exploratório com abordagem quali-quantitativa. Os métodos escolhidos representaram uma possibilidade mais flexível de trabalho, visto que foi possível a reformulação dos objetivos ao longo do processo de pesquisa. Submetemos o projeto ao Comitê de Ética em Pesquisa (COEP) da UFMG, respeitando todas as normas estabelecidas pelo Conselho Nacional de Saúde (CNS) envolvendo pesquisa com seres humanos.

Como meio de coleta, optamos pela aplicação de questionários³. O recorte utilizado para este texto teve como finalidade investigar o perfil socioeconômico deste grupo; e, compreender os principais motivos que impactam na ida ao estádio. Participaram da pesquisa indivíduos que, independentemente do gênero, tinham idade igual ou superior a 18 anos no momento da aplicação do questionário.

Após o término da coleta de dados, os questionários foram numerados sequencialmente, tabulados e analisados através do programa de análises estatísticas *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Por meio da análise de conteúdo sucedeu uma melhor compreensão do fenômeno estudado. Conforme sugerido por Bardin (2011), a análise de conteúdo aconteceu em três distintas etapas: pré-análise; exploração do material; e tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

CARACTERIZAÇÃO DOS TORCEDORES

Ao final do processo de coleta, foram preenchidos 107 formulários. No que diz respeito a sexo/gênero, optamos por deixar como questão aberta. Tal decisão foi tomada após a realização de uma etapa piloto de aplicação do instrumento. Notamos que, no senso comum, ainda são confusos termos corriqueiros do ponto de vista dos estudos sobre gênero e sexualidade.

Solicitar que os participantes se identificassem como masculino / feminino / homem / mulher /cisénero / binários / não-binários dentre tantas outras nomenclaturas, gerou mais dificuldade do que auxiliou nos processos de interpretação dos dados. Diante da opção de livre escolha de resposta, tivemos o termo ‘masculino’ (52,27%)⁴ como principal resposta, seguido do termo ‘feminino’ (40,91%). Não menos importante, porém em menor proporção, tivemos algumas respostas mistas, em que dois ou mais termos foram utilizados. “Homem-hétero” e “mulher-feminina” foram algumas destas respostas que alocamos na terminologia ‘outros’ (6,82%).

3 Embora a utilização de formulários permita que eventuais dúvidas sejam esclarecidas ao participante pelo pesquisador, a escolha do questionário (auto preenchimento) se deve à tentativa de padronização das abordagens e às medidas de isolamento social advindas da pandemia de COVID-19 em âmbito mundial.

4 Todos os valores estão expressos em percentual válido.

Erick Alan Moreira Ferreira e Luciano Pereira da Silva (2019) ao analisarem o perfil dos torcedores viajantes no Mineirão logo após⁵ sua reinauguração também encontraram discrepâncias na composição do público. Àqueles que se identificaram como masculinos corresponderam a 79,3% dos participantes, femininos foram 20,7% dos respondentes. Jefferson Nicássio Queiroga de Aquino (2017) ao estudar os laços identitários de cruzeirenses, atleticanos e americanos com seus respectivos clubes, realizou trabalho de campo nos dois principais estádios de Belo Horizonte: Mineirão e Independência⁶. Encontrou 76,04% de público masculino e 23,95% feminino.

Ricardo Bastos Rodrigues, Caissa Veloso e Sousa e André Francisco Alcântara Fagundes (2018) ao se debruçarem sobre os aspectos emocionais que interferem na satisfação dos torcedores com os estádios de futebol em Belo Horizonte encontraram⁷ 72,2% de torcedores que se identificaram como masculino e 27,8% feminino.

No estudo de Rodrigues, Sousa e Fagundes (2018) foi estipulado como critério de inclusão que os participantes tivessem ido ao estádio ao menos uma vez nos últimos doze meses. Porém, dada a natureza do instrumento não foi possível garantir que esse critério fosse atendido. No entanto, destaca-se que a coleta foi realizada em meio virtual. Em tese os fatores que fazem com que as mulheres frequentem menos os estádios quando comparado aos homens não deveriam se aplicar nesse contexto. Ainda assim, houve maior interesse em participar de uma pesquisa envolvendo futebol entre o público masculino. O que para além da questão da presença no estádio, poderia indicar predomínio do interesse pela temática futebol, em geral, neste segmento.

Ainda que muita coisa tenha sido produzida sobre o assunto nos últimos 25 anos, Jocimar Daolio (1997) contribuiu para a compreensão acerca dos processos históricos que levaram a vivência do futebol estar mais ligada às masculinidades do que às feminilidades.

O futebol está inserido no cotidiano das nossas vidas, não sendo possível deixar de vê-lo, ouvi-lo ou, pelo menos, saber sobre ele. É claro que os homens têm mais acesso ao futebol do que as mulheres. O menino quando nasce recebe, além do nome, um time de futebol, para o qual ele torcerá a vida toda. Os meninos, desde pequenos, brincam de chutar a bola e acabam por se tornar mais hábeis no futebol do que as meninas. Os homens frequentam os estádios em número muito maior do que as mulheres (DAOLIO, 1997, p. 124).

De acordo com Maria Cristina Chimelo Paim e Marlene Neves Strey (2007) características intrínsecas ao esporte, como: agressividade, rivalidade e combate, são culturalmente atribuídas ao gênero masculino, contrastando com à imagem de mansidão atrelada ao “ideal” feminino.

5 Os questionários foram aplicados em dias de jogos na área interna e nos arredores do estádio durante o ano de 2014.

6 Foram aplicados 646 questionários em dias de jogos no entorno dos estádios durante o ano de 2016. No estudo em questão, os dados foram apresentados segmentados para cada uma das três torcidas. Para efeito de comparação, foi realizada média simples dos resultados obtidos pelo autor.

7 A investigação em questão teve como meio de coleta de dados o ambiente virtual. Os dados relativos aos 353 questionários foram obtidos no ano de 2014.

Gustavo Andrada Bandeira e Fernando Seffner (2022) enfatizam que diante do processo de modernização dos estádios e sua conversão em arenas, houve maior incentivo para que as mulheres fizessem maior uso destes espaços. O aumento se tornou expressivo tanto em termos quantitativos quanto qualitativos. Édison Gastaldo (2006) destacava há 16 anos indícios desse crescimento, não apenas através da presença feminina nos estádios, mas também seu maior envolvimento com a prática futebolística profissional.

No contexto belo-horizontino em específico, há registros de que nos primeiros 15 anos do século XX a presença da mulher no estádio esteve atrelada à ornamentação. A partir deste momento, gradativamente foram conquistando espaço como torcedoras (SOUZA NETO; CAMPOS; SILVA, 2014).

Contemporaneamente podemos encontrar nos estádios brasileiros grupos organizados exclusivamente femininos. Como exemplos: A Força Feminina Colorada (Internacional), Movimento Alvinegras (Corinthians), VerDonnas (Palmeiras) e Movimento Coralinas (Santa Cruz).

A presença desses grupos nos estádios são importantes meios de dar visibilidade a uma luta que avança, mas está longe do fim. Não se trata unicamente de garantir a presença física da mulher, mas também de estimular o incentivo à construção de novas formas de se relacionar com o clube, em especial no estádio, mas não somente, em que se integrem as diversas facetas das feminilidades. Superando à imagem da virilidade historicamente atrelada aos estádios de futebol.

Embora essa maior participação possa ser observada, o público masculino segue predominante, e, o ambiente permanece não sendo o ideal para as mulheres, as quais permanecem sendo expostas a situações violentas, como assédio e atitudes machistas (BANDEIRA; SEFFNER, 2022).

As idades foram agrupadas em categorias de 10 em 10 anos. Assim, um participante de 26 anos está representado na coluna do 'entre 20-29 anos', outro de 34 anos está representado na coluna do 'entre 30-39 anos', assim sucessivamente. O público participante pode ser considerado jovem, ao constatarmos que as duas maiores frequências são justamente as duas do exemplo acima. Somadas (77,27%), representam a maior parte do público. Aliado a isso, baixa participação de indivíduos acima dos 60 anos (6,82%).

Rodrigues, Sousa e Fagundes (2018) encontraram resultados bem semelhantes. O universo da pesquisa dos autores foi composto por um público jovem, 70,5% dos participantes concentrados na faixa dos 18 aos 35 anos. Podendo ter influência das questões tecnológicas, já que a participação na pesquisa ocorreu em ambiente virtual e foram contabilizados apenas 3 participantes (0,08%) acima dos 60 anos. Por outro lado, Ferreira e Silva (2019) encontraram equilíbrio na faixa etária entre 20 e 54 anos.

Ainda que não sejam definitivos, a relação entre esses dados indica que o interesse pelo futebol perpassa as diferentes fases da vida, mas sua efetividade como atividade de lazer sofre influência de meios externos com a ida ou não aos estádios, possibilidade de viajar, acesso as tecnologias digitais, etc.

Solicitamos que os participantes realizassem autodeclaração racial. Organizamos esta questão fechada, seguindo as mesmas orientações utilizadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Embora o Brasil tenha um histórico de mistura de raças em sua constituição, isso não refletiu nos dados obtidos. As três maiores frequências foram de 'brancos' (47,73%), 'pardos' (38,64%) e 'pretos' (9,09%).

Nenhum participante relatou possuir qualquer tipo de deficiência, diante as diversas opções listadas. Deficiências física, visual, auditiva, intelectual, psicossocial, estavam entre as listadas.

A predominância entre solteiros-as (50%) e casados-as (38,64%) é recorrente em estudos que envolvem perfil de torcedores e também pôde ser identificada em outras publicações (FERREIRA; SILVA, 2019; AQUINO 2017). Outras categorias, como 'viúvo (a)' e 'divorciado (a)' não figuraram ou tiveram pequena participação na pesquisa.

No entanto, a proporção entre as duas categorias ocorre de distintas maneiras. O grupo participante da pesquisa desenvolvida por Ferreira e Silva (2019) apresentou como composição 54,6% de casados (em sua maioria, viajam em família) e 39,7% solteiros. No caminho oposto, Aquino (2017) se deparou com um universo composto por 64,70% de solteiros e 30,49% de casados.

Tal qual observado com relação à faixa etária, estado civil também se apresenta como uma variável em que as categorias (casado/a e solteiro/a) demonstram interesse no futebol, porém influenciado por questões externas. Nesse caso podemos inferir que estar em união com outra pessoa é determinante nas maneiras de vivenciar o futebol, impactando na fruição de viagens (como estímulo, por exemplo) de teor esportivo e ida ao campo em sua própria cidade.

A escolarização encontrada pode ser considerada alta, comparada a da população brasileira de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – PNAD (IBGE, 2019). A questão explicitava que deveria ser marcada a opção que refletisse a opção correspondente a escolaridade completa máxima dos participantes. Nesse sentido, podemos constatar que uma parcela significativa (74,99%) possui ao menos ensino superior completo; somando as categorias 'pós-graduação' e 'graduação'. De acordo com o IBGE (2019), os (as) brasileiros (as) com idade igual ou superior a 25 anos, que possuem ensino superior completo somam 17,4%. Ainda tomando como base os dados do instituto, aqueles que não completaram o ensino fundamental, com idade igual ou superior a 25 anos, representam 38,6%.

Esses dados vão ao encontro dos obtidos por Ferreira e Silva (2019), que também encontraram participantes com alto grau de escolarização. Na referida pesquisa 48% dos participantes possuíam ao menos uma graduação completa no momento da abordagem (dos quais, 16% eram pós graduados). Em nosso estudo, há uma parcela que atualmente é estudante (45,45%). Nenhum participante declarou-se como aposentado, fato coerente com o baixo percentual de idosos participantes.

Como esperado, pelo contexto da pesquisa, Minas Gerais (88,64%) é o estado em que reside a maior parte dos torcedores, sendo Belo Horizonte (47,8%), a cidade em que está concentrada a maior parte das moradias. Ainda que bem distante, também houve a participação de torcedores de outros estados, como Distrito Federal (DF), Bahia (BA), Rio de Janeiro (RJ) e Pernambuco (PE).

Também em consonância aos dados da PNAD, os participantes desta pesquisa residem, em maior parte, em domicílios com 2 ou 3 moradores (81,81%). A média da população brasileira é de 2,9 pessoas por domicílio (IBGE, 2019). Destacamos que no momento do preenchimento do formulário havia a orientação de que o participante deveria ser inserido no número total de moradores.

Para analisar a ocupação profissional também adotamos as opções utilizadas pelo IBGE. A saber, 'Trabalhador doméstico', 'Trabalhador conta própria', 'Empregado do setor privado', 'Militar do exército, da marinha, da aeronáutica, da polícia militar ou do corpo de bombeiros militar', 'Trabalhador não remunerado em ajuda a membro do domicílio ou parente', 'Empregado do setor público' e 'Não possui ocupação'.

Chamou-nos atenção a ausência de três das sete opções nas respostas. 'Trabalhador doméstico', 'Militar do exército, da marinha, da aeronáutica, da polícia militar ou do corpo de bombeiros militar' e 'Trabalhador não remunerado em ajuda a membro do domicílio ou parente' não figuraram entre as respostas. Ainda que nas demais categorias houvesse certo equilíbrio, o predomínio se deu entre 'Trabalhador conta própria' (36,36%). Nesta categoria estão inclusos microempreendedores, médios e grandes empresários.

Por fim, em termos de perfil socioeconômico, analisamos a renda dos torcedores. Novamente espelhamos os critérios adotados pelo IBGE. Havia duas questões neste sentido, versando sobre a renda mensal individual e familiar (soma das rendas mensais considerando todos os residentes no mesmo domicílio).

Embora sigam proporções diferentes, as categorias nas duas questões são baseadas em frações e/ou múltiplos do salário mínimo mensal (SMM). No que diz respeito a renda individual, houve grande equilíbrio nas quatro alternativas predominantes, 'entre 1 e 2 SMM' (18,18%), 'entre 2 e 3 SMM' (13,64%), 'entre 3 e 5 SMM' (13,64%) e 'entre 5 e 11 SMM' (15,91%).

Similaridades foram encontradas no estudo de Rodrigues, Sousa e Fagundes (2018). Embora as escalas salariais tenham seguido proporções diferentes das que foram utilizadas por nós, algumas comparações podem ser feitas: a maior frequência de renda individual mensal esteve situada entre 1 e 3 SMM (33,4%) e entre 3 e 6 SMM (22,1%) (referente ao valor do SMM de 2013).

Os dados do PNAD 2019 indicam o rendimento médio mensal dos(as) brasileiros(as) em R\$ 2.244. O valor representa pouco mais que o dobro do SMM vigente naquele ano (R\$ 998). Em nossa pesquisa identificamos 50% dos participantes com renda igual ou superior a 2 SMM e 38,63% com rendimentos até 2 SMM.

Quando analisamos os valores em termos familiares a predominância, coerentemente, se faz nas zonas intermediárias. Os destaques, em termos de maior frequência, estão empatados nas faixas entre 'de 2 a 5 SMM' e 'de 5 a 10 SMM' (22,73%, cada). Considerando que as maiores frequências foram de torcedores residentes em lares com 2 ou 3 moradores, os valores são correspondentes à renda individual fornecida pelos mesmos.

Esses dados são relevantes, pois contrastam com o perfil econômico encontrado nos torcedores dentro dos estádios brasileiros no período concernente à arenização (LOPES; HOLLANDA, 2018). Damo (2018) evidenciou que o público presente nas novas arenas contrasta com aquele que frequentava tais espaços no período anterior às reformas. Este é um importante indício de que fatores econômicos têm impacto na frequência dos torcedores aos estádios.

Diante todos os dados apresentados e discutidos até o momento, podemos concluir que o perfil predominante neste estudo foi composto por indivíduos masculinos (52,27%), com idades entre 30-39 anos (40,91%), brancos (47,73%), sem nenhum tipo de deficiência (100%), solteiros (50%), com minimamente uma graduação completa (74,99%), não aposentados (100%), residentes em Belo Horizonte (47,8%) / Minas Gerais (88,64%), que dividem moradia com mais uma pessoa (45,45%), trabalhadores por conta própria (36,36%), com renda individual mensal entre 1 e 2 salários mínimos (18,18%) e renda familiar mensal de 2 a 10 salários mínimos.

Em virtude das questões apresentadas, acreditamos que o estádio é um local de encontro, que fortalece a solidariedade entre os torcedores. Desses encontros, emerge a possibilidade que apenas àqueles que frequentam tais espaços, pela experiência, conseguem compreender. Tais valores decorrem da adoção e da manutenção de tradições e identidades que o clube tem e são postas à prova pelas equipes rivais. Estas, defendidas pelos seus torcedores (CAMPOS, 2016).

As relações humanas são cada vez mais instáveis, menos duradouras e menos intensas. Reiterando nossa convicção do quanto o fenômeno futebol dialoga com a sociedade influenciando-a e sendo influenciada por ela, temos que nos ater com as mudanças, cada vez mais em curso, impactando na redução das diversidades, das particularidades, e do esvaziamento das relações humanas.

A pauta da elitização dos estádios não se resume a substituição de torcedores "pobres e selvagens" por outros de "maiores poderes aquisitivos e civilizados". Impacta também no universo cultural das cidades, considerando que os estádios se constituíram ao longo de sua história, principalmente no Brasil, como espaço de formação de identidades, criação da noção de pertencimento e apropriação popular. Há que se cuidar para que isto não contribua ainda mais para fortalecer os mecanismos de exclusão já existentes nas cidades. Não podemos ignorar que o modelo anterior de estádios, de certa forma, também era exclusivo. Caracterizado como local hegemonicamente masculino de expressão e exaltação, por décadas o estádio não se mostrou receptivo para mulheres, crianças, idosos e pessoas com deficiência.

SOBRE FREQUÊNCIA E MOTIVOS PARA IDA (OU NÃO) AOS ESTÁDIOS

Nossos pressupostos partiam de que, haveria mais diferenças do que semelhanças no peso atribuído a cada motivo que dificulta/impede o acesso ao estádio quando comparamos os dois grupos aqui analisados: àqueles que raramente vão aos estádios (65,91%) e aqueles que não frequentam mais (34,09%). Diante da confirmação desses pressupostos, decidimos apresentar os dados distinguindo os dois grupos em questão.

Elencamos possíveis motivos, os participantes atribuíram um valor de relevância para cada um. As opções designadas foram, 'influencia totalmente', 'influencia muito', 'influencia moderadamente', 'influencia pouco' e 'não influencia'. Para melhor compreensão, em dadas situações, agrupamos 'influencia totalmente' e 'influencia muito' como motivos 'relevantes', e agrupamos 'influencia pouco' e 'não influencia' como motivos 'irrelevantes'.

Violência dentro do estádio é mais relevante (46,67%) para aqueles que não frequentam o estádio, do que para aqueles que frequentam raramente (13,79%). Simultaneamente, violência fora do estádio é mais relevante (53,33%) para aqueles que não frequentam o estádio, do que para aqueles que frequentam raramente (13,79%).

Uma possível interpretação para este fato reside na experiência adquirida, ainda que pequena, por aqueles que conheceram o Mineirão após o período de reformas para a Copa do Mundo FIFA 2014 e, seu conseqüente processo de arenização. Torcedores que não tiveram a oportunidade de ir ao estádio pós-reforma podem ainda ter memórias daquela que foi uma das características presentes no antigo estádio, violência dentro e fora de suas dependências. O aumento da percepção de segurança na "nova" arena esportiva (Mineirão) foi um dos aspectos melhor avaliados no estudo de Campos (2016).

Embora o horário das partidas seja fator irrelevante para um percentual similar entre aqueles que frequentam raramente (55,17%) e aqueles que não frequentam (53,33%) o estádio, a diferença reside quando analisamos àqueles para os quais essa diferença é relevante. Para 24,14% dos que frequentam raramente o horário das partidas é relevante, no caso dos que não frequentam, esse percentual reduz quase pela metade (13,33%).

Por outro lado, mobilidade urbana é relevante para maior parte (66,67%) daqueles que não frequentam o estádio. Entre aqueles que raramente frequentam esse percentual sofre redução de quase dois terços (24,14%).

Analisando essas duas variáveis em concomitância podemos perceber que, apesar de haver conexões entre as duas, seus impactos assumem diferenças consideráveis nesses públicos. Ainda que boa parte dos torcedores possa ter se baseado nos horários dos jogos realizados aos finais de semana (geralmente durante a tarde) e não naqueles realizados nos dias de semana (costumeiramente no turno da noite), o impacto da mobilidade urbana é maior.

Grande parte dos frequentadores do estádio utiliza 'carro particular' como meio de transporte para o estádio. Isto permite inferir que os problemas relatados sobre mobilidade

urbana estão mais associados a trânsito intenso de veículos (engarrafamentos) e/ou dificuldades de encontrar estacionamento e/ou valor cobrado pelo estacionamento, do que aquela já considerada a solução do transporte terrestre nos grandes centros urbanos – desde que feitos os devidos investimentos: o transporte público.

Em um trabalho que objetivou descrever e quantificar os impactos gerados pelos mais variados eventos, entre eles os futebolísticos, no perímetro da Allianz Arena (SP), Daniel de Oliveira Mota *et al.* (2020), concluíram, entre outras coisas, que o uso de veículo particular é um dos principais responsáveis pelo aumento do fluxo de trânsito e, conseqüente, aumento do tempo gasto em deslocamentos urbanos. Os autores destacam a necessidade de ampliação dos investimentos nos meios de transporte públicos coletivos como alternativa para minimização dos transtornos gerados neste cenário, considerando que cada ônibus é capaz de transportar 75 indivíduos simultaneamente, ao passo que, grande parte dos motoristas utilizam veículo privado desacompanhados (MOTA *et al.*, 2020).

Eduardo Alcântara de Vasconcellos (2013) corrobora ao afirmar que as políticas de mobilidade urbana são insuficientes e incapazes de acompanhar o ritmo de crescimento das maiores cidades brasileiras, especialmente as capitais. Historicamente diversos governos negligenciaram e deixaram de investir por anos na mobilidade urbana das grandes capitais. Esses fatos determinaram, em parte, a escolha do veículo particular como principal meio de transporte de grande parte da população (VASCONCELLOS, 2013).

Juciano Martins Rodrigues (2015) enfatiza que nos últimos anos, inclusive, houve a piora desse cenário. Não bastassem os investimentos aquém do necessário, deslocar-se pelas grandes cidades tornou-se mais problemático. O autor indica algumas situações que colaboraram nesse sentido: o crescimento vertiginoso do setor automobilístico (aumento nas vendas de carros e motos); a ampliação da frota de veículos provocou impactos nos congestionamentos – cada vez mais numerosos e extensos -, conseqüentemente elevando o tempo necessário para deslocamentos diários; e, aumentos expressivos nas ocorrências de acidentes; entre outros (RODRIGUES, 2015).

Consonante ao autor anteriormente citado, os dados do Ministério da Infraestrutura (2022) refletem essas informações em números. Ao final de 2021 a frota de veículos terrestres motorizados (VTM) no Brasil era de 111.389.247 (RENAVAM). Entre 2018 e 2021 foram registrados 3.380.087 acidentes envolvendo VTM's (não contempla os registros da Polícia Rodoviária Federal), dos quais 94.902 óbitos. Com relação a composição total dos VTM's acidentados: 52% automóveis, 18,57% motocicletas e 2,27% ônibus⁸. Óbitos por tipo de veículo: 35,98% motocicletas, 31,04% automóveis e 2,69% ônibus⁹.

8 Em menor proporção, na lista constavam outros VTM's como caminhões e caminhonetes. Porém dado o caráter da discussão não foram aqui apresentados.

9 *Idem.*

Trazendo para um cenário mais próximo do contexto aqui estudado, apresentamos também os dados relativos à Belo Horizonte. Ao final de 2021 a frota de VTM's na capital mineira era de 2.267.552 (RENAVAM). Entre 2018 e 2021 foram registrados 279.991 acidentes envolvendo VTM's (não contempla os registros da Polícia Rodoviária Federal), dos quais 532 óbitos. Com relação a composição total dos VTM's acidentados: 74,20% automóveis, 10,51% motocicletas e 4,80% ônibus¹⁰. Óbitos por tipo de veículo: 45,73% motocicletas, 39,28% automóveis e 12,71% ônibus¹¹.

Esses dados são relevantes, pois demonstram que tanto no contexto nacional quanto no caso específico da cidade que abriga o Mineirão, os veículos privados (automóveis e motocicletas) são predominantes. Quando observamos os dados relativos aos acidentes e óbitos, se evidencia que medidas que ampliem efetivamente o uso dos VTM's públicos/coletivos é desejável. Não apenas para melhora de índices, mas também nos aspectos subjetivos. Desde as questões que envolvem a qualidade de vida da população em geral – e por conseguinte, proporcione maior tranquilidade aos torcedores - quanto da preservação de vidas.

No que tange as questões financeiras deliberamos pelo delineamento em duas frentes: preço dos ingressos e custos do jogo. Por mais que os diversos programas de sócio-torcedor existentes tornem complexas as análises nesse sentido, além da própria fluidez dos valores cobrados (variando de acordo com a equipe, fase do time, importância da competição, entre outras causas), acreditamos ser importante relativizar alguns pontos. No que diz respeito aos custos do jogo, envolve desde os gastos com transporte (ida ao estádio e volta para casa), estacionamento (quando aplicável), compra de *souvenirs* no estádio (ligados ou não ao clube do coração), alimentação e bebidas, etc.

Podemos perceber que os valores cobrados pelos ingressos são relevantes no afastamento ao estádio tanto para aqueles que raramente o frequentam (58,62%), quanto para aqueles que deixaram de frequentar (66,66%). Quando consideramos os demais gastos envolvidos na ida ao estádio, estes adquirem menor peso para os que raramente vão ao estádio e maior para aqueles que não frequentam; quando comparados ao valor dos ingressos.

Como citado anteriormente, Campos (2016) encontrou resultados similares quando estudou os frequentadores do Mineirão. No que se refere aos aspectos negativos da reforma do estádio, entre as principais reclamações estavam, os custos com estacionamento, ingresso e alimentação.

Condicionamento físico foi um fator irrelevante, tanto para os que frequentam raramente (96,55%) quanto para o que não frequentam (80%). Por outro lado, distância foi um fator apontado como relevante tanto pelos que raramente frequentam (48,27%), quanto pelos que não frequentam (60%).

¹⁰ *Idem*.

¹¹ *Idem*.

O desinteresse pelos jogos foi considerado irrelevante (89,66%) para aqueles que raramente frequentam, porém relevante (46,67%) para os que não frequentam. Em concomitância a preferência por vivenciar outras opções de lazer foi irrelevante (79,31%) para os que raramente frequentam, ao passo que foi relevante (46,67%) para os que não frequentam. Aqui convergem duas outras importantes questões.

Nossas expectativas iniciais davam conta de que o afastamento dos torcedores dos estádios seria multifatorial. Os dados encontrados através dos questionários indicam que entre os principais motivos podemos associar um possível desinteresse pelo esporte, por parte dos torcedores, aliados a outras tantas ofertas de lazer disponíveis atualmente. Claro que não se pode ignorar que o futebol brasileiro não vive seus melhores momentos, escândalos, crises, jogadores e elencos com baixo nível técnico tem contribuído para deixar o “espetáculo menos atrativo”.

Se nas décadas de 1970, 1980, 1990, o futebol era uma diversão quase exclusiva nas tardes de domingo, hoje o cenário é bem diferente. De plataformas de *streaming* (como Netflix, Star+, Disney+, Amazon, entre outras), as redes sociais digitais (como YouTube, Instagram, TikTok, Facebook) até o incentivo ao uso e ocupação dos demais espaços de uso público da cidade (seja para prática física, passeios, contemplação), ou mesmo, bares.

Ler sobre qualquer assunto, ainda que de forma incipiente, não demanda deslocamento até alguma biblioteca ou altos investimentos em enciclopédias Barsa. Basta “dar um Google”. Esperar sexta feira chegar para ir a *Blockbuster* alugar um filme e passar o final de semana com o VHS, ficou no passado. Catálogos imensos de filmes e séries estão disponíveis (e são constantemente atualizados) 24 horas por dia, 7 dias por semana em qualquer das plataformas de *streaming* já citadas. Com mais de 1 bilhão de horas de vídeos sendo visualizados por dia em todo planeta¹², no YouTube podemos encontrar *playlists* musicais de todos os tipos, para todos os gostos; dicas sobre jogos digitais; curiosidades; videoaulas sobre qualquer assunto; resenhas/análises dos mais variados produtos; e, também, tutoriais do tipo ‘*do yourself*’ (tradução literal: faça você mesmo) desde “como fazer faxina” até “como fazer combustível de foguete”.

As possibilidades de entretenimento hoje são praticamente ilimitadas. Abrangem todas as faixas etárias, raças, etnias, orientações sexuais, religiosas, enfim. Se nas décadas passadas essas atividades demandavam esforço em sua realização e custo, hoje, basta um aparelho com acesso à internet. Em sua maioria, podendo ser realizadas no conforto do sofá de casa.

Fase ruim do clube foi um fator apontado como mais relevante para os que não frequentam (26,67%) do que para os que frequentam raramente (6,90%). Embora para ambos haja um predomínio de que este não seja um fator de relevância (53,33% e 86,20%, respectivamente).

¹² De acordo com a própria plataforma. Disponível em: < <https://blog.youtube/news-and-events/you-know-whats-cool-billion-hours/> >. Acesso em 17 de março de 2021.

Por fim, a categoria “outros motivos”, também foi considerada como irrelevante, tanto para os que frequentam raramente (65,52%), quanto para os que não frequentam (46,67%). Podemos inferir com isso que, os motivos elencados no questionário foram suficientes para suprir as principais causas do afastamento dos torcedores do estádio.

A tabela 1: sintetiza os motivos de maior e menor impacto para cada grupo, com base na análise realizada até aqui.

Tabela 1: Motivos de maior e menor influência para ida ao estádio nos grupos analisados

	Torcedores que raramente frequentam o estádio	Torcedores que não frequentam o estádio
Principais motivos para redução/inibição de ida ao estádio.	Preço dos ingressos (58,62%)	Custos do jogo (73,33%)
	Distância (48,27%)	Mobilidade urbana (66,67%)
	Custos do jogo (41,38%)	Preço dos ingressos (66,66%)
Motivos que menos interferem na ida ao estádio.	Condicionamento físico (96,55%)	Condicionamento físico (80%)
	Desinteresse (89,66%)	Horário (53,33%)
	Fase ruim do clube (86,20%)	Fase ruim do clube (53,33%)

Fonte: Elaborada pelos autores, 2022.

Dadas as circunstâncias, podemos afirmar que, ao menos para os participantes deste estudo, as questões econômicas têm destaque entre as principais causas da redução/interrupção da ida ao estádio. Conforme já alertavam diversos autores (PRONI; ZAIA, 2007; GIULIANOTTI, 2012; MASCARENHAS, 2013; DAMO; OLIVEN, 2013; VIEIRA, 2016). Este fato aplica-se aos dois grupos estudados, ainda que não sejam os únicos motivos. Dificuldades com mobilidade urbana relacionada com a distância até o estádio também assume protagonismo nesse sentido.

Antes da reforma os torcedores, em geral, chegavam ao Mineirão com bastante antecedência. Para festejar, confraternizar, beber cerveja e especular sobre a rodada esportiva, após a reforma isso se faz quase uma necessidade, considerando que nas ruas que compõe o entorno do estádio tornou-se proibido estacionar veículos (desde os primeiros anos após a reforma) e nem todos estão dispostos e/ou têm condições a arcar com os valores cobrados pelo estacionamento do estádio¹³. Em Belo Horizonte algumas medidas vêm sendo tomadas de forma a estimular o torcedor no que se refere ao uso do transporte público, prezando pela melhoria da mobilidade urbana.

Além das linhas de ônibus que já existiam, foi criada a linha MOVE Mineirão que começou a circular em novembro de 2014. Essa linha opera apenas em dias de jogos. Os ônibus saem da região central da cidade e desembarcam os torcedores na porta do estádio.

¹³ Cabe ressaltar que, segundo o site da administradora do estádio (Minas Arena), embora a capacidade do estádio seja de 62.160 lugares assentados, o estacionamento comporta 2.925 veículos. Disponível em: <<http://www.minasarena.com.br/faq/>>. Acesso em mar. 2020.

Contam com faixa exclusiva de trânsito durante todo o trajeto, o que garante até certo ponto maior agilidade. No entanto, cabe destaque que muitos torcedores permanecem indo em carros particulares. O sistema público não oferece conforto nem qualidade. Inclusive, ao invés de prover um serviço de transporte público eficiente, pioraram a logística do trânsito para os motoristas que permanecem indo de carro como forma de “incentivar” a escolha pelo ônibus.

Entre os que raramente frequentam o estádio, desinteresse pelos jogos aparece com um dos últimos fatores de relevância. Podemos inferir com isso que, entre os dois grupos, aqueles que ainda fazem algum uso do estádio apresentam maior interesse em assistir aos jogos presencialmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As inquietações que nos mobilizaram para a elaboração deste trabalho, partiram da tese central de que não seriam apenas as motivações financeiras as responsáveis por afastar parte do torcedor mineiro da vivência cotidiana no estádio Mineirão. Ainda que pertinentes, acreditávamos que outros fatores poderiam estar contribuindo sobremaneira nesse fenômeno. Partimos no intento de melhor compreender os fatores que impulsionaram o afastamento dos torcedores.

A obtenção dos dados sobre perfil foi relevante, pois permitiu uma melhor compreensão do público estudado. Porém, de forma isolada, esse conjunto de dados não foi capaz de criar conexões diretas entre as variáveis analisadas e o afastamento da vivência regular ao Mineirão, entre os participantes da pesquisa.

Os principais motivos para redução/inibição de ida ao estádio entre torcedores que raramente frequentam o estádio: o preço dos ingressos (58,62%), distância em relação ao estádio (48,27%) e os demais custos do jogo (41,38%). Entre torcedores que não frequentam o estádio: custos do jogo (73,33%), mobilidade urbana (66,67%) e preço dos ingressos (66,66%).

A busca dos clubes por um modelo de gestão economicamente mais eficiente têm ocasionado impactos na realidade presente nas arquibancadas. Se a princípio pode ter representado a aquisição de uma fonte estável de renda, e conseqüente, sucesso. Por outro, a procura das agremiações pelo torcedor-consumidor disposto a investir seu capital financeiro não implica diretamente em presença no estádio. Ao mesmo tempo em que – podem, e - estão dispostos a investir mais, também exigem mais e almejam o “espetáculo”, elencos competitivos, vitórias e títulos.

Nos momentos de êxito dentro das quatro linhas não parece existir dúvidas, mas e quando o clube atravessar dificuldades, quem estará presente dando apoio?

REFERÊNCIAS

AQUINO, Jefferson Nicássio Queiroga de. **O Torcer no Futebol como Possibilidade de Lazer e Vínculo Identitário para Torcedores de América-MG, Atlético-MG e Cruzeiro**. 2017. 83 f. Dissertação (Mestrado em Lazer), Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

BANDEIRA, Gustavo Andrada; SEFFNER, Fernando. O androcentrismo do torcer: Do Universo do Futebol ao estádio contemporâneo. **Conexões**, Campinas, v.20, n.022016, p.1-19. 2022. Disponível em: < <https://doi.org/10.20396/conex.v20i1.8668348> >. Acesso em: 04 set. 2022.

BARDIN, Laurence. Método: organização da análise. In: _____. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. p. 123-131.

BRASIL. **Ministério da Infraestrutura**. 2022. Disponível em: < <https://dados.gov.br/dataset/frota-de-veiculos> >. Acesso em: 25 ago. 2022.

CAMPOS, Priscila Augusta Ferreira. **As formas de uso e apropriação do estádio Mineirão após a reforma**. 2016. 313 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

DAMO, Arlei Sander. Futebólis – da horizontalidade epistemológica à diversidade política. **FuLiA/UFMG**. Belo Horizonte, v.3, n.3, p. 37-66, set-dez. 2018. Disponível em: < <https://doi.org/10.17851/2526-4494.3.3.37-66> >. Acesso em: 14 nov. 2020.

_____; OLIVEN, Ruben George. O Brasil no horizonte dos megaeventos esportivos de 2014 e 2016: sua cara, seus sócios e seus negócios. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, n.40, p.19-63, jul-dez. 2013. Disponível em: < <https://doi.org/10.1590/S0104-71832013000200002> >. Acesso em: 23 abr. 2020.

DAOLIO, Jocimar. **Cultura, Educação Física e Futebol**. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

FERREIRA, Erick Alan Moreira; SILVA, Luciano Pereira da. O FUTEBOL E O “NOVO” MINEIRÃO COMO ATRAÇÕES TURÍSTICAS DE BELO HORIZONTE-MG. **PODIUM Sport, Leisure and Tourism Review**, São Paulo, v.8, n.1, p.57-80, jan-abr. 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.5585/podium.v8i1.279> >. Acesso em: 02 mai. 2021.

GASTALDO, Édison. Futebol e sociabilidade: apontamentos sobre as relações jocosas futebolísticas. **Esporte e Sociedade**, Niterói, v.1, n.3, p.1-16, jul-out. 2006. Disponível em: < <https://periodicos.uff.br/esportesociedade/article/view/47996/27907> >. Acesso em: 16 ago. 2020.

GIULIANOTTI, Richard. Fanáticos, seguidores, fãs e *flâneurs*: uma taxonomia de identidades do torcedor no futebol. **Recorde: Revista de História do Esporte**. Rio de Janeiro, v. 5, n.1, p. 1-35, jun. 2012. Disponível em: < <https://revistas.ufrj.br/index.php/Recorde/article/viewFile/703/646> >. Acesso em: 08 mar. 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – PNAD**. 2019. Disponível em: < <https://dados.gov.br/dataset/dd-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios-continua-trimestral-pnad-continua> >. Acesso em: 27 set. 2022.

LOPES, Felipe T. P.; HOLLANDA, Bernardo B. B. de. “Ódio eterno ao futebol moderno”: poder, dominação e resistência nas arquibancadas dos estádios da cidade de São Paulo. **Revista Tempo**. Niterói, v.24, n.2, p. 206-232, mai-ago. 2018. Disponível em: < <https://doi.org/10.1590/TEM-1980-542X2018v240202> >. Acesso em: 03 dez. 2019.

MASCARENHAS, Gilmar. Um jogo decisivo, mas que não termina: a disputa pelo sentido da cidade nos estádios de futebol. **Revista Cidades**. São Paulo, vol. 10, n.17, p.142-170, jul-dez. 2013.

MOTA, Daniel de Oliveira *et al.* Reflexo de grandes eventos na mobilidade urbana. **urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana**, Curitiba, v.12, n.20190363, p.1-15. 2020. Disponível em: < <https://doi.org/10.1590/2175-3369.012.e20190363> >. Acesso em: 01 fev. 2022.

PAIM, Maria Cristina Chimelo; STREY, Marlene Neves. Marcas da violência de gênero contra a mulher no contexto esportivo. **Revista Efdportes.com [online]**, Buenos Aires, v.11, n.103, dez. 2006. Disponível em: < <https://www.efdeportes.com/efd103/genero.htm> >. Acesso em: 27 mai. 2018.

PRONI, Marcelo Weishaupt; ZAIA, Felipe Henrique. Gestão Empresarial do Futebol Num Mundo Globalizado. In: RIBEIRO, Luiz Carlos (Org.). **Futebol e Globalização**. Jundiaí: Fontoura, 2007. Capítulo 1. p. 19-47.

RODRIGUES, Juciano Martins. Mobilidade Urbana nos Megaeventos Esportivos: panorama crítico das ações e projetos para a Copa do Mundo 2014. In: SANTOS JUNIOR, Orlando Alves Dos; GAFFNEY, Christopher; RIBEIRO, Luiz Cesar de Queiroz (Orgs.). **Brasil: os impactos da Copa do Mundo 2014 e das Olimpíadas 2016**. Rio de Janeiro: E-papers, 2015. P.105-130. Disponível em: < <https://ludopedio.org.br/biblioteca/brasil-impactos/> >. Acesso em: 07 fev. 2019

RODRIGUES, Ricardo Bastos; SOUSA, Caissa Veloso e; FAGUNDES; André Francisco Alcântara. Aspectos emocionais e experienciais influenciadores da ida do torcedor aos estádios de futebol de Belo Horizonte-MG. **Revista Brasileira de Marketing – ReMark**, São Paulo, v.17, n.1, p. 31-48, jan-mar. 2018. Disponível em: < <https://doi.org/10.5585/remark.v17i1.3490> >. Acesso em: 30 mar. 2021.

SOUZA NETO, Georgino Jorge de; CAMPOS, Priscila Augusta Ferreira; SILVA, Silvio Ricardo da. Das Senhoras e Senhorinhas nos “Grounds” do Sport Bretão: A História da Mulher nos Campos de Futebol em Belo Horizonte/MG (1904 -1920). **Licere**, v.16, n.3, set. 2014. Disponível em: < <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2013.636> >. Acesso em: 13 mai. 2019.

VASCONCELLOS, Eduardo Alcântara. **Políticas de Transporte no Brasil: a construção da mobilidade excludente**. São Paulo: Editora Manol, 2013.

VIEIRA, Christian Matheus Kolanski. **As vivências dos torcedores de estádios periféricos diante do processo de modernização dos estádios brasileiros**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte. 2016. 146f. Disponível em: < <http://www.eeffto.ufmg.br/eeffto/DATA/UserFiles/files/Christian%20Matheus%20Kolanski%20Vieira.pdf> >. Acesso em: 06 mar. 2021.

LAZER, AUDIOVISUAL E DESTINOS TURÍSTICOS: ENTRELAÇAMENTOS, PRÁTICAS CULTURAIS E SENTIMENTOS

João Lucas de Almeida Campos

Christianne Luce Gomes

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Assistir a filmes, séries, telenovelas e clipes musicais, entre outras produções audiovisuais, é uma experiência de lazer que cativa pessoas ao redor do mundo. Com a popularização da internet e das plataformas de *streaming*, os modos de distribuir e consumir o audiovisual se diversificam e se expandem (BLANCHET; FABRY, 2020).

Streaming é uma forma de distribuição de dados, feita pela internet, sem que o usuário tenha que armazená-los em seu próprio equipamento. Assim, a transmissão de uma produção audiovisual se dá durante a reprodução para o espectador, de maneira simultânea, e isso pode ser feito em qualquer lugar em que se tenha acesso à internet por meio de um *smartphone*, *tablet* ou *tv smart*, por exemplo (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2016).

Contando com recursos tecnológicos cada vez mais avançados, o audiovisual expande fronteiras, pois, ao ser difundido em diferentes formatos, possibilita que as paisagens e culturas de uma determinada localidade sejam exibidas em diferentes rincões do planeta. Neste contexto, o presente capítulo propõe discutir o audiovisual como uma experiência de lazer que pode despertar o interesse das pessoas em conhecer pessoalmente os locais retratados nas telas, assim como as práticas culturais neles constituídas.

A articulação entre o lazer, o audiovisual e o turismo é uma recente temática de estudos e será aqui explorada considerando a experiência de pessoas que viajaram para conhecer o que foi exibido nas telas. Este estudo buscou responder às seguintes indagações: Quais vivências relacionadas ao audiovisual e ao lazer os turistas realizam nos destinos visitados? Quais sentimentos essas práticas despertam nesses sujeitos?

Para discutir esta temática, foi desenvolvida uma pesquisa mais ampla e aqui serão apresentados alguns de seus resultados (CAMPOS, 2022). Os objetivos deste texto consistem em investigar os lazeres vivenciados por pessoas que viajaram para determinados destinos turísticos com o intuito de conhecer os locais retratados em obras audiovisuais, e compreender os sentimentos que esta experiência despertou nesses sujeitos.

A próxima seção contextualiza e fundamenta alguns aspectos do audiovisual, direcionando a discussão para possíveis articulações estabelecidas com o turismo e o lazer

no contexto atual. Posteriormente a metodologia é apresentada e, na sequência, alguns dos resultados alcançados com o estudo são abordados. O texto é finalizado com algumas considerações finais.

EXPLORANDO O TEMA

O termo audiovisual foi criado para denominar a junção entre a imagem em movimento e o som. Assim, os primeiros “filmes falados” do século XX marcaram uma nova era em que a articulação imagem/som começou a ganhar relevância.

Os filmes desenvolveram uma linguagem audiovisual que se tornou dominante no planeta e que foi assimilada pela televisão e pelas mídias eletrônicas. O padrão de organização de imagem e sons criados pela linguagem cinematográfica têm, desde então, influenciado nossas maneiras de conceber e representar o mundo, nossa subjetividade, nosso modo de vivenciar nossas experiências, de armazenar conhecimento, e de transmitir informações. (COSTA, 2005, p. 7)

De lá para cá, inúmeras mudanças ocorreram no campo audiovisual. O Brasil, ciente da importância das produções audiovisuais e do cinema para sua cultura e para o setor econômico, criou, há cerca de duas décadas, algumas leis visando amparar este setor. Segundo a Medida Provisória 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, o termo obra audiovisual é conceituado da seguinte maneira:

[...] produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão. (BRASIL, 2001, s.p.)¹

Cabe esclarecer que os termos obra audiovisuais e obra cinematográfica não são sinônimos. O documento supracitado menciona que uma obra cinematográfica é a “matriz original de captação, uma película com emulsão fotossensível ou matriz de captação digital, cuja destinação e exibição seja prioritariamente e inicialmente o mercado de salas de exibição” (BRASIL, 2001, s.p.). O conceito de obra audiovisual é mais amplo e se diferencia do conceito de obra cinematográfica principalmente pela forma de distribuição e reprodução para os espectadores.

Cabe destacar, além disso, que as produções audiovisuais englobam diferentes formatos contemporâneos de obras/produtos audiovisuais, que mostram um estreitamento entre TV, vídeo e cinema. Como apontado Melo (2005), dentre as produções audiovisuais, o cinema é uma das manifestações culturais mais difundidas no planeta.

Ir ao cinema ou assistir a uma obra cinematográfica por meio de algum dispositivo conectado à internet é uma experiência de lazer que pode ser desfrutada com finalidades diversas e com níveis distintos de aprofundamento e fruição estética (GOMES, 2019). Apesar

¹ Lei Federal http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm Acesso: 20/06/2023.

dos formatos diferenciados das obras cinematográficas e das diversas possibilidades de assisti-las, ir ao cinema ainda atrai um público massivo. Essa afirmação é corroborada por dados fornecidos pelo *Box Mojo*, uma organização especializada na contagem de ingressos em bilheteria de salas de cinema ao redor do mundo, como pode ser visualizado na Tabela 1.

Tabela 1 – As 10 maiores arrecadações mundial do cinema até 2022

	Filme	Arrecadação	Ano
1°	Avatar	\$2,923,706,026	2009
2°	Vingadores: Ultimato	\$2,799,439,100	2019
3°	Avatar II: O Caminho Àgua	\$2,320,250,281	2022
4°	Titanic	\$2,264,743,305	1997
5°	Star Wars - Episódio VII	\$2,071,310,218	2015
6°	Vingadores: Guerra Infinita	\$2,052,415,039	2018
7°	Homem Aranha - Sem Volta Para Casa	\$1,921,847,111	2021
8°	Parque dos Dinossauros	\$1,671,537,444	2015
9°	Rei Leão	\$,663,075,401	2019
10°	Vingadores	\$1,520,538,536	2012

Fonte: Site Box Mojo junho 2023 – Tradução própria.

De acordo com a Tabela 1, a receita arrecadada com as bilheterias do cinema mundial é altamente lucrativa, e todas são decorrentes de produções hollywoodianas. Com isso, as 10 maiores arrecadações em ingressos de entrada em sala de cinema são de filmes dos Estados Unidos, o país que mais lucra e se beneficia do cinema em todo o mundo.

No Brasil, por sua vez, a televisão arrebatou um expressivo número de espectadores. Dentre os principais produtos da TV brasileira, Fonseca (2019) salienta que as telenovelas são um dos programas favoritos dos brasileiros nos momentos de lazer. Melo e Silva (2018) acrescentam que as telenovelas, além da dimensão do lazer e de distração dos problemas do cotidiano, também podem abordar temas de caráter social.

A televisão foi por um longo tempo e se mantém, até hoje, como principal meio de comunicação utilizado pela população brasileira. O crescimento do acesso à internet e a serviços digitais de comunicação e conteúdo por demanda têm acarretado uma série de transformações no cenário de produção, circulação e consumo de produtos culturais e midiáticos. (ARAGÃO, 2021, p.152)

Como já mencionado, os avanços tecnológicos e a popularização da internet possibilitaram novas formas de consumir e distribuir o audiovisual, indo além da televisão e do cinema, e isso está diretamente relacionado com a ampliação do acesso a plataformas de *streaming* (BLANCHET; FABRY, 2020).

Uma singularidade do *streaming* é a possibilidade de o espectador ter contato com a produção de forma mais fluida, isto é, não precisa ficar refém das grades de programação dos canais de televisão, na medida em que pode assisti-la quando bem entender, assim como interromper a exibição a qualquer momento. Outro aspecto é não ter de descarregar dados, isto é, armazená-los em algum tipo de dispositivo próprio. Além disso, o consumidor de *streaming* tem a possibilidade de interagir com a plataforma, podendo garantir, assim, uma comunicação permanente com a prestadora do serviço, sobretudo por meio de aplicativos e/ou redes sociais. (ANJOS JÚNIOR, 2021, p. 89)

Conforme enfatizado por Anjos Júnior (2021), um dos diferenciais do *streaming* é não ser refém das grades de televisão. Com isto, pode-se escolher a hora e o período de tempo que se quer utilizar para assistir às obras audiovisuais. Além disso, atualmente as plataformas de *streaming* direcionadas para o entretenimento “oferecem conteúdos audiovisuais nas mais diversas opções e formatos, como no caso dos filmes, das séries de televisão, das novelas, dos programas de variedades, entre outras.” (GUN, 2019, p.361)

Outro ponto também importante a mencionar é que quando o serviço *streaming* é acessado por meio de uma assinatura paga, não é necessário assistir comerciais, como é o caso de algumas das plataformas internacionais disponibilizadas no Brasil, a exemplo do *Netflix*, *HBO+*, *Disney+*, *Hulu*, *Amazon*, *Prime Video*, *Apple TV*, *Star+* e a nacional Globoplay.

Dentre as plataformas de *streaming*, a *Netflix* é umas das pioneiras e, mesmo inserida num mercado cada vez mais competitivo, ela detém um vasto número de assinantes ao redor do mundo: “no último trimestre de 2019 o número de assinantes chegou a mais de 67 milhões nos Estados Unidos e Canadá, 47,4 milhões na Europa, Oriente Médio e Ásia e 29,4 milhões na América Latina” (PENNER; STRAUBHAAR, 2020, p.127).

A *Netflix* apresenta um catálogo diverso que inclui filmes, documentários, séries e *reality shows*, com obras originais produzidas em vários países do mundo, como exposto na Tabela 2.

Tabela 2 - Séries mais assistidas na Netflix

	Série	Ano	Origem	Horas - 28 dias
1°	Round 6	2021	Coreia do Sul	1,6 bilhão de horas
2°	Bridgerton	2020	Estados Unidos	625 milhões de horas
3°	La Casa de Papel - parte 4	2020	Espanha	619 milhões de horas
4°	Stranger Things - 3ª temporada	2019	Estados Unidos	582 milhões de horas
5°	The Witcher - 1ª temporada	2020	Estados Unidos	541 milhões de horas
6°	13 Reasons Why -2ª temporada	2018	Estados Unidos	496 milhões de horas
7°	13 Reasons Why - 1ª temporada	2017	Estados Unidos	476 milhões de horas
8°	You -2ª temporada	2019	Estados Unidos	457 milhões de horas
9°	Stranger Things - 2ª temporada	2017	Estados Unidos	427 milhões de horas
10°	La Casa de Papel - parte 2	2018	Espanha	426 milhões de horas

Fonte: Elaboração própria, baseada no portal Olhar Digital (2021).

Mesmo a *Netflix* sendo uma empresa de origem americana, a série mais assistida da plataforma até outubro de 2022 é *Round 6*, obra sul-coreana que, devido ao enorme sucesso mundial, vai ganhar uma segunda temporada. Também aparecendo no top 10 das séries mais assistidas está *La Casa de Papel*, partes 3 e 4, de origem espanhola. Diferente do cinema, em que muitas vezes as salas brasileiras só exibem as produções dos Estados Unidos, as plataformas de *streaming* possibilitam o fácil acesso a produções audiovisuais de outros países, mostrando a sua importância para disseminar obras fora da hegemonia hollywoodiana.

Além disso, as produções audiovisuais podem ser utilizadas para divulgar e representar um destino turístico, dando visibilidade ao contexto escolhido para a locação. Nesse sentido, algumas regiões estão utilizando as produções audiovisuais para incrementar o turismo nelas realizado, o que pode gerar impactos locais tanto no momento em que as filmagens são feitas, quanto posteriormente, quando a produção é disponibilizada para os espectadores (MACIONIS, 2004; HUDSON, 2011; CONNELL, 2012; TENG, 2020). No que se refere a esse emergente campo de estudo, os temas mais recorrentes são relacionados à promoção de destinos turísticos, à imagem/representação das localidades difundidas em obras audiovisuais e à realização do chamado “turismo cinematográfico” em alguns destinos do país (KORÖSSY; PAES; CORDEIRO, 2021).

Beeton (2005), uma autora pioneira do tema, ao tratar do “turismo induzido por filmes”, explica que ele pode ser concretizado por meio de diferentes possibilidades:

Quadro 1 – Tipos de “turismo cinematográfico”

Tipo	Característica
Turismo cinematográfico como motivador primário da viagem.	O local onde se passa a história do filme ou telenovela já é uma atração forte o suficiente para motivar viagens.
Turismo baseado na visitação de casas de pessoas famosas.	Casas de celebridades.
<i>Tour</i> /roteiros de cinema.	Rotas criadas em locais onde ocorreram as filmagens de produções audiovisuais.
Visita guiada a locações onde as cenas de produções audiovisuais foram filmadas.	Rotas de lugares específicos. Geralmente em propriedades privadas.
Parques temáticos baseados em produções audiovisuais.	Atrativos construídos após as filmagens para atrair turistas.
<i>Tour</i> em estúdios.	Visitas a estúdios de cinema, telenovelas e séries, onde o processo de filmagem ocorre.
Festivais de Cinema.	Cidades que organizam festivais de filmes, que atraem turistas e fãs.

Fonte: Adaptado de Beeton, 2005, p. 10-11 – tradução livre.

No Brasil, os termos “turismo cinematográfico” (KORRÖSY; PAES 2020) e “turismo induzido por filmes” (BEETON, 2005; FONSECA; GOMES, 2020) são os mais difundidos. Contudo, estamos de acordo com Gomes, Campos e Pereira (2022), autores que defendem que a expressão “turismo induzido por produções audiovisuais” – ou apenas “turismo induzido pelo audiovisual” – é a mais adequada para designar o emergente campo de estudos aqui contemplado.

Segundo Gomes, Campos e Pereira (2022, p.49), o conceito de turismo induzido pelo audiovisual pode ser utilizado para designar o “fenômeno relativo ao interesse despertado e/ou concretizado pelas pessoas de conhecer, *in loco*, lugares e culturas retratadas nas telas, bem como os diferentes aspectos relativos a personalidades, tramas, eventos, bastidores e incrementos do audiovisual.” Este campo diz respeito ao cinema de forma geral e também a filmes de ficção, documentários, produções televisivas de canais gratuitos ou não, videocliques, seriados, vídeos gravados ou *streaming*, conteúdos audiovisuais interativos para TV digital e múltiplas plataformas, etc.

Em suma, como tratado neste tópico, as produções audiovisuais são experiências de lazer que retratam paisagens e culturas, entre outros elementos, e estes podem despertar o interesse do público em conhecer a localidade pessoalmente. Este processo evidencia alguns dos vínculos constituídos entre o audiovisual, o lazer e o turismo, que foram aqui pesquisados seguindo a metodologia detalhada a seguir.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é descritiva e foi dividida em três etapas: a primeira delas consiste em um aprofundamento bibliográfico, a segunda diz respeito à coleta de dados empíricos e, por fim, a terceira etapa, dedicada à análise das informações coletadas.

Primeiramente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os conceitos-chave que fundamentam o trabalho (GIL, 2021). O mapeamento de publicações sobre a temática estudada foi feito em portais como o *Google Acadêmico*, *Scientific Electronic Library Online (Scielo)* e Portal de periódicos Capes. Foram considerados livros, artigos, dissertações e teses sobre os assuntos mapeados. Para esta pesquisa bibliográfica, foi realizada uma investigação tanto na literatura nacional como na internacional.

Para responder as perguntas que guiaram este trabalho, a pesquisa contou com a participação de voluntários que já vivenciaram algum tipo de experiência no âmbito do turismo induzido pelo audiovisual. Os critérios de participação na pesquisa, como voluntário, foram os seguintes: a) ter no mínimo 18 anos e b) já ter viajado e vivenciado lazares relacionadas ao audiovisual no destino escolhido, tais como conhecer locais onde ocorreram/ocorrem filmagens, visitar casas de celebridades e/ou estúdios de cinema, realizar roteiros guiados que remetem diretamente a produções audiovisuais, participar de festivais de cinema ou viajar para parques temáticos baseados em obras audiovisuais, como pontuado por Beeton (2005).

A coleta de dados foi concretizada por meio da aplicação de um questionário disponibilizado pelo programa *Google Forms*, entre os meses de julho e agosto de 2022. O questionário incluiu 27 questões, contemplando informações sobre os dados sociodemográficos e a caracterização do grupo de voluntários: idade, gênero, educação, ocupação, país e região do residente. Também, incluiu questões relacionadas ao turismo induzido pelo audiovisual, no tocante à viagem realizada pelos participantes da pesquisa, contemplando as seguintes categorias: motivação, percepção e sentimentos.

Nesse panorama, a investigação obteve um total de 121 questionários respondidos, sendo 117 válidos e quatro descartados porque os participantes não realizaram uma viagem induzida por produção audiovisual (critério “b” descrito anteriormente, que estava explicitado no questionário). Ressalta-se que todos os voluntários aceitaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que foi previamente aprovado pelo Comitê de Ética da universidade responsável pela pesquisa.

Ao final dessa etapa, os dados foram extraídos para uma planilha de Excel, a fim de serem organizadas as informações coletadas. Para isso, criou-se um sistema de codificação atribuindo uma numeração para cada sujeito de T1 até T117. Utilizou-se da análise de conteúdo para organizar e sistematizar os resultados obtidos. Esta estratégia metodológica consiste em “desmontar a estrutura e os elementos desse conteúdo para esclarecer suas diferentes características e extrair sua significação”, conforme explicam Laville e Dionne (1999, p.14). Para auxiliar a análise de conteúdo, foi utilizado o software *Nvivo*, e os resultados mais relevantes deste processo investigativo serão apresentados na próxima seção.

LAZER, FRUIÇÃO DO AUDIOVISUAL E TURISMO: RESULTADOS

O lazer pode ser desfrutado por meio das incontáveis práticas culturais vivenciadas ludicamente pelos sujeitos, dentro de um tempo/espaço social demarcado (GOMES, 2014). Alguns autores afirmam que o “turismo é o lazer dos que viajam” (CORIOLANO; VASCONCELOS, 2014, p.9) e, muitas vezes, o interesse das pessoas em viajar para determinados locais é despertado por meio de diferentes produções audiovisuais como filmes, séries, clipes musicais e telenovelas, entre outras.

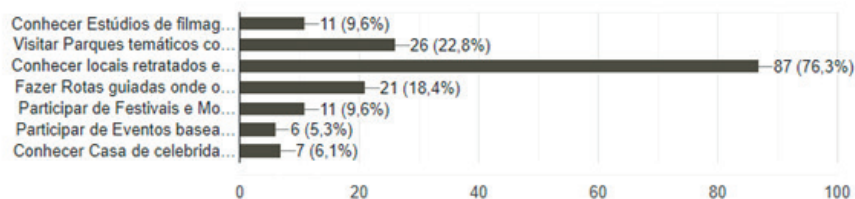
Ao retratar as mais diversas histórias, culturas e destinos, as produções audiovisuais reforçam e direcionam o olhar do espectador para uma determinada localidade, despertando o desejo de conhecer e experienciar aquele local exibido na tela (PAPRACH; HASHIM, 2023). Beeton (2011) propõe e categoriza formas de vivenciar esse fenômeno em dois grupos: locais reais (*on-location*) e locações artificiais (*off-location*). As locações reais possibilitam visitar lugares e paisagens que serviram de locações para obras audiovisuais, como a casa de celebridades e roteiros guiados, por exemplo. Já as locações criadas estão relacionadas às visitas em estúdios de cinema, televisão e vídeos, parques temáticos baseados em obras cinematográficas, festivais e premiações de obras audiovisuais.

Como visto, o turismo induzido pelo audiovisual é uma possibilidade de se vivenciar o lazer *in loco*, mas, são ainda incipientes os estudos que buscam entender quais atividades de lazer os sujeitos praticam quando já estão no destino turístico. Por isso, procurando contribuir com o enfrentamento desta lacuna, esta pesquisa procurou investigar essas práticas.

Nesse âmbito, foi indagado aos 117 voluntários quais atividades de lazer relacionadas ao audiovisual foi possível vivenciarem no decorrer da viagem. As opções de respostas desta questão fechada foram baseadas nas opções elencadas por Beeton (2005), como pode ser verificado no Gráfico 1.

Gráfico 1 – Atividades relacionadas ao audiovisual, realizadas no destino

Esta viagem teve como finalidade realizar alguma das atividades abaixo? Se necessário, marque mais de uma opção.



Fonte: Elaboração própria.

Para uma melhor compreensão das respostas acerca da pergunta supracitada, as sub tipologias apresentadas por Beeton (2005) – locais reais, locações construídas e eventos relacionados ao audiovisual – serão aqui retomadas com o intuito de organizar as contribuições dos participantes da pesquisa.

A maioria dos respondentes afirmou que a viagem foi realizada para conhecer locais retratados em produções audiovisuais, como filmes, séries e novelas, o que condiz com a sub tipologia “locais reais” (*on-location*). Desse modo, 87 participantes da pesquisa (76,3%) realizaram a viagem com essa finalidade, sendo a resposta com maior percentual e que coincide com a principal motivação dos respondentes do questionário.

Um total de 21 participantes (18,4% do grupo) mencionaram ter feito alguma rota guiada visando percorrer os locais onde filmes, séries, novelas, etc. foram filmados, sendo a terceira opção mais citada pelos participantes, e que também pode ser encaixada em “locais reais”, assim como sete participantes (6,15%) que relataram que conhecer a residência de alguma celebridade foi uma das atividades de lazer realizadas na viagem.

Quanto às “locações artificiais”, ou construídas, 26 participantes da pesquisa (22,85%) afirmaram que a viagem foi realizada para ir a um parque temático baseado em alguma obra audiovisual, sendo a segunda opção a mais mencionada. Dentre os parques citados, 14 voluntários da pesquisa foram para *Disney World* nos Estados Unidos, dois participantes para a Disneylândia na França, cinco participantes citaram a *Universal Studios*, cinco visitaram o parque Harry Potter e um visitou o Beto Carrero, no Brasil. A outra opção relacionada a esta possibilidade de vivenciar o lazer e o turismo relacionados ao audiovisual foi a visitação em estúdios de filmagem, e 11 participantes (9,6%) disseram que realizaram este passeio.

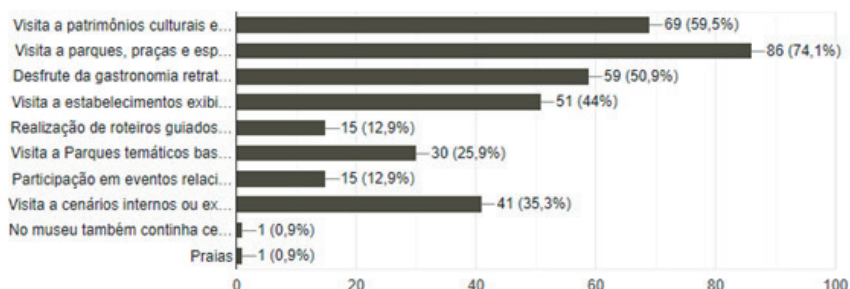
Considerando os eventos relacionados ao audiovisual, 11 respondentes (9,6%) disseram que a viagem foi realizada para que pudessem participar de alguma mostra ou festival de cinema. Entre os eventos mencionados pelos participantes estão a Mostra de Cinema de Gostoso e o Festival de Cinema de Gramado. Além disso, seis voluntários participaram de algum evento relacionado ao audiovisual, como São Paulo CCXP e um evento sobre produções audiovisuais coreanas.

Desse modo, a principal prática de lazer relacionada ao turismo induzido pelo audiovisual, na presente pesquisa, é a visitação aos locais reais (*on-location*) retratados nos filmes, séries e novelas, o que vai ao encontro do estudo de Rattanaphinanchai e Rittichainuwat (2018). Para os autores, o audiovisual é um grande difusor de imagens e os locais reais de filmagens são um fator positivo para atração do turismo de forma autêntica. Além disso, os parques temáticos inspirados no audiovisual são um indutor potente para o turismo, como o caso da *Disney World* nos Estados Unidos.

Sobre as atividades de lazer ligadas ao audiovisual que os turistas realizaram, foi elaborada uma questão com opções previamente estabelecidas, sendo possível marcar mais de uma alternativa. Além disso, a questão abriu a possibilidade de acrescentar respostas livres sobre o assunto investigado junto aos turistas motivados pelo audiovisual, ou seja, as atividades de lazer por eles vivenciadas.

Gráfico 2 - Lazer relacionados ao audiovisual vivenciados no destino

Quais atividades de lazer você realizou durante a viagem, relacionada ao audiovisual?



Fonte: Elaboração própria.

As informações contidas no Gráfico 2 evidenciam a diversidade de lazeres que foram realizados no decorrer da viagem e que assumem significados especiais para cada sujeito. Essa constatação pode ser corroborada pela visão de Gomes (2014, p.14), quando a autora afirma que as experiências de lazer “detêm significados singulares para os sujeitos que as vivenciam, ludicamente, no tempo/espaço social, contemplando interações locais/globais”.

O participante da pesquisa T56 respondeu que visitou o museu, nos Estados Unidos, sobre o filme *...E o vento levou*. Segundo este respondente, “o museu também continha cenários do filme, fotografias, e muito material jornalístico acerca dos prêmios recebidos”.

A última pergunta desse bloco foi uma questão aberta relacionada a outros lazeres vivenciados no destino. Essa pergunta teve a intenção de identificar práticas culturais de lazer que não estavam listadas na opção de respostas. Nesse sentido, 41 pessoas alegaram que não vivenciaram lazeres diferentes daqueles que estavam listados na pergunta de múltipla escolha, e 3 participantes mencionaram opções semelhantes àquelas que já tinham sido marcadas por eles.

Os participantes que afirmaram que a escolha do destino para realizar a viagem motivada exclusivamente por alguma produção audiovisual destacou as experiências de lazer por eles vivenciadas, além do que foi mostrado nas telas:

Visitei os principais locais da cidade que não foram retratados nas produções. (T17, 2022).

Conheci o Museu Walt Disney, o famoso restaurante Cheesecake Factory, Lojas Macys, cenário de filmes também; cafeterias; o mercado local; fábrica de sorvetes feitos na hora, à escolha do cliente, situado na Rodeo Drive e outros. (T22, 2022).

Visitei o aquário e o Parque Olímpico da cidade. (T56, 2022).

Fui a outros pontos turísticos da cidade! (T20, 2022).

Visita com guia e comparação das cenas de *Game Of Thrones* com o local real. (T43, 2022).

Os relatos acima evidenciam que, no decorrer da viagem, o turista motivado pelo audiovisual vivencia lazeres que não foram mostrados nas obras audiovisuais assistidas. Este entendimento corrobora a visão de Kim e Park (2021). Os autores salientam que o destino filmado é beneficiado de forma geral porque os turistas visitam não apenas os locais que serviram de locação para filmagens, uma vez que eles também buscam conhecer ou visitar diferentes atrativos, podendo estimular a economia local.

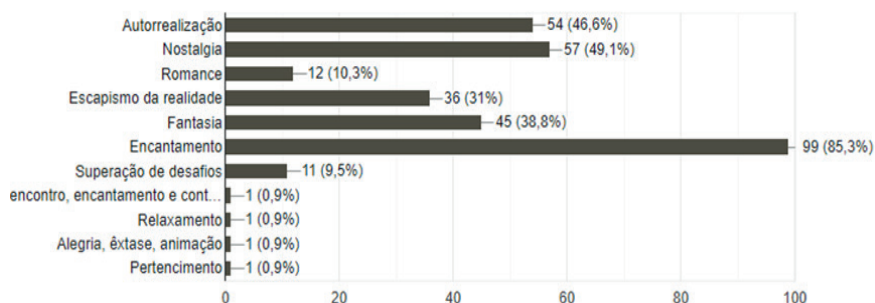
Entretanto, cabe ressaltar que, mesmo que uma localidade seja retratada em uma obra audiovisual, isso não é suficiente para que ele constitua um destino turístico. Para que isso aconteça, é necessário planejamento e preparo adequado da localidade para a vivência do turismo. Assim, um turista pode ser atraído para um lugar por ter assistido a uma obra audiovisual, mas, é necessário ir além: a localidade precisa apresentar outros

atrativos, ter espaços de lazer e, enfim, proporcionar experiências culturais que possam enriquecer o lazer dos cidadãos e também dos turistas motivados pelo audiovisual.

Nessa perspectiva, os locais visitados pelos voluntários da pesquisa para vivenciar o turismo e o lazer – como praças, parques, patrimônios histórico-culturais, parques temáticos, bares e restaurantes, por exemplo – são atrativos que despertam o interesse de turistas e também das pessoas que residem na localidade. Assim, quando são exibidos em produções audiovisuais, esses patrimônios revestem-se de sentidos e significados especiais para os espectadores que assistiram as obras audiovisuais e, por isto, vão visitá-los.

Esses aspectos colocam em realce os sentimentos que são experimentados pelas pessoas quando elas têm a oportunidade de conhecer, *in loco*, o que foi visto na tela, em decorrência de uma viagem induzida pelo audiovisual (Gráfico 3).

Gráfico 3 - Sentimentos despertados nos turistas motivados pelo audiovisual



Fonte: Elaboração própria.

O encantamento foi o mais citado pelos respondentes do questionário: 99 participantes (85,3%) afirmam que experimentaram este sentimento. De acordo com Silva e Marques (2016), esta emoção é considerada positiva e está relacionada ao consumo hedonista, uma vez que possibilita ao turista vivenciar uma experiência que supera as suas expectativas. Um dos participantes da pesquisa mencionou: “Os locais que visitei são de filmes que eu particularmente gosto muito, então ver de perto objetos dos filmes e locais que foram gravados causa uma sensação de encantamento e de proximidade à história cinematográfica” (T94, 2022).

A nostalgia aparece como o segundo sentimento mais citado. 57 participantes (49,1%) se referem ao fenômeno de levar o visitante para uma outra era, despertando lembranças positivas e de felicidade quanto ao passado (KIM, KIM, KING, 2019).

Na sequência, o sentimento de autorrealização foi apontado por 54 (46,6%) participantes da pesquisa, sendo a concretização de um sonho ou objeto de desejo. Esta

resposta vai ao encontro dos relatos dos participantes acerca dos sentimentos da viagem: “Porque foi uma experiência única e de autorrealização” (T13, 2022), e “porque realizei um sonho de infância!” (T120, 2022).

Por sua vez, 45 respondentes destacaram a fantasia que, segundo García et al. (2014), trata-se de um sentimento associado com o desejo de estar próximo dos atores e atrizes favoritos das obras audiovisuais. Pode expressar, além disso, o anseio por fazer parte da produção enquanto os entrevistados estão no local das filmagens. Este sentimento pode ser exemplificado na experiência vivenciada pela turista T103 (2022), quando relatou o seguinte: “É como me teletransportar do filme para o local visitado e vice-versa em vários momentos e me sentir parte do ‘reino da fantasia’.”

Como dito por Urry (2001), o olhar do turista é construído e direcionado. A televisão, o cinema e os *streamings* têm uma força potente para moldar este olhar. Seguindo essa linha de interpretação, o audiovisual transforma não só o olhar do turista, mas também dos residentes locais, proporcionando novas formas de experienciar o lazer em determinados contextos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com os avanços tecnológicos, emergiram novas possibilidades de consumo cultural das produções audiovisuais, como é o caso das plataformas de *streaming*. “Observa-se uma expansão considerável do consumo de produtos audiovisuais através da tecnologia de *streaming*, alterando significativamente o campo da produção audiovisual em todo o mundo” (FAGUNDES; ANEAS, 2021, p. 64).

Plataformas de *streaming* como *Netflix*, *Amazon Prime*, e *Globoplay*, entre outras, se popularizaram nas primeiras décadas do século XXI e experimentaram um exponencial avanço desde o advento da pandemia da Covid-19, em 2020, oferecendo conteúdo para entretenimento doméstico (SILVA; SILVA, 2021). Além disso, os formatos das produções audiovisuais diversificaram e se expandiram. Se antes o audiovisual era restrito à televisão ou ao cinema, hoje várias obras podem ser assistidas em qualquer lugar que tenha acesso a internet, seja por computador, *tablet*, e até na palma da mão, por meio dos celulares (SILVA; SILVA, 2021).

A fruição de diferentes produções audiovisuais é uma possibilidade de lazer e entretenimento para aqueles que assistem essas obras. Ao retratar as mais diversas localidades ao redor do mundo, tais produções audiovisuais podem exercer influência na maneira como as pessoas enxergam determinados lugares. Nesse sentido, como tratado neste texto, pode ocorrer um fenômeno que se inicia com o espectador assistindo a uma determinada produção audiovisual – seja filme, série ou novela, por exemplo –, o que desperta o seu interesse em conhecer aquele local (THELEN; KIM; SCHERER, 2020, p.2).

Considerando estas possibilidades, este estudo procurou compreender quais lazeres relacionados ao audiovisual os turistas realizaram nos destinos visitados. Os resultados evidenciaram que o principal motivo de deslocamento desses sujeitos era para conhecer as locações reais retratadas nas obras audiovisuais, sendo o maior fator de atração. Ademais, buscavam seguir roteiros guiados nos locais reais que serviram de locação para as produções. Na sequência, os parques temáticos baseados em obras audiovisuais foram os mais citados, evidenciando a força de locações criadas em consonância com determinadas produções, para atrair visitantes. Outras vivências também foram mencionadas, como visitação em estúdios de produção audiovisual e eventos relacionados a esse universo como um todo.

Ao concretizar uma viagem induzida pelo audiovisual, os lazeres vivenciados no destino turístico pelos voluntários que participaram desta pesquisa foram diversos, tais como visitar parques, praças, espaços naturais e patrimônios culturais exibidos nas telas, frequentar estabelecimentos como bares e restaurantes, desfrutar da gastronomia de alimentos e bebidas retratados nas obras, entre outros. Ademais, é importante mencionar que quando estão no destino, os turistas não ficam restritos aos lazeres diretamente relacionados ao audiovisual, uma vez que também procuram explorar outros atrativos turísticos da localidade visitada.

Karpovich (2010) aponta que as expectativas e sentimentos realizadas pelos turistas desta modalidade turística não são homogêneas, o que foi constatado neste trabalho. Vários sentimentos foram despertados nos turistas motivados pelo audiovisual, porém, o mais citado na pesquisa foi o encantamento. Em geral, os participantes da pesquisa consideram que a experiência de visitar um local induzido pelo audiovisual superou sua expectativa além do esperado. A forma como o sujeito interpreta o audiovisual vai refletir na maneira que vivencia e avalia o turismo induzido por produções audiovisuais, o que se constitui de forma individual e subjetiva.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rogério. O cinema entre o real e o imaginário. **Revista USP**. São Paulo, n. 125, p. 89-98, abril-junho, 2020.

ARAGÃO, R. M. Meios massivos, audiências digitais: a campanha dos Cem Milhões de Uns e o modo de endereçamento da televisão em cenário de convergência. **Ação Midiática**. Curitiba, n. 22, jul/dez. 2021.

BEETON, S. **Film – induced tourism**. Channel View Publications, 2005.

BEETON, S. Tourism and the Moving Image - Incidental Tourism Promotion. **Tourism Recreation Research**. Vol. 36(1), p. 49-56, 2011.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema?** Brasiliense, 2017

- BLANCHET, C.; FABRY, N.; Influence of New Cinematographic and television operators on the attractivity of tourist destinations. **Journal of Tourism Futures**. Vol.6, n.3, pp.2019-22, 2020.
- CAMPOS, João L. **Além Das Telas**: práticas de lazer de turistas motivados pelo audiovisual. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, 2022.
- CONNELL, J. Film tourism e Evolution, progress and prospects. **Tourism Management**, p. 1007-1029, 2012.
- CORIOLANO, L. N.; VASCONCELOS, F. P. Lazer e Turismo, **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p.3-22, ago. 2014.
- COSTA, F. C. (2005). **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação, Rio de Janeiro: Azougue, Editorial.
- FAGUNDES, C. S.; ANEAS, T. G. Modelos em disputa: uma análise dos lugares da Netflix e da HBO no campo da produção audiovisual. **Ação Midiática**, Curitiba, n. 21, jan./jun. 2021.
- FONSECA, J. L. A televisão na perspectiva dos estudos do lazer: um levantamento dos artigos publicados nas revistas Licere e RBEL. **Licere**, Belo Horizonte, v.22, n.3, set/2019
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2021.
- GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n.1, p.3-20, jan. /abr. 2014.
- GOMES, C. L. Lazer e cinema: simbolismos e representações de gênero no filme “Boi Neon”. **Licere**, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, 2019.
- GOMES, C. L.; GONÇALVES, M.M. Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça: Instigando o olhar por meio do cinema. In: GOMES, C.L. et all (Orgs.). **Lazer, Práticas Sociais e Mediação Cultural**. Campinas: Autores Associados, pp.9-25, 2019.
- GUN, S. C. A Prática de Lazer na Web a Partir do Consumo de K-Dramas. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, 23(1), 360–393, 2020.
- KARPOVICH, A. L. Theoretical Approaches to Film -Motivated Tourism. **Tourism and Hospitality Planning & Development**, 7:1, 7-20, 2010.
- KIM, S., KIM, S., & KANG, B. Nostalgia film tourism and its potential for destination development. **Journal of Travel and Tourism Marketing**, 36(2), 236–252. 2019 <https://doi.org/10.1080/10548408.2018.1527272>
- KIM, S.; PARK, E. An integrated model of social impacts and resident's perceptions: From a Film Tourism Destination. **Journal of Hospitality & Tourism Research**. Vol. XX, p. 1-28. 2021. DOI: 10.1177/10963480211011641
- KOROSSY, N.; PAES, R. G. S.; CORDEIRO, I. J. D. Estudo da arte sobre o turismo e cinema no Brasil: uma revisão integrativa da literatura. **PODIUM Sport, Leisure and Tourism Review**, São Paulo, v.10, n.1, p. 109-140. jan/abr. 2021.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

MACIONIS, Niki. Understanding the Film-Induced Tourist. In: FROST, W. et al. (Orgs.). **International Tourism and Media Conference Proceedings**. Melbourne: Tourism Research Unit, Monash University, 2004. p. 86-97

MARUJO, N. A pesquisa em turismo: Reflexões sobre as abordagens qualitativa e quantitativa. **Revista de investigación em turismo y desarrollo local**. Vol.6, jun/2013.

MELO, V. A. Lazer, Animação Cultural e Cinema: “Os comentários cinematográficos”. **Licere**. Belo Horizonte, v.8, n.1, p.93-110, 2005.

PENNER, T. A.; Straubhaar, Joseph D. Títulos originais e licenciados com exclusividade no catálogo brasileiro da Netflix: um mapeamento dos países produtores. **Matrizes**, vol. 14, núm. 1, 2020, -, pp. 125-149

SILVA, M. V. B.; SILVA, L. G. *Broadcast ourselves*: estratégias de produção e distribuição de Cobra Kai (Youtube Premium). **Ação Midiática**, Curitiba, n. 21, jan./jun. 2021.

TENG, H. Can film tourism experience enhance Tourist behavioral intentions? The role of Tourist engagement. **Current Issues in Tourism**. 2020. DOI: 10.1080/13683500.2020.1852196

THELEN, T.; KIM, S.; SCHERER, E. Fim tourism impacts: a multi-stakeholder longitudinal approach. **Tourism Recreation Research**. 2020. DOI: 10.1080/02508281.2020.1718338

URRY, John. **O Olhar do Turista**: lazer e viagens nas sociedades contemporâneas. São Paulo: Studio Nobel. SESC. 3ª edição, 2001.

CENA HOSPITALEIRA: HOSPITALIDADE URBANA, LAZER E TURISMO NO MERCADO CENTRAL DE BELO HORIZONTE

Natasha Regina Vieira da Fonseca

Ana Paula Guimarães Santos de Oliveira

A DEFINIÇÃO DO ROTEIRO

Tidas como fenômenos socioculturais a tríade: lazer, turismo e hospitalidade urbana, têm como um de seus pilares as trocas humanas. Consequentemente, são suscetíveis às constantes mudanças no modo de vida das pessoas, bem como de seus espaços de sobrevivência, convivência e vivência.

Além disso, as áreas têm como interface discussões relacionadas aos espaços urbanos, mobilidade, cultura. Camargo (2016, p.84), reflete que “a originalidade das inovações no lazer em relação à mundialização cultural, alimenta-se sobretudo da tradição” aproximando mais as áreas. E finaliza dizendo que: “Mais do que modelos de lazer, é preciso falar de modelos de hospitalidade urbana” (CAMARGO, *loc.cit*).

Ao adentrar nos estudos da temática da hospitalidade urbana, evidencia-se a importância da reflexão sobre tornar o espaço urbano democrático a todos: tanto para os residentes quanto para os visitantes, através da criação de políticas de acesso que garantam igualdade na leitura da cidade. Desse ponto de vista, é possível falar sobre acessibilidade e legibilidade, garantindo acolhimento e respeito aos que chegam, aos que transitam e aos que residem, tornando verdadeiramente público os espaços.

Partindo das familiaridades iniciais sinalizadas, das instigações propostas por Camargo (2016), e a incipiência de estudos que abordam a relação entre estas áreas na *urbe*, elenca-se a cidade de Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais. Inúmeros são os relatos históricos que pontuam como característica marcante do povo mineiro a hospitalidade, destacando-a em relação a outras regiões do país desde o Brasil Colônia. Os autores Halfeld e Tschudi (1998), ressaltam que o mineiro se distingue por seu caráter proverbial, aberto e hospitaleiro. Esta mesma hospitalidade apontada é paradoxalmente questionada em virtude de outras características também atribuídas ao mineiro como: desconfiado, retraído e econômico (FONSECA, 2019). Pensando sobre isso, retoma-se a ideia de Grassi (2011, p.45), da soleira da porta em que hospitalidade implica na “[...] penetração num espaço e a instalação de um ritual de acolhida”, mas com concessões e regras em que o visitante só pode chegar até certo ponto. Assim como outras, a hospitalidade mineira - enquanto parte do imaginário social - é dicotômica, é acolhedora, mas tem seus limites, e, transpô-la, pode ser um desafio.

Em uma pesquisa realizada, no ano de 2014, pela Fecomércio e dados do Observatório de Turismo de Minas Gerais, revelou-se que o principal motivo de visita à cidade de Belo Horizonte é o Lazer, apresentando um número de 29,3% e em segundo: Negócios e Trabalho com 23,5% (FECOMÉRCIO, 2014). Outro indicativo apresentado pela pesquisa, é o Mercado Central de Belo Horizonte como a segunda posição que vem à cabeça dos visitantes (5,9%), atrás apenas de bares e restaurantes com 9,6%, e em terceiro, a receptividade com 5,7%, que a grosso modo se associa a hospitalidade.

Ressalta-se ainda que, nesta mesma pesquisa, o Mercado Central de Belo Horizonte é o ponto turístico que mais chamou atenção dos visitantes (FECOMÉRCIO, 2014), apontando o Mercado Central como o ponto que mais interessa aos turistas que visitam a capital: 17,6% dos 737 visitantes entrevistados que estiveram na cidade de 6 a 12 de novembro daquele ano apontaram o Mercado Central como local que mais interessava para visitar.

Nota-se que para além de sua importância turística, o mercado atualmente é tido como espaço de referência e memória afetiva para os belo-horizontinos, sendo caracterizado como um ambiente de trocas, práticas de lazer e sociabilidades- tornando-se um espaço prolífico para se pensar a relação entre hospitalidade, lazer e turismo.

Considerando os espaços urbanos como cenário propiciador para vivências e trocas e o intuito de entender as interações entre hospitalidade, lazer e turismo, a pergunta central deste trabalho é: *Como a Hospitalidade Urbana influi sobre as trocas humanas entre visitantes e anfitriões decorrentes das vivências de lazer e turismo no Mercado Central de Belo Horizonte?*

Como justificativa deste estudo, rememora-se a reflexão de Camargo (2019, p. 12), em que explica que “[...] estas áreas de estudo estão articuladas e ora a âncora é a hospitalidade, ora o turismo, ora o lazer.” tornando-se campo vasto e ainda incipiente em estudos que abordem a relação entre essa tríade. É preciso sair da zona de conforto e inquirir-se sobre como se dá o desenrolar dessa relação no cotidiano e como um campo de estudo pode contribuir com o outro, através do enfoque em suas propriedades em comum.

Outro ponto importante que endossa esta pesquisa, é a evidente ascensão da motivação turística de lazer nas cidades, que indica a importância de se enxergar os ambientes urbanos como cenários apropriados também das vivências coletivas de lazer e a percepção da relevância da hospitalidade urbana nesse processo.

Tendo sido o Mercado Central selecionado como *locus* desta pesquisa, ressalta-se a importância multifatorial desse espaço: sua construção física considerada um patrimônio em potencial da cidade, diferenciando-se dos outros mercados existentes em Belo Horizonte; a afeição e representação do Mercado Central para os belo-horizontinos que encontram nele um local de consumo mercadológico e cultural, além de um espaço de vivências, memória, representações e sociabilidades.

Para isso estabeleceu-se como objetivo geral deste trabalho: *Compreender como a Hospitalidade Urbana influi sobre as trocas sociais/humanas a partir da relação visitante-anfitrião no contexto das práticas de lazer e turismo vivenciadas no Mercado Central de Belo Horizonte*. E com intuito de auxiliar a responder a problemática, criou-se como objetivo específico: *Identificar como os atributos da hospitalidade urbana - acessibilidade, legibilidade e identidade - são percebidos pelos visitantes e anfitriões em suas vivências no Mercado Central*.

Para a construção do proposto trabalho de pesquisa, o método de triangulação de dados foi empregado no desenvolvimento metodológico da pesquisa. Para Cresswell e Clark (2013), este método permite congrega abordagens metodológicas distintas. A partir dessa escolha metodológica, adotou-se uma abordagem qualitativa, devido a sua característica que permite mesclar diferentes métodos de coletas.

Delimitada a abordagem, por conseguinte, os passos iniciais foram da pesquisa de gabinete por meio do levantamento bibliográfico e documental. A partir da pesquisa bibliográfica foi possível construir um levantamento reunindo diferentes visões e conceituações sobre os temas lazer, turismo e hospitalidade urbana, abarcando contradições e contribuições de diferentes estudiosos das áreas, possibilitando esboçar um diálogo entre os temas, através de autores como Grinover (2013), Camargo (2016, 2019), Gomes (2014), Marcellino (2005), Moesch (2002), Oliveira (2019) e Ferraz (2013). Além disso, esta técnica também foi utilizada para construção da caracterização do *locus* escolhido, proporcionando o levantamento de trabalhos que abordem a história do estabelecimento.

A adoção da pesquisa documental, permitiu o levantamento da história do local, bem como a análise de sua importância como espaço de consumo, lazer, turismo e hospitalidade na cidade. Com esse objetivo, foi utilizado o jornal “O Cometa Centenário”¹, projeto desenvolvido pela Fundação João Pinheiro em parceria com Sistema Federação do Comércio do Estado de Minas Gerais - SESC/SENAC. Este periódico foi publicado em 1995 na coleção Centenário, edição comemorativa que conta um pouco da história de Belo Horizonte. Através da consulta a este periódico, buscou-se identificar aspectos ou relatos que versassem sobre os temas pesquisados.

O segundo passo centrou-se em responder aos objetivos propostos. Optou-se pela realização da pesquisa de campo pela possibilidade do contato com o objeto de estudo — neste caso o Mercado Central de Belo Horizonte — e seu público: visitantes e anfitriões. Este tipo de pesquisa permite coletar informações, observar o *locus* e as dinâmicas do espaço, possibilitando diálogo com as informações obtidas nas diferentes fases da pesquisa. Segundo José Filho (2006, p.64), “[...] o ato de pesquisar traz em si a necessidade do diálogo com a realidade a qual se pretende investigar e com o diferente, um diálogo dotado de crítica, canalizador de momentos criativos”.

1 A escolha do Jornal O Cometa Centenário durante a etapa da pesquisa documental, deu-se em função por ser um jornal comemorativo do centenário da cidade de Belo Horizonte, trazendo importantes fatos da história da capital. Para além disso, a pesquisa foi realizada no período da pandemia de covid-19, que limitou a consulta presencial nos principais acervos das hemerotecas e locais de acesso a documentos.

Para realização do trabalho de campo, adotou-se a técnica de observação participativa com inspiração etnográfica para potencializar o desenvolvimento desta pesquisa e facilitar a obtenção de coleta de dados. Este tipo de técnica, possibilita o contato com o cotidiano do *locus* escolhido e a observação de elementos ainda desconhecidos no campo empírico, possibilitando alcançar novos horizontes, pondo o pesquisador à prova de experimentar situações ali vivenciadas.

A valorização da interação social é uma característica expressiva deste tipo de pesquisa, pois a inserção do pesquisador no meio, possibilita compreender o não dito (MORIN, 1997) favorecendo a perspectiva humana intrínseca da sociedade. Esta metodologia permite conhecer as interações sociais, as regras estabelecidas e as não estabelecidas, os comportamentos e a dinâmica do espaço em que ocorrem as vivências. Ao procurar relacionar este tipo de pesquisa com o tema da hospitalidade, é possível observar “a soleira da porta”.

Através desta técnica, a pesquisadora adentrou no cotidiano do espaço², em diferentes dias e horários, observando as dinâmicas espaço, bem como as trocas sociais e humanas que ocorrem para responder às seguintes perguntas: 1. Quem são os visitantes e anfitriões que circulam pelo Mercado Central de Belo Horizonte? 2. O que representa o Mercado Central enquanto espaço de vivência de lazer/turismo/sociabilidades? 3. O que representa o Mercado Central enquanto ambiente de trabalho e de sociabilidades para o anfitrião? 4. Quais os ritos de interações entre visitante e anfitrião? 5. A hospitalidade é algo recíproco ou de caráter mercantil? 6. Como observa-se o fenômeno da “soleira da porta”? 7. Compreendendo as características da hospitalidade urbana, como esta interage com a experiência de lazer e turismo dos visitantes? 8. Através da observação das interações humanas, onde está o não dito destas trocas?

Aliando-se a esta possibilidade de aproximação, estipulou-se como terceiro passo a realização de entrevista semiestruturada com uma de suas colaboradoras responsável pelo setor de eventos e marketing, com intuito de identificar as políticas internas do espaço, suas diretrizes e posicionamentos, bem como, estratégias voltadas aos visitantes e anfitriões, além de conhecer um pouco da história do local.

Também se optou pela aplicação presencial de entrevistas semiestruturadas com alguns comerciantes e visitantes para contribuir e confrontar com a análise feita através da observação participativa pela pesquisadora, valorizando a subjetividade do discurso dos sujeitos. A escolha dos entrevistados (19), tanto para visitantes, quanto para comerciantes, foi feita através de amostragem aleatória simples, almejando alcançar uma variada possibilidade de respostas para construção do trabalho.

Para aplicação da entrevista presencial, em virtude da pandemia de Covid-19 e os protocolos de segurança e saúde, foram tomados todos os cuidados para segurança dos entrevistados, de acordo com as medidas adotadas pelo Mercado Central e Prefeitura

² Vide dissertação completa.

Municipal. As entrevistas foram realizadas em concordância com a Instituição e com as diretrizes estabelecidas pela Comissão de Ética da Universidade Federal de Minas Gerais, apresentando os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido aos entrevistados (gestores, comerciantes e visitantes). Compreende-se a importância deste termo para os participantes da pesquisa por assegurar a voluntariedade em sua participação, bem como apresenta seus benefícios e seus riscos.

Além disso, cabe pontuar que como toda pesquisa social que está sujeita a contratempos e processos, para realização desta pesquisa foi necessário contato prévio com a gestão do Mercado Central para solicitar autorização, especialmente para a aplicação dos questionários, pois, não é permitido a realização de pesquisas em seu interior sem comunicação prévia. Vale destacar, que uma dificuldade encontrada para desenvolvimento da pesquisa foi a troca de funcionários acarretando no atraso da mesma.

A partir da aprovação do comitê de ética, estipulou-se para a etapa de coleta de dados e pesquisa de campo, o prazo de um mês em dias e horários alternados da semana (incluindo sábados e domingos), tempo que permitiu maior observação, abarcando mais detalhes e compreensão do cotidiano, aplicação ampla das entrevistas, de maneira segura e respeitando os protocolos sanitários. A aplicação de questionários foi realizada de forma presencial com todos os entrevistados.

O terceiro passo, consistiu no tratamento e análise dos dados obtidos em campo e por entrevistas. Para a análise obtida pela observação *in loco* foi utilizado o método da descrição das anotações feitas em campo, utilizando um caderno de campo, buscando elencar com a discussão teórica escolhida na pesquisa bibliográfica, explicitando pontos importantes observados. Compreendendo as desvantagens dessa técnica metodológica como: imprevistos, possíveis comportamentos alterados em virtude da presença da pesquisadora e visões tendenciosas por parte dos participantes (necessitando atenção redobrada por parte da pesquisadora). Assim, a pesquisa utilizou a triangulação dos dados observados e as respostas coletadas dos gestores, comerciantes e visitantes confrontando percepções.

A análise dos dados foi realizada a partir da técnica de análise de conteúdo pela possibilidade de transpassar pela subjetividade através do rigor da objetividade. Sendo ela uma “[...] técnica de análise das comunicações, que irá analisar o que foi dito nas entrevistas ou observado pelo pesquisador” (SILVA; FOSSÁ, 2015, p.2) possibilitando, de acordo com os autores, o processo de análise do material coletado, a classificação em tema ou categorias que auxiliem a compreensão do que está por trás dos discursos. Essa técnica é constituída por algumas fases, sendo elas: A) Pré-análise, B) Exploração de material: agrupamento em categorização e temáticas, C) Interpretação de informações.

A pré-análise consistiu no primeiro contato com os dados coletados, sendo dedicada à sistematização de ideias iniciais e à transcrição das entrevistas. Enquanto que a exploração de material foi a construção das operações de codificação, em que se

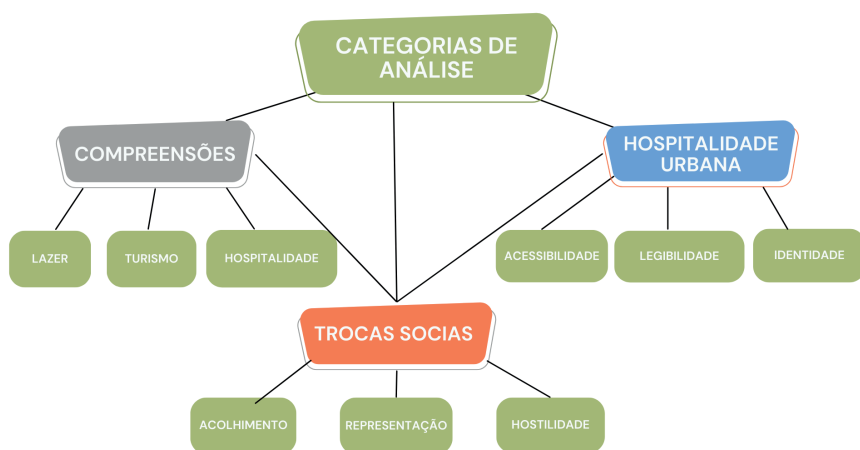
estabeleceu as regras de contagem e classificação das informações obtidas em temáticas e categorias simbólicas. Já a fase de Interpretação de informações foi o passo em que ocorreu o tratamento dos dados, a inferência e compreensão.

A fim de sistematizar as informações coletadas e agrupá-las de acordo com as similaridades das informações, foram criadas três categorias. A primeira, *Compreensões*, que englobou o que os entrevistados compreendem sobre os temas chaves da pesquisa: o lazer, turismo e hospitalidade; a segunda categoria, *Hospitalidade Urbana* que abordou as principais características do tema. E a terceira categoria, *Trocas Sociais*, onde foram agrupadas informações importantes para compreensão destas trocas, sendo os temas: hostilidade, acolhimento e representação. Destaca-se que a terceira categoria também está presente nos discursos das categorias anteriores.

Por seu caráter qualitativo que envolve maior complexidade da interpretação dos dados, bem como, a análise do conteúdo das falas dos entrevistados, e em virtude do diminuto tempo, optou-se por número reduzido de entrevistados, totalizando 20 entrevistas, no entanto, 19 foram validadas³, sendo elas: 1 com um colaborador da gestão do mercado, 9 comerciantes e 9 visitantes.

Para análise dos dados coletados, foi utilizado o programa para análises qualitativas o NVivo, que possibilitou a interpretação dos mesmos, através do uso do recurso de Nuvem de Palavras que contabiliza a frequência das palavras nas respostas dos participantes, além de mostrar o seu peso.

Figura 1: Categorias de análises



Fonte:Elaboração própria

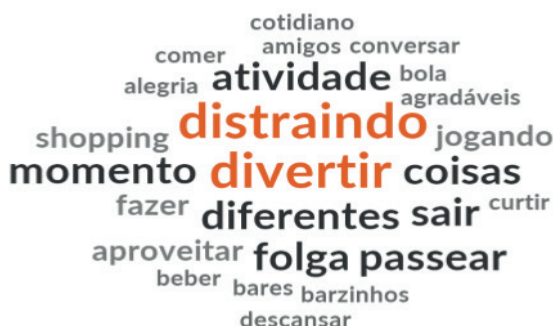
3 Apenas 19 entrevistas foram validadas, pois um dos entrevistados preferiu não finalizar a entrevista em virtude do tempo. Em respeito a isso, descartou-se por estar incompleta e não interferir na análise dos dados.

A Cena em seus Atos: Caminhando, Ouvindo, Conversando e Pensando nos Corredores do Mercado: Uma Análise Qualitativa

A partir das categorias de análises criadas, iniciou-se com as compreensões dos principais temas estudados, sendo a primeira o lazer.

Percebeu-se que a compreensão de lazer dos entrevistados está relacionada a lógica de não-trabalho, representando momentos de relaxamento, refazimento, e momentos de sair do seu ambiente cotidiano, reforçando a importância dos espaços para vivência das experiências de lazer. Explana-se que o lazer também é entendido como momento de sociabilidades, marcado pelas interações: seja com amigos, familiares ou outros indivíduos. O lazer aqui atrela-se a momentos agradáveis, de curtidão, comensalidade marcado pelas palavras bares, beber, e ainda, alegria, descanso ou de encontro.

Figura 2: Compreensão de Lazer (25 palavras)



Fonte: Dados da pesquisa

Essa lógica ligada ao não-trabalho é destacada pelos comerciantes entrevistados. Infere-se que por se tratar de um local de trabalho, suas respostas são influenciadas pelo contexto vivenciado diariamente. Por isso, há uma associação quase natural daqueles que trabalham ao considerar o lazer como oposto de trabalho. Essa resposta é reafirmada quando durante as entrevistas verificou se o Mercado promove ações de lazer para o trabalhador. A maioria das respostas dos comerciantes entrevistados foi não ou não souberam responder.

No entanto, ao realizar a observação do *locus* identificou-se espaços de lazer comuns para visitantes que também são bastante utilizados pelos próprios comerciantes em seus horários de intervalo. Nestes locais foi possível observar a interação entre eles, momentos de leitura e descanso. Ao retomar a compreensão de lazer de Marcellino (2008),

iluminam-se os fatores tempo/espaço, e questiona-se: será que esse tempo de pausa não é um tempo propício ao lazer para estes trabalhadores? Afinal, “é possível se exercer atividades de lazer sem equipamento, mas não é possível o lazer sem a existência de um espaço. Democratizar o lazer implica democratizar o espaço” (MARCELLINO, 2006, p. 67). Mas para além da ideia de democratização é preciso que todos se sintam convidados e pertencentes a estes espaços, tornando-se efetivamente democráticos.

Ao contrário dos comerciantes, para os visitantes o lazer está atrelado a momentos de diversão, passeio e alegria, sendo um agente promotor de sociabilidades, sendo tratado como momento oportuno à livre escolha, que proporciona a sociabilidade e sentimentos, destaque para as respostas abaixo:

Lazer? Ah... é algo que você faz e gosta, de forma que trás alegria. É diversão, de bom proveito. (VISITANTE 3)

Acho que lazer é curtir o ócio né? Fazer uma atividade fora do seu cotidiano, uma atividade de livre espontânea vontade eu acho. (VISITANTE 8)

lazer é um espaço de tempo que se tem para aproveitar a vida social, estreitar laços familiares e que não há relação com trabalho. (VISITANTE 1)

Destaca-se a palavra espaço, que ilumina a discussão acerca da relação entre o lazer e os espaços. A importância que o espaço tem para o desfrute do lazer, sobretudo quando observado a partir da interação com a hospitalidade urbana. Lembrando que de acordo com Lima e Júnior (2018) qualquer espaço que propicie encontro e interações caracteriza-se como local de lazer a partir da sociabilidade.

Ao perguntar aos entrevistados se *compreendiam o Mercado Central como um espaço de lazer*, as respostas afirmativas foram unânimes. Contudo, para os comerciantes a vivência diária no espaço, observando idas e vindas dos visitantes em seus momentos de lazer, influenciam nas respostas afirmativas. Ainda que não vejam que há promoção do lazer para eles mesmos, compreendem que de forma geral o Mercado é um espaço para além de somente compras.

Para os visitantes, ir ao mercado ultrapassa a finalidade de compras, pois o mesmo é apontado como um ponto de visitação para lazer, para encontros e passeios. O que sinaliza a apropriação do local a partir de novos significados e sentidos por seus visitantes.

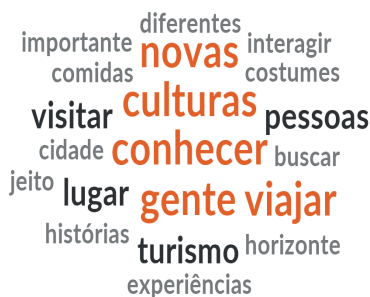
Através da observação percebeu-se que um expressivo número de trabalhadores do entorno aproveitam os horários de descanso para visitar o mercado em busca de momentos de relaxamento, revelando a importância deste espaço em meio ao caos das práticas de trabalho, sendo referência de refazimento.

Visando o comerciante-anfitrião percebe-se que quando o espaço é vivenciado diariamente, tornando-se cotidiano, ainda que seja um espaço de lazer, o trabalhador deixa de se reconhecer no espaço sob a lógica do não trabalho, passando a não enxergar as possibilidades e direitos sob o local que lhe são próprios também.

Como tornar um espaço democrático se quem compõe o próprio não se sente convidado a experimentá-lo? Um desafio levantado pela hospitalidade urbana.

Após o entendimento sobre lazer, identificou-se qual a compreensão de turismo para os entrevistados.

Figura 3: Compreensão de turismo (20 palavras)



Fonte: Dados da pesquisa

Entre as palavras mais citadas nas respostas destaca-se o verbo conhecer - seja novas culturas, novas pessoas e lugares, demonstrando que a compreensão pessoal de turismo dos entrevistados remete ao fenômeno mais como ação do que ligado ao viés mercadológico. Isso traz à luz a ideia de que mais marcante que a infraestrutura, o que mais impacta e representa o turismo é a descoberta, o desconhecido, vivenciar o outro - lugar, cultura, culinária e pessoas. Destaque para a palavra interagir (interação) que semelhante a compreensão de lazer também compõe o imaginário de turismo pelos entrevistados, mostrando que as interações sociais são caráter emblemático, bastante procurado e, conseqüentemente, que deve ser observado por estudiosos da área. Percebeu-se que os componentes deslocamento, interação e experiência são apontamentos comuns para os entrevistados, como expresso na fala a seguir:

Turismo é você visitar um lugar que você nunca foi, né?! Conhecer coisas novas, ter experiências novas, conhecer. (COMERCIANTE 2)

Por conseguinte, buscou-se identificar se *compreendiam o mercado central como um equipamento turístico*. As respostas foram positivas e unânimes. Destaque para as seguintes respostas:

com certeza o mercado é um *landmark* de minas e sim representa grande impacto no turismo local. (VISITANTE 1)

Com certeza. Porque se você ver cada loja e cada bar do mercado tem um pouco da história de BH para contar, né?! (VISITANTE 5)

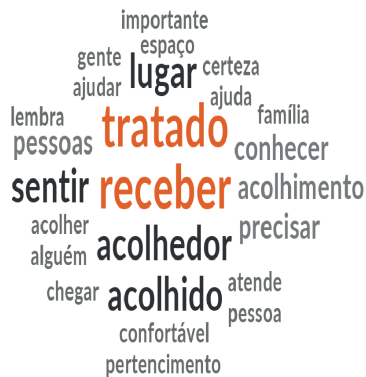
ele tem um grande papel pro turismo de Belo Horizonte. Ele tem um papel primordial. Ele tem muitos atrativos e...E o peso dele pros turistas é enorme. (VISITANTE 8)

Eles vai chegando aqui o primeiro lugar que eles vem é o Mercado Central.
(COMERCIANTE 6)

Tanto visitantes da própria capital quanto de fora (como o caso da visitante 1), concordam que o mercado tem papel importante para o turismo da cidade, especialmente por seus traços históricos que compõem a história de Belo Horizonte, caracterizando-se como um marco da cidade. Além disso, destacam o interesse dos turistas pelo local, reafirmando ser um ponto em destaque de visitaç o para o p blico que aqui chega. Reafirmando as falas dos entrevistados, observou-se que a presena constante de visitantes e turistas na atmosfera do mercado   muito comum, legitimando-o como atrativo tur stico que representa as diversas regi es de Minas Gerais, tendo ainda como a comensalidade como caracter stica marcante.   um dos pontos mais procurados pelos visitantes, especialmente de outros estados, que buscam experimentar a culin ria mineira. Mas ser  que isso se d  somente pelos atributos f sicos e hist ricos do Mercado, ou h  outros fatores que merecem aten o?

Tendo em vista essa compreens o e aceita o do mercado como um equipamento tur stico, adentrou-se em um componente primordial para o turismo - a compreens o de hospitalidade.

Figura 4: Compreens o de hospitalidade (25 palavras)



Fonte: Dados da pesquisa

As palavras mais citadas apontam que hospitalidade est  ligada ao ato de receber e do tratamento dispensado ao outro. Tamb m est  imbricada ao acolhimento, sendo um car ter marcante. Lugar e sentir est o relacionados ao sentimento em rela o a outro lugar. Posteriormente, outras palavras como: ajudar, confort vel, importante, pessoa, expressam a ideia de que o acolhimento aqui compreendido est  ligado a uma qualidade social -   no o de cuidado e a um trao. Apesar de ser um espao comercial, a l gica mercantil do

acolhimento não é tão presente nas respostas. Destaca-se ainda, que o entendimento dos respondentes explicita que a hospitalidade está associada ao sentimento de pertencimento, bem como de se sentir importante em outro espaço, da forma de tratar e acolher a outra pessoa, do bem estar do outro.

De modo geral, os respondentes indicam que é um local hospitaleiro, sendo um fator que o destaca dentre outros mercados brasileiros, sinalizando a percepção de que a hospitalidade é característica atribuída pelos visitantes, mas também incorporada pelos seus trabalhadores.

Os comerciantes concordam com esse atributo. Para eles o mercado é hospitaleiro com os visitantes, então partindo da premissa de que um lugar só é realmente hospitaleiro quando também acolhe os seus colaboradores, buscou-se identificar junto aos comerciantes: *o Mercado é acolhedor com você?*

Os funcionários muito não. Pode ser que acolha os donos das lojas, né e tal?! (COMERCIANTE 3).

Não, eu acho, tipo assim, mais ou menos cada um por si, mas se precisar de alguma coisa eu acho que o mercado atende, entendeu?! (COMERCIANTE 4).

Há uma percepção de que a gestão como um todo não é acolhedora com os funcionários das lojas, mas observam acolhimento para com os donos das lojas, ou seja se há esse acolhimento (da gestão) ele é direcionado aos donos das lojas como destacado na fala do comerciante 3 (acima). O que explana uma interação distanciada com os funcionários dos estabelecimentos comerciais (aqui nomeados de anfitrião-comerciante), demonstrando que quem realmente acolhe (comerciantes-anfitriões) não está de fato sendo acolhido pelo espaço de forma explícita e efetiva.

eu acho que poderia ter mais.. É prestar atenção um pouco mais na gente, né? Porque a gente trabalha, trabalha, trabalha, vive nessa correria, e num tem um momento assim, dizer de lazer mesmo, espairer a cabeça enquanto cê tá trabalhando. (COMERCIANTE 3)

Apesar de haver estrutura para que os mesmos tenham momentos destinados à prática de divertimento, como por exemplo o espaço de leitura e a variedade de ações e eventos que ocorrem internamente, os comerciantes não se sentem convidados a desfrutá-los ou não entendem que também são destinados ao uso deles. Falta à gestão a promoção e divulgação de ações que os incentivem a desfrutar e se apropriar desses recursos também.

Rememora-se a ideia de que hospitalidade está ligada à cidadania, à qualidade de vida - para ambos os lados: visitante e autóctone. Ao considerar o mercado um atrativo turístico, elenca-se à ideia de Camargo (2019) sobre hospitalidade e turismo ao ponderar que toda a população é responsável pelo êxito do acolhimento. Portanto, o acolhimento deve ser um movimento recíproco: da infraestrutura para o anfitrião, do anfitrião para o visitante, e visitante para o anfitrião, do anfitrião para a infraestrutura.

O que faz surgir outra indagação: será que também são acolhidos pelos visitantes?

Já, tem uns que não te responde. Finge que não te vê. Não te cumprimenta, você fala bom dia, boa tarde, tem uns que não falam. Sem ser estrangeiro, brasileiro mesmo, não te responde (COMERCIANTE 8).

o visitante ele é sempre bem educado... É as pessoas daqui mesmo. Os próprios belo-horizontinos são mal educados.. (Pergunto se já aconteceu com você de ser desrespeitada) Sim, é o que mais acontece... a gente trabalhar com o público, né?! Mas no geral os turistas, pessoas de outros estados sempre são bem acolhedoras (COMERCIANTE 5).

Ah sempre tem uma pessoa que tá de mal humor. Mas no geral, assim, as pessoas que vem de longe sempre me trataram bem (COMERCIANTE 2).

Por meio das falas destacadas evidencia-se a primeira contradição da hospitalidade no mercado: o ruído na reciprocidade do acolhimento: os próprios visitantes belo-horizontinos são mal educados, são os principais *inospitais*.

Questiona-se como pode a cidade ser reconhecida por sua hospitalidade se os próprios moradores não são acolhedores com o seu próximo? A verdade é que se não há acolhimento ao seu próprio não há acolhimento efetivo ao estrangeiro. A hospitalidade está imbricada a uma interação complexa entre anfitrião e hóspede, em que ambos têm igual importância para o bom encaminhamento da cena hospitaleira (CAMARGO, 2019).

A partir da percepção dos comerciantes, o estrangeiro é mais hospitaleiro e acolhedor com eles, do que os próprios conterrâneos. Entende-se que estar fora do ambiente propicia uma abertura maior a novas interações com espaço e anfitriões, e que, o próprio autóctone por estar em ambiente familiar pode apresentar comportamentos *hostis* por estar em seu cotidiano. Isso é o fenômeno da soleira da porta dentro do Mercado Central de Belo Horizonte em evidência.

Grassi (2011) explica que a soleira é um fenômeno decisivo entre anfitrião-hóspede, a quebra de regras pode ocasionar tensões. O que as falas de alguns comerciantes evidenciam é a estranheza entre os visitantes da própria cidade para com eles, gerando desconfortos nos anfitriões. É o ditado “o nosso próximo é tão próximo que não o enxergamos.” Vale retomar a ideia de Grinover (2006) de que a hospitalidade é uma qualidade social antes de individual, ou seja, se eu falho com o meu vizinho (aqui representado pela relação do visitante autóctone e comerciantes) certamente também haverá falhas com o estrangeiro.

Através da observação evidenciou-se que há o bom atendimento e recepção por parte dos comerciantes para com todo público, no entanto, ao perceber que o visitante não é residente há um interesse em demonstrar maior receptividade e atenção, abrangendo conversa sobre a origem dos produtos, aspectos da cultura e trocar interações. Pode-se pensar que esse tratamento ao estrangeiro pode ser caracterizado pelo intuito comercial, mas também por saber que as trocas com eles são mais valorizadas e abertas.

Sobre a hospitalidade do mercado aos visitantes as respostas são positivas, destacando-se algumas:

Sim. Eu acho que nós mineiros somos hospitaleiros. É uma característica de nós mineiros eu percebo. E acho que o mercado não difere disso (VISITANTE 8).

Com certeza. Aqui em Minas já temos esse costume de sermos hospitaleiros, o mercado traz mais exemplos dessa hospitalidade, convidando os visitantes a entrarem dentro da loja experimentar um queijo, sentar e conversar em um bar ou restaurante (VISITANTE 5).

As respostas dos visitantes apontam a hospitalidade como um traço cultural dos mineiros, reforçando o senso comum de que o mercado é um espaço hospitaleiro. Contudo, fica evidente que a hospitalidade é seletiva, sobretudo nas interações entre seus semelhantes.

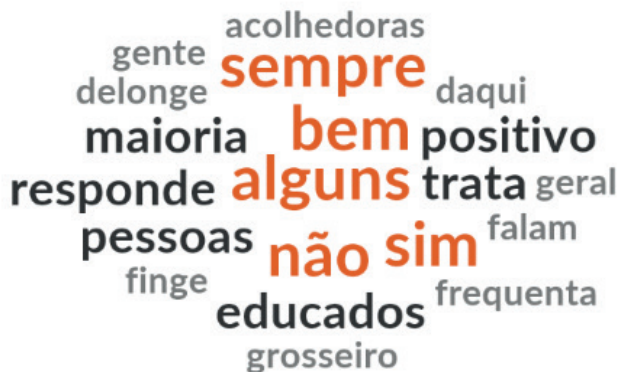
Visando as relações sociais, sobre a hospitalidade dispensada pelos comerciantes aos visitantes: os apontamentos revelam que os comerciantes são hospitaleiros. Destaque as respostas abaixo:

Eles sempre tratam a gente com educação, pelo menos as vezes que eu fui. Eu fui bem, bem recebida, bem atendida (visitante 9).

Sempre fui bem tratada, não posso reclamar, nada de constrangimento (visitante 8).

Reforça-se que o comerciante desprende sua hospitalidade para com o público em geral, contudo, não é uma relação recíproca por parte dos visitantes-moradores. Partindo para o outro lado da moeda nesta relação de hospitalidade, buscou-se identificar se os visitantes acolhem os comerciantes. Os apontamentos dividem opiniões.

Figura 5: os visitantes acolhem os comerciantes? (20 palavras)



Fonte: Dados da pesquisa

Para os comerciantes a maioria é acolhedora, no entanto, algumas palavras sinalizam a percepção de que não são todos, evidenciando que há certos tratamentos contrários a noção de acolhimento advindos dos visitantes. Por outro lado, os visitantes compreendem ser acolhedores devido à educação com que tratam os comerciantes - no entanto, vale pontuar que o acolhimento vai muito além de ser educado.

Não tanto quanto eles são conosco. É acho que é isso... Acho que porque eu poderia ser mais hospitaleira (visitante 8).

Eu procuro ser. Pelo menos educada, né?! O mínimo que se espera, né? Eu acho que eu sou (Visitante 9).

As falas dos visitantes indicam a existência de conduta educada com os comerciantes, no entanto, destacando que há um cuidado maior por parte deles, confirmando o ruído das interações entre visitantes-moradores e comerciantes. Se o morador exalta a hospitalidade mineira em suas falas porque não a pratica com seu próximo? Para que a hospitalidade seja real, seja uma característica natural, é preciso que a enxergue de forma holística - a cidade não é composta apenas de espaços, mas também é feita de pessoas. E a hospitalidade só se dá por meio das interações humanas, ou seja, a cidade só é plenamente hospitaleira quando é democrática - sem fazer qualquer distinção. Caso contrário, torna-se um atributo incompleto, afastando-se de seu traço genuíno, aproximando-se de um componente ligado ao marketing.

Partindo da discussão de hospitalidade, buscou-se identificar atributos da hospitalidade urbana (legibilidade, acessibilidade e identidade) sob a percepção dos entrevistados.

No quesito acessibilidade, os apontamentos dividem opiniões, -evidenciando o caráter social, econômico e físico, e revelando que o mercado é compreendido como um espaço que de certa forma é receptivo ao público em geral, no entanto, economicamente é inacessível ao consumo de todos devido aos altos preços praticados, caracterizando um limite, como destacado na fala do comerciante 2.

Querendo ou não, independente, assim as coisas "é muito cara". Está muito caro as coisas aqui dentro. Então é querendo não fica limitado a um certo público. Entendeu?! (Comerciante 3).

Inclusivo sim, acessível não (Comerciante 2).

Pra mim ele tem dois extremos. Tem muita coisa que a gente só encontra aqui. Matérias primas bem específicas e que realmente tem um valor agregado maior que vai ter um custo maior, enfim. Não por estar no mercado, mas porque são coisas que realmente tem um valor agregado maior querendo ou não (Visitante 8).

No lado social, apesar do mercado estar sempre de portas abertas a todos que desejem entrar, surgem apontamentos de que a acessibilidade social também apresenta limitantes, percebidas pelos visitantes e comerciantes. Destaque as respostas abaixo:

Não. Aqui não aceita esses camaradas de rua entrar aqui né?! Esses num deixam entrar não. Pessoas assim mal arrumada, pessoas que vem pra roubar. É, aí eles não deixam (Comerciante 6).

Acho que por estar localizado na área central, né?! É o centro da cidade, é um local bem voltado pras funções do cotidiano...Mas socialmente falando, eu também acho que as periferias e as pessoas por morarem mais longe é um local que eu não vejo ser tão acessível especialmente pra lazer (Visitante 8).

A partir da ideia de que acessibilidade é uma condição primordial a todos em qualquer processo de inclusão social, e retomando a ideia de acolhimento genuíno, identifica-se outra possível soleira da porta: Hospitalidade seletiva - o direcionamento de acolhimento a partir do julgamento estético social. Que contradiz a fala da colaboradora da gestão de que: “tem uma preocupação na estrutura hoje do mercado atender a todos os públicos, que a gente, a gente recebe o público de A a Z”. Pensando ainda sobre a segurança é importante destacar que é um importante fator da hospitalidade, haja visto que, não há como ser plenamente hospitaleiro sem fornecer segurança à quem chega. Contudo, é preciso estar atento ao limítrofe entre o julgamento de estereótipos e a segurança de fato. Como um espaço que deseja receber a todos, atitudes com a intenção de proteger e resguardar devem ser minuciosas e respeitosas.

Na acessibilidade física, apesar dos valiosos esforços do mercado feitos ao longo dos anos para se adequar a demanda de todos os públicos frequentadores, ainda é insuficiente, tornando a acessibilidade física deficitária e ineficaz, excluindo alguns tipos de deficiências. Tanto é dito de limitações físicas, mas ao fazer a leitura espacial pequenos detalhes que afetam determinados públicos, como idosos, lactantes, pessoas com transtorno do espectro autista podem esbarrar na invisibilidade. Cabe destacar que as reformas são realizadas por lei dentro das possibilidades do espaço - haja visto que grandes alterações podem descaracterizar a construção histórica-afetiva. A exemplos desses esforços: elevador de acessibilidade, cadeiras de rodas disponíveis, rampas de acesso e banheiros acessíveis. Além disso, são constantes os treinamentos dos seguranças que são capacitados para acompanhar pessoas com deficiências, ajudando-as a deslocarem pelo local, guiando-as, apresentando-as ao espaço, bem como ajudando nas compras. Estas, contudo, não contemplam deficiências não visíveis. A noção de acessibilidade deve ser ligada à autonomia da pessoa para exercer seu direito de ir-e-vir, por isso é importante atentar para adequações que visem a liberdade de experimentar o local livremente da maneira que a pessoa se sentir confortável, evitando o capacitismo, para que de fato seja acessível, inclusiva e hospitaleira.

Já a legibilidade é uma importante característica na hospitalidade urbana, haja visto que a cidade que é legível, de fácil leitura e orientação, é uma cidade que preza de fato pelo acolhimento. Através da observação realizada, o componente de acesso à informação de forma simples, clara, objetiva e visível a todos foi analisado e, encontrou-se dificuldade de visibilidade das placas informativas, haja visto que as mesmas se encontram no alto, dificultando sua leitura. E ainda, fora observado que a leitura é impossível para a

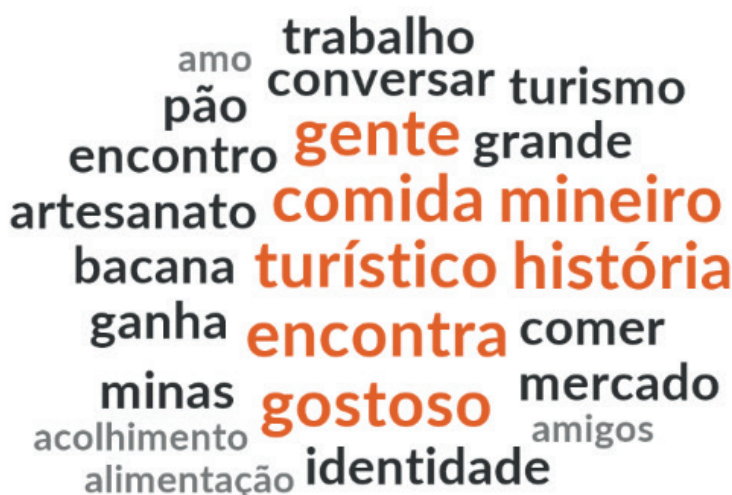
comunidade cega e de baixa visão pela ausência de informações em linguagem braille - exceto no elevador. Na maioria das vezes a orientação para se deslocar dentro do mercado se dá através da interação do visitante com o comerciante para encontrar o ponto desejado. Enquanto o Mercado naturalizar a ideia da tradicional frase de “se perder pelos corredores” de forma literal, consequentemente esbarrará na questão da hospitalidade. Não há nada de poético em não saber se deslocar pelos espaços, criando um limitante na vivência *in loco*, gerando um efeito paradoxal de hospitaleiro.

Não reparei em placas indicativas de acesso no local, né?! Achei que poderiam melhorar.(...) Acho que pra acesso geral não, não vi tantas sinalizações. Acho que é preciso investimento para se tornar mais acessível a todos os públicos (Visitante 1).

A partir disso, adentra-se em outro ponto importante da hospitalidade urbana: a identidade. Se o indivíduo não se identifica, não sente pertencimento e ligação afetiva com o local, não há uma experiência orgânica ou marcante sob o aspecto positivo e/ou construtivo. Se não há o sentimento de conexão com o lugar, então não há a reapropriação do mesmo. Para tanto, buscou-se identificar se os entrevistados se identificam com o Mercado Central.

Destarte, visando os atributos da Hospitalidade Urbana, a característica que mais se destaca dentro do *Locus* é a identidade. Grinover (2006) explica que dentre as três características uma delas pode se sobressair. Portanto, reconhecer que visitantes e anfitriões se identificam com o local sinaliza a importância do mercado e aponta algo a ser potencializado de forma positiva, e ainda, emerge a necessidade de se desenvolver as outras características que ainda apresentam ruídos.

Figura 6: Representação do Mercado Central de Belo Horizonte (25 palavras)



Fonte: Dados da pesquisa

Identificou-se que o Mercado Central remete aos respondentes um lugar turístico em Belo Horizonte, que é marcado pela história e cultura do estado e da cidade, exposto em seu interior. Percebe-se que a palavra encontro é marcante indicando sua representatividade como um local de coletividade e trocas sociais - seja pelos visitantes quanto pelos anfitriões, reforçando a importância do mercado como um propulsor de fluxos e interações, minimizando seu papel comercial e exaltando sua reapropriação como espaço de convivência, seu lado “social”.

O ATO FINAL

A análise desvela a nova ressignificação do Mercado Central: distanciando-se da noção de mercado como simples estabelecimento comercial de trocas monetárias para espaço cultural complexo de interações e trocas socioculturais, monetárias e afetivas, sendo estas caracterizadas por significativa subjetividade. Ainda que considerado hospitaleiro pelo amplo público que o frequenta, sob a ótica da hospitalidade urbana lacunas importantes foram reveladas e merecem serem sanadas.

Apesar da hospitalidade destacada pelos entrevistados, identificou-se que a relação entre comerciantes e visitantes autóctones apresenta ruídos em seus ritos, como por exemplo, o simples ato de cumprimentar o outro, sendo os próprios moradores da cidade os mais hostis, ainda que digam o contrário em suas respostas. O fato de ignorarem o cumprimento dos anfitriões, por vezes gera o sentimento de invisibilidade naqueles indivíduos, revelando o fenômeno da soleira da porta.

Rememorando as principais categorias da hospitalidade urbana (acessibilidade, legibilidade e identidade) evidenciou-se que:

- 1) Acessibilidade — apesar das constantes tentativas de adequação interna do espaço às políticas de acessibilidade, o Mercado ainda está longe de ser efetivamente acessível. Apesar do treinamento e disponibilidade de pessoal da segurança para apoio ao público, isso pode gerar desconforto e dependência, dificultando a autonomia na experiência pelo Mercado.
- 2) Legibilidade — A comunicação via sinalização indicativa para o deslocamento, passa despercebida pelos visitantes, devido, sobretudo, ao local em que elas foram instaladas. A altura das placas e a falta de adequação para todos os públicos, torna o Mercado difícil de ler, conseqüentemente, tornando-o menos hospitaleiro e acolhedor.
- 3) Identidade — cabe destacar que, o Mercado, se tornou um importante local de representação das pluralidades das identidades, reforçado pelo seu miscigenado público frequentador, de todas as idades e classes sociais.

À vista dos três atributos observados, afirma-se que, hospitalidade urbana interage diretamente com a experiência de lazer e turismo dos visitantes, causando impacto nas mesmas. A falta ou excesso destes atributos no local, podem afetar positiva ou

negativamente, gerando proximidade, como no caso da Identidade ou distanciamento e, como no caso da acessibilidade para determinados públicos. Retomando o objetivo norteador do trabalho: *Compreender como a Hospitalidade Urbana influi sobre as trocas sociais/humanas a partir da relação visitante-anfitrião no contexto das práticas de lazer e turismo vivenciadas no Mercado Central de Belo Horizonte*, foi possível depreender que, a hospitalidade urbana através de seus componentes (acessibilidade, legibilidade e identidade) impacta, diretamente, nas vivências de lazer e turismo no espaço do Mercado Central, sendo um fator primordial. Ao compreender que tanto lazer, quanto turismo, são fenômenos socioculturais que podem envolver interatividades, a hospitalidade representa um elemento primordial para mediar estas trocas. E, por meio da hospitalidade urbana, é possível expandir o acolhimento e a receptividade para com quem vive o espaço — das relações para as infraestruturas. — Sendo também, uma possibilidade de medição da qualidade das vivências de lazer e turismo no espaço, tanto para visitantes, quanto para anfitriões.

Por fim, desejar que a cidade se torne hospitaleira em seu real significado, e acolher democraticamente todas as práticas de lazer e turismo, pode parecer algo ainda utópico para a maioria das cidades (GRINOVER, 2013). No entanto, não é impossível que a hospitalidade urbana venha justamente apaziguar relações conflituosas estabelecidas pela carência de planejamento, pela falta do estabelecimento da plena cidadania e as soleiras das relações entre quem chega, quem passa e quem permanece.

REFERÊNCIAS

CAMARGO, L. O. L. Hospitalidade, turismo e lazer. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, São Paulo, v. 13, n. 3, p. 1-15, set./dez. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.7784/rbtur.v13i3.1749>. Acesso em: novembro 2021

_____. O Lazer e a ludicidade do brasileiro. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, São Paulo, n. 2, p. 76-91, maio. 2016. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/10229_LUIZ+OCTAVIO+DE+LIMA+CAMARGO. Acesso em: nov. 2021.

CRESSWELL, J. W.; PLANO CLARK, V. L. **Pesquisa de métodos mistos**. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

FECOMÉRCIO MINAS GERAIS. **Pesquisa de satisfação do turista de Belo Horizonte**. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: https://www.fecomerciomg.org.br/wp-content/uploads/2015/06/2015-06-10_PESQUISA-SATISFA%C3%87%C3%83O-DO-TURISTA-BELO-HORIZONTE1.pdf. Acesso em: ago. 2021.

FERRAZ, V. S. **Hospitalidade urbana em grandes cidades**. 2013. São Paulo em Foco. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU-USP, São Paulo, 2013. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16139/tde-10072013-161802/publico/TESE_VALERIA_FERRAZ.pdf. Acesso em: abr. 2022.

FONSECA, N. R. V. **Turismo e hospitalidade**: A hospitalidade mineira sob a percepção dos turistas de Belo Horizonte. 2019. Monografia (Graduação em Turismo) — Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG, Belo Horizonte, 2019.

FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO/CEHC. **O cometa centenário**: a vida comercial belo-horizontina. Belo Horizonte: Fundação João Pinheiro, 1995. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.mg.gov.br/consulta/consultaDetalheDocumento.php?iCodDocumento=73104>. Acesso em: abril 2021.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, p. 3-20, jan./abr. 2014. Disponível em: https://lagep.ufop.br/sites/default/files/lagep/files/reuniao_2_texto_1_lazer_necessidade_humana_e_dimensao_da_cultura.pdf?m=1590880791. Acesso em: ago. 2021

GRASSI, M.C. Hospitalidade: Transpor a soleira. In: MONTANDON, A. (org.). **O livro da hospitalidade**: acolhida do estrangeiro na história e nas culturas. São Paulo: Senac, 2011. p. 45-53.

GRINOVER, L. A hospitalidade urbana: acessibilidade, legibilidade e identidade. **Revista Hospitalidade**, São Paulo, ano 3, n. 2, p. 29-50, 2006. Disponível em: <https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/191/206>. Acesso em: abr. 2021.

GRINOVER, L. **A hospitalidade, a cidade e o turismo**. São Paulo: Editora Aleph, 2007.

HALFELD, H. G. F.; TSCHUDI, J. J. V. **A Província de Minas Gerais**. Belo Horizonte: Fundação João Pinheiro: Centro de Estudos Históricos e Culturais, 1998.

SANTOS FILHO, J. C.; GAMBOA, S. S. **Pesquisa educacional**: quantidade-qualidade. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000

JOSÉ FILHO, M. Pesquisa: contornos no processo educativo. In: JOSÉ FILHO, M; DALBÉRIO. O. (Org.). **Desafios da Pesquisa**. Franca: UNESP, 2006, p. 63-75.

MARCELLINO, N. C. O lazer e os espaços na cidade. In: ISAYAMA, H.; LINHALES, M. A. (org.). **Sobre lazer e política**: maneiras de ver, maneiras de fazer. Belo Horizonte: UFMG, 2006. p. 65-92.

_____; BARBOSA, F.; MARIANO, S. Lazer, Cultural e Patrimônio ambiental urbano- relações e possibilidades. **Licere**. Belo Horizonte, v. 10, n. 3, p. 1-23, dez. 2007. Disponível em: http://www.eeffto.ufmg.br/licere/pdf/licereV10N03_a5.pdf. Acesso em: maio. 2021.

MOESCH, M. **A produção do saber turístico**. São Paulo: Contexto, 2002.

MORIN, E. **O método 1** – a natureza da natureza. Lisboa: Europa-América, 1997.

OLIVEIRA, Ana Paula G. S. de. **Conectando trechos do caminho**: turismo, lazer e desenvolvimento regional no contexto do projeto estruturador Rota das Grutas de Peter Lund - MG. [manuscrito] / Ana Paula Guimarães Santos de Oliveira. – 2018. 199 f. : il. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. Disponível em https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-B78E52/1/tese_vers_o_entrega.pdf Acesso em fevereiro de 2023.

_____; Lazer e Turismo: Acepções e interações no contexto do projeto rota das grutas de peter lund/ MG. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v.22, n.2, jun/2019 p.48-89. Disponível em <https://l1nq.com/kzrou>. Acesso em 20dejun de 2023

SILVA, A. H.; FOSSÁ, M. I. T. Análise de Conteúdo: Exemplo de Aplicação da Temática para Análise de Dados Qualitativos. **Qualit@s Revista Eletrônica**, v. 17, n. 1, p. 1-14, 2015. Disponível em: <http://revista.uepb.edu.br/index.php/qualitas/article/view/2113/1403>. Acesso em: ago. 2021.

LAZERES E OLHARES PARA OS ESPAÇOS RESSIGNIFICADOS DOS MERCADOS PÚBLICOS DO PORTO E DE LISBOA EM PORTUGAL

Natiele Lopes Costa

Ana Cláudia Porfírio Couto

Maurício de Azevedo Couto

INTRODUÇÃO

Os mercados públicos são reconhecidos espaços para troca e/ou compra de produtos desde a antiguidade (PINTAUDI, 2006), que podiam se localizar no cerne das cidades ou fora de seus muros quando estes existiam. A função desses lugares, historicamente, se relaciona com a necessidade de consumo de itens básicos de alimentação da população e esse uso nunca foi questionado, como aponta Pintaudi (2006).

As primeiras atividades de troca de produtos não tinham lugar fixo, tornando o andar na rua difícil pelo acúmulo de bancas de trabalho, principalmente pelos artesãos, que faziam seu trabalho na rua por ter mais iluminação e espaço que suas casas (PINTAUDI, 2006 apud BEZERRA, 2019).

Com a urbanização, teve início a separação das atividades. Aqueles que vendiam carnes, por exemplo, passaram a ser isolados por conta do mau cheiro e poluição que geravam. Centros de armazenamento e feiras foram se estabelecendo como espaço de trocas de produtos hortigranjeiros. Os mercados fechados então foram uma estratégia de estabelecer o comércio no centro das cidades que preservasse maior higiene e organização.

Figuras 1 e 2: Mercado Manuel Firmino na cidade de Aveiro, Portugal



Fonte: Autoria própria

Figura 3: Mercado da Ribeira em Lisboa, Portugal



Fonte: Autoria própria

Assim, os mercados seriam responsáveis por unir o comércio em um só lugar, ampliando as formas de controle sobre as trocas de mercadorias e os distribuidores (BEZERRA, 2019). Os mercados passam a ser objeto de análise e reflexão atualmente quando resistem à presença de outros espaços - mais modernos - de abastecimento das cidades, como centros distribuidores, supermercados e shoppings. De acordo com Pintaudi (2006) o que acontece é uma metamorfose na apropriação deles pelo público.

(...) Os mercados públicos, presentes em quase todas as cidades, como espaços de comercialização de produtos alimentares, mas também de convívio e trocas simbólicas entre a população local, agora são vistos, prédio e fazeres, como legítimas expressões culturais (GEISS; GASTAL, 2007, p. 2).

Portanto, os mercados, espaços destinados ao comércio, até então de gêneros alimentícios, passam por uma ressignificação dos seus usos. Despontam como importantes atrativos turísticos principalmente por conta da exploração desse turismo de base cultural. “Dentro do novo público dos mercados incluem-se residentes não permanentes, sobretudo turistas, população residente noutras áreas da cidade e novos moradores na área.” (GUIMARÃES, 2020, p. 68). Percebemos, hoje, a transformação em pólos turísticos regionais de consumo de cultura, arte e gastronomia, destacando para o encontro de grupos, independente das faixas etárias, para comemorações, encontros e compartilhamento dos seus lazeres, como por exemplo, a transformação do Mercado da Ribeira de Lisboa em Time Out.

Figuras 4 e 5: Portaria e interior do espaço do Time Out Market em Lisboa, Portugal



Fonte: Autoria própria

Somado a todos esses fatores de tradição e contato com o a história e a arquitetura do local, “está também a identidade gastronômica das cidades, refletida nos pratos típicos que se consomem nos mercados, bem como os costumes, sabores e crenças que caracterizam o espaço em que estão inseridos” (BEZERRA, 2019, p. 8).

Os mercados públicos são retratos da cultura do seu povo, ou pelo menos carregam um pouco da história do lugar. Nesses ambientes, a gastronomia presente torna-se mais atraente por estar relacionada aos aspectos correspondentes à tradição, à história e ao modo de viver dos moradores. Neles, o “estrangeiro”, o “de fora” espera experimentar um pouco disso tudo, mas de forma mais elaborada e exclusiva (FREIRE, 2018, p. 183).

A gastronomia e o gourmet se tornam a principal atração desses mercados ressignificados como aponta Guimarães (2020): “Também se verifica a gourmetisation (González, 2018) dos mercados através do aparecimento de estabelecimentos com uma oferta comercial de produtos gourmet, mais sofisticados.” (p. 68).

Nesse cenário, este trabalho visita os mercados revitalizados das cidades portuguesas de Lisboa - Campo de Ourique, Mercado da Ribeira/Time Out Market e Porto - Mercado do Bolhão - e objetivou buscar pistas sobre a caracterização turística e de lazer de ressignificação desses espaços.

OS MERCADOS

Podemos partir do princípio de que os mercados públicos estão ainda presentes no cotidiano urbano por se transformarem em local tradicional, aponta Pintaudi (2006). A ideia é que estes “estão procurando gerar uma imagem de ‘tradição’ (onde os novos fregueses podem simular um comportamento tradicional)” (PINTAUDI, 2006, p. 98). Utilizando dessa lógica, a autora aponta que os mercados dialogam com as modernas formas de abastecimento ao representarem um contraponto à frieza dos novos locais de consumo.

Assim, os mercados se tornam mantenedores de uma identidade da cidade. “A dinâmica dos mercados é em parte expressão do que ocorre nas cidades em que eles se localizam, sendo por isso um recorte para o estudo da realidade urbana.” (NASCIMENTO JÚNIOR, 2021, p. 14). Dessa forma, têm-se mercados que por um lado mantêm características históricas da cidade, como seus aspectos arquitetônicos, por exemplo, ao mesmo tempo em que encaram ressignificações em suas formas de uso e apropriação. Continuando, os mercados ainda são marcados pela cultura da população em fazer as compras dos pescados, produtos hortigranjeiros e artesanatos nestes espaços, como é o caso do Mercado Municipal de São Paulo, que apesar de pólo turístico, ainda recebe as pessoas que ali se constituíram enquanto consumidores.

Novos contextos surgem, sobretudo a partir dos anos 2000. Nele as pessoas não usam o Mercado apenas para as compras de suprimentos alimentícios, mas como espaço de lazer e espaço sociocultural.

Nessa lógica, muitos mercados tradicionais também passaram pelo processo de renovação e transformação, com introdução de novos espaços comerciais que unem cultura, lazer, algum tipo de abastecimento de alimentos, praças de alimentação diversificada e diferentes ambientes (MAFRA; SOUZA, 2019, p.5).

Esse panorama é entendido por Nascimento Júnior (2021) como uma contracorrente ao “processo de desvalorização, e não rara degradação física e social” que os mercados acabam por estar envolvidos ao longo do crescimento urbano. Ainda segundo o autor, isso se configura até como uma forma de resistência, por envolver a busca de meios de manter os mercados “vivos” no cotidiano das urbes. Um fator que pode explicar a decadência e posterior revitalização desses lugares é a gentrificação. Na qual, áreas degradadas geralmente centrais na cidade passam por reforma e ressignificação.

De acordo com Harvey (1992), pode ocorrer o fenômeno da gentrification, ou “enobrecimento”, quando as áreas centrais da cidade são revitalizadas e passam a ser habitadas por grupos sociais de maior poder aquisitivo, com tendência à criação de novos enclaves residenciais e à expulsão dos moradores originais, de baixa renda ou de origem étnica distinta daquela dos novos moradores (XAVIER, 2016, p 83).

Esse fenômeno serve à revitalização dos mercados, mas pode também ser fator de afastamento dos antigos ocupantes do local, como os vendedores mais tradicionais e o público antes atendido para dar lugar ao “gourmet”.

A gentrificação é uma ótima estratégia para preservar o tecido físico da cidade: casas bonitas, ruas bonitas, usos variados, cafés, pequenas lojas. Mas os gentrificadores têm altos rendimentos se comparados com a maioria dos habitantes da cidade, então, eles alteram a economia local. Eles apoiam mercados de consumo cultural – cafés chiques em vez do café comum do dia a dia, restaurantes gourmet – mas não apoiam as pequenas lojas e as feiras livres das quais os residentes de menor renda dependem (ZUKIN, 2014, p. 10).

De qualquer maneira, os mercados são incontestavelmente um espaço público “onde os indivíduos se encontram no dia a dia movidos por alguns interesses comuns e outros diferentes” (XAVIER, 2016, p. 74). Eles são capazes de reunir diferentes signos, objetos, pessoas que podem buscar trocas econômicas ou simbólicas. É por conta disso que os mercados têm sido foco de atenção de estudos, da administração pública e de investidores ao redor do mundo.

Segundo Beatriz Filgueiras (2006), os mercados populares carregam forte significado histórico e cultural, não só nas referências da história da cidade como são representativos da cultura local e regional, sendo foco do discurso e prática da preservação do patrimônio e da revitalização urbana, do cenário turístico, do mercado cultural e da privatização (MAFRA; SOUZA, 2019, p.3).

Todos esses signos que compõem os mercados também contribuem para que eles sejam apropriados por turistas interessados em mergulhar na cultura do local que visitam. Principalmente nas metrópoles, que aliam modernidade e tradição, o espaço do mercado é um tipo de contato mais próximo com o que os moradores possam consumir diariamente. Além disso, o turismo gastronômico – entendido como vertente do chamado turismo cultural – tem como atrativo os alimentos, não apenas para nutrir o corpo, mas para ser essa ponte com o que é tradicional do lugar que visitam.

Estas iguarias, preparadas ao longo dos tempos e integrantes da cultura imaterial de suas respectivas comunidades, destacam-se em meio ao horizonte das comidas padronizadas que prevalece nos grandes centros urbanos, e muitas vezes se tornam uma possibilidade de conexão cultural ou com um estilo de vida que se deseja recuperar ou alcançar, potencializando a atratividade destas localidades.

Assim, entendemos os Mercados como espaços de experiência múltipla, com possibilidades de lazeres constituídos pelos interesses individuais, onde a gastronomia se funde com a arte, com o turismo, com a cultura, com a atividade física, com o encontro de gerações, com o tradicional e o moderno e com o comércio. Uma nova forma de experimentar espaços tradicionalmente destinados somente à compra e venda de mantimentos.

Figura 6: Mesas de alimentação centrais e compartilhadas no Time Out Market



Fonte: Autoria própria

Figura 7: Foto de visita de turismo ao Mercado do Bolhão, em Porto, Portugal



Fonte: Autoria própria

Assim, a presença do turista que busca por experiências gastronômicas, de lazer e também culturais, podemos observar nos mercados públicos, sobretudo a partir desta nova compreensão e significação desse espaço. No caso de Portugal, os três mercados aqui estudados, Campo de Ourique (Lisboa), Mercado da Ribeira/Time Out Market (Lisboa) e Mercado do Bolhão (Porto), são encontrados em sites de avaliação turística como “TripAdvisor” e em blogs de viagem. Em ambos, o aspecto gastronômico é salientado como atrativo principal.

A gastronomia é, em muitos casos, o principal atrativo do mercado, como é o caso do Time Out Market, dedicado a reunir restaurantes e bares escolhidos por uma linha editorial com design que privilegia as mesas de alimentação coletiva e preços ditos reduzidos para pratos produzidos por ‘chefs’ reconhecidos da culinária da cidade.

Figuras 8 e 9 : Lojas e quiosques de alimentação em funcionamento no Time Out Market, em Lisboa



Fonte: Autoria própria

A partir do exposto, os mercados que tratamos aqui são espaços que acompanharam a urbanização de uma cidade ao longo de anos e, após passarem por um período de abandono, passam por um processo de revitalização, que pode ou não acompanhar uma gentrificação dos centros, tornando-se lugares que concentram o gourmet com um ar de tradicional e histórico e são ressignificados pelo público que passam a frequentá-los como locais para compartilhar lazares, sociabilidade e turismo gastronômico (sendo de dentro ou fora da cidade).

LAZERES NOS MERCADOS DE PORTUGAL

Campo de Ourique - Lisboa

Figura 10: Fachada do Mercado Campo de Ourique, em Lisboa, Portugal

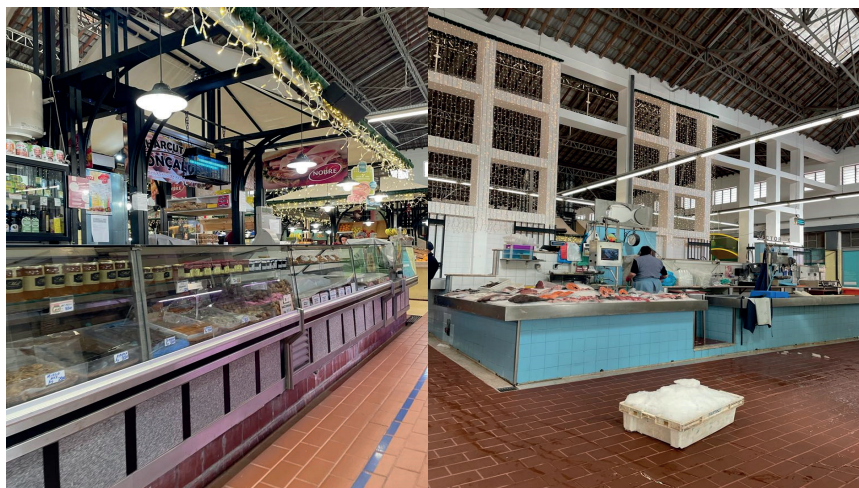


Fonte: Autoria própria

A Câmara Municipal de Lisboa define em sua página institucional¹ que o Mercado Campo de Ourique é um mercado tradicional sob sua gestão com parte concessionada para a empresa Mco, S.A. No setor denominado tradicional tem-se a oferta de produtos alimentares, como peixes, legumes, frutas, especiarias e temperos, doces, entre outros. Flores, plantas, artigos de papelaria, artesanato, roupas e alguns serviços como atelier de costura, conserto de sapatos, cabeleireiro, cópias de chaves, engomadoria e clínica de podologia podem ser encontrados no mercado tradicional.

¹ Site da Câmara Municipal de Lisboa <https://informacoeseservicos.lisboa.pt/contactos/diretorio-da-cidade/mercado-campo-de-ourique>

Figuras 11 e 12: Espaços de venda de produtos tradicionais como doces e peixes no Mercado Campo de Ourique



Fonte: Autoria própria

Já no espaço sob concessão, o site descreve a oferta dos seguintes: Charcutaria, empadaria, petiscaria, japonês, cafetaria, vegan, hamburgueria, garrafeira, italiano, marisqueira, doçaria, carnes, gelataria, carpacceria, bar de gin, bar de cocktails, confeção de pratos com produtos comprados no mercado e a pedido do cliente (chef do mercado) e sobremesas.

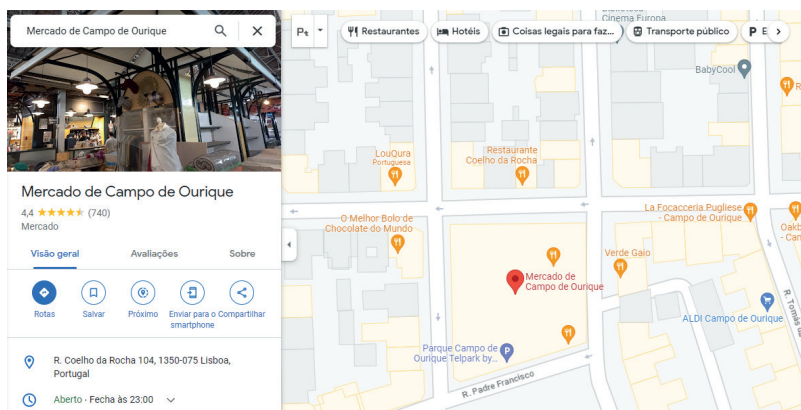
O site de avaliações colaborativo Tripadvisor² aponta que no Campo de Ourique é possível “viver a autenticidade de um mercado com toda a qualidade que a gastronomia gourmet tem para oferecer” (TRIPADVISOR, [S.l.]). Sendo um dos mais antigos de Lisboa, esse mercado foi inaugurado em 1934, passou para administração municipal em 1973 e por diferentes reformas até que em 2013 passou a contar com um novo conceito de mercado, chamado na reportagem³ de Ana Rita Vaz de conceito gourmet, inspirado no Mercado de San Miguel, em Madrid.

O Mercado Campo de Ourique fica na Rua Coelho da Rocha, nº 104 e está aberto de domingo a quarta-feira das 07h às 23h e de quinta-feira a sábado até à 1h.

2 Tripadvisor é um site que reúne avaliações públicas de pontos turísticos, hotéis, restaurantes, entre outros.

3 VAZ, Ana Rita. Descobrir Campo de Ourique: Itinerários de Lisboa. Agenda Cultural de Lisboa, Lisboa, 01 abr. 2018. Disponível em: <<https://www.agendalx.pt/2018/04/01/campo-de-ourique/#:~:text=%C3%89%20um%20dos%20mercados%20mais,sua%20concess%C3%A3o%20durante%2040%20anos>>. Acesso em 22 jun. 2023.

Figura 13: Localização do Mercado Campo de Ourique em Lisboa



Fonte: *Print screen* Google Maps

O mercado Campo de Ourique, ainda pouco explorado pelos turistas, mantém a característica do espaço de compras, sobretudo pelas pessoas que ali residem, mas já está se adequando à resignificação do espaço. As bancas de comércio circundam o mercado, do lado interno, deixando ao centro uma ilha onde a gastronomia e os encontros são possíveis. Durante as visitas ao mercado (Novembro de 2022), a programação estava voltada para os jogos da Copa do Mundo Fifa - Catar, com transmissão dos jogos em telão, principalmente os jogos da seleção portuguesa, com uma alta frequência de público, sobretudo de jovens. Além disso, uso pelas pessoas durante o horário de almoço, principalmente por jovens estudantes das escolas da região.

Figura 14: Espaço de gastronomia com decoração de Portugal no Mercado Campo de Ourique



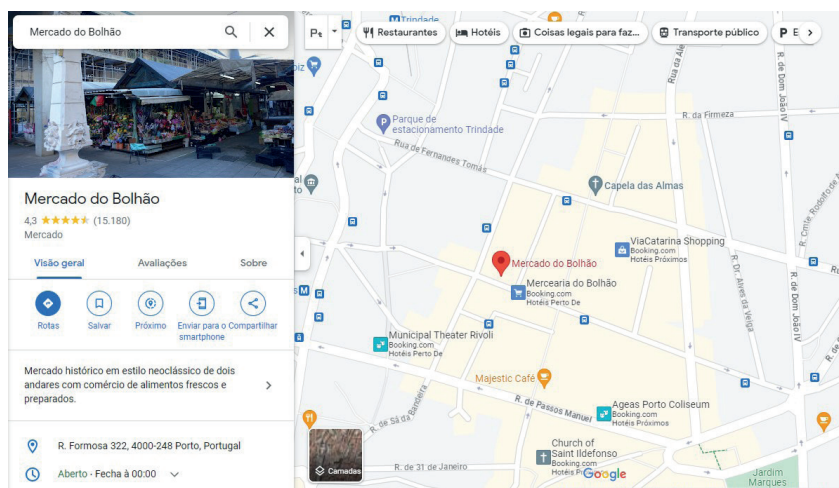
Fonte: *Autoria própria*

A programação das atividades de lazer que são planejadas para o uso do espaço do mercado são comumente divulgadas no perfil do mercado no instagram⁴, uma forma de atingir uma população mais jovem que está conectada com as redes sociais.

Mercado do Bolhão - Porto

O Mercado do Bolhão de Porto já passa dos 100 anos de existência. Inaugurado em 1914, o mercado tem origem em meados do século XIX. Em um primeiro projeto datado de 1837 a composição era de uma praça retangular dividida em 4 quarteirões delimitados por árvores. Em 2006 o espaço recebeu reconhecimento, sendo classificado como Imóvel de Interesse Patrimonial e foi referenciado na Carta de Patrimônio do Plano Diretor Municipal do Porto pelo valor arquitetônico, artístico, histórico, simbólico, cultural e social. Sete anos depois recebe o título de Monumento de Interesse Público. Em 2018 teve início a revitalização do mercado, que reabriu em 2022. De acordo com matéria da revista Viagem e Turismo⁵, as obras foram conduzidas pelo arquiteto Nuno Valentim e agora, além de cerca de 80 bancas de “frescos” (frutas, verduras, legumes etc), o mercado tem cafés gourmet, lojinhas de artesanato e restaurantes funcionando no andar de cima. O mercado do Bolhão fica na rua Formosa número 322 e funciona de segunda a sexta, das 8h às 20h, e aos sábados, das 8h às 18h. Os restaurantes funcionam de segunda a sábado, das 8h às 00h.

Figura 15: Localização do Mercado do Bolhão em Porto



Fonte: Print screen Google Maps

4 Disponível em: <<https://www.instagram.com/mercadodecampodeourique/>>. Acesso em: 22 jun. 2023.

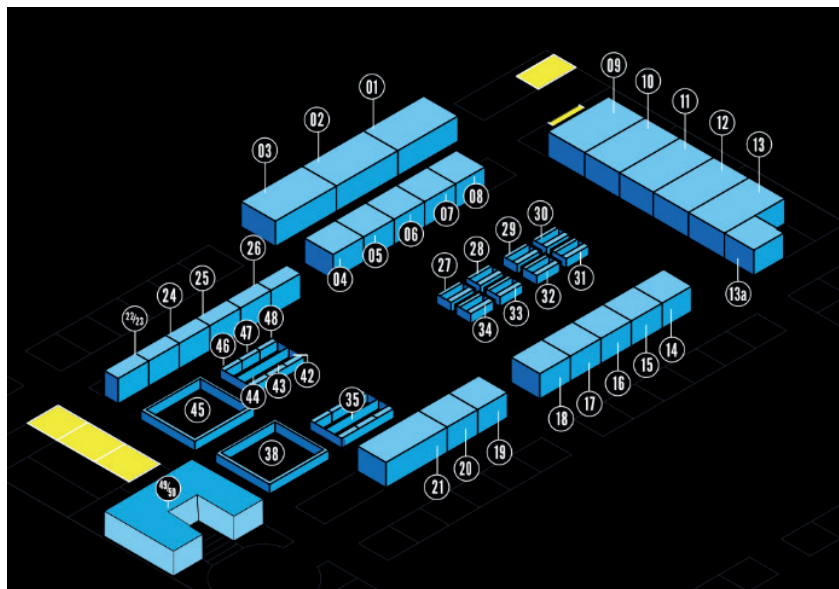
5 VERANO, Rachel. O Mercado do Bolhão está de volta ao Porto! Viagem e Turismo, [S.l.], 20 set. 2022. Disponível em: <<https://viagemeturismo.abril.com.br/coluna/portugal-lisboa/o-mercado-do-bolhao-esta-de-volta-ao-porto/>>. Acesso em: 22 jun. 2023.

O Mercado do Bolhão depois de alguns anos fechado foi totalmente revitalizado, entretanto, durante a visita os restaurantes e bares ainda não estavam em funcionamento, apenas as barracas de comércio dos hortigranjeiros, flores, produtos típicos (azeite, sardinha etc) e de artesanato. A previsão é que estes espaços possam ser abertos e que os visitantes (moradores da cidade do Porto e turistas), possam vivenciar este novo mercado diante de toda a sua oferta.

Mercado da Ribeira e Time Out Market - Lisboa

Um dos mais tradicionais mercados e o principal de Lisboa até 2000, o Mercado da Ribeira é datado do final do século XIX. Sua construção foi realizada para substituir um mercado ainda mais antigo, do século XVI, com venda de hortaliças, frutas e peixes. Após perder público para o Mercado Abastecedor da Região de Lisboa, maior e fora do centro, o Mercado da Ribeira abriu uma concessão para a iniciativa privada. Assim, em 2014 a revista Time Out assumiu a administração de metade do espaço e passou a abrigar “as melhores ideias e negócios de Lisboa” com curadoria da equipe editorial. Esses negócios podem ocupar o Time Out Market por períodos de uma semana a três anos. De acordo com o site: “Se é bom vem na revista, se é ótimo vai para o mercado”. No Time Out são, portanto, 26 restaurantes, 8 bares, 3 lojas, uma sala de espectáculos, uma boate e um cowork.

Figura 16: Planta 0 do Time Out Market com os espaços ocupados por bares, restaurantes e lojas



Fonte: *Print screen* do site oficial do TOM

Figura 17: Público reunido nas mesas compartilhadas durante transmissão de jogo da seleção brasileira de futebol na Copa do Mundo 2022 que ficam no centro do piso

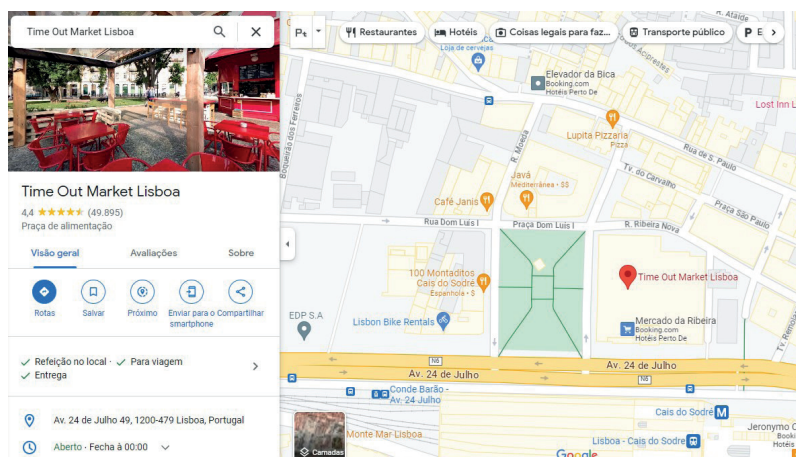


Fonte: Autoria própria

A outra metade do Mercado da Ribeira preserva os comerciantes de produtos locais, como peixes, frutos do mar, hortifrutis entre outros. O site do Time Out comemora a união dos “dois” mercados: “Hoje, em conjunto, ambos os lados se podem gabar de ter transformado o edifício, a zona e até o bairro inteiro do Cais do Sodré num fenómeno de visitantes, de dia e de noite” (TIME..., 2023).

O Mercado da Ribeira/Time Out Market fica na avenida 24 de Julho, 49, Lisboa. O horário de funcionamento é das 10h às 00h todos os dias.

Figura 18: Localização do Mercado da Ribeira/TOM em Lisboa



Fonte: Print screen Google Maps

O Mercado da Ribeira/Time Out Market tem um chamamento especial para os olhos, sobretudo dos turistas estrangeiros, pela sua disposição estrutural e também pela gastronomia. Durante as visitas, o mercado estava dedicado à transmissão dos jogos da copa do mundo, com dois grandes telões que facilitavam a visão dos frequentadores em todas as posições do mercado.

O espaço é bastante acolhedor e agradável com as mesas coletivas ao centro e os vários bares, restaurantes nas laterais, conferindo ao ambiente um espaço charmoso e muito agradável de convivência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho buscou-se bases teóricas para analisar os mercados revitalizados e como se dá as novas relações deles com moradores de centros urbanos e turistas. Por fim, entende-se que esses mercados passaram por uma transformação em sua característica fundamental que era a de suprir de produtos alimentícios o entorno para espaço que une espaço público, sociabilidade, gastronomia e lazer.

As visitas possibilitaram uma percepção de uso dos espaços por várias faixas etárias, com famílias, grupos de estudantes, jovens em grupos de amigos, pessoas sozinhas, residentes e turistas, provocando uma mistura de sotaques.

O Mercado do Bolhão, que durante a visita estava reiniciando suas atividades, além de terem sido dias de muita chuva na cidade do Porto, ainda estava muito vazio e com frequência muito focada nos residentes que provavelmente já tinham o hábito da realização das compras no local.

O Mercado de Campo de Ourique, já mais movimentado e iniciando o seu processo de revitalização e gourmetização, já estava mais cheio, e frequentado por populações diversas, sobretudo em relação à faixa etária.

O Mercado Time Out já institucionalizado em relação à nova exploração deste espaço, estava sempre cheio, com sabores e cores diferenciados, além de uma mistura étnica e cultural. Nas mesas coletivas é possível ouvir várias línguas, vários hábitos e formas de se viver coletivamente.

É importante, portanto, que os mercados cada vez mais sejam apreendidos como espaços de lazeres e reconhecer seu grande potencial turístico. Entretanto, pode-se investigar o que essas revitalizações representam do ponto de vista das exclusões de certos grupos sociais, como comentado sobre o processo de gentrificação, e quais as consequências de ceder esses ativos que muitas vezes eram públicos para a iniciativa privada, dado sua amplitude de possibilidades que poderiam ser exploradas pelos governos.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Elisane Paes Barreto. **Mercados Públicos do Recife/PE: história e gastronomia**. 2019. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Gastronomia) - Departamento de Tecnologia Rural, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

FREIRE, Ana Lucy Oliveira. Mercados públicos: de equipamentos de abastecimento de alimentos a espaços gastronômicos para o turismo. **Geografares**, [S. l.], n. 25, p. 176–198, 2018. DOI: 10.7147/GEO25.17856. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/geografares/article/view/17856>. Acesso em: 22 jun. 2023.

MAFRA, Nícia Beatriz Monteiro; SOUZA, Candice Vidal. O Mercado Novo: transformações e composições no espaço urbano de Belo Horizonte, Minas Gerais. **Ponto Urbe**, São Paulo, v. 25, 2019. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.4000/pontourbe.6936>. Disponível em: <https://journals.openedition.org/pontourbe/6936#quotation>. Acesso em: 30 mar. 2023.

NASCIMENTO JÚNIOR, José Milton. **O mercado público da boa vista como espaço público: usos, resistências e ressignificações**. 2021. 58f. TCC (Curso de Licenciatura em Geografia) – Departamento Acadêmico de Cursos Superiores, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco. Recife. 2021.

PINTAUDI, Silvana Maria. Os mercados públicos: metamorfoses de um espaço na história urbana. **CIDADES**, v. 3, n. 5, 2006, p. 81-100.

TIME OUT MARKET LIMITED. **Time Out Market Lisboa**. Sessão 'quem somos'. Lisboa: Time Out Market Limited, 2023. Disponível em: <https://www.timeoutmarket.com/lisboa/conceito/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

TRIPADVISOR. Mercado de Campo de Ourique - Lisboa. [S.l.]. Disponível em: https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g189158-d6440636-Reviews-Mercado_de_Campo_de_Ourique-Lisbon_Lisbon_District_Central_Portugal.html. Acesso em: 13 abr. 2023.

XAVIER, Ana Estela Vaz. A Revitalização do Mercado Público de Pelotas e Sua Ressignificação Social. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 72–89, 2016. DOI: 10.23899/relacult.v2i4.355.

ZUKIN, Sharon. Entre o tecido físico e social das cidades. Entrevista concedida a Heitor Frúgoli Jr. e Julio Cesar Talhari. Tradução de Lilian Gasparetti Abdoullah. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, vol. 29, no. 84, fev., p. 7-24, 2014.

CICLOTURISMO NO CAMINHO DA FÉ: MOTIVAÇÕES, BICICLETAS E FORMAS DE CICLOVIAJAR

Roberto Marin Viestel

Maria Cristina Rosa

INTRODUÇÃO

O Caminho da Fé (CF) é uma rota de peregrinação, cujo ramal principal possui 324 Km, com mais de 90% de estrada de terra, altitude média de 1000 m e mais de 1500 km de trilhas e estradas vicinais.

Idealizado em 1999 pelo devoto à Nossa Senhora Aparecida, Sr. Almiro Grings, e um grupo de amigos, a partir de uma experiência de peregrinação no Caminho de Santiago de Compostela¹, na Espanha (SANTAMARINA, 2002), foi pensado para peregrinações a pé, no entanto outras formas de percorrê-lo vêm ocorrendo, como de bicicleta e de motocicleta, sendo as pessoas motivadas não só pela fé.

Inaugurado em 2003 (CALVELLI, 2006) e administrado pela Associação dos Amigos do Caminho da Fé – Águas da Prata do Estado de São Paulo (AACF) (MOREIRA, 2007), o caminho tem início no município de Águas da Prata, no Estado de São Paulo, atravessa a Mesorregião Sul/Sudoeste de Minas Gerais e finaliza novamente no Estado de São Paulo, cujo destino é o Santuário Nacional de Nossa Senhora da Conceição Aparecida (CAMINHO DA FÉ, 2021). Vale destacar que CF ocorre em 51 cidades no Estado de SP e em 21 em Minas Gerais e devido à topografia elevada algumas se destacam, como Andradas, com os distritos Serra dos Lima e Barra; Ouro Fino, com o distrito de Crisólia; Inconfidentes, Borda da Mata, Tocos do Moji, Estiva, Consolação, Paraisópolis e Brazópolis, com os distritos de Cantagalo, Luminosa e Campista.

Aparecida/SP é um dos roteiros mais antigos do Brasil em veneração à santa Nossa Senhora, remetendo ao século XVIII (SANTOS, 2003). O culto iniciou-se em 1717 no interior do Estado de São Paulo, quando três pescadores encontraram em sua rede de pesca a imagem de uma santa; a partir daí, relata-se que tiveram uma pescaria fértil, atribuindo o sucesso da mesma à imagem achada. No ano de 1745 foi construída uma Capela no Morro dos Coqueiros; em 1834 a Igreja Católica Apostólica Romana incorporou o culto à santa e construiu a primeira igreja, conhecida como Basílica Menor de Aparecida (SANTOS, 2003) ou Igrejinha de Aparecida, como se referem os aparecidenses; em 1904 Nossa Senhora foi proclamada rainha do Brasil (MORENO, 2009); em 1929, o Papa Pio X a proclamou

1 O Caminho de Santiago de Compostela é uma rede de rotas de peregrinação de aproximadamente 800 km, que tem início em *St. Jean-de-Port*, na França, e termina em Compostela, na Espanha (GUIMARÃES, 2008). Trata-se de um itinerário medieval de peregrinação na Península Ibérica que existe desde o século IX, quando peregrinos de toda a Europa, caminhando ou cavalgando, partiram no ano de 849 (MENDES, 2009) para reverenciar as relíquias sagradas do Apóstolo Santiago Maior (VELOSO, 2007; REIS, 2007).

padroeira do Brasil (SANTOS, 2003); em 1930 o Estado brasileiro à consagrou padroeira. Por fim, em 1955 iniciou-se no Morro das Pitas a construção, até hoje da não terminada Basílica Nova (MORENO, 2009), dando origem ao Santuário Nacional de Nossa Senhora Aparecida e a um complexo turístico religioso.

Esse complexo, que possui uma área de 1.352.765m² e 142.865m² de construção, anualmente atrai milhões de fiéis. Sua estrutura conta com uma basílica que possui uma impressionante construção de 72.000m², com vários pavimentos, arcada, tribuna, capelas (ressurreição e batismo), torre, museus, Centro de Apoio ao Romeiro (CAR), 380 lojas que vendem lembranças e objetos religiosos, praça de alimentação, ambulatório médico, além de 01 estacionamento com vagas para 2.000 ônibus, 24 trailers, 3.000 carros, 602 motos e 526 vagas para bicicletas (CARMO; VALENTE, 2017; SANTOS, 2003).

A cidade de Aparecida/SP, em função do santuário, é desenvolvida turisticamente e com o passar dos anos, além do turismo religioso², tem recebido novos atrativos, aumentando o interesse do público para além da devoção religiosa (OLIVEIRA, 2017), sendo o cicloturismo no CF, que tem sido realizado com motivações distintas, um desses atrativos.

Segundo a AACF, que faz a contagem dos peregrinos que percorrem o CF e carimba os Passaportes da Fé³, em 19 anos de existência do caminho, de um total de 74.929 peregrinos, 42.178 (56,29%) o percorreram de bicicleta (RELATÓRIO DE ATIVIDADES, 2022), sendo as bicicletas e os cicloturistas a maioria.

O cicloturismo, definido como uma forma de viajar que utiliza de uma bicicleta e une “o prazer do turismo ao prazer de enxergar o mundo sobre duas rodas, pedalando” (ROLDAN, 2000, p. 9), é também entendido como um segmento do turismo praticado em estradas de terra, com normas técnicas próprias (ABNT, 2007) e diversificadas, que ocorre em integração com outras atividades, no contexto de outros segmentos turísticos, como o Turismo Rural, o Ecoturismo, o Turismo de Aventura (BRASIL, 2006) e o Turismo Religioso (DIAS, 2003).

É, pois, uma atividade que envolve viagens de turismo utilizando a bicicleta como o seu principal meio de locomoção e combina a paixão do ciclismo com o prazer de cicloviajar para conhecer lugares, sem a ideia de competição. Habitualmente há um planejamento prévio para se realizar as cicloviajagens, que costumam ser extensas. Ocorre predominantemente em períodos de férias do trabalho ou escolares, em finais de semana e/ou em feriados prolongados (ALMEIDA; ABRANJA, 2009; ROLDAN 2000; SCHETINO, 2008), como ocorre predominantemente com outras atividade de lazer no país (STOPPA; ISAYAMA, 2017).

2 Entende-se por turismo religioso “antiga prática social renomeada agora, em tempos de globalização e desterritorialização, [que] constitui-se em visitar lugares considerados sagrados, usando-se estrutura de hospedagem” (SILVEIRA, 2007, p. 36).

3 O Passaporte da Fé é uma credencial que é vendida aos peregrinos e todos aqueles que queiram percorrer o Caminho da Fé, contudo, não é obrigatório o seu uso para realizar o percurso. Esse passaporte é carimbado em pontos de apoio no CF, como em hotéis, bicicletarias e no comércio em geral das cidades por onde ele passa. Ao final da viagem o peregrino pode solicitar no Santuário Nacional de Nossa Senhora Aparecida o Certificado Mariano de conclusão do caminho.

A elevada topografia e a altimetria do CF são elementos importantes para se pedalar. As montanhas se apresentam como um dos principais desafios, pois há dificuldade em subi-las e necessidade de equilíbrio para descê-las, bem como esforço físico e controle psicológico, entre outros elementos, para vencer cada etapa. No CF elas são um atrativo para o cicloturismo e inserem este caminho em um tipo de turismo ainda pouco estudado no Brasil, o turismo de montanha, ou seja, um segmento turístico que “evoca nas pessoas sentimentos de paz e liberdade” (CARVALHO; CORIOLANO, 2014, p. 2).

Aliás, o cicloturismo é uma prática relativamente nova no Brasil (SEGOVIA; GRIMM, 2017; GONÇALVES JÚNIOR *et al.*, 2016) com escassez de produção acadêmica e institucional e com baixa produtividade de textos sobre o tema (BYRNE, 2010; SCHETINO, 2008; EDRA; DECASTRO; SALDANHA, 2017; OLIVEIRA; ANUNCIAÇÃO, 2003), sendo este estudo importante para compreender sua dinâmica. Sobre o CF, ele foi escolhido como objeto deste estudo porque não foram encontrados trabalhos que o abordem sob o ponto de vista do cicloturismo, principal forma de se percorrer o caminho na atualidade.

Levando em conta essa ambiência, este trabalho tem por objetivo contribuir para o debate sobre o cicloturismo no Brasil e suas particularidades. Para isso estuda o cicloturismo no CF, uma das principais rotas de peregrinação do país, a partir de um olhar sobre as motivações para percorrê-lo de bicicleta, as bicicletas utilizadas pelos cicloturistas e as formas de ciclovijar, elementos que se conectam uns aos outros, determinando tipos e maneiras de se relacionar com o CF: seus espaços, sujeitos, atrativos etc.

METODOLOGIA

Este trabalho de abordagem qualitativa (MINAYO *et al.*, 2002), parte de uma tese de doutorado⁴, considerou a reabertura do CF no ano 2020, ainda em meio à pandemia de COVID-19, e respeitando os protocolos de segurança sanitário publicados por governos e municípios, bem como correndo riscos atinentes a estar fora de casa, no não isolamento social, realizou pesquisa de campo mediante a realização de duas ciclovijagens completas pelo ramal principal do CF acompanhando cicloturistas entre os dias 10 e 26 de setembro de 2020 e 04 e 17 de outubro de 2021. Também foram realizadas, ao longo desses dois anos, pequenas ciclovijagens, entre 30 e 60 Km, a partir de alguma cidade do CF escolhida aleatoriamente, sempre com o objetivo de observar cicloturistas e entender como o cicloturismo vinha acontecendo. Utilizou-se de observação direta, diário de campo, registro de imagens das ciclovijagens e entrevista semiestruturada. A análise e o tratamento dos dados coletados foram subdivididos em ordenação dos dados, classificação dos dados e análise propriamente dita (MINAYO *et al.*, 2002). A análise dos dados demonstrou aspectos relacionados às formas de praticar o cicloturismo, algumas delas tratadas neste capítulo.

⁴ Tese de doutorado intitulada O Cicloturismo no Caminho da Fé, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL), da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO), da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

MOTIVAÇÕES

Foram entrevistados 27 cicloturistas adultos, sendo 24 homens e 3 mulheres, sendo que a faixa etária ficou entre 18 e 74 anos. As regiões de origem dos cicloturistas são: 16 de São Paulo (sendo 3 da capital), 8 de Minas Gerais (todos do interior), 1 do Paraná (sendo da capital), 1 de Pernambuco (sendo do interior) e 1 de Santa Catarina. As motivações que mobilizam essas e outras pessoas a percorrerem o CF são diversas, como reflexão (autoconhecimento) e fé, saúde física e psicológica, passeio turístico e ecológico, contato com a natureza, aventura, paisagens, esporte, ecoturismo, integração regional (CALVELLI, 2006; SANTAMARINA, 2002; RELATÓRIO DE ATIVIDADES, 2017) e lazer (VIESTEL; ROSA, 2021).

Duas perguntas sobre motivação foram realizadas para os cicloturistas entrevistados nesta pesquisa: qual ou quais as motivações de ciclovijar no CF e por que a escolha desse caminho e não outro. As respostas foram as mais variadas, sendo a fé uma delas, no entanto, destacaram-se a possibilidade de usar a bicicleta para o esporte, de praticar o cicloturismo ao ar livre e de pedalar em grupo, como também o desafio que as serras e montanhas representam e por ser Minas Gerais apaixonante. Como observa Calvelli (2006), e que pode também ser apropriado para os cicloturistas, os peregrinos/turistas podem ser pensados como consumidores migrantes que fazem usos diferentes do caminho a partir de suas necessidades e não de uma ordem imposta por alguma instituição religiosa.

A partir das respostas sobre as motivações e escolhas, bem como das observações realizadas no trabalho de campo, foram estabelecidas algumas categorias de cicloturistas presentes no CF, que ajudam a entender melhor como o cicloturismo vem acontecendo nesse local, sendo elas: a) bicigrino ou cicloturista-peregrinos b) ciclomeiro; c) cicloturista de velocidade; d) cicloturista-turista; e) cicloexcursionista; f) cicloaventureiro; g) organizador de passeios.

a) Bicigrino é o nome utilizado por algumas donas de pousadas do CF para descrever o cicloturista-peregrino. Trata-se de um cicloturista que é movido em primeiro lugar pela fé e o foco principal da ciclovijagem é a peregrinação. Ele pode ser identificado através de símbolos católicos que traz impressos na camisa de ciclismo e na bicicleta, bem como em comportamentos expressos ao longo do caminho. Geralmente a sua camisa de ciclismo é ilustrada com a imagem de Nossa Senhora Aparecida e traz frases bíblicas, mapa do Caminho da Fé, entre outras informações; e a cor que prevalece é o azul, em referência à cor do manto que cobre Nossa Senhora Aparecida. Quando pedalam em grupo, a camisa é a mesma para todos e, via-de-regra, traz o nome da cidade a que pertencem. Eles costumam, ainda, personalizar as camisas com o nome de cada um.

Os bicigrinos costumam expressar a fé em diversos momentos: ao passarem em frente a uma igreja ou capela costumam fazer o sinal da cruz em respeito ao sagrado; além disso adentram quase todas as capelas do CF para orar. Nas pousadas e hotéis, seja

na chegada ou na partida para o caminho, fazem uma oração em voz alta e, não raro, de joelhos. Procuram também participar da missa e da programação religiosa de cada cidade do caminho por onde passam.

No geral, percebe-se que para os bicigrinos a bicicleta, o artefato em si, é um meio de transporte incorporado à peregrinação e, em alguns casos ela se torna um objeto sagrado, como uma relíquia sagrada que testemunhou a travessia pelo CF.

b) O ciclomeiro ou cicloturista romeiro, embora menos frequente no CF, é um tipo de cicloturista que percorre o caminho organizados em forma de romaria. A romaria a pé é uma modalidade típica do interior de São Paulo e do Sul de Minas Gerais, cujo objetivo principal é pagar promessas em Aparecida/SP. Os romeiros utilizam uma infraestrutura baseada em caminhão de apoio, em que carregam alimentos, redes para dormir, cozinha improvisada, remédios, primeiros-socorros e uma infinidade de objetos necessários para a romaria. Os ciclomeiros utilizam essa mesma forma de organização, apenas acrescentando algumas bicicletas extras levadas no caminhão.

Os grupos de ciclomeiros são compostos por mulheres, homens, idosos e crianças. Diferentemente de outros tipos de cicloturistas, são mais democráticos em relação a essa diversidade e a participação é comunitária. Geralmente são parentes e amigos que frequentam paróquias católicas e se aproximam de um catolicismo mais popular, ou seja, com menos peso institucional da Igreja Católica.

Os ciclomeiros também utilizam camisas de ciclismo com símbolos religiosos católicos, no entanto, fazem questão de colocar que aquela cicloromaria específica saiu da cidade tal e no mês e ano tal. Apesar disso, alguns grupos de cicloromaria não se preocupam em personalizar a camisa de ciclismo, uma vez que pretendem economizar o máximo de dinheiro que puderem para/na ciclovagem. A esse respeito, por exemplo, a hospedagem é um fator de economia a ser observado, considerando que costumam dormir em redes penduradas no caminhão ou improvisadas em árvores. Além disso, fazem contato com prefeituras de cidades ao longo do CF para conseguirem dormir em escolas públicas ou em ginásios de esporte.

Assim como os bicigrinos, as bicicletas dos ciclomeiros são adornadas com símbolos católicos. Muitas carregam fitas de lembrança de Nossa Senhora Aparecida e contam com adesivos de diversos santos católicos.

Segundo Calvelli (2006), os romeiros a pé querem “conforto, farta alimentação, aparelhos musicais potentes, muita gente e quase nenhum sofrimento” (p. 135), dormem em barracas ou pousadas e rezam de mãos dadas antes do café da manhã e antes de começarem a jornada. Os ciclomeiros, por sua vez, parecem manter a tradição da peregrinação, porém, não foram constatados aparelhos musicais potentes e nem tampouco a ausência de sofrimento, muito pelo contrário, por ser o sofrimento uma forma da cicloromaria muito valorizada nas conversas entre eles. Se a bicicleta não é um artefato sacralizado por eles, o esforço em pedalar é tido como parte da penitência.

Diferentemente de outros cicloturistas, eles não param várias vezes no CF para contemplar o meio ambiente, embora reconheçam as belezas naturais. A grande questão é chegar no menor tempo possível à Aparecida/SP, até para não gastarem muito dinheiro na cicloromaria. Em comparação com outros cicloturistas do CF, são mais humildes e possuem menor poder aquisitivo. As suas bicicletas, no geral, são antigas e mais simples, muitas são aro 26, pois são mais baratas para manutenção. Algumas bicicletas de passeio foram identificadas entre os cicloromeiros e isto revela um caráter mais democrático. Não importa a bicicleta que você tenha, importa se você quer praticar uma cicloromaria.

c) O cicloturista-turista, como diz a designação, é turista e minoria no CF. Trata-se de um turismo de bicicleta que possui características próprias, estando mais atrelado à bicicleta. Neste sentido, a bicicleta e a própria cicloviação são os maiores atrativos deste tipo de cicloturismo. Esse tipo de cicloturista costuma interagir com mais intensidade com a vida cotidiana do CF. Param para conversar com desconhecidos nas cidades, obter informações, conhecer monumentos, enfim, interagem de tal maneira que, quando muito bem atendidos e recepcionados, resolvem passar mais de um dia na localidade em que estão.

Julgando a partir da qualidade das bicicletas, aparentemente eles possuem maior poder aquisitivo. As suas bicicletas costumam ser de última geração e as bicicletas elétricas (*e-bikes*) são cada vez mais vistas nesta categoria. As roupas dos cicloturistas-turistas são compostas de um vestuário de última geração, com peças de marcas famosas do mundo do ciclismo. Geralmente planejam um roteiro e não têm pressa em realizar o percurso, havendo apenas horário de saída, embora fiquem atentos ao relógio para não pedalar durante a noite.

Segundo Calvelli (2006), refletindo sobre os turistas no caminho, o que os diferenciam é a externalidade do olhar, sendo que prestam mais atenção às paisagens, à arquitetura e à vida dos moradores do local. Os cicloturistas-turistas também possuem estas características; parecem estar mais disponíveis para o lazer e trocas culturais, assim como observam a religião com certa reserva e distanciamento.

d) O cicloturista de velocidade é um tipo de cicloturista que parece estar com pressa o tempo todo, não tendo tempo para parar em igrejas ou capelas, apreciar paisagens ou mesmo tomar água tranquilamente por alguns minutos. Isto se dá devido às características deste tipo de cicloturismo, que tem na velocidade a sua maior expressão.

No Brasil há poucas pessoas que praticam o ciclismo esportivo, pois trata-se de uma prática que necessita de velódromos e, além disso, é muito dispendiosa (DEENIHAN; CAULFIELD, 2015). Mesmo assim, essa modalidade tem atraído cada vez mais adeptos, necessitando os destinos turísticos serem adequados aos praticantes (SARTORI, 2021). Na ausência de locais para a prática do ciclismo com bicicletas *speed*, o CF tem atraído praticantes do cicloturismo de velocidade com bicicletas de *MTb*.

O cicloturismo de velocidade é uma prática recorrente no CF, inclusive gerando atritos entre os peregrinos a pé e os cicloturistas em geral, uma vez que os peregrinos costumam andar no meio da estrada de terra, lado a lado, como se não houvesse trânsito nessas estradas. O que ocorre é que, principalmente nas descidas, os cicloturistas de velocidade aproveitam a força da gravidade e descem embalados e, aí, acabam acontecendo acidentes entre peregrinos e cicloturistas.

Bom entender que quando se fala em cicloturista de velocidade não significa que se entende que são cicloturistas profissionais que estão treinando para alguma competição, embora esta categoria de ciclista exista no CF, porém, raramente são vistos. O cicloturista de velocidade geralmente é um amador que está percorrendo o CF em grupo e que está preocupado em chegar o mais rápido possível em seu destino. Ele está competindo contra os colegas, contra o cronômetro e contra si mesmo.

Para o cicloturista de velocidade o fator mais importante é chegar à frente de seus amigos. Geralmente, ele monitora o seu desempenho através de aplicativos de celular e esse recurso é importante para registrar e mostrar que fez o percurso em um tempo menor que os outros. Normalmente este tipo de cicloturista é chamado na gíria entre os cicloturistas de *bruto*.

As roupas dos cicloturistas de velocidade costumam ser das melhores marcas do seguimento do esporte. Neste sentido, por exemplo, as roupas que os ciclistas profissionais brasileiros utilizam, como Henrique Avancini, são as que fazem mais sucesso entre eles. As bicicletas são também as mais caras e costumam ser de carbono e aro 29, com alta tecnologia. Mesmo quando carregam bagagem e não utilizam carro de apoio, este tipo de cicloturista entende que isto não é empecilho para a cicloviação, antes é mais um desafio para serem velozes. Há uma espécie de glamour e de honra ter de percorrer o caminho em velocidade. Trata-se de uma superação que deixa o cicloturista orgulhoso em ter percorrido o CF em pouco tempo.

A forma de pedalar do cicloturista de velocidade é observada, principalmente, quando passam em frente às capelas do CF, estrategicamente colocadas no topo das montanhas para servirem, para além do aspecto espiritual da fé, como lugar de apoio para descanso, com oferecimento de água potável, ducha externa, banheiro, remédios em seu altar e pontos de observação para apreciação da natureza. Eles param nesses lugares, se abastecem com água, tiram várias fotografias (*self*) e seguem a cicloviação sem entrar na capela ou mesmo rezar. Eles estão concentrados na cicloviação, característica que os distingue de outros cicloturistas.

e) O cicloturismo de excursão, segundo Saldanha *et al.* (2020), é definido como uma categoria em que “o ciclista realiza passeios recreativos não mais longo que um dia a lugares fora ou no seu local de residência – envolvendo moradores e visitantes em um mesmo roteiro” (p. 300). No CF, o cicloturista excursionista ou cicloexcursionista é um cicloturista que percorre trechos do caminho por um dia, geralmente mora na região do

caminho e aproveita o trajeto para criar a sua própria rota. Passam pelo CF e retorna para a sua cidade no final do dia.

Os cicloexcursionistas não costumam carregar bagagem, carregam apenas água e barra de cereais. Utilizam o caminho nos feriados prolongados e aos finais de semana, principalmente nos domingos pela manhã. Andam em dupla ou trio e percebe-se uma presença maior de mulheres. Observa-se que aos domingos o tempo de pedal gira entorno de 5 a 6 horas; considerando que começam a pedalar por volta de 6 h da manhã, quando é 12 h já estão de volta em casa para aproveitarem o domingo em família.

Este tipo de cicloturismo é muito importante para o CF, pois são os cicloturistas excursionistas que costumam conhecer trilhas, cachoeiras, lugares para cortar caminho etc. Alguns praticam o cicloturismo de velocidade e outros um cicloturismo mais lento, mais próximo de um cicloturismo de turismo, em que buscam conhecer lugares desconhecidos. Muitos deslocam-se até trechos do CF que querem percorrer colocando a bicicleta no carro, no *transbike*. Chegam até o ponto de partida, realizam a cicloexcursão e retornam ao mesmo ponto para voltar para casa de carro. Este tipo de cicloturismo costuma ser aventureiro e de descobertas, características comumente encontradas em atividade de lazer ao ar livre.

Talvez o cicloexcursionismo seja o tipo de cicloturismo mais praticado entre os residentes do CF. Trata-se de um cicloturismo ainda mal explorado e orientado, ou seja, muitos são jovens que poderiam ser aproveitados como futuros guias de cicloturismo (cicloguias), gerando uma oportunidade de renda e emprego, o que poderia potencializar, inclusive, a própria dinâmica do cicloturismo no CF. Outro ponto relevante é que o cicloexcursionismo é uma importante opção de lazer para os residentes das cidades por onde o CF passa.

Nesse sentido é interessante observar que os modelos de bicicleta por eles utilizados são variados, sendo as MTb as mais presentes, mas também há espaço para as bicicletas de passeio. O lazer que ocorre é revolucionário, pois apesar das diferenças de modelos de bicicletas, os espaços construídos pelo e para o lazer parecem diluir o tempo, sendo os momentos vividos democráticos, dando lugar para a brincadeira e a não competição.

f) O cicloturismo de aventura, em maior ou menor grau, está presente em todas as outras formas de se praticar o cicloturismo no CF e está inserido no contexto do Turismo de Aventura. Esse tipo de cicloturismo é regularizado desde 2004 pela Associação Brasileira de Empresas e Turismo de Aventura (ABETA, 2009).

Os cicloturistas aventureiros ou cicloaventureiros praticam um tipo de cicloturismo que vai em busca do desconhecido, que procura aventurar-se por trilhas no CF, afinal, são mais de 1.500 Km; procuram conhecer as estradas vicinais e acabam descobrindo lugares que dificilmente outro tipo de cicloturista iria se arriscar, sendo necessário sair do ramal principal.

Uma característica marcante dos cicloaventureiros é que não estão preocupados com o tempo, embora a velocidade, muitas vezes, esteja presente na prática. Eles não se incomodam se vão continuar o percurso pelo CF ou se vão pegar algum atalho, pois o mais importante é justamente o elemento surpresa. A barraca iglu, um tipo de barraca para até duas pessoas, e o *bikepacking* são objetos característicos deste tipo de cicloturismo. A aventura está justamente em não ter uma programação pré-determinada ou um roteiro que deve ser seguido. Alguns cicloturistas consideram este tipo de cicloturismo admirável, porém, o classificam como selvagem. Outros, por outro lado, dizem que este é um tipo “raiz” de cicloturismo, pois envolve acampamento em áreas remotas e liberdade de deslocamentos.

g) O organizador de passeios de cicloturismo, geralmente, é um cicloturista amador. Comumente é um grande incentivador do cicloturismo que gosta de pedalar e organizar roteiros para passeios cicloturísticos, tornando-se um fomentador de uma importante atividade de lazer para pessoas da região. O CF acaba atraindo muitos desses organizadores que podem ser classificados de duas formas: profissionais e amadores.

Os organizadores de passeios profissionais contam com empresas estabelecidas. São donos ou funcionários de agências de turismo regulamentadas. As agências oferecem seguro, que cobre indenização em caso de acidentes, carro de apoio, guias de cicloturismo e mecânicos de bicicleta. Embora sejam encontradas no CF, ainda são minoria, uma vez que o alto custo é um empecilho para a sua democratização. Já os organizadores de passeios amadores são os mais comuns de serem encontrados. Geralmente são donos de loja de peças ou oficinas mecânicas de bicicleta, possuem CNPJ e assumem todos os riscos da organização dos passeios. Alguns contratam seguro contra acidentes, outros não se preocupam com isso e arriscam a sorte no guiamento.

No geral, os cicloturistas amadores começam organizando passeios voluntariamente, por amor ao cicloturismo. Com o tempo, no entanto, começam a perceber os ganhos e os riscos em organizar passeios, principalmente no que dizem respeito aos acidentes. Eles acabam promovendo a experiência do cicloturismo em grupo e procuram pautar-se por sentimentos como solidariedade, alegria e sofrimento físico, além de necessidades básicas, como alimentação e hidratação.

Tipos de Bicicletas pelo CF

Segundo o glossário disponível nos Dados do Setor Duas Rodas - 2020 da Associação Brasileira dos Fabricantes de Motocicletas, Ciclomotores, Motonetas, Bicicletas e Similares – ABRACICLO (GONÇALVES; OLIVEIRA, 2020), os modelos de bicicleta podem ser divididos em: brinquedos, bicicletas destinadas ao público infantil (entre 2 e 8 anos), com monomarcha, aro entre 10 e 16 polegadas com poucos raios e nylon; infante-juvenil (entre 8 e 15 anos), aro entre 20 e 26 polegadas; *mountain bike* (público adulto), aro entre 26 e 29

polegadas, quadros com suspensão e amortecedores frontais (usadas em trilhas e terrenos acidentados); *speed* (público adulto), aro de 700 milímetros, pneus *slick*, ou seja, estreitos, quadro e garfo sem amortecedores e bicicleta utilizada para competição ou performance de asfalto; *lazer*, oferecem conforto com posição para pilotar, deixando o ciclista mais elevado, pneus *slick* e *semi-slick*, para-lama e luzes de segurança; mobilidade, bicicletas utilizadas em cidades, podendo ser dobráveis e com aro de 700 milímetros, possuem para-lamas, bagageiro, pneus *slick* e *semi-slick*, selim (banco) mais confortável, geralmente acolchoado e possuem luzes de segurança.

No CF, como vem sendo tido, os modelos de bicicleta utilizados pelos cicloturistas são variados. No geral, as bicicletas de *Mountain bike (MTb)* ou bicicletas de montanhas são as mais utilizadas, com predominância do aro 29 em relação ao aro 26. Na sequência, as bicicletas urbanas, geralmente modelos inspirados nas clássicas bicicletas Barra Forte e Barra Circular, são as mais utilizadas, e, por fim, em menor quantidade, as bicicletas elétricas.

As bicicletas *MTb* observadas têm se destacado por se apresentarem como modelos novos e nacionais, indo ao encontro dos dados de 2019, por exemplo, fornecidos pela ABRACICLO, ou seja, a Região Sudeste consome 56,8% de todas as bicicletas do país, totalizando 510.474 unidades.

As bicicletas urbanas são mais escassas se comparadas em relação às *MTbs* e quando são avistadas geralmente são cicloturistas que estão indo pagar promessa, ou seja, são bicicletas pesadas, sem marcha e com aerodinâmica nada propícia para o CF. Elas são incorporadas por alguns cicloturistas como parte da penitência do sofrimento a ser cumprida durante o percurso. Por outro lado, muitas bicicletas urbanas, tais como modelos Barra Forte e Barra Circular, ainda são muito utilizadas por trabalhadores da zona rural e da zona urbana (principalmente trabalhadores de fábricas ou que são zeladores de sítios, chácara e fazendas) que também transitam pelo caminho.

As *e-bikes* são bicicletas elétricas que começaram a circular mais recentemente pelo CF, estando mais presente nos últimos dois anos. Geralmente são bicicletas de *MTb*, com aro 29 e preparadas para trilhas. São muito silenciosas e contam, em sua maioria, com pedal assistido, ou seja, enquanto o cicloturista pedala, a força mecânica ajuda a dar força à própria bicicleta e essa economiza a sua própria energia que já está armazenada.

Vale destacar que a economia de bicicletas no Brasil é um complexo sistêmico que envolve diversas atividades econômicas divididas entre o setor de indústria e serviços. A sua composição e organização é dividida em dimensões, sub dimensões e temáticas, que envolvem: cadeia de produção (fabricação de bicicletas e de peças, importação, exportação, serviços, comercialização, reparo e aluguel), políticas públicas (infraestrutura cicloviária, serviços públicos e bicicletários públicos e privados), transporte (bicicleta para fins pessoais e comerciais), atividades afins (mobilidade por bicicleta, cicloativismo) e benefícios (saúde pública, qualidade do ar, clima e energia) (ANDRADE; GUTH, 2018).

A produção de bicicletas dá uma dimensão do complexo sistêmico das atividades econômicas no setor de fabricação e no oferecimento de serviços, o que nos ajuda a compreender como a temática do ciclismo em geral vem se desenvolvendo entorno do artefato bicicleta. Além disso, explica um pouco a maior opção por bicicletas urbanas e de MTb para o cicloturismo no CF, o que quer dizer que na falta de bicicletas preparadas e adaptadas para o cicloturismo essas são utilizadas, lembrando que as bicicletas de Mtb, mesmo que preparadas para enfrentarem todo tipo de terreno, não são apropriadas para o acoplamento bagagens e outros acessórios que requerem uma cicloviação.

Atualmente, o Brasil é o quarto produtor mundial de bicicletas, com aproximadamente 4 milhões de unidades (2021) por ano (SARAGIOTTO, 2021). No ano de 2019, somente o Polo Industrial de Manaus, o maior do país, produziu quase um milhão de bicicletas (GONÇALVES; OLIVEIRA, 2020, p. 48), totalizando 919.924 unidades, das quais 47,5%, eram *Mountain bikes*; 36,7% bicicletas urbanas; 14,5% bicicletas infanto-juvenil; 1,0% bicicletas de estrada (*speed*); 0,3% bicicletas elétricas (*e-bike*) (GONÇALVES; OLIVEIRA, 2020). Como pode ser observar, as bicicletas utilizadas no CF se aproximam desses dados, ou seja, as MTb são as mais utilizadas (aro 29 e 26, respectivamente), seguidas pelas bicicletas de passeio e, por fim pelas bicicletas elétricas. Quanto às bicicletas de passeio, destaca-se que são mais usadas pelos moradores do CF e seu entorno, o que demonstra a apropriação do CF para o lazer.

Segundo a Aliança Bike, no Brasil, em pesquisa realizada entre 40 associados do setor, entre 15 de junho e 15 de julho de 2020, houve um crescimento no segmento de bicicletas de 118%, se comparado com o ano de 2019 (SARAGIOTTO, 2021). Estes dados demonstram que o crescimento dos segmentos de bicicletas no país pode revelar, mediante realização de estudos mais detalhados, que os modelos de bicicletas, associados às motivações, nos dão pistas importantes sobre as formas de viajar dos cicloturistas, como este trabalho expressa ao estudar o cicloturismo no CF.

Formas de Cicloviação no CF

Existem três formas de praticar o cicloturismo no CF: cicloturismo solo, quando o cicloturista está percorrendo-o sozinho; cicloturismo em dupla, quando o cicloturista está acompanhado; e cicloturismo em grupo, quando cicloturistas estão em grupo acima de duas pessoas. Nessas três formas de se pedalar eles podem contar ou não com carro de apoio, o que implica em carregar ou não as bagagens na bicicleta e, conseqüentemente, comprometendo ou não o ritmo que o pedal irá ter, podendo ser mais rápido (sem bagagem) ou mais devagar (com bagagem).

As formas de pedalar, os tipos de bagagem e as formas de apoio afetam diretamente as experiências no CF e determinam, em grande medida, os tipos de cicloturismo realizados, bem como os propósitos dos cicloturistas se relacionarem com as bicicletas e

com o caminho em si. Por isso é importante conhecer os aspectos técnicos e práticos que cada forma de pedalar envolve.

Entre as formas de pedalar dos 27 cicloturistas entrevistados, por exemplo, mescla-se em todas elas a opção de carregar ou não a bagagem, ter ou não carro de apoio, usar roupas próprias para o cicloturismo ou não, ter uma boa bicicleta ou qualquer bicicleta. O que está em jogo, então, é como o tipo de pedal, ou seja, a maneira de percorrer a ciclovagem irá afetar a percepção do caminho.

A partir daí foi possível entender que o cicloturismo que vem sendo praticado no CF possui contornos próprios que irão se desdobrar, também, na influência das motivações dos cicloturistas. Quer dizer, por exemplo, um cicloturista solo, católico, que esteja pagando promessa, pode optar em percorrer o CF com uma bicicleta rústica de passeio carregada de bagagem, sendo essa uma forma de penitência. Ao mesmo tempo um cicloturista solo, católico, pode estar envolvido em percorrer o CF em alta velocidade com uma bicicleta de última geração, sem bagagem, para percorrê-lo no menor tempo possível. Como também um cicloexcursionista, que realiza passeios, conhece o entorno do caminho como trilhas e atalhos, pode optar por bicicleta mais leve, sem bagagem, para adentrar lugares mais estreitos, como matas fechadas em busca de cachoeiras. Ainda, o cicloturista-turista, cuja motivação concentra-se na própria ciclovagem para conhecer lugares (monumentos, museus etc.) e pessoas, pode optar por bicicleta com alforjes para carregar bagagem e realizar paradas longas.

Em relação às formas de carregar a bagagem da ciclovagem, observa-se ao longo do CF, entre os cicloturistas, três formas, sendo: por meio de mochila, alforje ou *bikepacking*.

Como mochila entende-se um saco de tecido sintético, preso às costas, seguro por alças ou correias, geralmente utilizado para carregar material escolar ou transportar objetos de uso pessoal (HOUAISS, 2001). No cicloturismo elas são utilizadas para carregar roupas, ferramentas, câmara de ar e pequenas peças de reposição de bicicletas. O alforje é um tipo de mochila bagageira que geralmente vai preso em estruturas metálicas junto à roda de trás da bicicleta, podendo também vir na roda da frente. Já o *bikepacking* é uma pequena bolsa para carregar bagagem que tem o formato de um charuto e que vai preso embaixo do banco da bicicleta, amarrado ao canote, tubo que sustenta o selim ou banco. Ele fica suspenso na parte de traz da bicicleta.

As três formas de bagagem interferem na aerodinâmica da bicicleta e no equilíbrio do cicloturista, afetando a ciclovagem. Vele ressaltar que a ergonomia está presente na constituição dessas bagagens, sendo utilizadas para facilitar o ato de pedalar. Uma regra ergonômica fundamental é que a bagagem deve equilibrar peso, forma e proporções para dar flexibilidade ao corpo, permitindo ao sistema de músculos e esqueletos a adaptação e mobilidade às posturas corporais, mantendo a estrutura de saúde (IIDA, 1990; RIO, 1999). Por exemplo, o guidão da bicicleta deve ter medidas aproximadas à largura dos ombros e esta medida irá determinar a largura que o bagageiro deve corresponder (MARIÑO; MORAES; PEQUINI, 2015).

Muitos cicloturistas do CF escolhem a bagagem para suas bicicletas por questões estéticas, por possuírem o selo da marca x ou y, a cor w, e não pela função fisiológica e postural que o corpo será acometido conjuntamente com as condições técnicas da bicicleta. A estética de uma mochila, de um alforje ou de um *bikepacking* não significa, necessariamente, conforto para o cicloturista, todavia muitas vezes a função simbólica da bagagem é o que se destaca como apelo emocional, ou seja, ter a bagagem disposta dessa ou daquela maneira é uma forma de se identificar como cicloturista. As bagagens dos cicloturistas são, portanto, objetos concretos que expressam simbolicamente formas existenciais de pedalar que se relacionam com o CF; elas dizem sobre o tipo de cicloturismo praticado e sobre o cicloturista.

A forma mais comum e usual que os cicloturistas carregam a bagagem no CF é a mochila nas costas. Atualmente há uma variedade de tipos de mochilas, mas a grande maioria é do tipo alpinista, com “alças que se apoiam entre os ombros, fazendo com que o material carregado seja apoiado na coluna torácica” (GALVÃO, 2012, p. 32). Algumas possuem cintas que circundam o tronco e fecham próximo ao abdômen.

A segunda forma é através do alforje, que é excelente para carregar bagagem, principalmente em planícies, como praias e rodovias asfaltadas. Na zona urbana, nas grandes cidades, por exemplo, são muito bons de serem utilizados, carregam várias coisas que o cicloturista julga necessário. Para o CF, no entanto, não são os mais indicados, pois como o solo é muito acidentado, com muitas curvas, subidas e descidas íngremes, esse tipo de bolsa fica jogando a traseira da bicicleta de um lado para outro. Além disso, mesmo em baixa velocidade, incomoda pelo peso (o alforje mais a estrutura metálica de suporte) e pelo volume. Muitos cicloturistas, mesmo àqueles que já têm o costume de utilizá-los em outras situações, se arrependem de optar pelo alforje para cicloviajar pelo CF.

A terceira forma de carregar a bagagem, e a mais rara, é através da utilização do *bikepacking*. Conta-se nos dedos os cicloturistas que o utiliza. Geralmente o *bikepacking* tem capacidade de carga entre 10 e 12Kg de roupas. A vantagem de sua utilização é que, primeiramente, carrega-se apenas o absolutamente necessário e a segunda é que ele não joga a traseira da bicicleta para os lados durante as curvas. O hábito do uso do *bikepacking* é ainda muito recente no Brasil e está associado àqueles cicloturistas que precisam de espaço na bicicleta para carregarem no seu quadro barraca de *camping*.

Mimeticamente, os cicloturistas compreendem que assim como na vida, deve-se carregar apenas o que é absolutamente importante na bagagem. Esta percepção é amplamente repetida no CF, porém, em uma percepção mais prática, o que existe é a interação da tecnologia com a vivência experimentada no espaço, propiciada pelas sensações promovidas pelo cicloturismo. Ademais, a experiência em carregar muita bagagem em uma rota de peregrinação, como o CF, pode estar relacionada algumas vezes a questões, como penitência, fé e religiosidade, mas em sua maioria trata-se de inexperiência.

A experiência da cicloviação permite perceber que a bagagem interfere no desempenho físico, tão necessário nessa atividade, e esta percepção evoca o ensinamento de que “menos é mais”. Mas nem sempre é o que ocorre, a mochila, como visto, pode carregar menos bagagem, porém pode ser um empecilho. Os alforjes podem carregar muita bagagem, porém interferem na aerodinâmica. O *bikepacking* não interfere na aerodinâmica, porém reduz a bagagem. O que se constata, então, é que o importante são as experiências adquiridas que envolvem o ato de cicloviação.

Se o ato de viajar foi um dos legados da modernidade, as ciclovias são a cereja do bolo da contemporaneidade, porque, para além das viagens do consumo de massa, a bicicleta tem promovido ciclovias mais autônomas, com bem-estar, qualidade de vida, saúde e direcionamento a um sentido para a vida. O ciclovianista vai em direção a um novo perfil de viajante que é apontado por Trigo (1998), ou seja, que procura experimentar novos estilos de viagem, mais soltas e livres, em contato com outros seres humanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho, a partir do estudo das motivações dos cicloturistas para percorrer o CF, das bicicletas por eles utilizadas e das formas como cicloviam, apresenta particularidades do cicloturismo realizado nesse caminho, colaborando para a compreensão do cicloturismo no Brasil, tema ainda pouco tratado nas pesquisas.

Ao dar centralidade ao cicloturismo, aborda uma atividade ainda pouco abordada, que envolve uma maneira própria e particular de vivenciar ciclovias, atividade turística e de lazer, predominantemente ao ar livre, conquistadas pelo uso das bicicletas.

Ao tratar sobre o cicloturismo no CF trata da principal forma de percorrer o caminho, ainda não privilegiada em outros estudos; mais ainda, aborda aspectos, como as bicicletas utilizadas e as formas de carregar as bagagens, fundamentais para compreender essa prática, uma vez que impactam diretamente a experiência.

As motivações dos cicloturistas estão relacionadas ao tipo de bicicleta. Assim, por exemplo, um cicloturista motivado pela fé, pode escolher uma bicicleta de passeio como forma de pagamento de promessa; da mesma forma um que cicloturista motivado pela aventura ou turismo, pode escolher uma bicicleta com alta tecnologia, qualificando de determinada forma a experiência. Além da bicicleta, as formas de viajar, com muita ou pouca bagagem, correndo em velocidade, turística, contemplativa etc., são elementos que compõem as motivações. Sendo assim, motivações, bicicletas e formas de viajar são elementos que dizem muito sobre o tipo de cicloturismo praticado e o tipo de cicloturista que o pratica.

A dimensão do lazer, presente nas várias categorias de cicloturistas, consequentemente cicloturismos, como nas cicloexcursões, nas cicloaventuras, nos passeios cicloturísticos e nas cicloromarias, é mais predominante em uns do que em outros.

O lazer experienciado em meio à vivência do cicloturismo nos espaços e tempos do CF possibilita às várias categorias de cicloturistas experimentarem sensações de liberdade, de contato com a natureza em interações com os elementos naturais, vivencarem diferentes formas de sociabilidade etc.

REFERÊNCIAS

ABETA - Associação Brasileira de Turismo de Aventura. **Diagnóstico do turismo de aventura no Brasil**. Belo Horizonte: Editora dos Autores, 2009.

ABNT/ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **CB-54 PROJETO 54:003.04-001**: Turismo de Aventura – Terminologia. Rio de Janeiro, 2007.

ANDRADE, V.; GUTH, Guth, D. (Orgs.). **Economia da bicicleta no Brasil**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2018.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Marcos Conceituais**. Brasília: Ministério do Turismo, 2006.

BYRNE, David. **Diário da Bicicleta**. Lisboa: Ed. Quetzal Editores, 2010.

CALVELLI, H. G. A **“Santiago de Compostela” brasileira**: religião, turismo e consumo na peregrinação pelo Caminho da Fé.. Tese (Doutorado). Faculdade de Ciências Sociais da Religião. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2006. 196 f

CAMINHO DA FÉ, 2021. Site. Disponível em: <https://caminhodafe.com.br>.

CARMO, Hércules de O.; VALENTE, Tânia Cristina O. Características dos atendimentos a romeiros no Santuário de Nossa Senhora Aparecida, São Paulo, 2011- 2014. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, Brasília, 26(3):493-502, jul-set 2017.

CARVALHO, Francisco Marcello F. de; CORIOLANO, Luzia Neide. O Turismo em Serras e Montanhas Brasileiras – Proposta da Associação das Montanhas Mundialmente Famosas. **Anais... XI Seminário Anual da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo (ANPTUR)**, 2014.

DEENIHAN, G.; CAULFIELD, B. Do tourists value different levels of cycling infrastructure? **Tourism Management**, 46, (C), 92-101, 2015.

DIAS, Reinaldo. O turismo religioso como segmento de mercado turístico. In: DIAS, Reinaldo; SILVEIRA, Emerson José Sena da (Orgs). **Turismo religioso**: ensaios e reflexões. Campinas, SP: Editora Alínea, 2003.

EDRA, F. P. M.; DECASTRO, J.; SALDANHA, L. (Orgs.) **Cicloturismo urbano em foco**. Niterói: FTH/UFF, 2017.

GALVÃO, Suelen Lima. **O uso da mochila escolar e suas possíveis alterações posturais em escolares: um estudo bibliográfico**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho, RO, 2012. 43f.

GONÇALVES JÚNIOR, Luiz; CORRÊA, Denise A.; CARMO, Clayton da Silva; ARÉVALO, Sergio Toro. Diarios de bicicleta: processos educativos vivenciados en la Ruta de las Emociones. **Estudios Pedagógicos**, Chile, v. 42, n. 1,323-337, 2016.

GONÇALVES, José Eduardo; OLIVEIRA, Sérgio M. de. (Orgs.). **Dados do Setor Duas Rodas/2020**. São Paulo, 2020.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgar Blucher, 1990.

MARIÑO, Suzi, MORAES, Anamaria, PEQUINI, Paolo. Bicycletas para uso personalizado: Recomendações Antropométricas. *In: Anais... Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 9º.*, 2010, São Paulo. Disponível em: <https://1library.org/document/qogwdxmxz-bicicletas-para-uso-personalizado-recomendacoes-antropometricas.html>.

MINAYO, M.C. de S.; DESLANDES, S.F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOREIRA, Jaqueline Costa C. **Caminho da Fé: pedestrianismo, estados emocionais e reflexões sobre a ambiência**. Dissertação (Ciências da Motricidade). Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, Rio Claro, 2007. 262f.

MORENO, Júlio César. **A ação do Santuário Nacional de Aparecida e o fomento do Turismo Religioso**. Tese (Ciências da Comunicação), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. 136f.

OLIVEIRA, Teresa Cristina D. **Turismo religioso na cidade de Aparecida do Norte: Organização e Motivação**. Monografia (Bacharelado em Turismo). Faculdade de Turismo e Hotelaria, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017. 60f.

OLIVEIRA, V. S.; ANUNCIACÃO, V. S. da. A arte do novo Segmento Turístico: Cicloturismo. **Revista Pantaneira**, Aquidauana, MS, v.5, n.1, p. 44-51, jan./jun. 2003.

RIO, R. P. **Ergonomia: fundamentos da prática ergonômica**. Belo Horizonte: Health, 1999.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES. Desenvolvido por Almiro José Grings, 2017. Relatório de Atividades da Associação dos Amigos do Caminho da Fé - Águas da Prata. Disponível em: <https://caminhodafe.com.br/ptbr/wp-content/uploads/2018/10/RELATORIO-DE-ATIVIDADE-DE-2017.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2023.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES. Desenvolvido por Almiro José Grings, 2022. Relatório de Atividades da Associação dos Amigos do Caminho da Fé - Águas da Prata. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1PR98m8hLXQ-jJ3MCT5P7nJfT6lveGhLR/view>. Acesso em: 20 jul. 2023.

ROLDAN, Thierry Roldan. **Cicloturismo: planejamento e treinamento**. Monografia (Bacharelado em Treinamento e Esportes). Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. 74f.

SALDANHA, Luiz; PEREIRA, Lorena de F.; BALASSIANO, Ronaldo; FRAGA, Carla C. Lana. Cicloturismo no Planejamento Integrado de Cidades e o Caso da Região Metropolitana de Curitiba. **Revista Turismo em Análise**. v. 31, n. 2, maio/ago., 2020. p.296-315,

SANTAMARINA, Maércio. Igreja apoia "Caminho de Santiago" no país. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 22 dez. 2002. Cotidiano, s.n.

SANTOS, Glauber Eduardo de O.; FAGLIARI, Gabriela Scuta. Peregrinação e Turismo: as novas rotas “religiosas” do Brasil. **Turismo - Visão e Ação**. v. 5, n. 1, jan/abr, 2003.

SARAGIOTTO, Daniela. A economia da bicicleta no Brasil. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 26 jan. 2021. Mobilidade Estadão, s.n. Disponível em: <https://mobilidade.estadao.com.br/mobilidade-para-que/a-economia-da-bicicleta-no-brasil/>.

SARTORI, A. Ciclismo e Cicloturismo em Santa Catarina (Brasil): característica, motivações e interesses. **Podium Sport, Leisure and Tourism Review**. v. 10, n. 2, maio/ago, 2021.

SCHETINO, André Maia. **Pedalando na modernidade: a bicicleta e o ciclismo na transição do século XIX para o XX**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2008.

SEGOVIA, Yenifer; GRIMM, Isabel J. O cicloturismo na perspectiva da gestão na cidade de Curitiba (PR). *In: Encontro para Desenvolvimento do Cicloturismo*. *In: EDRA, Fátima Priscila M. e CASTRO, Juliana de Castro (Orgs.)*. **Cicloturismo urbano em foco**. Niterói: Faculdade de Turismo e Hotelaria, 2017. p.44-53.

STOPPA, E. A.; ISAYAMA, H. F. (Orgs). **Lazer no Brasil: representações e concretizações das vivências cotidianas**. Campinas: Autores Associados, 2017.

TRIGO, Luiz. G. G. **Sociedade pós-industrial em turismo**. Campinas: Papirus. 1998.

VIESTEL, Roberto Marin; ROSA, Maria Cristina. As montanhas no cicloturismo no Caminho da Fé. *In: ROSA, Maria Cristina; SANTOS, Marcone R. da S. e, BONALUME, Cláudia Regina (Orgs.)*. **Coletânea do II Colóquio Interdisciplinar de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte: UFMG/EEFFTO, 2021. p. 384-386.

A DANÇA E AS DANÇAS URBANAS EM PROJETOS SOCIOCULTURAIS EM BELO HORIZONTE/MG

Aládia Cristina Rodrigues Medina
Bruna D'Carlo Rodrigues de Oliveira Ribeiro
Caroline Cavalcante do Nascimento
Elisângela Chaves
Isabela Faria Guerra
Júlia Braga Nascimento
Juliana Araújo de Paula
Maria Gabriela Nascimento Velloso Ferreira
Míriam Santiago Anastácio da Silva
Paola Luzia Gomes Prudente

O CONTEXTO DA PESQUISA

Entre as diversas linguagens artísticas compreendidas como atividades de lazer, a dança está intensamente presente em projetos sociais, com diferentes abordagens que se desenvolvem nos espaços escolares e comunitários em diferentes parcerias com governos, organizações não governamentais (ONGs), entidades filantrópicas e de iniciativa privada mediante editais e recursos públicos. Propostas destinadas a atender populações em situação de vulnerabilidade, por si só não garante que sejam “sociais”, e muito menos de qualidade, inclusivo e crítico. tal constatação nos levou às reflexões sobre o ensino da dança no Brasil nesses contextos e nos provoca a estar constantemente atentas à necessidade de imersões teóricas e práticas acerca das intervenções e abordagens metodológicas construídas. O acesso da população a essas práticas na perspectiva de suas experiências locais possibilita a realização de uma mediação cultural, estabelecendo diálogos teóricos entre experiências desenvolvidas nos projetos e aspectos simbólicos representativos das relações culturais, entre o singular e o coletivo (CHAVES et al, 2019, p.97).

Há uma carência de dados para análise deste fenômeno e percepção da dimensão da ampliação e fortalecimento destas alternativas de espaço para ensino de danças em território nacional.

Os projetos sociais têm marcado a expansão de espaços para o ensino da dança de forma contundente no Brasil, o que outrora se limitava a escolas, academias, clubes e associações filantrópicas. Nas relações da vida cotidiana e na organização e planejamento de cada projeto há um pluralismo de métodos, estilos, técnicas e intencionalidades. Entretanto, a maioria das experiências traz em comum a perspectiva de que a dança organizada e praticada em tais projetos é potencialmente transformadora de realidades várias, gerando ações e reflexões na convivência coletiva, nas mais diversas trocas de experiências no lazer em práticas sociais (CHAVES *et al.*, 2019, p.97).

Pesquisas de levantamento de dados sobre a dança (Rede Estágium/SESC, 2001; Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança, 2000-2001; Cadastro de Dança Funarte, 2009), em sua maioria originárias na iniciativa privada, tiveram como foco a identificação e cadastramento de agentes culturais, instituições atuantes, coreógrafos, companhias e escolas. Pesquisas essas que possibilitaram a criação de indicadores para área cultural no âmbito governamental, mas que pouco versavam sobre a dimensão econômica e social da dança na rede cultural nacional.

Em 2004, a partir da elaboração da proposta de um Sistema Nacional de Cultura foram instauradas uma série de medidas para conhecer, registrar e propor ações nacionais para a dança brasileira. Dentre elas, a Pesquisa de Informações Básicas /municipais (MUNIC) do IBGE, 2006. Nessa investigação, a coleta de dados foi realizada em municípios brasileiros a partir de três focos: fortalecimento institucional e gestão democrática; infraestrutura e recursos humanos; ações culturais. Esses dados compilados pelo então Ministério da Cultura- MinC (2004) foram reveladores para área. Identificou-se, por exemplo, o fato de que a dança era a segunda manifestação artístico cultural mais disseminada no Brasil, ficando atrás apenas do artesanato.

O governo federal, em 2009, também realizou o mapeamento e a análise de diversas experiências de educação integral do Brasil, através do estudo “*Educação integral/ educação integrada e(m) tempo integral: concepções e práticas na educação brasileira*” (Brasil, 2009). Essa pesquisa foi realizada por um grupo de universidades públicas federais a pedido do MEC (Ministério da Educação). Realizada em duas etapas, quantitativa e qualitativa, apresentou como objetivos: “mapear experiências de ampliação de jornada no ensino fundamental em curso no Brasil; analisar as experiências mapeadas a partir da construção de critérios que evidenciassem suas concepções e práticas; e, ainda, subsidiar a proposição de políticas públicas voltadas para a implementação de educação integral, em nível nacional” (Brasil, 2009, p. 6). Como pode ser percebido abaixo, mais uma vez há uma expressiva presença da dança, nesse caso nas oficinas de danças em escolas com jornadas ampliadas.

Em nível nacional, observamos, ainda, que 65% das experiências identificadas pela pesquisa apresentam o esporte como uma atividade privilegiada na jornada ampliada. Na sequência, constatamos o desenvolvimento de aulas de reforço – implementadas por 61,7% das experiências; a música (57,1%) e a dança (54%), seguidas pelo teatro (46,4%), pela informática (45,6%) e pelas oficinas temáticas (44,9%), afora o artesanato (40,5%) e as tarefas de casa (40,2%), entre outras (BRASIL, 2009, p. 25-26).

Em 2016, por iniciativa também do MinC, foi realizado o Mapeamento da Dança: diagnóstico de 8 capitais e 5 regiões do Brasil, sendo elas: Sul (Curitiba), Sudeste (São Paulo e Rio de Janeiro), Centro-Oeste(Goiânia), Nordeste (Salvador, Fortaleza, Recife), Norte (Belém). Este mapeamento apresenta motivos acadêmicos/políticos pouco convincentes para justificar a escolha destas oito capitais, dentre as quais Belo Horizonte

não foi incluída. E mais uma vez revela uma leitura limitada desta rede de produção em nível nacional que continua a não identificar a expansão das práticas de ensino de danças em outras instâncias que não sejam as tradicionais. Além disso, a análise ignora o fenômeno recente das organizações comunitárias, da criação de coletivos artísticos, das redes de cooperação, das ONG's e dos investimentos em educação social financiados pelos governos e entidades privadas. Cabe ressaltar que este nicho de produção artístico cultural, além de relações diretas com a educação social, tem influenciado também na produção estética, nas metodologias de ensino e caracterizações sobre a dança que se faz no Brasil na atualidade. Esta influência ocorre, em nosso entender em três eixos principais: quantidade de aprendizes/praticantes de dança; formação profissional de dançarinos e produção artístico-cultural periférica (economia).

Tem sido um dos desafios de pesquisa para o Grupo EduDança, nos últimos cinco anos, compreender e divulgar a identificação de intencionalidades pedagógicas de ações, projetos e programas socioeducacionais que promovam o ensino de dança para populações vulneráveis.

Assim, destacamos uma pesquisa de mapeamento documental projetada a partir de recorrentes relatos sobre o grande número de atividades de dança desenvolvidas nos convênios do Programa Esporte Lazer da Cidade- PELC, nas mais diferentes localidades do território nacional. Em 2015, perante a Chamada Pública 1-2015 do Ministério do Esporte do Brasil, que criou 27 Centros de Desenvolvimento de Pesquisas sobre Esporte e Lazer, sendo um em cada Unidade da Federação, e a abertura do edital de financiamento para pesquisas pela Rede Cedes, o Grupo de Pesquisa Edudança /UFMG se vinculou ao Centro Mineiro da Rede Cedes e, dessa forma, recebeu aprovação e financiamento para realização de um projeto de investigação para mapear as atividades sistemáticas e assistemáticas de Dança enquanto prática desenvolvida nos programas do PELC de 2010 a 2016. Nesta pesquisa, identificamos um total de 160 convênios dentro deste recorte. Deste total, 142 (que correspondem a, aproximadamente, 88,7% dos convênios analisados) apresentavam registros sobre a realização de práticas de dança, o que confirmou a nossa hipótese inicial de pesquisa sobre a dança como uma prática de grande ocorrência nos Programas de Esporte e Lazer da Cidade (CHAVES e SILVA, 2019, p.129).

Perante esse cenário de contextos, metodologias, recortes e objetivos diferenciados sobre a presença da dança na arte e na educação, projetamos coletivamente uma iniciativa de investigação local, ou seja, um projeto de pesquisa pautado no levantamento de informações sobre o ensino de dança na cidade de Belo Horizonte /MG. Nesse contexto, duas pesquisas orientaram nossas reflexões para concepção de um projeto coletivo de levantamento de dados sobre a presença da dança em projetos sociais em Belo Horizonte, uma sobre a dança na educação integral que se efetiva nos programas Escola Integrada

(PEI) e Escola Aberta (PEA)¹ e a outra sobre o Projeto Anjos d’Rua ² dedicado à formação de dançarinas/os, principalmente em danças urbanas, com práticas da cultura hip-hop, concebido em 2002 e desde de 2012 integrado ao PEA na cidade de Belo Horizonte.

Mapeamento da Dança nos Projetos Sociais

Na pesquisa, realizou-se um mapeamento que intencionou caracterizar os projetos e/ou ações sociais da cidade de Belo Horizonte que se utilizam da dança como prática educacional e de intervenção social. A investigação buscou abranger as diversas dimensões da dança que podem estar presentes em projetos sociais, compreendendo que “[...] qualquer projeto desenvolvido em sociedade deve ser considerado um projeto social e mesmo os projetos individuais em certo sentido têm um enorme caráter social, já que devem ser vivenciados no âmbito de um determinado contexto coletivo.” (MELO, 2008 p. 3). Esses projetos podem possuir ou não vínculos com o governo, a fim de viabilizar suas ações. Optou-se por realizar o mapeamento das ações relacionadas aos projetos sociais existentes na cidade, tomando como base a concepção cartográfica de Deleuze e Guattari. Segundo Oliveira e Mossi (2014, p.193):

A cartografia, como estratégia para produzirmos pesquisas às quais nos propomos, considerar mais o percurso da viagem do que pontos de partida e/ou chegada. [...] Sendo assim, talvez não possamos dar conta da perspectiva cartográfica com um método, mas como um conjunto metodológico que não é decidido a priori e que surge, vai sendo inventado, no decorrer do caminho, na própria caminhada, de acordo com as necessidades instauradas pelo relevo imposto pelo percurso (OLIVEIRA e MOSSI, 2014, p. 193).

O instrumento metodológico utilizado foi um questionário criado via *Google Forms* com questões abertas e fechadas. O principal objetivo do questionário foi identificar a quantidade de ações, projetos, grupos ou crews³ de dança da cidade de Belo Horizonte (MG), bem como caracterizá-los em relação aos estilos de dança, número de participantes, faixa etária, financiamento, formação dos professores, condições do local para ensaios e/ou aulas e formas de funcionamento. Foram analisados 25 entrevistas e 43 questionários respondidos por alunos, coordenadores, professores e coreógrafos.

1 PAULA, J. A. “*Isso dá para aprender!*”: a dança na educação integral. 2017. 89f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

2 RIBEIRO, B. C. R. O. *O ensino da dança em um projeto social do Programa Escola Aberta*: questões para a construção do conhecimento e currículos pelo viés da educação somática. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018 O Projeto Anjos da Rua se denomina como uma ação social de educação não escolarizada que atende crianças e jovens com aulas de dança. Concebido em 2002, desde de 2012 foi integrado ao PEA na cidade de Belo Horizonte. Em quinze anos de projeto, foram atendidas mil pessoas, e atualmente conta com aproximadamente 530 alunos. O projeto tem uma trajetória de participação e vitórias em competições pelo Brasil (Ribeiro, 2018).

3 Crew é um nome comumente utilizado na cultura da Danças Urbanas para nomear grupos. Segundo o ‘Cambridge Dictionary’ crew significa “Grupo de pessoa que trabalham juntas, principalmente em barcos, aviões e outros.”. Algo semelhante a tripulação. Fonte: CAMBRIDGE DICTIONARY. **Crew**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/crew>>. Acesso em: 14 jun. 2023.

Com o decorrer do processo da pesquisa, foi preciso realizar adaptações para seguir com os encaminhamentos iniciados sem perder de vista o seu objetivo principal. As reuniões do grupo *Edudança*, seguiram de maneira remota, de modo a dar continuidade ao processo, o que possibilitou que realizássemos alterações nos procedimentos para serem realizados à distância. Os dados já obtidos forneceram um panorama dos projetos/ações sociais que estão consolidados na cidade de Belo Horizonte, como sendo mobilizadores de ações na área da dança e da educação.

No entanto, ressaltaram que as respostas foram em número reduzido em relação à densidade demográfica da cidade, bem como pela quantidade de grupos de dança com circulação por este território, pois foram feitas 25 entrevistas com responsáveis por ações sociais, sendo este um número pequeno em comparação às ações que oferecem aulas de dança. Concluímos que muitos dos grupos que tínhamos conhecimento de atuação na cidade não responderam ao questionário, e certas regionais apresentaram uma quantidade escassa de grupos respondentes. Como por exemplo, as regionais⁴ Pampulha, Venda Nova e Barreiro, as quais tiveram mapeados somente 2 grupos cada uma.

Um outro fator destacado pelas autoras é que durante esse processo, foi necessário reformular o questionário, devido as mudanças advindas do período pandêmico. Porque, além do número pequeno de respondentes participantes, o instrumento recebeu um número significativo de respostas em branco, em alternativas que sem as atividades presenciais não eram possíveis de serem respondidas.

Como já mencionado, o mapeamento foi baseado na perspectiva da cartografia que, como afirma Deleuze, não é fixa, mas é ressignificada no processo:

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação (DELEUZE e GUATARRI, 1985, p.21).

Mesmo com as limitações apresentadas, foi possível verificar que a maior parte dos projetos dos quais foram possíveis obter respostas eram voltados à cultura hip-hop, dentro de seus mais variados aspectos.

A presença contundente da dança nos projetos e programas socioculturais e educacionais em Belo Horizonte nos possibilita refletir acerca da pluralidade de expressões, técnicas, estilos e significados que o ato de dançar oferece como fenômeno social. Melo (2006) destaca que tais propostas ajudam na valorização da arte como produção cultural na sociedade, na construção de diálogos entre os diferentes grupos sociais.

4 A cidade de Belo Horizonte é dividida administrativamente em nove regionais, que servem para definir ações específicas para a população de cada parte da cidade. São elas: Barreiro, Nordeste, Oeste, Pampulha, Noroeste, Norte, Centro-Sul, Leste e Venda Nova.

Dadas as circunstâncias e excepcionalidades advindas do distanciamento social causado pela pandemia da Covid-19, portanto, foi preciso repensar a metodologia, e criar alternativas para o desenvolvimento da pesquisa. Assim, nos dividimos em subgrupos para realizar estudos coletivos online, revisar textos, e trabalhar nos levantamentos de contatos institucionais e pessoais de professoras/es, coordenadoras/es de projetos na cidade, a fim de sanar um dos objetivos específicos da proposta, identificar os projetos sociais que trabalham com a dança em Belo Horizonte/ Minas Gerais/Brasil.

Infelizmente, essa tarefa que perdurou por quase 3 meses, por meio de convites e formulários divulgados em redes sociais, malas diretas, WhatsApp, e-mails e ligações telefônicas, nos revelou um cenário desolador. Muitas das ações já conhecidas perante o distanciamento social não conseguiram se manter em funcionamento e algumas se extinguiram. Perante a percepção de que esse mapeamento estava em parte inviabilizado devido a condição de suspensão das atividades presenciais, optamos por focar no seguimento de projetos e/ou ações sociais, grupos e crews que trabalham com as danças urbanas em Belo Horizonte. A escolha desse seguimento se deu pelo fato de terem sido eles os que mais retornaram informações nos formulários de identificação e estarem ativamente produzindo alternativas online para adaptação de suas atividades no distanciamento social.

Neste sentido, apresentamos neste texto uma síntese que reúne 2 trabalhos produzidos e publicados em congressos, construídos a partir da pesquisa “Mapeamento do Ensino de Danças nos Projetos Sociais em Belo Horizonte- MG”, em desenvolvimento no grupo EDUDANÇA e que abordam especificamente projetos e ações de Danças Urbanas na cidade de Belo Horizonte – MG durante os anos de 2021 e 2022.

As Danças Urbanas em BH: Pesquisa, Mapeamento e Ação

No artigo intitulado “Dança, Território e Cultura Urbana em Belo Horizonte”, foi realizado um levantamento bibliográfico da produção acadêmica sobre práticas da cultura urbana em diálogo com a dança, em teses e dissertações da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), da Pontifícia Universidade Católica (PUC Minas) e do Centro Federal de Educação Tecnológica (CEFET/MG). Tal sondagem se deu por meio dos repositórios das referidas instituições. Nesse processo, foram identificados 26 trabalhos.

Na busca por compreender como as discussões de território foram realizadas e se a dança aparecia como uma das práticas culturais destacadas, o grupo de pesquisadores elencou as discussões mais latentes sendo elas: I - A história de Belo Horizonte e suas relações com os movimentos culturais; II - As regulações que incidem sobre os espaços públicos em Belo Horizonte; III - Dança, sujeitos e identidades.

Notou-se que muitos trabalhos trazem a temática do território em sua centralidade e abordam a história da cidade de Belo Horizonte como possibilidade de compreender os

eventos da atualidade. A região conhecida como “Baixo Centro”, foi citada em mais de um trabalho como um local importante no que se trata de ocupações e reivindicações da população. Eventos como o “Praia da Estação²” são exemplos de tentativas da população de reivindicar seus direitos de uso dos espaços da cidade: “(...) Quando optam por habitar o território Baixo Centro, artistas colocam-se na fronteira entre espaço público e privatização do espaço (...)” (LOUREIRO, 2018, p.15), em uma relação de disputa de espaços. Ao demarcar determinado espaço urbano, demarcam-se mais do que espaços geográficos. Delimitam-se também, os sujeitos que incidem sobre esses lugares.

Outro aspecto abordado na análise foi a relação entre práticas que acontecem nos centros urbanos e as políticas que regulam esses espaços. Conforme as autoras:

(...) sobre isso, destacamos, sobretudo, os trabalhos sobre o *graffiti* em que as disputas pelo território público, pelo direito de usufruir da cidade se chocam com as imposições do governo sobre aquilo que “pode” e aquilo que não “pode”, aquilo que a sociedade julga belo e bonito e aquilo que é tido como o feio e, portanto, algo que não deve ser incorporado à paisagem moderna da cidade. O espaço urbano é sempre marcado pela disputa política por territórios (grifos nossos).

Uma outra constatação, é que se notou como “forte” a presença de grupos de sujeitos pertencentes ou originários da periferia de Belo Horizonte e as interpelações que surgem devido às suas origens. Ademais, os textos trazem consigo descrições sobre o processo de favelização de Belo Horizonte e sobre como cada vez mais a cidade foi e continua sendo dividida entre centro e periferia. Centro, como a parte da cidade que se “modernizou” seguindo os padrões capitalistas e a periferia como um território considerado “à margem”: um espaço marginal e de sujeitos marginais.

A demarcação do espaço urbano e dos sujeitos que incidem sobre ele também é tema do texto. Uma das evidências apresentadas, a partir das pesquisas, é que o surgimento das favelas é apresentado como um lugar dos negros e o centro como um lugar dos brancos, ou da “boa sociedade” enquanto sujeitos que podem usufruir da cidade, mostrando as discriminações sociais que recaem sobre os indivíduos das favelas.

O fato de as práticas culturais urbanas acontecerem em lugares muitas vezes simbólicos e de grande representatividade para os sujeitos praticantes, é outra constatação relevante dessa pesquisa. Lugares como o “Viaduto Santa Tereza”, são enaltecidos como palco para manifestações diversas: duelo de MC’s, bailes funk, skatistas, grafiteiros, dentre outros, sendo um espaço que acolhe diversos sujeitos, culturas e identidades.

Nas Considerações Finais, concluiu-se que “há uma preponderância de trabalhos que abordam o hip hop, entretanto, a discussão mais aprofundada sobre a dança tem pouca incidência.” (MEDINA, 2021). Por fim, a seguinte afirmação:

a dança traduz inúmeras formas de expressão para além das apresentadas pelo hip hop que, na contemporaneidade, ocupam os espaços urbanos e constituem outros territórios, com suas referências, marcas de corpos, pluralidades, tensões que em Belo Horizonte ainda não são explorados na perspectiva de pesquisas, o que justifica a necessidade de disseminação do tema em novos movimentos acadêmicos e novas pesquisas (MEDINA, 2021).

Assim, a conclusão é a de que ainda há a necessidade de um aprofundamento teórico conceitual nas questões relativas à dança no conjunto das produções estudadas.

Os Projetos Sociais de Dança Urbana da Cidade: Um Olhar Acadêmico

Seguindo nosso percurso analítico, o foco recai sobre o artigo intitulado “Mapeamento de projetos sociais de dança urbana na cidade de Belo Horizonte: tessituras possíveis, a partir do estado da arte”. O qual, tendo como ponto de partida as manifestações e mobilizações da dança na sociedade, buscou identificar as iniciativas, projetos, grupos independentes, coletivos e crews mantenedores de práticas dessa vertente de dança.

O enfoque do mapeamento foram os projetos sociais de dança urbana da cidade, localizados a partir do levantamento de dados, feito via formulário eletrônico para grupos, organizações e representantes de projetos sociais de dança e de ações que se centravam no ensino, prática ou pesquisa em dança urbana. Nesta verificação, foi realizado um levantamento dos trabalhos acadêmicos já desenvolvidos para que o conjunto de pesquisadoras(es) dispusessem de material de análise do registro e memória das práticas de dança urbana, no cenário acadêmico. O cenário elegido foi o dos cursos de Pós-graduação Stricto Sensu, de três instituições de Ensino Superior no Estado de Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Pontifícia Universidade Católica (PUC) e Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET). O delinear desta proposta se deu a partir da busca por dados quantitativos acerca da produção acadêmica em danças urbanas, especificamente enquanto parte da cultura hip hop.

Foram utilizados para essa busca os seguintes descritores: dança urbana; cultura hip hop; dança de rua. Além disso, foi feita uma busca utilizando as modalidades específicas: funk; vogue; street jazz; hip hop; afro house; dancehall; stilleto; popping; loking; house dance; ragga; krump; freestyle; clowning; breaking. Tais descritores se configuram em expressões do movimento hip hop na vertente da dança, sendo alguns deles criados na última década. Tal ampliação nas nomenclaturas foram necessárias, visto que a dança urbana possui distintas linguagens, expressões e dinâmicas que são criadas, transformadas e mobilizadas em diferentes tempos e espaços.

Nesse sentido, a análise dos dados se deu a princípio pelo mapeamento dos trabalhos com relação à temática danças urbanas apresentando: título, autoria, ano de defesa, nível acadêmico (mestrado ou doutorado), linha de pesquisa e financiamento à pesquisa. A partir dessa identificação, foi realizada uma análise dos trabalhos selecionados inferindo as temáticas dos textos, as intencionalidades expressas pelos objetivos ali contidos, as modalidades de danças urbanas apresentadas, bem como a fundamentação teórica utilizada.

Foram elencadas as seguintes categorias da análise: 1. Identificação da relação do campo de pesquisa do trabalho e a expressão artística da dança; 2. Trabalhos que trazem

a Dança Urbana na perspectiva histórica, registro, preservação e memória das práticas, em diálogo com o arcabouço acadêmico.

O levantamento resultou na análise de um total de oito trabalhos. O grupo relatou dificuldades em encontrar produções bibliográficas e relacionou essa dificuldade à invisibilização das danças urbanas enquanto tema acadêmico: “Mesmo quando especificamos as palavras-chave, alternando os nomes dos diversos estilos do movimento, ainda assim, tínhamos poucos resultados, o que exigiu um olhar mais atento e crítico aos poucos títulos que conseguimos localizar” (RIBEIRO *et al.*, 2021).

À guisa de conclusão, o artigo traz uma reflexão sobre a urgência do debate teórico-crítico partindo da premissa de que o espaço acadêmico é um terreno de interlocução, problematização e circulação do conhecimento. As autoras levantaram a questão da invisibilização dos grupos e da dança urbana e enfatizaram a potência do tema e a necessidade do desenvolvimento de pesquisas sobre o assunto. Ressaltaram ainda, que os saberes e experiências vividos em dança apresentam seu registro e memória centrados na oralidade e na prática das ações, sendo necessário que estas iniciativas sejam palco de pesquisas acadêmicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que essas ações desenvolvidas nos projetos possibilitam tornar os indivíduos produtores de cultura, não só quando promovem a consciência de que podem dançar de formas diferenciadas, mas também ao despertá-los para a possibilidade de dialogar criticamente com a apreciação artística baseados em sua experiência corporal com a dança. Ou seja, uma perspectiva de educação e cultura considerando o ato de dançar como expressão e comunicação humana na construção social do indivíduo. Como destaca Siqueira (2006, p. 73), “A dança é um texto cultural que reflete as condições, elementos e experiências culturais, tecnológicos e temáticos da sociedade. É uma forma de comunicação, uma linguagem que contém elementos universais e particulares ou específicos de uma dada cultura”.

É nessa conexão cultural que dança, educação e lazer nos possibilitam a percepção de conflitos, tensões, contradições e complexidades. De manifestações tradicionais a inovações, do conformismo à resistência, encontramos na ambiguidade dos corpos dançantes a possibilidade da interpretação crítica da ordem social por intermédio da dança, da arte e do lazer. Entre os benefícios proporcionados pela prática de danças em projetos existentes nas comunidades, existe um grande potencial social, que une as pessoas e promove a valorização da arte e da cultura.

Os debates envolvendo o assunto ainda são incipientes. Para concluir, reforçamos a necessidade de serem promovidas reflexões críticas acerca da temática, pois existe uma clara expansão do ensino da dança nos projetos sociais em todo o país. A lente

reflexiva das experiências em Belo Horizonte, na pluralidade e na diversidade de ações desenvolvidas nos programas sociais da cidade, revela possibilidades crescentes dos estudos da presença da dança em projetos sociais, em que a mediação cultural pode ser refletida na ação transformadora. Esta pesquisa tem se mostrado uma potente fonte de dados e ainda possibilita e carece de mais exploração de informações e cenários na cidade, principalmente após a regularização das atividades pós-pandemia.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Miguel Renato de. **Favela, arte e juventude**: pensando a relação entre ações artístico-culturais e identidade no Aglomerado da Serra em Belo Horizonte. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais: Gestão das Cidades, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

BORGES, Larissa Amorim. **Nas periferias do gênero: transitando entre hip-hop, funk e feminismos**. Orientadora: Cláudia Andréa Mayorga. 2013. Dissertação (mestrado), Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

BRICK, Aarón. **Investigación del hip-hop latino**. Recuperado de <http://lithic.org/works/hiphop.pdf>, 2005.

CARVALHO, Sérgio Roberto Lemos de. **O design tipográfico e suas aplicações**: dos movimentos urbanos ao design estratégico. Dissertação (Mestrado). Pós-Graduação em Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

CHAVES, E; SILVA, N.de O. A dança nos programas de esporte e lazer da cidade. In: CHAVES, E.; CÔRTEZ, G. P. (Org.) **Dança**: educação, lazer e arte nos percursos de pesquisa do grupo Edudança. Belo Horizonte: Utopika Editorial, 2019.

CHAVES, E.; CÔRTEZ, G. P.; PAULA, J.A. de. Projetos sociais e dança: lazer, educação e mediação cultural. In: GOMES, C. L.; DEBORTOLI, J.A.O.; SILVA, L.P. (Org.). **Lazer, práticas sociais e mediação cultural**. Campinas, SP: Autores Associados, 2019.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995.

DOS SANTOS, Bruno Vieira. **Ativismo juvenil e políticas públicas**: o caso do Centro de Referência da Juventude de Belo Horizonte. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação em Psicologia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG, Belo Horizonte, 2018.

FELIX, João Batista de Jesus. **Hip Hop**: cultura e política no contexto paulistano. 2005. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. Pesquisas denominadas “estado da arte”: possibilidades e limites. **Educação e Sociedade**. 2002.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa Social**. 23.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

GUIMARÃES, Victor Ribeiro. **A intermitência política do documentário**: figurações do Hip Hop no cinema brasileiro contemporâneo. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG, Belo Horizonte, 2013

HERSCHMANN, Micael. **O funk e o hip-hop invadem a cena**. Editora UFRJ, 2000.

FRANÇA JÚNIOR, Adelson Afonso da Silva *et al.* **“Da favela para o mundo”**: o funk e o reexistir de jovens adolescentes na EJA e na cidade. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.

SARAIVA JÚNIOR, Sérgio de Lima. **O grafite como prática espacial**: a produção do grafite para além da imagem. Dissertação (Mestrado). Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, UFMG, Belo Horizonte, 2012.

LOUREIRO, Alison Rosa. **Território (re) inventado: artistas mediadores no processo de construção da Zona Cultural Baixo Centro em Belo Horizonte**. 2018. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

MATOS, L.; NUSSBAUMER, G. **Mapeamento da Dança**: diagnóstico da Dança em oito capitais de cinco regiões do Brasil. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2016.

MEDINA, Aládia Cristina Rodrigues *et al.* DANÇA, TERRITÓRIO E CULTURA URBANA EM BELO HORIZONTE. In: **XXII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e IX Congresso Internacional de Ciências do Esporte**. 2021.

MELO, V. A. **“Projetos sociais” de esporte e lazer**: reflexões, inquietações, sugestões. Quaderns d'Animació i Educació Social, Valencia, Espanha, n. 7, enero 2008. Disponível em: <<http://quadernsanimacio.net>>. Acesso em: 28 mai. 2021.

MIRANDA, Graziela Gonçalves. **Ações socioambientais e a arte urbana**: possíveis diálogos entre os jovens, a paisagem cultural e o grafite. Dissertação (Mestrado). Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019

MOSSI, C.P.; OLIVEIRA, M.O. **Cartografia como estratégia metodológica**: inflexões para pesquisas em educação. Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 19, n. 3, p. 185-198, set./dez. 2014.

PEREIRA, Koji. **Relações entre a cultura hacker e a intervenção urbana**. Dissertação (Mestrado). Pós Graduação em Artes, Escolas de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte, 2012.

PEIXOTO, Elza. Levantamento do estado da arte nos estudos do lazer: (Brasil) Séculos XX e XXI – Alguns apontamentos. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 28, n. 99, p. 561-586, maio/ago. 2007.

PINHEIRO, Christiane Nicolau. **Minas de minas: trajetórias de mulheres grafiteiras na cidade de Belo Horizonte**. 2015 142 f Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais

RIBEIRO, B. D. R. O. **Entrecruzamentos teóricos na proposição curricular do projeto ANJOS D'RUA**: Diálogos possíveis entre Dança e Educação. In: CHAVES, E.; CÔRTEZ, G. P. Dança: educação, lazer e arte nos percursos de pesquisa do Grupo Edudança. Belo Horizonte: Utopyca Editora, 2019.

RIBEIRO, B. D. R. O et al. MAPEAMENTO DE PROJETOS SOCIAIS DE DANÇA URBANA NA CIDADE DE BELO HORIZONTE: TESSITURAS POSSÍVEIS, A PARTIR DO ESTADO DA ARTE. In: **XXII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e IX Congresso Internacional de Ciências do Esporte**. 2021.

RIBEIRO, Isaque. **Performance artista em Belo Horizonte 2007 – 20015 + a performance real**. Orientadora: Mariana de Lima e Muniz. Tese (doutorado), 2017, Belo Horizonte, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

SILVA, Romulo Pereira. **Memórias de juventudes**: experiências educativas no/do hip-hop. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação em Educação, Conhecimento e Inclusão Social, Faculdade de Educação, UFMG, Belo Horizonte, 2018.

SIQUEIRA, D. C. O. **Corpo, comunicação e cultura**: a dança contemporânea em cena. Campinas: Autores Associados, 2006.

SOARES, Márcio Ronei Cravo. **ICE BAND**: interlocuções entre o rap e a escola. Dissertação (Mestrado). Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

COMPETIÇÕES DE *JUST DANCE*: DANÇA, JOGOS DIGITAIS E UMA TENTATIVA DE ESPORTIVIZAÇÃO

Paola Luzia Gomes Prudente

Rafael Fortes

INTRODUÇÃO

Este capítulo explora um aspecto da relação dos jogadores de *Just Dance* com o jogo, objeto da pesquisa realizada por Prudente (2020): a emergência de competições e o processo de *esportivização* por ele atravessado na última década. A perspectiva adotada na investigação é a de que os usuários *jogam e dançam* ao mesmo tempo, o que traz uma série de implicações para as duas ações e também para as discussões específicas a respeito de cada um deles no âmbito dos estudos do lazer. Neste capítulo, especificamente, exploramos a tentativa de transformação do jogo num *e-Sport*, a qual, após alguns anos, foi abandonada pela empresa francesa que o fabrica.

Integraram a pesquisa 18 jogadores de *Just Dance* do estado de Minas Gerais que participaram das seletivas estaduais mineiras para a Copa do Mundo de *Just Dance* nos anos de 2017 e 2018. Cinco eram do sexo feminino e 13 do sexo masculino, com a faixa etária de 17 a 35 anos. Em relação à formação desses jogadores, um tinha pós-graduação, três tinham ensino superior completo, sete estavam cursando o ensino superior, seis tinham concluído o ensino médio completo e um o estava cursando. Em relação à moradia, quatorze moravam na cidade de Belo Horizonte, três na região metropolitana (Contagem e Nova Lima) e um na cidade de Divinópolis (Região Centro-Oeste de Minas Gerais). Esses jogadores têm um tempo de prática que variava de 5 a 11 anos.

Foram utilizadas as técnicas de observação e grupo focal (GF), tanto para a seleção da amostra quanto para a produção dos dados. Foram observadas competições oficiais, competições não oficiais, eventos específicos do jogo, além de encontros entre os jogadores. O registro das informações observadas foi feito por escrito em um caderno de campo.¹

Para o tratamento dos dados produzidos, foi utilizada a técnica de análise de conteúdos que, segundo Bardin (1977), estrutura-se como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens” (p. 38).

O capítulo está dividido em quatro seções: uma discussão inicial sobre os jogos digitais; e três seções a respeito de competições de *Just Dance*, sendo a primeira panorâmica e as demais, respectivamente, sobre a Copa do Mundo de *Just Dance* e sobre a *Just Dance Tour*.

¹ A escolha pela técnica de grupo focal, em detrimento da entrevista de grupo ou individual, se deu inspirada em Morgan (1997). As opiniões e os valores veiculados entre os participantes do grupo (OLIVEIRA *et al.*, 2003), a partir de debates direcionados sobre temas específicos (PARASURAMAN, 1986), foram primordiais para a pesquisa que deu origem a este texto. Para mais informações sobre a metodologia utilizada, ver Prudente (2020).

Jogos Digitais: Definição, Mercado e Apontamentos Teóricos

Os jogos digitais são, antes de qualquer coisa, jogos (CRUZ JUNIOR, 2014; REIS; CAVICHIO, 2015). Para discussões sobre a definição de jogos, ver Adams (2010), Juul (2010), Salen e Zimmerman (2003; 2012) e Schell (2008). Adotamos aqui as características estabelecidas por McGonigal (2012)

Os jogos digitais podem ser referenciados de diversas maneiras, como *videogames*, *games*, jogos eletrônicos ou videogame e simbolizam um grupo do universo de jogos. Esse tipo de jogo usa o computador como mediador, independentemente do artefato em que esse computador estiver instalado, como uma televisão, computador pessoal, celular, ou um console projetado especificamente para jogos (ADAMS, 2010).

A partir da década de 1990, surgem os jogos de interação corporal como uma nova possibilidade de jogo digital. Esses jogos “[...] deixam de ser controlados apenas pela ponta dos dedos em contato com o *joystick* e passam a ser controlados pelo corpo inteiro: esquivar, rebolar, lançar, golpear, entre outros, tornaram-se os novos comandos que interagem diretamente com o propósito dos jogos” (FINCO; FRAGA, 2013, p. 4). Essa nova perspectiva de jogo digital recebeu diversas denominações: *exergame (EXG)*, *exergaming*, *activity-promoting video games*, *physically interactive videogame*, *active video gaming*, *motion-sensing videogame*, *activity promoting computer games*, *active videogames*, entre outras (FINCO; FRAGA, 2013). Utilizamos a expressão *exergame*, por ser uma das mais empregadas na literatura (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Mendes (2006) ressalta como um dos fatores de fascínio social proporcionado pelos jogos digitais o processo de subjetivação² em que esses seres humanos são convencidos “[...] por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos, dos prazeres, dos riscos [...] a participar dos jogos e das comunidades de jogadores” (p. 17). Muller e Cruz (2015), ao tratarem o jogo digital como artefato de fascínio social, elencam a criação de comunidades com comportamentos e interesses comuns, além da criação de cursos voltados ao desenvolvimento de games e até o surgimento de novas profissões como a profissionalização do jogador de *game*.

O mercado de jogos digitais é um dos mais rentáveis da indústria de entretenimento mundial. De acordo com o levantamento, as companhias de games movimentaram uma quantia recorde de US\$ 120,1 bilhões, mostrando um crescimento de 4% em relação a 2018.³ Outro levantamento do mesmo ano situou o Brasil como o 13º maior mercado de games do mundo.⁴ Em se tratando da América Latina e principalmente do Brasil, estima-

2 Processo de subjetivação entendido pelo autor como aquelas “[...] conexões que nos ligam a outros humanos, a saberes e a relações de poder que nos rodeiam, constituindo a nós como tipos específicos de sujeitos” (MENDES, 2006, p. 17).

3 Relatório de 2019 do instituto de análise de mercado SuperData, especializado nas movimentações financeiras da indústria de games. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>>. Acesso em: 19 maio 2020.

4 Realizado pela 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e mídia da PCW Brasil. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/pesquisa-global-de-entretenimento-e-midia-2019-2023.html>>. Acesso em: 19 maio

se que os dados apresentados, apesar de expressivos para os setores da indústria, não definem a real proporção do fenômeno, pois devemos considerar práticas altamente disseminadas e controversas, dentre as quais a *pirataria*, tendo como resultado que o tamanho do mercado (dinheiro movimentado, pessoas jogando etc.) possa ser ainda maior (CRUZ JUNIOR; CRUZ, 2016).⁵

Malgrado a relevância econômica, tecnológica, social e cultural dos jogos digitais, a literatura sobre a temática ainda é incipiente nos estudos do lazer. Segundo Pereira *et al.* (2012), apesar da expansão da indústria de jogos digitais, até uma década atrás eram escassas, no país as pesquisas a respeito da relação entre os jogadores e os jogos.⁶

Just Dance: Rumo a um Novo E-Sports?

“Game de dança ‘Just Dance’ vira eSport oficialmente e agora tem competições”.⁷ Essa foi a chamada de um texto publicado em junho de 2014, em um site especializado em jogos, quando a *Ubisoft* (empresa desenvolvedora do jogo) anunciou uma parceria com a *Electronic Sports World Cup* (ESWC),⁸ buscando transformar as competições de *Just Dance* em uma categoria oficial dos campeonatos de *e-Sport*. As competições mundiais de *Just Dance*, a partir dessa data, passaram a acontecer anualmente e foram intituladas Copa do Mundo de *Just Dance*. Abaixo, dois trechos de reportagens da época que ilustram essa informação:

Suas ótimas pontuações no game de dança agora podem render uma graninha. Se você é um gamer que tem gingado nos quadris, vai amar essa notícia. Já está oficialmente declarado pela Ubisoft que “Just Dance” agora é um eSport e vai ter competições administradas pela Electronic Sports World Cup, a Copa do Mundo de jogos eletrônicos. Isso porque para ser considerado eSport, o título precisa ter torneios profissionalmente administrados e com prêmios em dinheiro. Até então só faziam parte dessas competições jogos mais hardcore que são games de tiro como “Call of Duty”, MOBAS como “League Of Legends”, estratégia como “Starcraft” e alguns MMORPGs como “World Of Warcraft” que tem um torneio anual para a arena do jogo.⁹

Para a 11ª edição do ESWC, estamos muito orgulhosos por ampliar a definição de e-Sports ao lado da Ubisoft. Competições de jogos precisam acolher todos os tipos de jogadores, desenvolver parcerias com editores de jogos e apresentar as mais avançadas tecnologias que unem o corpo ao jogo. Just

2020.

5 Para discussões a respeito do conceito de pirataria (e de como ele serve a determinados interesses políticos e econômicos), ver também Viana (2016).

6 Já pesquisas que tratam especificamente sobre o *Just Dance* são, em geral, análises isoladas restritas ao movimento, a metodologias para as aulas de Educação Física ou tratam o jogo como um instrumento para reabilitação ou promoção da saúde. Tais aspectos são relevantes, é claro, mas escapam ao foco de nosso texto.

7 Tratava-se de um texto de divulgação da 1ª. Copa do Mundo de *Just Dance*. Disponível em: <<https://www.purebreak.com.br/noticias/game-de-danca-just-dance-vira-esport-oficialmente-e-agora-tem-competicoes/5673>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

8 É uma competição internacional de *e-Sport* com seletivas locais e uma final mundial transmitida ao vivo.

9 Reportagem e um site especializado em jogos eletrônicos – por Clarissa Alves em 26/06/2014 – Informação disponível em: <<https://www.purebreak.com.br/noticias/game-de-danca-just-dance-vira-esport-oficialmente-e-agora-tem-competicoes/5673>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

Dance é o meio perfeito para o ESWC atingir esses objetivos”, disse Matthieu Dallon, fundador do ESWC¹⁰.

Percebe-se uma tentativa de caracterizar o *Just Dance* como um *e-Sport* e uma expectativa que esses torneios trouxessem retorno financeiro para os seus participantes. Em um dos trechos, aparece a afirmação de que, para um jogo digital ser considerado *e-Sport*, se faz necessário ter competições profissionalmente administradas e com prêmios em dinheiro. Entretanto, segundo a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, pode-se chamar de *e-Sport*

qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes” (CBEE, 2019, s/p). Enquadram-se nessa categoria “os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, jogos envolvendo robôs, entre outros (CONFEDERAÇÃO, 2019, s/p).

Para Macedo (2018), o *e-Sport* surge como

[...] uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores por meio da incorporação das suas performances – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias da informação e comunicação (TICs), especialmente, neste caso, os jogos digitais (MACEDO, 2018, p. 248).

O *e-Sport*,¹¹ também conhecido como esporte eletrônico, *professional gaming* ou ciberesporte (MACEDO; FALCÃO, 2019) é “[...] uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006, p. 3).

Apesar do *Just Dance* se enquadrar em todas as características apresentadas nos conceitos acima, as expectativas criadas pela ESWC, em parceria com a *Ubisoft*, não nos parecem terem sido alcançadas. As competições aconteceram anualmente de 2014 a 2019 e cessaram de 2020 até, pelo menos, o início de 2023, entretanto, o caráter profissional dessas competições esteve muito distante do de jogos como DOTA, *League of Legends* (LOL), *Counter-Strike* e *Rainbow Six Siege* (da própria *Ubisoft*), que contam com competições mundiais com públicos grandes, cachês milionários e com a profissionalização de seus atletas.

Para Matsumoto, Moon e Rossi (2018) as transmissões na internet ganham força nesse cenário para atrair o grande público do jogo. Com campeonatos que premiam muito bem e grandes equipes em disputa, há um aumento em visibilidade, transmissões, patrocínios e incentivo ao *e-Sport*. Clubes grandes do cenário brasileiro de futebol, como Flamengo e Santos, investem em *ciberatletas* para disputa de campeonatos de *League of Legends* e *Counter-Strike* (MATSUDO; MOON; ROSSI, 2018). Assinar autógrafos, ter cachês milionários e andar com segurança já fazem parte da rotina de alguns *ciberatletas*,

10 Reportagem de um site especializado – por Bruno Micali em 30/06/2014 – Informação disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/primeira-competicao-mundial-just-dance-anunciada_788465.htm>. Acesso em: 19 jul. 2019.

11 Neste trabalho será utilizada a expressão *e-Sport* por ser mais recorrente.

os quais têm que lidar com os riscos que envolvem maus resultados em competições, que impactam o próprio time, os patrocínios e a relação com os torcedores (SANTOS, 2017).

Muitos jogos digitais fazem da prática esportiva seu motivo central (MELO, 2010). Entretanto, observamos que essa não é a perspectiva dos jogadores que participaram da pesquisa, nem tampouco da *Ubisoft*. Ele ainda é visto como um jogo casual, com um público muito específico, como pode ser exemplificado em entrevista de Xavier Poix, diretor de planejamento da empresa:¹²

Há pessoas interessadas em distanciar os jogos de dança dos jogos “apropriados” [...] Olhando para as principais franquias da Ubisoft na época - Rainbow Six, Assassin’s Creed, Far Cry, jogos sobre homens sérios atirando (ou esfaqueando) outros homens - não é difícil entender por que o jogo bobo e brincalhão da equipe de Xavier foi recebido com considerável ceticismo. “No estúdio, acho que algumas pessoas estavam rindo da equipe Just Dance ... Oh meu Deus, isso não é um videogame. Não estamos aqui para criar esse tipo de coisa. Queremos fazer jogos de gamers”. Esse tipo de coisa, lembra Xavier (grifo nosso).

Percebe-se que as pessoas não acreditavam que o *Just Dance* seria uma experiência duradoura e o jogo foi recebido com considerável ceticismo: dentro da própria empresa desenvolvedora existia um certo preconceito. Frases do tipo: “isso não é um videogame” ou “não estamos aqui para criar esse tipo de coisa” ressaltam um certo menosprezo.

Esse é um discurso comum entre todos os envolvidos com o jogo. Ao longo das sessões de grupo focal, os jogadores de *Just Dance* produziram frases que o desmereciam ou inferiorizavam:

O *Just Dance* tem tudo para ser um jogo de primeira linha, mas eles preferem *Assassin’s creed*, deixando o jogo de dança de lado (Crô).

O *Just Dance*, em relação aos outros jogos, fica sempre em segundo plano. Ele é mais povão, gente que só joga por jogar. Não é muito levado a sério. É divertido, é de dança, sabe? (Hcl).

Frases como “tem tudo para ser um jogo de primeira linha” e “fica sempre em segundo plano” demonstram uma certa insatisfação dos jogadores quando o *Just Dance* é comparado a outros jogos digitais. O fato de ser divertido e ser um jogo de dança ou ser um jogo “bobo” e brincalhão, como observado nos relatos acima, faz com que ele não tenha prestígio no mundo dos games. E que a empresa não invista nele a quantidade de recursos que, na avaliação dos jogadores, seria necessária para equipará-lo a outros jogos.

Para os jogadores que participaram da pesquisa “não é considerado um *e-Sport*, porque é um jogo de dança” (Crô). Sendo assim, o fato de ser um jogo de dança o distanciará da perspectiva esportiva¹³ e o fato de ter competição não garantiria a esportivização dessa prática corporal.

¹² Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/01/17/how-just-dance-conquered-the-world>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

¹³ Para alguns destes sujeitos, parece haver uma essência deste jogo e da dança que os tornam inconciliáveis em relação ao esporte. Trabalhamos com uma perspectiva distinta desta em relação ao esporte compreendendo-o, conforme Melo (2010), como uma construção histórica – tal como, aliás, também o são os videogames e a dança.

Esta justificativa para o *Just Dance* não ser considerado um *e-Sport* foi apresentada pelos jogadores que participaram da pesquisa, mas ignora aspectos de concorrência inerentes à dança – bem como âmbitos em que a dança se entrelaça com o campo esportivo propriamente dito. Dançarinas e dançarinos competem por empregos, papéis de liderança, respeito e admiração de professores, coreógrafos e por audiência. Na dança ocidental existe um ideal estético e um grau desejado de proficiência técnica que não pode ser adquirido sem um sentimento de concorrência, embora muitas vezes a natureza competitiva seja sentida mais dentro de si, do que contra outra pessoa (GUARINO, 2015).

Algumas formas de dança são mais abertamente competitivas do que outras, como a dança de salão (GUARINO, 2015). A Dança Esportiva obedece a regras e regulamentos estabelecidos pela *World Dance Sport Federation (WDSF)* e consiste na execução rítmica dos movimentos, guiados pela música, dançada aos pares, requerendo ritmo preciso, harmonia entre o casal e técnica perfeita de acordo com o estilo e coreografia (TREVISAN; SCHWARTZ, 2018). Já a Dança Esportiva em Cadeiras de Rodas começou a ser realizada em 1985, na Holanda, e promove desde 2000 campeonatos mundiais para pessoas com deficiência física. A dança caracteriza-se principalmente pela formação de duplas de dançarinos, em que o casal é composto por um componente com deficiência física dançando em uma cadeira de rodas e um componente sem deficiência dançando em pé, ou ambos com deficiência em cadeira de rodas, ao ritmo de músicas de dança de salão (BARRETO, 2011).

Também são deliberadamente competitivas as batalhas na dança urbana, sendo essa uma das formas de apresentação dessa linguagem. As batalhas são caracterizadas pela disputa entre dançarinos que competem para ver quem tem os melhores passos, muitos deles improvisados, e quem dança com maior criatividade, desenvoltura e técnica. As batalhas acontecem em um espaço delimitado por uma roda em que um espectador, ao entrar na roda, passa a ser o dançarino ou a dançarina (CORREIA, SILVA e FERREIRA, 2017). Houve um processo de institucionalização das batalhas de rua no formato de eventos, incluindo campeonatos que contam com patrocínio de grandes marcas. Neste cenário, o duelo deixa de ser uma batalha cujo vencedor é aclamado pelos pares, passando a ser uma competição, regida por regras rígidas e notas atribuídas por jurados e, em certos casos, com prêmios em dinheiro (CORREIA, SILVA e FERREIRA, 2017).

Competições de dança em programas de TV são cada vez mais comuns (CORREIA; SILVA; FERREIRA, 2017, p. 220) e podem ser exemplificados no Brasil com o quadro “Dança dos Famosos”¹⁴ e com o programa “Dancing Brasil”, respectivamente, nas Redes Globo e Record de televisão.¹⁵

14 O quadro “Dança dos Famosos” é exibido aos domingos à tarde, desde 2005, pela Rede Globo de televisão, sendo a versão brasileira do show de talentos britânico *Strictly Come Dancing*. Mais informações sobre o programa disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/programmes/b006m8dq>>. Acesso em: 22 maio 2020.

15 Já o programa “Dancing Brasil” é a versão brasileira do estadunidense *Dancing with the Stars*. Mais informações sobre o programa disponíveis em: <<https://abc.com/shows/dancing-with-the-stars>>. Acesso em: 22 maio 2020.

Percebe-se que a competição em dança está presente em vários estilos, tempos e espaços sociais. A especificidade deste texto reside em descrever e analisar a competição em dança por meio de um exergame no contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital. As competições acontecem desde o ano de 2014 e para um melhor entendimento desse contexto competitivo será feita uma breve descrição desses campeonatos mundiais, até chegar às seletivas para o mundial de 2018 e 2019 (*Just Dance Tour 2017* e *Just Dance Tour 2018*).

Copa do Mundo de *Just Dance*

As seletivas para participar da Copa do Mundo de *Just Dance* acontecem no formato presencial e no formato *on-line*. No formato presencial, a competição ocorre nos eventos promovidos pela *Ubisoft*, em vários países, em datas e locais pré-estabelecidos. No Brasil, a etapa presencial começou um ano depois da primeira edição de Copa do Mundo de *Just Dance*. Até então, os brasileiros só conseguiam se classificar para o mundial por meio das seletivas *on-line*. Em 2015 e 2016, as seletivas no Brasil presenciais aconteceram em um evento específico de jogos digitais, o *Brasil Game Show*. Já a partir do ano de 2017, a *Ubisoft* promoveu um evento itinerante, intitulado *Just Dance Tour*, que será discutido no próximo tópico.

No formato *online*, as seletivas aconteceram na plataforma *World Dance Floor*, que fica dentro do próprio jogo, (modo *multiplayer online*, em que os jogadores competem uns contra os outros). No ano de 2014, os jogadores de *Just Dance* tiveram mais uma possibilidade *online* de classificação, para além da plataforma *World Dance Floor*, por meio do *Autodance*. O *Autodance* são vídeos curtos, gravados pela câmera do console, com registros de momentos da coreografia de uma música específica que está sendo dançada pelo jogador. Esses vídeos podem ser editados e compartilhados entre usuários do *Just Dance* e nas redes sociais digitais. Especificamente em 2014, a equipe da *Ubisoft* escolheu os quatro vídeos mais criativos e os jogadores foram automaticamente selecionados para a Copa do Mundo de *Just Dance*.

Desde a sua primeira edição, a grande final mundial acontece em Paris, na França, com exceção do ano de 2019, que aconteceu no Brasil. Normalmente são selecionados de 18 a 20 jogadores, de diversos países, sendo que o vencedor da competição do ano anterior tem vaga garantida na competição do ano seguinte. A premiação da Copa do Mundo de *Just Dance* é uma visita aos estúdios da *Ubisoft* em Paris, por uma semana. O vencedor conhece a equipe de produção e trabalha com desenvolvedores, designers, coreógrafos e dançarinos em uma música que é criada e integrada ao jogo. Nas cinco edições primeiras edições da Copa do Mundo de *Just Dance*, brasileiros chegaram à finalíssima em quatro oportunidades:

A partir da quarta edição, em 2017, o formato da seletiva no Brasil foi alterado. Tanto a modalidade *online* quanto as etapas presenciais, que agora eram mais de uma, tinham como objetivo selecionar um único jogador. A etapa *online* passou a selecionar dois jogadores para participarem da final nacional (presencial). E a modalidade presencial, que acontecia em um evento itinerante em alguns estados brasileiros, denominado *Just Dance Tour*, garantia aos vencedores e vices, de cada estado, um lugar na final nacional. Todos os jogadores selecionados, tanto nas seletivas presenciais quanto na seletiva *online*, participam do Campeonato Brasileiro de *Just Dance*, presencial e anual, geralmente na cidade de São Paulo.¹⁶ As etapas *online* e presenciais estaduais aconteceram ao longo do ano de 2017; a final nacional no final de 2017 e a Copa do Mundo de *Just Dance* no início de 2018. O Brasil foi representado pelo piauiense Tiago Viagonce, que perdeu antes das quartas de finais e o título de campeão mundial foi para o turco Umutcan Tütüncü, que se tornou bicampeão mundial.

Já a quinta edição da Copa do Mundo de *Just Dance* aconteceu pela primeira vez fora de Paris. A *Ubisoft* anunciou que interromperia a competição por tempo indeterminado – decisão que foi mantida nos anos seguintes, em que a competição de fato foi descontinuada – e escolheu o Brasil para a sua última edição, com a justificativa de que nele havia muitos seguidores do jogo. As seletivas *online* e presenciais estaduais dessa edição aconteceram ao longo do ano de 2018, a final nacional no final do ano de 2018 e a Copa do Mundo no início de 2019. O representante brasileiro dessa vez foi o carioca Tarcísio Júnior, que disputou a final com o turco Umutcan Tütüncü, que se consagrou tricampeão mundial.

Na Copa do Mundo de *Just Dance* 2018/2019 foram representados 18 países e regiões. Dezesete foram selecionados por meio das etapas nacionais (presenciais) e *online*, além do campeão mundial, que teve sua vaga garantida pelo regulamento. Na primeira fase da competição era utilizada apenas a pontuação do jogo para a classificação. Na segunda fase, quando restaram apenas seis finalistas, a avaliação também passou a ser feita por uma banca composta por três jurados: Jayden Rodrigues – dançarino australiano embaixador do *Just Dance*; Jerky Jessy – dançarino e coreógrafo de *Just Dance* e Maíra Medeiros – influenciadora digital brasileira. A cada nova batalha, os jurados votaram individualmente no competidor com melhor desempenho na música, e a soma dos votos dos três jurados dava ao competidor um ponto no duelo. Se o mesmo candidato também vencesse pela pontuação do jogo, ele seguia na competição. Caso contrário, a batalha era definida pela participação popular, por meio do *chat* na plataforma digital *Twitch*.

Para os participantes da pesquisa, a presença de jurados na Copa do Mundo é um diferencial para essa competição: “deveria ter jurados em todas as competições” (Crô). “Às vezes quem perdeu é quem deveria ter ganhado, já vi isso várias vezes” comenta Hcl, se referindo às seletivas estaduais, em que a avaliação é feita apenas pela pontuação do

¹⁶ Disponível em: <<http://br.ign.com/just-dance-2018/56371/news/finais-do-just-dance-tour-serao-realizadas-na-comic-con-expe>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

jogo. “É um jogo de dança e tem que avaliar a performance” (Hcl), “tanto que na premiação a pessoa gravará uma coreografia na *Ubisoft*, tem que saber dançar”, complementa Fofi.

Entretanto, “se for para ter jurado tem que ser alguém que entenda do jogo” (Serj) e “que saiba de dança” (Kelvin), “não alguém que simplesmente chamaram: vem ser jurado aqui!” (Kelvin). Os jogadores criticam a escolha dos jurados quando estes não têm uma relação direta com o jogo e com a dança (como é o caso dos influenciadores digitais).

- As duas outras meninas eram só youtubers (Kelvin);

- Blogueirinhas, Kelvin! Nem eram youtubers do jogo (Nemo);

- É mesmo! Uma até disse: Já joguei esse jogo uma vez! Mas ela foi justa.

Ela viu a dança e disse: Você dançou mais igual ao bonequinho (Kelvin).

[Tom de ironia e risos]

Para os participantes da pesquisa, os jurados não deveriam se limitar a observar se os movimentos do jogador estão iguais aos do *coach*, até porque o *kinect* (sensor de movimento) já tem essa função. Para eles, caberia aos jurados observar “a expressão e a teatralidade” (Hcl); “a interpretação e o carisma” (Serj). Ao longo da competição, segundo eles, dançar se torna um meio de transmitir ao público algo *além* do que é proposto na coreografia: “não pode dançar só por dançar, tem que sentir a música, sentir a vibe da música, tem que ter expressão facial” (Shark). Segundo estes jogadores, a avaliação do *Just Dance* em âmbito competitivo não deve se basear apenas na comparação de desempenho ao imitar o dançarino virtual. Aspectos estéticos e artísticos também devem ser considerados.¹⁷

Just Dance Tour

A *Just Dance Tour* é uma competição com etapas presenciais, garantindo aos vencedores e vices de cada estado um lugar no Campeonato Brasileiro de *Just Dance*. A primeira edição do evento aconteceu em 2017 e percorreu seis cidades: Belém/PA, Belo Horizonte/MG, Fortaleza/CE, Recife/PE, Rio de Janeiro/RJ e São Paulo/SP. A final nacional se deu na feira *Comic Con Experience* em São Paulo, no dia 9 de dezembro de 2017.¹⁸

No estado de Minas Gerais, o *Just Dance Tour* 2017 foi realizado no Shopping Contagem, na cidade homônima, nos dias 19 e 20 de agosto, com inscrição gratuita e aberto ao público.¹⁹ O formato de competição foi eliminatória simples, totalizando

17 Portanto, nem em uma competição de jogo digital, em que a essência está em *imitar um dançarino virtual*, uma composição de dança se limita à objetividade e à mera repetição. Trevisan e Schwartz (2018) elencam aspectos subjetivos envolvidos em competições de dança, dos quais compõem o resultado final, e citam, por exemplo: a questão artística, a interpretação do movimento e a própria percepção da arbitragem.

18 Disponível em: <<http://br.ign.com/just-dance-2018/56371/news/finais-do-just-dance-tour-serao-realizadas-na-comic-con-expe>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

19 Para participar era preciso ser maior de 13 anos e fazer a inscrição no próprio local, entre 14h e 15h30, no primeiro dia de competição. A partir das 16h, todos os participantes inscritos disputaram a fase classificatória e os jogadores com as 16 melhores pontuações do jogo conseguiram uma vaga na decisão mineira que aconteceu no dia seguinte. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/etapa-mineira-de-just-dance-sera-realizada-no-shopping-contagem/>>.

dezesseis competidores. Nas oitavas e nas quartas-de-final, os jogadores dançavam a música sorteada pela organização da competição e aquele com a melhor pontuação era classificado para a próxima fase. Já na semifinal e na final, eles se enfrentavam em um esquema de melhor de três músicas, sendo que o vencedor e o vice representariam o estado de Minas Gerais na final nacional, na cidade de São Paulo.

Para esta primeira edição foi montada uma estrutura de competição, bem próxima da daquela de um festival de dança ou competição de dança tradicional, em um local com grande circulação de pessoas, no pátio de um shopping. Grande parte da plateia era composta pelos próprios competidores, por jogadores de *Just Dance* que não estavam participando da competição, e por amigos e parentes dos jogadores. A estrutura montada era composta de um palco onde os jogadores competiam, um telão no fundo do palco que projetava a imagem do jogo para a plateia, uma estrutura em frente ao palco (mais baixa para não atrapalhar a visualização da plateia) com uma tv para projetar a imagem do jogo para os competidores e o *kinect* que capturava os movimentos dos jogadores. Ao lado do palco havia uma estrutura de som, com uma pessoa responsável por fazer a seleção das músicas e controlar o console do *Xbox One*, aparelho utilizado na competição.

O público, além de ver os competidores em cena, também podia acompanhar as coreografias pelo telão. Grande parte das pessoas que estavam assistindo demonstravam saber todas as coreografias; todas dançavam, algumas com mais habilidade, outras com menos.

A predominância de homens na plateia e no palco chamou atenção ao longo da observação, principalmente no palco. Dos 16 classificados, 13 eram homens, o que, de certa forma, nos aparece como um fato não tão comum na dança no Brasil. Para além de constatar que existem mais mulheres do que homens que praticam dança no país, trata-se de compreender como processos de normatização de gênero legitimam a dança como prática feminina (FERREIRA, 2019). Culturalmente, há uma expectativa de que a dança seja uma prática mais feminina, entretanto, há uma “[...] espécie de estratificação dos estilos de dança em relação à feminilidade [...]” (FERREIRA, 2019, p. 30). Nessa estratificação, é possível perceber danças que se associam culturalmente ao estereótipo feminino e outras que podem se associar mais ao estereótipo masculino, como parece ser o caso da dança a partir da perspectiva do jogo digital.

De certa forma, o próprio jogo digital é uma prática mais associada ao estereótipo masculino. Segundo Silveira (2018), nos grupos de adolescentes que pesquisou, as redes sociais são mais acessadas pelas meninas e os jogos digitais, pelos meninos. Lage (2017) e Silva Neto (2017) também abordam esse assunto ao tratarem das interações *on-line* de usuários do jogo *Counter Strike*. Ambos apresentam, por meio da análise de comentários do jogo na internet, algumas frases preconceituosas e estereótipos taxando as mulheres que jogam.

Acesso em: 31 out. 2018.

É possível que mais homens do que mulheres participem do *Just Dance* por se tratar de um jogo digital. Por um lado, essa participação nas competições poderia ser vista como um avanço em relação ao estigma de que *homem não dança*. Por outro, como se trata de um jogo digital, tal predomínio poderia reafirmar o estigma de que *mulher não joga* (jogos digitais) e não compete nos *e-Sports*, mesmo no caso de um jogo de dança.

Outro fator que chamou a atenção ao longo da observação dessa competição foi a aparição de um ex-competidor de *Just Dance* e *youtuber* como apresentador do evento.

Youtubers populares são hoje reconhecidos como “influenciadores digitais” porque exercem influência sobre as opiniões e atitudes dos seus seguidores, incluindo decisões de consumo. Ser *youtuber* é mais que sentar-se em frente a uma câmera uma vez por semana para gravar um vídeo de 15 minutos com conteúdo aparentemente improvisado. A autenticidade dos *youtubers* é, na verdade, estrategicamente planejada (BRITES *et al.*, 2018, p. 37).

Esse jovem já havia participado de competições mundiais e criava conteúdos sobre o jogo. A aparição desse personagem no palco foi comemorada pela plateia e por jogadores, evidenciando que ele conta com *status* de celebridade entre os adeptos do jogo.

Entre as discussões terminológicas em torno do conceito de *celebridade*, a definição de *microcelebridade*²⁰ nos parece a mais adequada para compreender o lugar do jovem de quem estamos falando, que aparentava se destacar e ter projeção apenas entre o grupo de jogadores, sendo famoso dentro daquele nicho específico (BRAGA, 2010; FRANÇA *et al.*, 2014; GUARALDO e TERRA, 2017).

Ele vestia uma bermuda justa, meião três-quartos, camiseta e um sapato de salto (com o qual pouquíssimas pessoas teriam habilidade para dançar) e se apresentava de forma performática. Sibilía (2008) afirma que é preciso espetacularizar a própria personalidade com estratégias performáticas e adereços técnicos a fim de encarnar um personagem atraente no competitivo mercado dos olhares. O ex-competidor apresentava um personagem, com uma marca própria e um capital tão valioso que atraiu os olhares da *Ubisoft* para divulgar o seu produto.

A segunda edição da *Just Dance Tour* não contou com este tipo de convidado. A seletiva de 2018 foi realizada em nove estados: Belo Horizonte/MG, Recife/PE, Rio de Janeiro/RJ, São Paulo/SP, Porto Alegre/RS, Curitiba/PR, Salvador/BA, Goiânia/GO e Brasília/DF. A final aconteceu na feira *Comic Con Experience* em São Paulo, no dia 9 de dezembro de 2018.²¹ Essa nova configuração se deu em virtude de a *Ubisoft* fechar parceria com a Cinemark, empresa transnacional especializada em operar complexos cinematográficos *multiplex*, e passar a utilizar as salas de cinema para a realização da competição. O evento passou a cobrar uma taxa de inscrição para os competidores e ingressos para o público.

20 Microcelebridade é o termo utilizado por França *et al.* (2014) para designar indivíduos comuns que têm a chance de tornarem-se notáveis em nichos especializados, que são designados pela autora como “micromundos”.

21 Disponível em: <<https://www.cinemark.com.br/lp/just-dance-brasil-tour-2018>>. Acesso em: 31 out. 2018.

Em MG, a *Just Dance Tour 2018* aconteceu na capital, no dia 7 de novembro, na sala de cinema do shopping Pátio Savassi, localizado na região sul, das 19h30 às 22h. Era necessário fazer a inscrição antecipada em uma plataforma *on-line* de venda de ingressos de cinema e pagar uma taxa para competir. Cada inscrito recebia um kit composto por uma bolsa, óculos e uma camisa da *Just Dance Tour*. As pessoas que queriam assistir à competição também pagavam uma taxa, referente ao seu ingresso, por meio da mesma plataforma *on-line*.

Em MG, a *Just Dance Tour 2018* teve participação consideravelmente menor que a edição anterior, tanto em número de competidores como de espectadores. Os dados coletados na observação nos permitem inferir três fatores para essa diminuição: a cobrança de ingressos, o dia de realização do evento e a localização. A competição se deu numa quarta-feira, às 19h30, na zona sul de Belo Horizonte, e, como a maioria dos jogadores moram fora do complexo centro-sul e são trabalhadores e/ou estudantes de cursos noturnos, o horário e o local acabaram atrapalhando a participação.

A proposta inicial eram quatro músicas, com no máximo oito jogadores em cada, totalizando 32 competidores. Entretanto, o número de inscritos foi menor e compareceram apenas 16 jogadores. Estes puderam escolher uma das quatro músicas selecionadas pela organização, sendo classificado o melhor de cada música para a semifinal. Como estava no regulamento essa livre escolha entre as quatro músicas, algumas tiveram mais competidores e outras menos. Assim, ficaram quatro jogadores na semifinal, que se enfrentaram em uma música escolhida pela organização, saindo dois para a fase final. Na final, o formato de disputa foi melhor de três músicas, também escolhidas pela organização, e o vencedor e o vice ganharam uma viagem para São Paulo para disputar a final nacional.

Diferentemente da competição anterior, o *clima* da *Just Dance Tour 2018* não foi de amizade e companheirismo entre os competidores. Pelo contrário, havia uma rivalidade grande entre os grupos, gerando inclusive momentos de conflitos. Esses conflitos foram observados pela pesquisadora e relatados pelos próprios competidores, ao tratarem da temática no grupo focal.

Na nossa comunidade a gente é muito unido, mas a gente vai muito em eventos e nesses eventos ocorrem discussões e brigas, entende? (Crô).

Na primeira competição era todo mundo *best friend*, na segunda, já começaram os grupinhos (Kelvin).

A partir da criação desses “grupinhos”, surgem conflitos muitas vezes mediados pelo uso da tecnologia, como pode ser exemplificado pela fala de Hcl:

As indiretas em comentários e posts no *Facebook* são desagradáveis. Na internet a gente fica sabendo de tretinhas e discussõezinhas, na maioria das vezes por causa das competições (Hcl).

No discurso desses jogadores, percebemos que os conflitos acontecem a partir da interação presencial e podem extrapolar e se intensificar na internet. Nela, é possível

criar conteúdos e mensagens que atingem outras pessoas negativamente e divulgá-las de maneira instantânea – às vezes com a possibilidade de anonimato e com exercício abusivo da liberdade de expressão (ROTHENBURG; STROPPIA, 2015).

A partir das observações e no grupo focal, afirmamos que, não obstante toda a mediação tecnológica e a interação nos ambientes digitais que o jogo proporciona, permanece a necessidade, para os sujeitos, do encontro presencial. Silveira (2019) apresenta indícios de que as práticas digitais de adolescentes pareciam mais aproximá-los do que isolá-los. Para ele, “[...] as formas de interação (muitas vezes mediadas pelas mídias digitais) se ampliam e, às vezes, se modificam em relação às formas tradicionais de encontro, mas, aos adolescentes continua não faltando o desejo de estar juntos” (SILVEIRA, 2019, p. 156).

Este desejo de estar juntos nos é apresentado como um dos motivos da participação desses jogadores nas competições. Eles apontam como a principal motivação o fato de se encontrarem e de conhecerem novas pessoas:

O aspecto positivo da competição é você conhecer gente nova. Por exemplo, o Altino eu conheci o ano passado na competição e tipo a gente conversa pra caramba e eu nunca teria conhecido ele se não fosse por causa da competição (Nemo).

O jogador HCL diz que “uma das potencialidades do jogo é a socialização e o fato de fazer novas amizades”. Os jogadores relatam conhecerem pessoas de várias regiões do Brasil e até mesmo do exterior e completam que estabelecem vínculos de amizade com essas pessoas, principalmente pelas redes sociais e comunidades específicas do jogo. As observações e as conversas no grupo focal mostraram que, a partir da prática do jogo e da participação em competições, os jogadores criam um sentimento de pertença, vínculo de afetividade e laços pessoais que são construídos por meio da criação de grupos que se reúnem por compartilharem as mesmas experiências e gostos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de o *Just Dance* ter campeonatos mundiais, competições nacionais e seletivas estaduais, o jogo não se consolidou na perspectiva do *e-Sport* devido a diversos fatores, sendo o principal deles a desistência da própria empresa que o fabrica de investir no projeto. Em suma, a organização de competições em um formato esportivo e o investimento nelas pelo fabricante não garantiu a esportivização dessa prática. Outrossim, destacamos a potencialidade deste objeto e de sua observação para a compreensão do mercado de games e os processos de esportivização desta prática (transformação em *e-Sports*), e das relações dança/esportivização e dança/práticas digitais de lazer.

Quanto ao mercado de jogos e ao processo de esportivização, o caso discutido permite apontar o limite das visões que atribuem às empresas poder absoluto: a *Ubisoft* tentou transformar o *Just Dance* em *e-Sport* – e, após, alguns anos, *desistiu*. A

esportivização – ao menos até o presente – ficou em estado parcial, não se completando.²² Os jogos eletrônicos continuam sendo um objeto tão relevante econômica e socialmente quanto negligenciado no âmbito dos estudos do lazer. Portanto, reiteramos a afirmação de que muitos e novos estudos são urgentes e necessários.

Um dos limites para este processo de esportivização está nos valores que impregnam a visão de muitas pessoas – inclusive dos jogadores pesquisados – sobre a dança e, por conseguinte, o *Just Dance* (por ser este um jogo de dança): a ideia de que esta é, em essência, distinta do esporte. Isto implicaria tanto em uma diferença (intransponível por se tratar de duas coisas inevitavelmente distintas e irreconciliáveis) quanto inferioridade (na ideia de que tal característica provoca menos iniciativa de investimentos por parte do fabricante, bem como na de que o jogo seria menos *sério* ou *nobre* do que jogos de outras temáticas ou formatos – de esporte, de tiro em primeira pessoa etc.).

A dança na cultura digital está interiorizando lições, solicitando adesão, incentivando a participação, o que exige tanto escapar de ideias extremistas relacionadas aos apelos *high tech* e superestimação da tecnologia, quanto cair em lamentos nostálgicos de outrora. Este capítulo nos permite afirmar que a dança no contexto competitivo da cultura digital não se limita ao estudo do movimento, à elaboração, ao arquivo e registro de coreografias proporcionados por *softwares*, nem tampouco à utilização da tecnologia para criar hologramas computadorizados em cena. Imersa na cultura digital, a dança é uma fonte de expressão que explora as possibilidades de movimento e dá vazão à criatividade em tempos em que a tecnologia faz parte de nós.

REFERÊNCIAS

ADAMS, E. *Fundamentals of game design*. 2. ed. Berkeley: Pearson Education, 2010.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 34, n. 1, [s.p.], jan./mar. 2012.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

BARRETO, Michele Aline. *Dança esportiva em cadeira de rodas: construção, constituição equívocos e legitimidade*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Juiz de Fora, 2011.

BRAGA, Adriana. Microcelebridades: entre meios digitais e massivos. *Revista Contracampo*, Niterói, UFF, n. 21, 2010.

BRITES *et al.* Maria José. *Intergeneracionalidade e o mundo digital: propostas de atividades*. Edições Universitárias Lusófonas, 2018. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/18153>. Acesso em: 25 maio 2020.

²² Tal como historicamente ocorreu e pode ocorrer com distintas práticas em épocas, lugares e sociedades específicos.

CONFEDERAÇÃO Brasileira de Esportes Eletrônicos. Esportes Eletrônicos, 2019. Disponível em: <http://www.cbее.com.br>. Acesso em: 20 jul. 2019.

CORREIA, Adriana Martins; SILVA, Carlos Alberto Figueiredo da; FERREIRA, Nilda Teves. Do racha na rua à batalha no palco: cenas das danças urbanas. *Motrivência*, v. 29, n. 50, 2017

CRUZ JUNIOR, Gilson. *Gaming*, cultura e ciberespaço: sobre o “mimimi” em torno de *Mass Effect 3* e a compreensão “crítica” dos jogos digitais. *Licere*, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, [s.p.], dez. 2014.

CRUZ JUNIOR, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in) verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 2, n. 38, [s.p.], 2016.

FERREIRA, Petrônio Alves. Meninos que dançam: negociações de gênero na escola. In: CÔRTEZ, Gustavo Pereira; CHAVES, Elisângela. *Dança: educação, lazer e arte nos percursos de pesquisa do grupo EduDança*. MG: CEDES, 2019.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Corpo Joystick: Cinema, Videogames e Estilo de Vida Ativo. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, [s.p.], 2013.

FRANÇA, Vera *et al.* *Celebridades no século XXI: transformações no estatuto da fama*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

GUARALDO, Paula; TERRA, Thais. *A construção da publicidade nos blogs pelas webcelebridades: Taciele Alcolea*. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017.

GUARINO, Lindsay. Is Dance a Sport?: A Twenty-First-Century Debate. *Journal of Dance Education*, v. 15, n. 2, p. 77-80, 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/15290824.2015.978334>. Acesso em: 10 jun. 2020.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Plurais Revista Multidisciplinar*, Salvador, v. 1, n. 2, p. 248-270, maio-ago. 2010.

MACEDO, Tarcísio. Dos caminhos para a profissionalização: o advento do processo de “esportificação” dos esportes eletrônicos (*e-Sports*). *Anais... CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, INTERCOM, 41, SC: Joinville, 2018.*

MACEDO, Tarcísio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019.

MATSUMOTO, Marcos; MOON, Rodrigo; ROSSI, Dorival. *Transmissão de campeonatos competitivos do jogo eletrônico CS:GO*. JORNADA INTERNACIONAL GEMInIS, 3 UFSCar, 2018. Disponível em: <https://www.doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-05d2634392a097a17b7cec10859253a5d2de0f19-arquivo.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2019.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. *Rev. bras. Educ. Fís. Esporte*, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 107-20, jan./mar. 2010.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas/SP: Papirus, 2006.

MORGAN, David L. *Focus Groups as qualitative research*. 2. ed. Londres: Sage University Paper, 1997.

MULLER, Ana Cristina Nunes Gomes; CRUZ, Dulce Márcia. Uso de jogos eletrônicos na escola e eventos de letramento: uma proposta de oficinas para docentes do ensino fundamental. In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11, *Anais...* 2015.

PARASURAMAN, A. *Marketing research*. Toronto: Addison-Wesley Publishing, 1986.

PEREIRA, Omar Calazans Nogueira *et al.* Jogar Videogame Como uma Experiência Simbólica: Entrevistas com Jogadores. *Boletim de Psicologia*, v. LXII, n. 136, [s.p.], 2012.

PRUDENTE, Paola Luzia Gomes. Dançando e jogando em frente à tela: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

OLIVEIRA, Denize Cristina de *et al.* Estudo das Representações Sociais através de Duas Metodologias de Análise de Dados. *Revista Enfermagem UERJ*, v. 11, [s.n.], p. 317-327, 2003.

REIS, Leôncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Lazer e Jogos Digitais: reflexões a partir do *World Of Warcraft*. *Licere*, Belo Horizonte, v. 18, n. 1, [s.p.], 2015.

ROTHENBURG, Walter Claudius; STROPPA, Tatiana. Liberdade de expressão e discurso do ódio: o conflito discursivo nas redes sociais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E CONTEMPORANEIDADE: mídias e direitos da sociedade em rede, 3. *Anais...* 2015. Disponível em: <http://www.ufsm.br/congressodireito/anais>. Acesso em: 29 jul. 2019.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. v. 1-3.

SANTOS, Alberto da Silva. *E-Sports: efeitos de autofala no incremento de habilidades no jogo League of Legends*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Experimental: análise do comportamento, PUC SP, São Paulo, 2017.

SHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Burlington/Mass./USA: Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, 2008.

SIBILIA, P. *Show do eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. *O jogo Counter Strike: Interações entre entusiastas por meio de comentários em websites*. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer), Universidade Federal de Minas Gerais – Programa de Estudos do Lazer, Belo Horizonte, 2017.

SILVA NETO, Djalma Amorin da. *Game streaming: manual de produção independente de um canal de jogos*. Monografia (Graduação em Comunicação em Mídias digitais), Universidade Federal da Paraíba – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2017.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Práticas digitais, lazer e adolescência: uma etnografia. *Licere*, Belo Horizonte, v. 21, n. 4, 2018.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. *Entre celulares, tablets, consoles e computadores: práticas digitais de adolescentes de uma escola pública de ensino fundamental*. Tese (Doutorado) – Programa de Estudos do Lazer, UFMG, Belo Horizonte, 2019.

TREVISAN, Priscila RTC; SCHWARTZ, Gisele Maria. Percepção subjetiva da criatividade na dança esportiva: perspectiva de árbitros e treinadores experientes. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 26, n. 3, 2018.

VIANA, Juliana de Alencar. *Ascensão e queda: o download de música na internet nos discursos do portal G1 (2006-2013)*. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

WAGNER, Michael G. *On the scientific relevance of eSports*. In: International Conference on Internet Computing 2006, Las Vegas, 2006 Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso em: 18 jul. 2019.

MINAS GERAIS E AS POLÍTICAS DE ESPORTE E LAZER

Luciano Pereira da Silva

Natascha Stephanie Nunes Abade

Brisa de Assis Pereira

Fernanda Moreira Dumont

Nós, representantes do povo do Estado de Minas Gerais, fiéis aos ideais de liberdade de sua tradição, reunidos em Assembleia Constituinte, com o propósito de instituir ordem jurídica autônoma, que, com base nas aspirações dos mineiros, consolide os princípios estabelecidos na Constituição da República, promova a descentralização do Poder e assegure o seu controle pelos cidadãos, garanta o direito de todos à cidadania plena, ao desenvolvimento e à vida, numa sociedade fraterna, pluralista e sem preconceito, fundada na justiça social, promulgamos, sob a proteção de Deus, a seguinte Constituição (MINAS GERAIS, 1989, p.13).

A Constituição do Estado de Minas Gerais teve o texto promulgado em 21 de setembro de 1989 e atualizado de forma mais recente pela Emenda Constitucional nº 113, de 24 de abril de 2023, elaborado pela Assembleia Legislativa do estado. O texto constituinte estabelece relação com o esporte no Título II Do Estado, Cap. 1 Da Organização do Estado. Define que “compete ao estado, dentre outros, difundir a seguridade social, a educação, a cultura, o *desporto*, a ciência e a tecnologia” (MINAS GERAIS, 1989, art. 10, inciso IV, grifo próprio), além de “legislar privativamente nas matérias de sua competência e, concorrentemente com a União sobre educação, cultura, ensino e *desporto*” (MINAS GERAIS, 1989, art. 10, inciso XV, alínea i, grifo próprio).

A CE/1989 destina ainda, uma seção específica ao esporte, denominada “Do Desporto e do Lazer”, dentro do Título IV Da Sociedade. Fica estabelecido, no art. 218, que o “Estado garantirá, por intermédio da rede oficial de ensino e em colaboração com entidades desportivas, a *promoção, o estímulo, a orientação e o apoio* à prática e difusão da educação física e do *desporto*, formal e não formal” (MINAS GERAIS, 1989, grifo próprio).

Para cumprir com o proposto, estabelece como diretrizes:

- I – a destinação de *recursos públicos à promoção prioritária do desporto educacional* e, em situações específicas, do desporto de alto rendimento;
- II – a proteção e incentivo às manifestações esportivas de criação mineira;
- III – o tratamento diferenciado para o desporto profissional e não profissional;
- IV – a obrigatoriedade de *reserva de áreas destinadas a praças e campos de esporte* nos projetos de urbanização e de unidades escolares, e a de desenvolvimento de programas de *construção de áreas para a prática do esporte comunitário* (MINAS GERAIS, 1989, art. 218, grifo próprio).

Cabe destaque para o termo lazer que, relacionado ao esporte, aparece uma única vez no art. 220, onde fica estabelecido que “o Poder Público apoiará e incentivará o *lazer*, e o reconhecerá como *forma de promoção social*” (MINAS GERAIS, 1989, art. 220, grifo próprio). Entretanto, o termo aparece vinculado a outras políticas ao longo da CE/1989.

A presença do esporte e do lazer na Constituição do Estado de Minas Gerais apresenta indícios de que eles compõem (ainda que de maneira tímida, no caso do lazer, e vinculado a outras áreas) o planejamento estratégico da gestão administrativa. Entretanto, conforme sugere Ribeiro (2012), cabe adendo para a utilização de termos genéricos que evidenciam uma postura de isenção e de desobrigação do estado com a implementação das políticas destinadas ao esporte e lazer. Termos como, por exemplo, “*promoção, estímulo, orientação*” ou ainda “*o estado apoiará e incentivará*”.

A Constituição Federal de 1988, reforçada pela Constituição Estadual, estabelece as políticas de esporte e lazer como competências comuns a estados e municípios. Assim, não existindo uma definição clara das competências de cada ente, fica difícil até para a sociedade civil fiscalizar e cobrar dos responsáveis o cumprimento da lei e a garantia dos direitos.¹

Além da Constituição Estadual (MINAS GERAIS, 1989), o governo de Minas estabeleceu, através da Lei nº 15.457, de 12 de janeiro de 2005, uma Política Estadual de Desporto. Segundo a normativa, a política tem como objetivo “*promover, estimular, orientar e apoiar* práticas desportivas formais e informais” (MINAS GERAIS, 2005, art. 1º, grifo próprio). A legislação apresenta uma conceituação teórica distinguindo quatro dimensões esportivas (seguindo a legislação federal):

Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I – *desporto educacional* o praticado nas instituições de ensino, integradas ou não aos sistemas de educação, que tenha por finalidade o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II – *desporto de rendimento* o que tem por fim o resultado e é voltado para apresentações públicas, sendo praticado: a) de modo profissional, com remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva; b) de modo não profissional, praticado sem contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio;

III – *desporto de participação* ou de *recreação e lazer* o praticado de modo voluntário, com a finalidade de contribuir para o bem-estar, a saúde e a integração social dos praticantes;

IV – *desporto social* aquele voltado para a inclusão social.

Parágrafo único. Na prática do esporte de rendimento serão observadas a legislação federal e as regras de prática desportiva nacionais e internacionais (MINAS GERAIS, 2005).

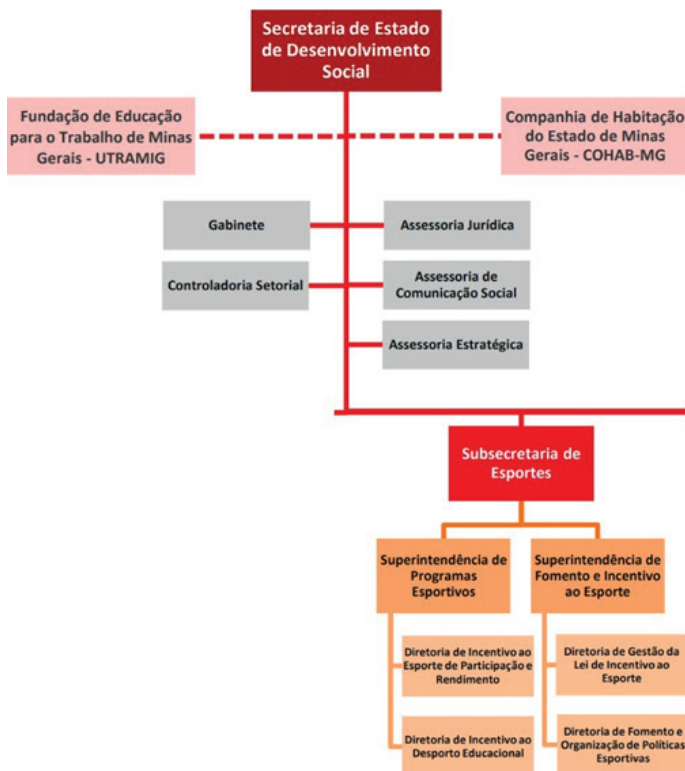
A lei estabelece ainda as diretrizes para a implementação da Política de Desporto, cabendo destaque às seguintes características: descentralização administrativa;

¹ Vale destacar que o presidente Luiz Inácio Lula da Silva sancionou a Lei Geral do Esporte (LGE), Lei nº 14.597, de 15 de junho de 2023. A lei reúne dispositivos de outras normas que tratam do esporte e revoga várias delas, como o Estatuto do Torcedor (Lei 10.671, de 2003) e a Lei do Bolsa-Atleta (Lei 10.891, de 2004), criando novos marcos para o setor. Disponível em: <<https://shre.ink/HTvX>>.

cooperação entre as diversas categorias e agentes desportivos; promoção de parcerias, quando possível, com a iniciativa privada; articulação do esporte e do lazer com os programas de promoção da saúde e da qualidade de vida (MINAS GERAIS, 2005, art. 3º). Ademais, estabelece algumas áreas estratégicas de implementação e seus respectivos objetivos: 1) práticas desportivas; 2) infraestrutura física; 3) financiamento do desporto; e 4) atletas e profissionais de educação física.

A Lei nº 23.304, de 30 de maio de 2019, estabelece a estrutura orgânica do Poder Executivo do Estado. Nela, o esporte foi alocado na Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (Sedese), assumindo o *status* de Subsecretaria de Esportes (Subesp), à qual se subordinam a Superintendência de Programas Esportivos (SPE) e a Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte (SFIE), ambas com duas diretorias subordinadas, conforme ilustra a Figura abaixo:

Figura 1: Organograma SEDESE



Fonte: Adaptado de SEDESE – Organograma²

2 MINAS GERAIS (2023f). Organograma SEDESE. Disponível em: <http://social.mg.gov.br/images/institucional/organo-grama.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

Segundo o Decreto nº 4.7761, de 20 de novembro de 2019, a Subesp tem como competência formular, planejar, dirigir, executar, controlar e avaliar as atividades que visem à promoção do esporte, da atividade física e do lazer, com vistas ao desenvolvimento humano, à redução da vulnerabilidade social e à melhoria da qualidade de vida da população (MINAS GERAIS, 2019, art. 50).

Desta forma, a legislação estabelece como atribuições da pasta: I – *elaborar e propor* as políticas estaduais de esporte, da atividade física e do lazer, bem como realizar ações necessárias à sua implantação, acompanhamento e avaliação; II – *articular-se* com o Governo Federal, os governos municipais, os órgãos estaduais, o terceiro setor e o setor privado, objetivando a promoção da intersectorialidade das ações voltadas para o incremento das atividades físicas, da prática esportiva e do lazer; III – *promover* o esporte socioeducativo, como meio de inclusão social, e ações que visem estimular o surgimento e o desenvolvimento de vocações esportivas; IV – *garantir o acesso* da população a atividades físicas e práticas esportivas e aprimorar a gestão da política pública de esportes, mediante o seu monitoramento, a capacitação de pessoal e a aplicação de critérios legais, incluído o da proporcionalidade de recursos e o de indicadores de resultados para a aferição da eficiência da atuação da Subsecretaria; V – *ampliar as estruturas* destinadas à prática de atividades físicas e de esportes nos municípios, bem como apoiar a sua recuperação e modernização, observados os objetivos dos programas governamentais e as demandas locais; VI – *promover a captação de recursos públicos e privados* destinados a atividades esportivas e de lazer, bem como aprovar projetos esportivos habilitados para fins de obtenção de recursos provenientes da concessão de incentivos fiscais; VII – *articular-se* com os conselhos municipais de esporte, bem como estimular sua criação em municípios que não dispõem desses órgãos, e com outros conselhos setoriais, a fim de ampliar a cooperação mútua e estabelecer estratégias comuns de implementação de políticas públicas; VIII – *acompanhar, monitorar e fiscalizar* a execução de contratos, convênios, parcerias e instrumentos congêneres, pactuados pela Sedese, na sua área de competência (MINAS GERAIS, 2019, art. 50, I-VIII).

Ao contrário do que evidenciou a Constituição do Estado (ao adotar termos genéricos e que eximiam o poder público da responsabilidade, colocando-o como um fomentador da política), aqui as normativas trazem para o estado o papel de implementador da política. Nota-se que os verbos empregados no Decreto colocam o estado, por meio da Subesp, como sujeito das ações, assumindo a responsabilidade em formular, planejar, dirigir, executar, controlar e avaliar as políticas esportivas e de lazer no estado.

Atualmente, a Subesp possui diversas políticas públicas de esporte e lazer. Esse capítulo objetiva realizar uma análise exploratória e descritiva detrés dessas ações: o *JEMG - Jogos Escolares de Minas Gerais*, competição esportiva e paradesportiva voltada aos alunos entre 12 e 17 anos, que estejam matriculados e que tenham frequência comprovada nas escolas públicas e privadas do estado; o *ICMS Esportivo*, mecanismo de repasse

de parte do ICMS arrecadado pelo Estado aos municípios mediante a comprovação da execução de ações de esporte e lazer; e a *Lei Estadual de Incentivo ao Esporte*, que permite que recursos provenientes de renúncia fiscal (pessoa física ou jurídica) sejam aplicados em projetos esportivos aprovados pela Subesp. Para atingir o objetivo proposto, cada ação será tratada separadamente nas seções a seguir, em que serão mobilizadas as legislações que amparam as políticas e os dados disponíveis sobre sua implementação; além disso, serão apresentadas reflexões sobre o alcance das ações.

Esse capítulo representa um esforço para problematizar a contribuição das ações do governo de Minas Gerais na garantia do esporte e do lazer à população mineira. Os dados apresentados e discutidos fazem parte de pesquisas de mestrado e doutorado em desenvolvimento, nesse sentido, análises mais amplas e conclusivas também serão divulgadas posteriormente. Além disso, é relevante dizer que os autores desse capítulo integram o Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas de Esporte e Lazer - POLIS, da Universidade Federal de Minas Gerais.

Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG)

Esta seção destina-se a aprofundar e compreender o arranjo institucional dos Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG) a partir do aporte documental sobre o Programa. Inicialmente foram acessados e analisados o último edital de seleção pública para execução do JEMG, o EDITAL SEDESE/SEE N°1/2022 (MINAS GERAIS, 2022), o último termo de parceria celebrado entre a Subsecretaria de Esportes (Subesp) e a Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais (FEEMG) para a execução dos Jogos, o TERMO DE PARCERIA N° 052/2023 (MINAS GERAIS, 2023a) e o último regulamento geral dos Jogos, o REGULAMENTO GERAL/2023 (MINAS GERAIS, 2023b). Além disso, dados sobre os municípios e alunos/atletas participantes dos Jogos foram buscados no *site* da Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (Sedese) e do JEMG.

O JEMG é uma política pública relacionada ao desenvolvimento do desporto educacional e ao paradesporto, e visa atender ao disposto no artigo 7° da Lei n° 9.615 de 1998 (Lei Pelé). O JEMG tem por finalidade o aumento da participação da juventude estudantil em atividades desportivas, promovendo a integração social, o exercício da cidadania e a descoberta de novos talentos. Os Jogos são divididos em 2 módulos para alunos entre 12 e 17 anos que estejam matriculados e que tenham frequência comprovada nas escolas públicas e privadas de Minas Gerais. Os módulos são denominados de I (12 a 14 anos) e II (15 a 17 anos) e são realizados nos naipes masculino e feminino com a participação em mais de 20 modalidades esportivas olímpicas e paraolímpicas (MINAS GERAIS, 2023b). Alunos com registros nas federações das modalidades que praticam podem participar dos Jogos representando a escola em que estão matriculados.

O JEMG, realizado há mais de 40 anos, é composto por três etapas: microrregional, regional e estadual. A Etapa Microrregional ocorre em todas as Superintendências Regionais de Ensino (SRE) da Secretaria de Estado de Educação (SEE) e é classificatória para a Etapa Regional. A Etapa Regional acontece nas seis regionais divididas ao longo da extensão territorial do estado e é classificatória para a Etapa Estadual. Por fim, a Etapa Estadual é realizada em até dois municípios sede com a participação das equipes classificadas nas Etapas Regionais e alunos/atletas que se inscreveram em modalidades individuais e paradesportivas. Essa última é considerada a seletiva estadual, indicando as escolas e os alunos/atletas representantes para a etapa nacional dos Jogos Escolares Brasileiros (JEBs) (módulo I), dos Jogos da Juventude (módulo II) e das Paralimpíadas Escolares.

Cabe destacar que antes da Etapa Microrregional dos Jogos, há a realização da Etapa Municipal, entretanto, a sua realização é de responsabilidade dos Órgãos Municipais que selecionam os alunos e escolas para as etapas seguintes. Ou seja, na fase municipal, é onde há a possibilidade de haver, de fato, maior democratização do acesso ao esporte a partir da participação dos alunos/atletas nos Jogos, pois nessa fase todas as escolas podem se inscrever. A partir das demais fases haverá a presença daquelas escolas que foram campeãs nas competições, ou seja, as que tiveram os melhores resultados, havendo assim uma seleção das escolas e alunos/atletas participantes. A Etapa Municipal segue o planejamento e execução dos Jogos a partir das regras e diretrizes estabelecidas por cada município, as prefeituras determinam o regulamento e as datas para realização dessa etapa. Cabe destacar que as escolas da capital, Belo Horizonte, participam da competição com os campeões das modalidades previamente selecionados nos Jogos Escolares de Belo Horizonte (JEBH) das escolas públicas e particulares, na etapa Estadual do JEMG, ou seja, na última etapa dos Jogos. Os demais municípios do estado participam de todas as etapas anteriores dos Jogos, exceto as cidades-sede. Não havendo a possibilidade de mobilização das escolas para uma seletiva municipal, os municípios indicam quem será o representante da cidade na Etapa Microrregional a partir do contato com as escolas interessadas em participar do JEMG (MINAS GERAIS, 2022).

Atualmente, o JEMG é realizado pela Sedese por meio da Subesp. Nessa Subsecretaria, a Diretoria de Incentivo ao Desporto Educacional (DIDE) executa o JEMG enquanto política de incentivo ao esporte educacional. Para sua execução há uma parceria com a SEE, que possui um papel importante no que diz respeito à mobilização das escolas participantes nos Jogos. Para isso, faz o uso das SRE, divisão feita pela SEE, que possibilita um contato mais próximo com os municípios e escolas do estado. De forma concomitante, a Sedese torna público um processo de seleção de entidade sem fins lucrativos, qualificada ou que pretenda qualificar-se como Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), para celebrar um termo de parceria que tem como objeto o apoio a execução do

JEMG.³ Selecionada via Edital, atualmente, a FEEMG é responsável pela execução dos Jogos a partir da celebração deste termo (MINAS GERAIS, 2022).

Essa descentralização é justificada pela dimensão da execução dos Jogos, uma vez que a Subesp conta com um limitado quadro de recursos humanos da unidade técnica responsável pela ação e que além disso, responde também por demais ações de dimensão estadual. Soma-se à justificativa da execução do JEMG por meio de termo de parceria, a defesa, por parte da Subesp, de que o histórico de execução do JEMG a partir do instrumento mostra-se aderente à complexidade da política pública, considerando a alta capilaridade de atuação necessária para a execução da competição no território mineiro e a intrínseca quantidade de contratações para a realização das etapas (MINAS GERAIS, 2022). Dessa maneira, a equipe técnica fica com a responsabilidade de regular e acompanhar o andamento das execuções previstas no termo de parceria (MINAS GERAIS, 2023a).

A execução dos Jogos a partir desse último termo de parceria (Termo de Parceria nº 052/2023) celebrado para os anos de 2023 a 2025 é de responsabilidade da FEEMG, que foi selecionada em uma sessão pública no ano anterior. A FEEMG foi fundada em agosto de 2000 na cidade de Belo Horizonte e foi criada com objetivo de incentivar o esporte dentro das escolas, sendo uma federação filiada à Confederação Brasileira de Desporto Escolar (CBDE).⁴ De 2011 a 2020 a entidade seguiu sendo a principal a executar o JEMG. A FEEMG, por ser a única federação de esportes estudantis do estado de Minas Gerais reconhecida pela CBDE, é contratada pela Sedese para fazer toda a arbitragem das modalidades disputadas nos Jogos (GONÇALVES, 2017). Essa contratação se encaixa como inexigibilidade de licitação na Lei nº 8.666/1993⁵, visto que a FEEMG é a única federação no estado apta a realizar arbitragem de Jogos Estudantis, impossibilitando assim a abertura de uma licitação, já que não haveria uma concorrência (MINAS GERAIS, 2022). No termo de parceria firmado está presente esse custeio do contrato para a prestação de serviços de arbitragem esportiva educacional para as modalidades coletivas, individuais e paradesportivas. A FEEMG é, então, a responsável por planejar a logística de arbitragem do evento, incluindo o número de árbitros necessários para cada etapa, além do transporte, alimentação e hospedagem desses árbitros.

Além das obrigações colocadas pelo contrato de arbitragem, entre as obrigações definidas pelo termo de parceria vigente, estão presentes vários procedimentos para a operacionalização dos Jogos pela FEEMG, em que cabe destacar: atualização do sítio

3 Tal possibilidade acontece devido ao disposto na Lei Estadual nº 23.081 de 2018 e no Decreto Estadual nº 47.554 de 2018 que dispõe sobre o programa de descentralização da execução de serviços para as entidades do terceiro setor e regulamenta a qualificação de pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, como a OSCIP, e a instituição do termo de parceria.

4 A CBDE, atualmente, é responsável pela organização e execução da fase nacional dos Jogos Escolares Brasileiros (JEBs), ou seja, a fase posterior ao JEMG.

5 A inexigibilidade de licitação está prevista no artigo 25 da lei 8.666/90, que contém o seguinte texto: “é inexigível a licitação quando houver inviabilidade de competição” (BRASIL, 1990).

eletrônico contendo o sistema de inscrições, o cronograma dos Jogos, notícias e demais documentos que forem necessários; coordenação de todos os procedimentos necessários para a participação da delegação mineira nas etapas nacionais dos Jogos Escolares Olímpicos e Paralímpicos; preparação da logística de distribuição dos materiais esportivos, uniformes e premiações adquiridos para o JEMG; o fomento à participação dos municípios e a seletiva municipal; e a realização das etapas do JEMG em, no máximo, 56 sedes na etapa microrregional, 6 na etapa regional e 1 na etapa estadual, entre outros (MINAS GERAIS, 2023a). Sendo assim, compete à Federação a responsabilidade por grande parte do processo de execução do JEMG.

Ao acessar o *site* da Secretaria do Estado de Planejamento e Gestão (Seplag), foi possível fazer um levantamento dos últimos Termos de Parceria e Aditivos firmados entre os anos de 2005 a 2023. O Termo que regulamentava a execução dos Jogos antes desse período não foi encontrado. Foram encontrados os Termos de 2005, 2007, 2009, 2011, 2017, 2018, 2020 e 2023, entretanto, de forma *online* só foi possível acessar os Termos dos anos de 2018 a 2023. Foi possível constatar que nos anos de 2005, 2007 e 2009, houve outras entidades parceiras selecionadas para a execução do JEMG, sendo que de 2011 a 2023, a FEEMG seguiu sendo a principal entidade a executar os Jogos. De acordo com os editais, essa parceria acontecia para a execução de dois anos do JEMG, mas a partir do edital de 2020 o período se estendeu para três anos. Cabe destacar, que não foram encontrados os termos de parceria para o ano de 2013 e 2015, entretanto houve a execução dos Jogos nesse período a partir de convênios. O fato é que são diversos os critérios estabelecidos nos editais de 2017, 2018 e 2022 para que uma OSCIP, ou entidade que se qualifique como tal, participe do processo de seleção pública. Talvez isso possa ser um fator limitador para que outras federações concorram à essa execução do JEMG. Mesmo a FEEMG sendo, atualmente, a única federação apta, de acordo com a CBDE, a arbitrar Jogos Escolares, outras entidades poderiam executar e contratar a FEEMG somente nesse critério de arbitragem estabelecido no edital.

De acordo com o Edital SEDESE/SEE nº1/2022 a partir do JEMG é possível aumentar o vínculo aluno/atleta com a escola e contribuir na redução da evasão escolar, além de possibilitar o desenvolvimento de novos talentos esportivos. Apesar de apontar tais objetivos em seus documentos de implementação, na parte da construção de indicadores de resultados sobre o JEMG não há dados que possam indicar o alcance de tais objetivos (MINAS GERAIS, 2022). A prática esportiva é um importante elemento para que o aluno tenha um elo com a escola a partir de uma outra perspectiva. Representar a escola em competições é algo que pode aumentar o pertencimento do estudante com esse espaço, possibilitando que a escola seja um local para além de aprendizagens de conteúdos em si, sendo também, um espaço de formação de identidades e de lazer (SANCHES; RUBIO, 2011).

Os dados disponíveis no *site* do Programa mostram que o número de municípios, escolas e alunos participantes no JEMG vem aumentando ao longo dos anos, com uma pequena variação. A participação dos municípios no JEMG é uma ação de demanda espontânea, assim não há como dimensionar no momento do planejamento quantos e quais municípios ou territórios de desenvolvimento serão atendidos (MINAS GERAIS, 2022). O número total de municípios existentes em Minas Gerais é de 853, e o ano de 2018 é aquele que teve um maior percentual de municípios do estado participantes (85,22%), algo que pode ser considerado bem representativo em se tratando de uma política pública. O ano de 2009 teve o maior número de alunos/atletas participantes (52.577) e de escolas (2.784). A Subesp não explica o porquê dessa oscilação ao longo dos anos.

A partir dos números da Plataforma de Monitoramento da Subsecretaria de Esportes (Subesp)⁶ que disponibiliza dados de monitoramento sobre os programas e ações desenvolvidos pela Subesp, e dados referentes ao esporte no estado de Minas Gerais no período de 2012 a 2019, foi possível ampliar essa análise sobre a participação dos alunos, escolas e municípios no JEMG. Nessa plataforma, há uma aba específica com os dados sobre os Jogos e, conforme apontado, os municípios com o maior número de participantes no JEMG são Montes Claros, Uberlândia e Belo Horizonte. A cidade de Belo Horizonte é considerada como aquela mais populosa do estado de MG, seguida de Uberlândia, estando Montes Claros no sexto lugar, ou seja, os municípios com o maior número de participantes nos Jogos estão entre aqueles com o maior número de habitantes do estado. Já os municípios com o menor número de participantes foram Araçuaí, Congonhal e Iturama. É importante destacar que 44 municípios não tiveram nenhuma participação no período analisado.

Sobre a porcentagem de participantes por regional do JEMG, no período de 2012 a 2019, tem-se o seguinte resultado: Vale do Aço, Sul e Zona da Mata. Ao fazer uma relação desse resultado com o número de municípios participantes, houve uma variação. Ou seja, mesmo a regional Vale do Aço sendo aquela com o maior número de participantes no JEMG, ela não é a regional que teve uma maior porcentagem de municípios participantes, o que demonstra que esses alunos/atletas estão concentrados em determinados municípios da regional. Além disso, esses dados revelam que o JEMG não tem a maior porcentagem de municípios participantes na regional Centro, sendo aquela que teve menor resultado encontrado. Isso comprova que essa política pública não atinge somente a regional Central do estado, ou seja, ela tem uma capilaridade em outras regionais, principalmente nos municípios da região Sul e Zona da Mata.

6 MINAS GERAIS. Plataforma de Monitoramento da Subsecretaria de Esportes (Subesp). Disponível em: <<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiMDIiYjNjYzgtNzliOC00MGY1LTk0MjAtMTI4MmWYyYjU1NzgzIiwidCI6IjQ0MDg5YmM0LWFiNzYtNDc5Mi1hNmRmLWE5ZjE4NGFiZDBjZSJ9>>. Acesso em: 22 jun. 2023.

Como não há uma obrigação por parte dos estados do país da realização da política dos Jogos Escolares, cada estado realiza sua seletiva estadual de acordo com as orientações da sua secretaria, ou seja, o formato, as entidades organizadoras, o financiamento e as parcerias são distintas em cada região. Essa capacidade de coordenação estadual é de suma importância para garantir a capilaridade da política aos municípios, uma vez que eles possuem características heterogêneas de composição. Esses dados apresentados auxiliam na compreensão da capilaridade da política e no envolvimento dos municípios mineiros e da comunidade escolar nas diferentes fases de execução do JEMG. Cabe destacar que o sedimento por parte de um município em qualquer uma das etapas dos Jogos é um dos critérios para definição do valor do repasse anual do ICMS Esportivo, política que será descrita na seção a seguir. A pontuação adicional do município pelo sedimento das etapas do JEMG, varia de acordo com a tabela presente na Resolução Sedese nº57/2019.

Um dado importante na análise da capilaridade da política que não consta na Plataforma pública de monitoramento da Subesp, é sobre a discriminação da participação entre escolas públicas e privadas nos Jogos. A partir desse dado, seria possível problematizar o alcance da política em relação a sua democratização e acesso ao esporte, uma vez que esse é um dos seus objetivos elencados. Além disso, não há distinção do número de escolas e municípios participantes por etapa do JEMG, ou seja, números sobre a Etapa Microrregional, Regional e Estadual.

Outro ponto apresentado pelo Edital SEDESE/SEE nº1/2022, se refere ao investimento no JEMG pelo governo de Minas Gerais. O valor total estimado a ser repassado pela Sedese, via Subesp, e pela SEE, por meio desse último termo de parceria, foi de R\$16.629.000,00 (dezesseis milhões seiscentos e vinte e nove mil) pela vigência de 36 (trinta e seis) meses, contados a partir da publicação do seu extrato no Diário Oficial dos Poderes do Estado. Além disso, a entidade sem fins lucrativos vencedora poderá constituir receitas arrecadadas, conforme disposto no art. 85 do Decreto Estadual nº 47.554 de 2018, no valor estimado de R\$1.200.000,00 (um milhão e duzentos mil reais). No edital, também é prevista a alocação dos gastos, sendo denominadas e mensuradas de: gasto total com pessoal, gastos gerais (despesas relativas às atividades finalísticas, ligadas diretamente ao objeto do termo de parceria e despesas típicas de área meio) e aquisição de bens permanentes (MINAS GERAIS, 2022). Para o cálculo desse valor é utilizada uma metodologia de orçamentação específica estimando os possíveis gastos detalhados previstos no Termo de Parceria.

Esses dados coletados sobre os JEMG demonstram a importância dessa política pública de esporte em Minas Gerais, sobretudo devido à sua longevidade e capilaridade (presença em grande parte dos municípios do Estado). Entretanto, revelam também, a não garantia de que os objetivos previstos nesta ação são alcançados, além da centralização da execução dos Jogos em uma única entidade, o que pode ter impacto em sua efetividade.

ICMS Esportivo

A presente seção propõe apresentar uma importante política de transferência intergovernamental própria do estado de Minas Gerais, o ICMS Esportivo. Desta forma, buscando compreender a estrutura normativa que compõem sua regulação e problematizar seus indicadores, foram elegidos como fonte os documentos oficiais do estado que ordenam seu funcionamento abrangendo a legislação vigente (Lei 18.030/2009 - Lei do ICMS Solidário, Decreto nº 45.393/2010 e Resolução SEDESE nº 66/2021) e os manuais/cartilhas informativos (Cartilha ICMS Esportivo – 2020 e Manual para criação de Conselhos Municipais de Esportes). Buscando também compreender quais municípios aderiram à lei ao longo dos anos (2011 a 2021), foram analisados os Relatório dos Indicadores Definitivos do ICMS Solidário – Critério Esportes, os Consolidados do repasse dos valores de ICMS aos municípios – Critério Esportes e algumas fontes de dados sociodemográficos (IDH, número de habitantes, dimensões territoriais, características socioeconômicas etc.).

O ICMS Esportivo é um dos dezoito critérios de partilha⁷ da cota-parte do ICMS (Imposto sobre Operações relativas à Circulação de Mercadorias e sobre Prestação de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação) devido aos municípios. A partilha do ICMS é definida na Constituição Federal de 1988 (CF/88) e regulamentada por legislações estaduais. Em Minas Gerais a legislação vigente é a Lei nº 18.030, de 12 de janeiro de 2009, conhecida como ICMS Solidário. A lei foi proposta pela Assembleia Legislativa de Minas Gerais (ALMG) como alteração às legislações anteriores e só entrou em vigor em 2011. Ao estabelecer novos critérios de partilha, o ICMS Solidário buscou tornar mais equânime a distribuição da cota-parte do ICMS pertencente aos municípios, incentivando-os a desenvolverem políticas públicas sociais nas mais diversas áreas (SILVA, 2014), uma delas, o esporte.

A partir de uma pesquisa exploratória sobre a legislação dos demais estados brasileiros e sobre a forma como distribuem a cota-parte do ICMS aos municípios, constatou-se que Minas Gerais é o estado brasileiro com mais critérios e o único que adota o “Esportes” como um deles. A busca evidenciou também que apesar da autonomia conferida pela CF/88 aos estados, a grande maioria adota um critério econômico, o Valor Adicionado Fiscal (VAF), como o principal critério de rateio do recurso entre os municípios. Segundo Bregman (2011), a distribuição pelo VAF beneficia desproporcionalmente os municípios que abrigam grandes unidades industriais, uma vez que o município recebe os recursos proporcionalmente à sua contribuição para a arrecadação do imposto estadual. Assim, o caráter concentrador desse critério econômico pode contribuir para uma oferta desigual de serviços públicos, acentuando as desigualdades intermunicipais.

7 1) Valor Adicionado Fiscal (VAF); 2) Área geográfica; 3) População; 4) População dos cinquenta Municípios mais populosos; 5) Educação; 6) Produção de alimentos; 7) Patrimônio cultural; 8) Meio ambiente; 9) Saúde; 10) Receita própria; 11) Cota mínima; 12) Municípios mineradores; 13) Recursos hídricos; 14) Municípios sede de estabelecimentos penitenciários; 15) Esportes; 16) Turismo; 17) ICMS solidário; 18) Mínimo per capita (MINAS GERAIS, 2009).

Cada um dos critérios adotados em Minas Gerais, através da Lei do ICMS Solidário, é composto por um arranjo interno de indicadores e possuem percentuais distintos de repasse, que foram sendo alterados ao longo dos anos. O ICMS Esportivo é um dos critérios que possui menor peso, correspondendo a 0,1% da receita total devida aos municípios. Assim, aqueles municípios que almejam pleitear o recebimento do recurso devem comprovar ao governo estadual a existência e o pleno funcionamento de um Conselho Municipal de Esporte e a realização de programas/projetos esportivos (MINAS GERAIS, 2009), concorrendo entre si por uma parcela do recurso.

O valor destinado a cada município é calculado mediante a aplicação do Índice de Esportes (IE) e seu cálculo é realizado considerando quatro indicadores: nota (N) da atividade esportiva comprovada, peso (P) da receita corrente líquida *per capita*, número de modalidades (NM) esportivas que o município participa/desenvolve e número de atletas (NA) em cada atividade. O resultado da multiplicação desses indicadores, é então dividido pela soma das notas de todos os municípios beneficiados (MB), como ilustra a fórmula: $IE = (N \times P \times NM \times NA) / MB$ (MINAS GERAIS, 2020).

Assim, para a base de cálculo do IE são considerados todos os eventos, projetos e programas esportivos realizados no município, independentemente da entidade organizadora (pública ou privada) e da natureza dos recursos despendidos para sua realização. Considera-se também a participação de atletas representantes do município em competições realizadas em outras localidades (MARTINS; FARIA, 2016, p. 277). A partir dos resultados obtidos pelo IE a Diretoria de Fomento e Organização de Políticas Esportivas (DFOPE) publica anualmente o “Relatório dos Indicadores Definitivos do ICMS Solidário - Critério Esportes”, habilitando-os a receberem o repasse do recurso no ano subsequente. Estes relatórios apresentam a listagem dos municípios e a memória de cálculo da pontuação (notas, colocação no ranking, percentual que receberão).

Cabe elucidar como as normativas da Resolução SEDESE nº 66/2021 definem as variáveis que compõem o IE e como essas, por sua vez, influenciam na pontuação dos municípios. Nas Atividades Esportivas (N), existe uma classificação em 13 categorias, cada uma com peso específico, variando de 0,5 a 1,5, entretanto, a lei não explicita os critérios para os diferentes pesos entre as diferentes atividades. Destaque para as “Atividades de Lazer (AL)”, com peso 0,5, e “Outros programas/projetos (PP)”, com peso 1,5. O lazer é definido como “ações ou eventos que estimulem a realização de *atividades esportivas* que sejam *benéficas à saúde física ou mental* do participante” (MINAS GERAIS, 2010; 2021, grifo próprio), evidenciando uma compreensão compensatória e funcionalista do termo. E os PP, por sua vez, são conceituados como “programas/projetos esportivos [...] que promovam a *prática desportiva de rendimento* e/ou estimulem o desenvolvimento da cadeia produtiva do esporte” (MINAS GERAIS, 2021, grifo próprio), explicitando uma inobservância aos preceitos constitucionais, ao favorecer o alto rendimento em detrimento do esporte escolar (peso 1,0) e participação/lazer (0,5).

Na variável Peso da receita corrente líquida *per capita* (P), os municípios podem alcançar até 10 pontos, de maneira inversamente proporcional às 10 faixas de receita corrente líquida per capita definidas na lei. Em tese, o P teria por objetivo reforçar o caráter distributivo do critério “Esportes”, concedendo pontuação maior aos municípios com menor capacidade de investimento em políticas de esporte e lazer. Entretanto, apenas esse indicador não seria suficiente para compensar as baixas pontuações dos municípios menores nas variáveis Número de modalidades esportivas (NM), que varia de 1 a 10 pontos de acordo com o número de modalidades praticadas, e na variável Número de atletas participantes (NA), onde os municípios recebem até 15 pontos proporcionalmente à população do município, ambas as variáveis mais influenciáveis por ações da gestão municipal (MARTINS; FARIA, 2016, p. 283).

Como é perceptível, o cálculo do IE envolve um alto grau de complexidade e seu valor é influenciado pela quantidade de municípios que pleiteiam os recursos junto ao governo estadual. Desta forma, em se tratando de um critério que representa 0,1% dos 35% devidos aos municípios, quanto mais municípios aderirem à lei, menor o valor repassado a cada um. Segundo relatórios da ALMG (MINAS GERAIS, 2016), devido à estagnação do valor distribuído e ao crescimento da adesão dos municípios ao longo dos anos, é de se esperar que cada vez mais municípios recebam valores baixos via ICMS Esportivo, o que pode apresentar efeitos negativos para a política uma vez que a adesão ao critério poderia não ser mais vantajosa.

A Tabela 1 apresenta o valor total destinado ao critério Esportes de 2011 a 2021, o número de municípios participantes, bem como os municípios que mais receberam recurso por ano de análise, o percentual do ICMS Esportivo que receberam e o valor correspondente em reais e *per capita*. Os dados evidenciam que o número de municípios participantes no ICMS Esportivo vem aumentando ao longo dos anos.

Tabela 1: Valor do critério Esportes e maiores pontuadores ao longo dos anos

Ano	Repasso anual de valores do ICMS – Critério Esportes	Nº Mun. participantes	Município que mais recebeu recurso	% do ICMS Esportivo	R\$	R\$ per capita
2011	R\$ 6.007.052,32	94	Uberlândia	5,23639%	R\$ 314.553,15	R\$ 0,45
2021	R\$ 6.517.645,86	198	Uberlândia	3,065843%	R\$ 192.530,48	R\$ 0,28
2013	R\$ 7.363.935,80	250	Campo Belo	2,159425%	R\$ 158.940,14	R\$ 2,96
2014	R\$ 7.797.020,91	286	S.J. Nepomuceno	2,426099%	R\$ 188.123,11	R\$ 7,17
2015	R\$ 7.675.343,70	379	Pará de Minas	2,196933%	R\$ 168.362,73	R\$ 1,86
2016	R\$ 8.354.024,71	359	Caratinga	2,045970%	R\$ 170.945,38	R\$ 1,88
2017	R\$ 8.934.317,44	237	Caratinga	2,715174%	R\$ 238.021,06	R\$ 2,61
2018	R\$ 8.882.872,09	239	Caratinga	3,357143%	R\$ 295.002,88	R\$ 3,23
2019	R\$ 9.861.860,13	374	Pitangui	2,165309%	R\$ 215.869,43	R\$ 7,78
2020	R\$ 10.021.589,72	405	Pitangui	2,557049%	R\$ 276.971,26	R\$ 9,90
2021	R\$ 13.516.664,69	411	Pitangui	3,079694%	R\$ 415.513,21	R\$ 14,7
Repasso anual 2011-2021: R\$ 94.932.327,37						

Fonte: Elaboração própria a partir dos dados de repasse dos valores de ICMS e IPI/Exportação aos municípios, critério Esportes (FJP, 2023).

A adesão dos municípios ao ICMS Esportivo passou de 11% em 2011, para 48% em 2021. Também houve aumento do valor total destinado ao critério Esportes, passando de R\$6.007.052,32 em 2011 para R\$13.516.664,69 em 2021. Apesar de aparentar um aumento significativo, se considerarmos o valor médio recebido pelos municípios ao longo dos anos, é possível constatar que esse valor diminui a cada ano. A média de 2011 foi de R\$63.904,81 por município, já em 2021 a média foi de R\$32.887,26 por município, quase a metade do valor. Os dados evidenciam que, apesar do aumento no montante total do ICMS Esportivo repassado, a maior capilaridade da política, ou seja, a maior adesão dos municípios tem superado o aumento dos recursos destinados ao critério Esportes, diminuindo assim, o valor médio repassado aos municípios a cada ano.

Ao destrincharmos os dados dos municípios que mais receberam repasse de recursos ao longo dos anos, fica mais evidente que o valor recebido é muito pequeno. Em 2021, ano com maior destinação de recursos via ICMS Esportivo e com mais municípios participantes, com um valor de R\$13.516.664,69 rateado entre 411 municípios mineiros, o município que mais pontuou foi Pitangui, recebendo um valor total de R\$415.513,21, correspondendo a 3,0796% do critério. Com uma população média de 28.433 habitantes, Pitangui recebeu *per capita* o correspondente a R\$14,73 reais.

Os dados da Plataforma de Monitoramento da Subesp, que operam no recorte histórico de 2012 a 2018, evidenciaram um total de 638 Conselhos Municipais de Esporte ativos, correspondendo a 74,79% do total de municípios do estado. Nesse quesito, a Lei aparenta ser uma boa indutora para a criação de instâncias de participação popular.

Entretanto, em que pese a importância desses órgãos como mecanismos democráticos e de apoio ao desenvolvimento esportivo no estado, cabe destacar que a comprovação da sua atividade como pré-requisito para participar da lei se dá de maneira frágil, mediante cadastro da Lei/Decreto municipal de criação do Conselho, da nomeação dos conselheiros, das Atas de no mínimo três reuniões ordinárias do Conselho e do Regimento Interno vigente.

Os dados evidenciam um total de 12.688 atas registradas ao longo dos sete anos de registro da Subesp, com uma média de 1.813 atas por ano. Fica a indagação sobre em que medida esse conjunto de documentos é suficiente para comprovar e garantir o “pleno funcionamento” de um Conselho. Mais interessante do que quantificar o total de registros, seria, por exemplo, compreender o funcionamento desses Conselhos, se são consultivos ou deliberativos, se são paritários na representação da sociedade civil, se tem proximidade com o poder público local e, assim, conseguem propor políticas mais democráticas.

Sobre os programas/projetos, foi contabilizado um total de 43.891 atividades comprovadas, com aprovação de 78,80%. Ao todo foram registradas 282 modalidades distintas e o Futsal lidera a prática no estado, seguido do Futebol de campo, do Atletismo (corridas), do Voleibol e do Handebol. Entre 2012 e 2018 os municípios informaram ter beneficiado 9.844.393 atletas/participantes, tendo a comprovação validada pelo estado apenas 4.018.607, correspondente a 40,82%.

Os resultados preliminares indicam que, apesar de tentar valorizar municípios que diversificam a oferta de atividades, municípios com menor receita e aqueles que contemplam mais beneficiários, o ICMS Esportivo ainda reforça a execução de atividades de rendimento em detrimento ao esporte escolar/participação e tende a favorecer municípios centrais e de maiores receitas (apesar de nem sempre ser vantajoso para estes a participação, uma vez que o recurso partilhado com um maior número de municípios acaba se tornado escasso).

Lei Estadual de Incentivo ao Esporte

O objetivo desta seção é apresentar e discutir brevemente a distribuição de recursos e os Editais de seleção da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, um mecanismo de incentivo no qual Executores (pessoas jurídicas sem fins lucrativos) realizam Projetos Esportivos aprovados por um Comitê Deliberativo e captados na iniciativa privada via dedução fiscal. Para isso, foram acessados a Legislação que institui o mecanismo, os dados disponíveis no *site* do programa e os Editais de Seleção de Projetos Esportivos, que são o elo entre o Estado e quem, de fato, executa a política pública.

Instituída pela Lei nº 20.824 de 2013 e regulamentada pelo Decreto nº 46.308 de 2013, a Lei Estadual de Incentivo ao Esporte de Minas Gerais prevê que os Projetos Esportivos sejam aprovados por um Comitê Deliberativo, composto por representantes estatais e por representantes da sociedade civil selecionados por meio Edital. O recurso dos Projetos é proveniente de dedução de ICMS (Imposto sobre Operações relativas à

Circulação de Mercadorias e sobre Prestação de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação), que acontece via empresas privadas, denominadas “Apoiadores” (MINAS GERAIS, 2013).

O valor aportado pelo Apoiador ao Projeto Esportivo é totalmente dedutível, mas parte do recurso (90%) é depositado diretamente na conta do Projeto Esportivo e, o restante (10%), é depositado ao Estado de Minas Gerais, para ser destinado a Projetos Esportivos com dificuldade de captação. Há uma lista de vedações de despesas, mas o mecanismo permite a utilização de 10% do valor captado para pagamento de prestador de serviços que auxilie na elaboração do Projeto, que faça captação de recursos, e auxilie na prestação de contas do Projeto Esportivo, denominado “Terceiro” (MINAS GERAIS, 2013).

A Lei de instituição do programa define a obrigatoriedade de publicação de Edital para Seleção de Projetos e o Decreto estabelece uma periodicidade mínima anual dessas publicações. A legislação também define as dimensões esportivas passíveis de recebimento de recursos: desporto educacional, desporto de lazer, desporto de formação, desporto de rendimento, desenvolvimento científico-tecnológico, e desporto social, sendo fonte de recursos, conforme o *site* do programa, para o fortalecimento do desporto e do paradesporto no estado (MINAS GERAIS, 2013; MINAS GERAIS, 2023c).

Editais de Seleção de Projetos Esportivos e distribuição de recursos

A Lei Estadual de Incentivo ao Esporte opera por meio de Editais de Seleção de Projetos Esportivos, e é possível encontrar no *site* do programa um repositório desses Editais, sendo 19 desde o ano de 2013, ano de instituição do mecanismo (MINAS GERAIS, 2023d). Os Editais se dividem entre aqueles para os quais é necessária a captação de recursos e aqueles nos quais o repasse ocorre direto pelo Estado, por se tratar de Projetos Esportivos com dificuldade de captação, como falado anteriormente. Foram treze Editais publicados entre 2013 e 2022 para a captação de recursos e seis Editais para o repasse direto de recursos por parte do Estado.

Para os Editais de Seleção de Projetos para os quais é necessária captação de recursos, é possível identificar mudanças ao longo do tempo no objeto, mesmo que esse objeto seja, na maioria dos casos, amplo, possibilitando a seleção de projetos esportivos que tenham como característica essencial a promoção e o fomento do esporte e da prática de atividade física em Minas Gerais, nas dimensões esportivas previstas no art. 8º do Decreto nº 46.308 de 2013: desporto educacional, desporto de lazer, desporto de formação, desporto de rendimento, desenvolvimento científico-tecnológico, e desporto social. São esses Editais que concentram o maior volume de recursos, sendo 90% do valor captado no mecanismo.

Chama atenção o fato de que o primeiro Edital para captação de recursos é destinado a competições de rendimento, apresentados por federações filiadas ao Comitê Olímpico

Brasileiro (COB), e ao Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB), o que evidencia um possível predomínio do esporte de rendimento no âmbito estatal. Outro ponto que demonstra a possível predominância da dimensão “rendimento” nos Editais é a gratuidade de acesso às atividades no segundo Edital, para a qual, a partir dos editais seguintes, houve duas exceções: há a possibilidade de cobrança do público em eventos internacionais que fazem parte do programa olímpico e paralímpico, bem como sete editais posteriores que possibilitaram a cobrança em eventos de esporte automotivo realizado pelas respectivas federações esportivas.

Apesar dessa predominância do esporte de rendimento demonstrada no primeiro Edital, destinado exclusivamente a projetos de rendimento de federações esportivas e nos Editais seguintes, em forma de possibilidade de cobrança em determinados eventos de rendimento, a partir de 2019, houve um início de desconcentração de recursos em poucos atletas, e os projetos passaram atender a um mínimo de 10 (dez) beneficiários, tendo esse número aumentado para 15 (quinze) no Edital publicado no ano de 2022. Esse último edital, além de aumentar o número mínimo de atendidos, determina percentuais mínimos de atendidos pelo Cadastro Único da Assistência Social (CadÚnico) de alunos de escolas públicas e alunos bolsistas de escolas particulares, e de não sócios dos clubes sociais e associações executoras.

Os Editais de repasse direto se diferenciam dos demais Editais, por serem Projetos Esportivos de menor valor: os valores máximos dos Editais para captação de recursos variaram, ao longo do tempo entre R\$ 200.000,00 e R\$ 400.00,00; os valores máximos dos Editais para repasse direto variaram entre R\$ 30.000,00 e R\$ 91.647,82. Além de terem dificuldade de captação, por não serem mercadologicamente interessantes, esses Projetos Esportivos possuem recursos limitados para a execução das suas atividades, mesmo quando há a possibilidade de repasse estatal. O fato de haver previsão em legislação de destinação de recursos para Projetos Esportivos com dificuldade de captação já é uma demonstração da fragilidade da política pública, que apesar de ter Editais de Seleção, e previsão de uma análise que observe, nos termos do Decreto nº 46.308 de 2013, interesse público e desportivo, qualidade e mérito, deixa a decisão final do aporte de recursos na iniciativa privada. Santana (2018) chama atenção para o fato de que essa lógica de mercado instituída para o programa traz efeitos negativos, pois a decisão mercadológica faz com que o recurso e as atividades esportivas não cheguem aos que mais precisariam desses recursos e atividades, que seriam as regiões com menor desenvolvimento econômico e as iniciativas com menor potencial lucrativo.

É possível visualizar esse cenário em Minas Gerais a partir da distribuição da captação de recursos no estado. Dados disponíveis de 2013 a junho de 2023 demonstram que a dimensão “rendimento” foi responsável pela captação de mais da metade dos recursos disponíveis para o mecanismo:

Tabela 2: Captação de recursos por dimensão esportiva de 2013 a junho de 2023

Dimensão esportiva	Total captado - 2013 a jun/2023	Percentual
Desenvolvimento Científico-Tecnológico	R\$ 430.201,54	0,27%
Lazer	R\$ 13.396.406,77	8,32%
Social	R\$ 18.246.295,95	11,34%
Formação	R\$ 21.273.069,34	13,22%
Educacional	R\$ 25.654.127,88	15,94%
Rendimento	R\$ 81.956.613,82	50,92%
Total captado:	R\$ 160.956.715,30	

Fonte: elaboração própria (MINAS GERAIS, 2023e)

A concentração também ocorre nos municípios do estado. Belo Horizonte, a capital, concentra, sozinha, 27,5% do volume de recursos captados. Esse número não considera, ainda, aqueles Projetos Esportivos que incluem Belo Horizonte entre seus municípios de execução. O volume de recursos captado para o município em relação à população não é proporcional, pois Belo Horizonte representa em torno de 10% da população do estado.

Além do problema gerado pela decisão da destinação de recursos estar concentrada na iniciativa privada, é importante destacar que o volume de recursos não é suficiente para proporcionar atividades físicas e esportivas para a população do estado. Se o valor de R\$26.101.805,16 - disponível para captação no ano de 2023 - for distribuído entre os 853 municípios do estado, daria um valor de R\$30.600,59 (trinta mil, seiscentos reais e um centavo) para cada município. Considerando uma média salarial de professor de Educação Física no Brasil de R\$2.693,91 (dois mil, seiscentos e noventa e três reais e noventa e um centavos) para 25 horas semanais trabalhadas (segundo dados do *site* Salários das Profissões, 2023) o valor distribuído aos municípios não pagaria um ano de salário a um professor (11,35 meses), sem contar os encargos trabalhistas.

A tabela abaixo demonstra o volume de captação disponível no mecanismo ano a ano, referente à receita líquida de ICMS que coube ao Estado de Minas Gerais referente ao ano anterior. A tabela foi construída com os valores nominais disponíveis a cada ano, e não considera a inflação no período.

Tabela 3: Limite de captação por ano

Ano	Limite de captação - 0,05% da receita líquida anual do ICMS que coube ao Estado relativa ao ano anterior
2014	R\$13.214.983,38
2015	R\$14.059.240,55
2016	R\$13.933.655,78
2017	R\$15.395.774,84
2018	R\$17.000.781,52
2019	R\$18.103.804,95
2020	R\$ 19.135.774,14
2021	R\$ 19.426.282,49
2022	R\$ 24.988.285,46
2023	R\$ 26.101.805,16

Fonte: elaboração própria (MINAS GERAIS, 2023e)

Soma-se a esse volume de recursos o fato de que a captação não é feita integralmente em todos os anos, como é possível visualizar na tabela a seguir.

Tabela 4: Captação por ano

Ano	Limite de captação - 0,05% da receita líquida anual do ICMS que coube ao Estado relativa ao ano anterior	Valor captado	Percentual captado
2014	R\$ 13.214.983,38	R\$ 8.892.001,00	67,29%
2015	R\$ 14.059.240,55	R\$ 11.292.457,00	80,32%
2016	R\$ 13.933.655,78	R\$ 10.936.913,00	78,49%
2017	R\$ 15.395.774,84	R\$ 14.702.928,00	95,50%
2018	R\$ 17.000.781,52	R\$ 16.892.755,00	99,36%
2019	R\$ 18.103.804,95	R\$ 17.877.873,00	98,75%
2020	R\$ 19.135.774,14	R\$ 18.571.662,00	97,05%
2021	R\$ 19.426.282,49	R\$ 19.426.282,00	100,00%
2022	R\$ 24.988.285,46	R\$ 24.988.285,00	100,00%

Fonte: elaboração própria (MINAS GERAIS, 2023e)

Essa ausência de captação integral de recursos nos anos de 2014 a 2020 é problemática quando se considera a escassez de recursos para as políticas públicas de esporte e lazer e é, ainda, um indicador de uma falha do Estado em viabilizar a execução dos Projetos Esportivos aprovados nos Editais de Seleção.

Os Editais de Seleção de Projetos Esportivos da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte possuem recortes que se inclinam ao predomínio do esporte de rendimento, e, ao longo do tempo, tentam desconcentrar recursos e direcionar o público beneficiário da política, mas de forma tímida. Soma-se a isso o volume de recursos disponíveis, que além de limitado, concentra sua decisão de distribuição na mão da iniciativa privada, deixando de considerar as reais demandas e necessidades da população do estado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados apresentados evidenciam a atuação do governo do estado de Minas Gerais na indução à implementação de políticas de esporte e lazer no âmbito municipal. O JEMG, o ICMS Esportivo e a Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, apesar das limitações apresentadas, representam importantes políticas estaduais, com elevada capilaridade e participação social.

A SEDESE conseguiu desenvolver mecanismos que estimulam a participação dos municípios, seja pela transferência de recursos (ICMS e LIE), ou pela vinculação da política esportiva estadual (JEMG) às etapas municipais e nacional, obrigatórias e sucessivas. Ademais, pela leitura inicial dos documentos, fica perceptível como as políticas analisadas se retroalimentam, uma vez que a participação em uma é critério de pontuação na outra, o que, conseqüentemente, aumenta a indução aos municípios participantes.

O JEMG possui uma normativa complexa para sua execução que ocorre a partir do Edital de seleção pública. Paralelamente a isso, os critérios de seleção estabelecidos em tal instrumento podem limitar a possibilidade de concorrência para a celebração do Termo de Parceria de execução dos Jogos, uma vez que a FEEMG tem sido a Federação que mais venceu os editais publicados nos últimos anos. Além do fato de que, por ser a única entidade com reconhecimento da CBE para arbitragem de jogos estudantis, a FEEMG assume uma parte considerável da implementação dos Jogos. A limitação do quadro de recursos humanos da diretoria responsável pela política é um fator dificultador para o acompanhamento da sua execução, parte essencial para compreender o processo de implementação dos Jogos. Cabe destacar que uma análise da Etapa Municipal, que antecede a realização do JEMG, seria interessante para compreender como os jogos estudantis pode ser uma política de esporte democrática e de acesso para todos os estudantes. Somado a isso, a limitação da participação de atletas federados poderia ser uma estratégia para os demais alunos que não disputam outras competições tenham o JEMG como uma possibilidade de desenvolvimento e acesso ao esporte. Os dados sobre a participação dos municípios, alunos e escolas participantes no JEMG são possibilidades para entender a capilaridade de alcance dessa política em nosso estado e seu arranjo institucional.

Quanto à distribuição dos recursos do ICMS com base nas práticas esportivas municipais, conclui-se que este tem sido um mecanismo importante no auxílio à construção das políticas de esporte e lazer, uma vez que, ao declararem as atividades realizadas a cada ano, os municípios participantes da Lei têm contribuído na construção de um inventário da prática esportiva em todo estado e, desta maneira, o ICMS Esportivo se constitui como um instrumento que pode ser utilizado para subsidiar o planejamento e a avaliação das políticas esportivas, além de qualificar a ação do poder público nessas áreas. O critério pode favorecer, ainda, a participação da sociedade na condução do esporte

no estado, por meio da atuação dos Conselhos Municipais, que são pré-requisitos para participação na partilha do recurso. Entretanto, são necessários estudos que se debrucem sobre o funcionamento dessas instâncias para averiguar se elas, de fato, exercem suas funções de controle e participação social. Sobre o montante distribuído aos municípios pelo ICMS Esportivo, conclui-se que o recurso é proporcionalmente baixo em relação ao total recebido da cota-parte do ICMS, para a maior parte dos municípios, os repasses segundo o critério Esportes não chegam a 1% do total do ICMS recebido pelo estado de Minas (MINAS GERAIS, 2016). Por se tratar de pesquisas em andamento, os dados apresentados ainda são muito iniciais e descritivos, mas tiveram o objetivo de ilustrar o cenário geral dos municípios que participam do mecanismo. Por hora é seguro afirmar que, caso não haja um aumento na capacidade de arrecadação do ICMS pelos municípios e, sobretudo, uma mudança na legislação, aumentando o peso do critério Esportes (que hoje corresponde a ínfimos 0,1% dos 35% do ICMS estadual devido aos municípios), a política pode apresentar efeitos negativos uma vez que a adesão pode não ser vantajosa.

Por fim, a Lei Estadual de Incentivo ao Esporte também é um programa que mobiliza uma grande quantidade de recursos, mas que não é suficiente para a promoção esportiva para a população de todo o estado de Minas Gerais. Além disso, por se tratar de um recurso disponível para ser captado na iniciativa privada, o fato de não ter havido captação de forma integral pelos Executores da política, demonstra a fragilidade do estado em viabilizar a realização das atividades esportivas. A distribuição de recursos também é outra fragilidade do mecanismo, ao concentrar apoio principalmente nos Projetos Esportivos da dimensão rendimento, e no município de Belo Horizonte, capital do estado. Concentração esta, decorrente do apoio que é feito por empresas privadas aos Projetos Esportivos mercadologicamente interessantes. Tal limitação tem sido enfrentada pelos gestores da LIE com regras incluídas nos editais que buscam, por exemplo, a desconcentração de recursos em poucos atletas, o atendimento mínimo a pessoas atendidas pelo Cadastro Único da Assistência Social (CadÚnico) e a garantia de participantes não sócios dos clubes sociais que captam recursos pelo mecanismo.

REFERÊNCIAS

BRASIL (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 22 de jul. 2020.

BRASIL (1998). Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>. Acesso em: 22 de jul. 2020.

BREGMAN, Daniel (2011). Reforma tributária e mudança no critério de distribuição da cota-parte do ICMS: compatibilidade e impacto nos orçamentos municipais. **Revista do BNDES**, nº 35, pp. 229-282.

FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO (2023). **Lei Robin Hood**. Pesquisa dos Demonstrativos da Receita de ICMS / IPI-exportação pelo ano e mês de referência. Disponível em: <<http://robin-hood.fjp.mg.gov.br/index.php/transferencias/pesquisacriterio>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

GONÇALVES, Luiz Felipe Silva (2017). **Política de estímulo à prática esportiva em Minas Gerais: uma análise dos jogos escolares**. Orientador: Ágnez de Lélis Saraiva. 2017. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Administração Pública) – Fundação João Pinheiro, Escola de Governo Professor Paulo Neves de Carvalho.

MINAS GERAIS [Constituição (1989)]. **Constituição do Estado de Minas Gerais de 1989**. 32ª Edição. Belo Horizonte: Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, 2023. Disponível em: <https://dspace.almg.gov.br/bitstream/11037/48648/1/CE%20Atualizada%202023-05-32ªed-Maio_A.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2023.

MINAS GERAIS (2005). Lei nº 15.457, de 12 de janeiro de 2005. **Institui a Política Estadual de Desporto**. Disponível em: <<https://www.almg.gov.br/consulte/legislacao/completa/completa.html?tipo=LEI&num=15457&comp=&ano=2005>>. Acesso em: 22 jun. 2020.

MINAS GERAIS (2009). **Lei nº 18.030, de 12 de janeiro de 2009**. Dispõe sobre a distribuição da parcela da receita do produto da arrecadação do ICMS pertencente aos municípios. Disponível em: <http://www.conselhos.mg.gov.br/uploads/34/LEI%2018030%202009%20-%20ICMS.pdf> Acesso em: 22 de jul. 2020.

MINAS GERAIS (2010). **Decreto nº 45.393, de 9 de junho de 2010**. Dispõe sobre a distribuição da parcela da receita do produto da arrecadação do ICMS pertencente aos municípios. Disponível em: <http://esportes.mg.gov.br/esportes/icms-solidario-criterio--esportes> . Acesso em: 22 de jul. 2020.

MINAS GERAIS (2013). **Decreto Estadual nº 46.308, de 13 de agosto de 2013**. Regulamenta os arts. 24 a 28 da Lei nº 20.824, de 31 de julho de 2013, que concedem incentivo fiscal com o objetivo de estimular a realização de projetos esportivos no Estado e dá outras providências. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1uME9kXwJs713oMAXWcrNcDkSfeCRJgiw/view>>. Acesso em: 08 mai. 2022.

MINAS GERAIS (2016). **Assembleia Legislativa**. Avaliação de Impacto da Lei do ICMS Solidário: Lei nº 18.030, de 2009. Belo Horizonte: ALMG, 372 p. il.

MINAS GERAIS (2019). **Lei nº 23.304, de 30 de maio de 2019**. Estabelece a estrutura orgânica do Poder Executivo do Estado e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.almg.gov.br/legislacao-mineira/LEI/23304/2019/>>. Acesso em: 08 mai. 2023.

MINAS GERAIS (2020). **Cartilha ICMS Esportivo** - Subsecretaria de Estado de Esportes (SUBESP). Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (SEDESE). Disponível em: <http://observatorioidoesporte.mg.gov.br/wp-content/uploads/2020/02/cartilha-icms-esportivo-2020.pdf> Acesso em: 29 de jul. 2020.

MINAS GERAIS (2021). **Resolução SEDESE nº 66/2021**, de 20 de dezembro de 2021. Dispõe sobre o critério “Esportes” do ICMS Solidário-ICMS Esportivo, estabelecido pela Lei nº18.030, de 12 de janeiro de 2009, e regulamentada pelo Decreto Estadual nº45.393, de 9 de junho de 2010.

MINAS GERAIS (2022). **EDITAL SEDESE/SEE Nº1/2022**. 2022. Disponível em: <https://social.mg.gov.br/images/Esportes/termo_de_parceria/Edital_Sedese_See_01_2022_JEMG-1.pdf>. Acesso em 02 fev. 2023.

MINAS GERAIS (2023a). **Regulamento Geral/2023**. Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG). 2023. Disponível em: <<http://jogosescolares.esportes.mg.gov.br/wp-content/uploads/2023/04/Regulamento-Geral-JEMG-2023-publica%C3%A7%C3%A3o-site1.pdf>>. Acesso em 10 fev. 2023.

MINAS GERAIS (2023b). **Termo de Parceria nº 052/2023**. SEDESE/SUBESP - CSTP. Disponível em: <https://social.mg.gov.br/images/Docs2023/Termo_de_Parceria_n_052_2023.pdf>. Acesso em 02 mai. 2023.

MINAS GERAIS (2023c). **O programa**. Disponível em: <<http://incentivo.esportes.mg.gov.br/o-programa/>>. Acesso em 17 jun. 2023.

MINAS GERAIS (2023d). **Editais**. Disponível em: <<http://incentivo.esportes.mg.gov.br/editais/>>. Acesso em 17 jun. 2023.

MINAS GERAIS (2023e). **Balanco Captação de Recursos**. Disponível em: <<http://incentivo.esportes.mg.gov.br/balanco-captacao-de-recursos/>>. Acesso em 22 abr. 2023.

MINAS GERAIS (2023f). Organograma SEDESE. Disponível em: <http://social.mg.gov.br/images/institucional/organograma.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

MARTINS, Cristiane; FARIA, Gustavo (2016). Cap. 16 - Critério Esporte. **Avaliação de Impacto da Lei do ICMS Solidário**: Lei 18.030, de 2009. Belo Horizonte: Assembleia Legislativa de Minas Gerais (ALMG), 372p.

SALÁRIO DAS PROFISSÕES (2023). Disponível em: < <https://www.salario.com.br/profissao/professor-de-educacao-fisica-no-ensino-medio-cbo-232120/> >. Acesso em 22 abr. 2023.

SANCHES, Simone. M.; RUBIO, Katia (2011). A prática esportiva como ferramenta educacional: trabalhando valores e a resiliência. **Educação e Pesquisa**, 37(4), 825-841.

SANTANA, Thiago Souza (2018). **Análise da distribuição de recursos financeiros na Lei Estadual de Incentivo ao Esporte de Minas Gerais**. Orientador: Prof. Dr. Ivan Beck Ckagnazaroff. 2018. Dissertação - Pós-Graduação e Pesquisas em Administração da Universidade Federal de Minas Gerais.

SILVA, Bráulio Humberto da (2014). Distribuição e perfil da prática esportiva nos municípios participantes do ICMS esportivo em Minas Gerais no ano de 2012. **Monografia** (Curso de Graduação em Administração Pública). Fundação João Pinheiro / Bráulio Humberto da Silva - Belo Horizonte.

RIBEIRO, Gabriela Machado (2012). **Políticas de esporte e lazer**: o papel da universidade em questão. Pelotas: UFPel: ESEF.

AS POLÍTICAS PÚBLICAS DE ESPORTE E DE LAZER EM MINAS GERAIS: O PAPEL DO ESTADO FRENTE À AUSÊNCIA DE UMA COORDENAÇÃO INTERGOVERNAMENTAL

Mehrez Palumbo Khalifa

Luciana Assis Costa

Daniete Fernandes Rocha

Mauro Macedo Campos

INTRODUÇÃO

A Constituição Federal de 1988 trouxe mudanças importantes na natureza das relações federativas do Brasil, em que a descentralização atribuiu maiores responsabilidades aos municípios na implementação de políticas e, a partir da lógica da cooperação federativa, inseriu competências comuns aos três níveis de governo. Esse arranjo tem implicado o reposicionamento dos governos estaduais, a quem, comparativamente, coube poucas competências privativas, restando um pacto federativo incompleto ao postergar a especificação das responsabilidades desse ente aos regulamentos específicos de cada política.

No caso específico da política de esporte e lazer, a fragilidade de um mecanismo legal e de uma política nacional, que estabeleça critérios coordenados que permitam a operacionalização da política, a partir de uma regra que defina os papéis dos diversos entes federados na sua condução, faz com que “as políticas locais de lazer sigam diretivas próprias e, na maioria das vezes, há certa percepção de que isso se faz de forma frágil no contexto dos governos locais” (MENICUCCI, 2008, p.180).

Autores como Gomes e Isayama (2015) apontam que uma das especificidades do direito social ao lazer é a escassez de regulamentação da lei constitucional para a área. Diferentemente de outros direitos, como saúde e assistência social, o lazer não dispõe de um mecanismo legal que defina os princípios, objetivos, as diretrizes e as regras institucionais para orientar sua efetivação (Costa et al, 2021). Nesse vácuo institucional, tem-se um terreno fértil para a adoção de iniciativas criativas na área do esporte e lazer, ainda que focalizadas e sem capilaridade (MENICUCCI, 2006). Quando não há uma diretriz central, capaz de impor algum constrangimento legal, bem como incentivos financeiros ou parcerias entre os entes federados, pode acontecer de uma mesma política sobrepor ações em mais de um nível de governo, assim como não apresentar iniciativas de lado algum (MACHADO, 2015).

Assim, o objetivo deste estudo consiste em verificar como o estado de Minas Gerais conduziu as políticas de esporte e lazer no período de 2012 a 2019, que compreende os

governos de Antônio Anastasia e Fernando Pimentel. Esse período abarca dois Planos Plurianuais de Ação Governamental (PPAG) de Minas Gerais, o primeiro de 2012 a 2015 e o segundo, de 2016 a 2019. Busca-se, desta forma, analisar a operacionalização das políticas de esporte e lazer em Minas Gerais a partir dos programas implementados ao longo dos dois governos. Vale ressaltar que a agenda de pesquisas direcionou seus esforços na investigação da formulação de políticas nacionais e de seus efeitos na expansão de serviços municipais (Silva et al, 2023), deixando de fora do escopo analítico a atuação do estado como ente federativo.

METODOLOGIA

O estudo tem uma abordagem qualitativa, tendo sido utilizadas, como técnicas de coleta de dados, a análise documental e entrevistas semiestruturadas. Na pesquisa documental, foram analisadas as legislações nacionais e estaduais (no caso, de Minas Gerais) referentes ao tema, como a Lei n.º 11.438/2006, que dispõe sobre o Incentivo ao Esporte, a Lei n.º 9.615/1998, conhecida como Lei Pelé, e a Lei n.º 20.824/2013, que corresponde à Lei Estadual de incentivo ao Esporte de Minas Gerais, responsável por fomentar a prática esportiva no estado, por meio de financiamento privado de projetos esportivos, dentre outras.

Também foram analisados os dados orçamentários concedidos pela Secretaria de Estado de Esportes de Minas Gerais (SEESP/MG), por meio de relatórios gerenciais do Sistema de Informações Gerenciais e de Planejamento (SIGPLAN) e de relatórios emitidos pela Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão (SEPLAG/MG). Para avaliação dos aspectos orçamentários e financeiros foram analisados os dados disponíveis no SIGPLAN, no período de 2012 a 2018 e o Relatório de Execução Orçamentária, disponibilizado pela SEPLAG.

As entrevistas foram realizadas com membros em cargos de gestão e assessoria da SEESP/MG, composta, no momento da pesquisa, por quatro superintendências e onze diretorias, com o intuito de sanar as dúvidas que não foram esclarecidas com a análise da legislação e dos dados disponibilizados.

Os entrevistados foram escolhidos levando em consideração a experiência e o conhecimento acerca das ações do estado de Minas Gerais voltadas para o esporte e para o lazer. Foram realizadas três entrevistas, sendo que os entrevistados ocuparam, durante o período analisado, os cargos de secretário, assessor de planejamento e chefe de gabinete na SEESP. Todos eles atuaram na secretaria de esporte nos dois governos contidos no intervalo de tempo destacado neste estudo.

O primeiro governo foi comandado pelo governador Antônio Anastasia, à época do Partido da Social Democracia Brasileira (PSDB), com mandato de 2011 a 2014. Anastasia deixou o cargo de governador em abril de 2014, para pleitear uma vaga no Senado da

República pelo estado de Minas Gerais. O cargo de governador passou para o seu vice, Alberto Pinto Coelho Jr, do Partido Progressista (PP), que o ocupou até o fim do mandato. O segundo governo, com início em 2015, foi chefiado por Fernando Pimentel, do Partido dos Trabalhadores (PT). Esse período de 2012 a 2018 ressalta uma mudança importante no Executivo mineiro, pois reflete a alternância entre os dois principais partidos políticos na arena federal, naquele momento, PSDB e PT, e que rivalizaram ao longo das últimas duas décadas.

O estudo está apoiado na abordagem institucional que tem como corpo teórico a análise de políticas públicas, em uma arena onde se ressalta a falta de coordenação intergovernamental.

O capítulo aborda três dimensões de análise das políticas públicas. A primeira, voltada para o entendimento do aparato institucional e burocrático das políticas de esporte e lazer, no âmbito do governo do estado de Minas Gerais, a partir da análise das leis, normas e estrutura burocrática do governo. Na segunda dimensão de análise, a pretensão foi entender a dinâmica de priorização orçamentária das políticas de esporte e lazer pelo governo do estado e, para tanto, foi feita a análise relativa dos investimentos públicos nas políticas do estado. A terceira e última dimensão buscou analisar a capilaridade das políticas de esporte e lazer de forma regional dentro do próprio estado, para que se possa identificar o alcance que possuem, bem como a dependência de transferência de recursos para execução de políticas sociais.

Coordenação Intergovernamental de Políticas Públicas

Embora o modelo brasileiro tenha sido inspirado pelos moldes estadunidenses, o federalismo não foi produto de um pacto entre os estados, como ocorreu com os estados americanos mas, sim, um esforço pautado por uma descentralização advinda do governo central para os governos locais. Essa característica, em especial, reflete na condução de políticas públicas, sobretudo aquelas sem uma coordenação pela esfera federal, como é o caso das políticas públicas de esporte e lazer.

Em sua forma original, o federalismo se caracteriza pela não centralização, pela difusão dos poderes governamentais, em que a autoridade não resulta da delegação de um poder central. (ALMEIDA, 2005). Ao contrário, o federalismo centralizado implica a transformação dos governos estaduais e locais em agentes administrativos do governo federal, que possui forte envolvimento nos assuntos das unidades subnacionais, primazia decisória e de recursos.

A CF/88 formaliza um modelo federativo com traços de centralização, concentrando no nível federal a prerrogativa de legislar sobre a maior parte das políticas. O federalismo brasileiro pós constituinte foi marcado por duas tendências opostas: ao mesmo tempo em que houve um movimento de transferência de recursos financeiros para os níveis

subnacionais – as transferências intergovernamentais, criadas ainda nos governos militares, e o aumento das competências dos entes federativos, em um sentido de descentralização, houve, também, a manutenção das competências legislativas do governo federal, acompanhada de uma grande capacidade para constranger a atuação dos estados e municípios (ARAUJO, 2015).

A crescente demanda por serviços públicos fez com que a relação entre os diferentes níveis de governo se tornasse ainda mais complexa, o que exige mais articulação entre os entes federados e, sobretudo, uma maior coordenação no sentido de direcionar as demandas sociais da maneira mais uniforme, com certo grau de abertura para que os governos locais as executem de acordo com as especificidades regionais.

A CF/88 não definiu com clareza uma hierarquia de competências entre os níveis da federação, mas, sim, multiplicou as funções concorrentes entre União, estados e municípios, especialmente na área social (ALMEIDA, 1995; 2005). Entretanto, a União é detentora do maior conjunto de competências exclusivas, e os municípios são os principais responsáveis pela implementação das políticas sociais, já os estados se mantiveram com um papel residual. Segundo Silva et al, 2023 existem duas interpretações acerca do papel dos estados no período pós-redemocratização. A mais difundida trata da debilidade estadual no sistema político do país, advinda das questões fiscais e do restrito poder de veto nas arenas decisórias nacionais. A segunda argumentação advoga que os estados dispõem de autonomia para responderem de maneiras diversas às políticas nacionais, e “fazem a diferença” na implementação e inovação de políticas públicas nacionais (SILVA, 2015; SEGATTO, 2015; DUTRA, 2018; JULIÃO, 2018). As garantias constitucionais dos estados federativos, como é o caso do Brasil, dão legitimidade para que os governos estaduais e locais estabeleçam sua própria agenda na área social (ARRETICHE, 2004).

Nos anos 1990 foram definidas mais claramente as responsabilidades federativas em matéria de política social, balizadas, principalmente, pelos instrumentos de coordenação definidos pelo governo federal. De acordo com Arretche (2004), novas regras – introduzidas por meio de legislação ordinária, emendas constitucionais ou normas ministeriais, de acordo com cada política – foram necessárias para estimular a descentralização da execução das políticas sociais, não sendo suficiente ou auto-executável o princípio da descentralização presente na Constituição. A autora problematiza o fato de que a maior parte das políticas sociais brasileiras passou a ser competência de todos os entes federados, onde todos os níveis de governo estavam autorizados a implementar programas sociais (saúde, educação, assistência social, lazer, habitação, dentre outros), porém, nenhum estava obrigado a realizá-los.

Neste sentido, ressalta-se a importância de uma coordenação intergovernamental, uma vez que há um aumento de centros decisórios e a realização de políticas públicas depende da convergência das escolhas governamentais para um atingimento das metas e objetivos em prol do atendimento das demandas da sociedade (SOARES; MACHADO,

2018). As relações intergovernamentais não seguem um padrão para todas as áreas de políticas públicas, ou seja, por mais que o modelo adotado para algumas áreas tenha muitas semelhanças, em outras, contam com padrões próprios de relações intergovernamentais (SOARES; MACHADO, 2018).

Ressalte-se a existência de duas formas de cooperação, entre atores e instituições do mesmo nível de governo (horizontal) e entre determinado governo local e o governo central (vertical).

A coordenação vertical tem como uma das principais características os constrangimentos constitucionais e legais, que obrigam os governos locais a seguirem uma diretriz central em detrimento de sua liberdade de escolha. Arretche (2004), contudo, ressalta que as relações verticais no Brasil (governo federal com os estados e municípios e dos estados com os municípios) têm como peculiaridade a independência dos entes federados, uma vez que tanto os estados, quanto os municípios, são entes autônomos. Sendo assim, é possível que eles determinem suas próprias agendas, que podem ou não estarem de acordo com a agenda da União. Outra característica importante da coordenação vertical são os incentivos financeiros, que podem ser considerados um instrumento eficaz para induzir os governos locais a aderirem aos programas federais em cada área de atuação (SOARES; MACHADO, 2018).

Tais questões que remetem ao funcionamento do federalismo brasileiro, devem ser consideradas para análise das políticas de esporte e lazer, ressaltando-se que essa área conta com um sistema incipiente de coordenação intergovernamental, o que intensifica a autonomia dos entes federados na condução das políticas de esporte e lazer.

Estrutura Organizacional e Políticas Públicas de Esporte e Lazer em Minas Gerais de 2012 a 2018

Ao longo dos sete anos deste estudo (de 2012 a 2018), o estado de Minas Gerais foi governado por Antônio Anastasia (PSDB) e Alberto Pinto Coelho Jr (PP), no período de 2011 a 2014, e por Fernando Pimentel (PT), de 2015 a 2018. Nesse período, as ações do estado foram respaldadas por dois Planos Plurianuais, o primeiro, vigente de 2012 a 2015, e o segundo de 2016 a 2019.

Em 2011, no primeiro ano do governo de Anastasia, foi criada a Secretaria de Estado de Esporte e Juventude (SEEJ) de Minas Gerais, pela Lei Delegada n.º 180/2011. Naquela oportunidade, a Secretaria contava com três subsecretarias, sendo uma para cada área temática: Subsecretaria de Juventude, Subsecretaria de Políticas Sobre Drogas; e Subsecretaria de Esportes. Cabe ressaltar que, no ano de 2011, a Subsecretaria de Políticas sobre Drogas estava vinculada à estrutura da Secretaria de Estado de Defesa Social (SEDS). Essa subsecretaria foi transferida para a SEEJ, por meio da Lei n.º 20.593, de 2012, completando, assim, a estrutura que permaneceu até o fim desse ano.

A estrutura da SEEJ/MG dispunha de uma autarquia para Administração de Estádios do estado de Minas Gerais. A área meio era composta por quatro assessorias: Assessoria de Apoio Administrativo; Assessoria de Comunicação Social; Assessoria de Gestão Estratégica e Inovação (AGEI); e Assessoria Jurídica. A SEEJ/MG contava, ainda, com três conselhos: Conselho Estadual de Desportos; Conselho Estadual da Juventude; e Conselho Estadual de Políticas sobre Drogas.

No final de 2013, com a Lei n.º 21.007, houve outra mudança significativa na estrutura que tratava do esporte em Minas Gerais, com a união das pastas de esporte com o turismo. Com relação a essa nova estrutura, que entrou em vigor em 2014, de acordo com as entrevistas realizadas, é possível inferir que a união das pastas teve como intuito o “enxugamento da máquina pública”, uma vez que toda a área meio das secretarias seriam compartilhadas. Ainda de acordo com os entrevistados, havia uma Secretaria Extraordinária de Copa do Mundo, que passou a ser uma coordenação dentro da nova secretaria:

Depois, com a Copa das Confederações, os governos são pressionados, tanto no âmbito nacional quanto estadual, para fazer o enxugamento da sua máquina (...) o Governador, então, propôs uma fusão de secretarias, que pode prover um enxugamento na área meio, com isso, a secretaria se une o turismo, virando Secretaria de Turismo e Esporte em 2013, que recebe a antiga Secretaria Extraordinária da Copa do Mundo e vira uma coordenação (ENTREVISTADO 1).

Assim, a temática de esporte e lazer, que, antes, era tratada em uma pasta conjunta com a temática da juventude, passou a ser abordada junto ao turismo. Uma Subsecretaria de Esportes ficou responsável, durante os quatro anos daquele governo, pelas políticas de esporte e de lazer no estado e, mesmo tendo alterado sua composição, ora com a juventude, ora com o turismo, seu núcleo organizacional se manteve com o mesmo formato.

A nova secretaria era composta por três superintendências, um Núcleo de Articulação dos Territórios Esportivos e um Núcleo de Eventos. A Superintendência de Esporte Educacional era formada por uma Diretoria de Atividade Física Orientada e Lazer, por uma Diretoria de Desenvolvimento de Esporte e Formação e por uma Diretoria de Incentivo ao Esporte Escolar.

A Superintendência denominada Superintendência de Esporte de Rendimento e de Participação era formada por duas Diretorias, a Diretoria de Desenvolvimento do Paradesporto e a Diretoria de Esporte de Competição. Por fim, a Superintendência de Políticas Esportivas era composta por três diretorias, a Diretoria de Desenvolvimento de Programas e Projetos, a Diretoria de Informação e Memória Esportiva e a Diretoria de Pesquisa, Controle e Qualificação

Dessa forma, a política de esporte e de lazer foi desenvolvida em dois formatos institucionais ao longo do governo de Anastasia (2011 a 2014). Nos três primeiros anos, com a SEEJ, a temática contava com três programas: Avança Minas Olímpica; Incentivo ao Esporte; e Minas Esporte (modificado para Minas Olímpica, em 2013). No ano de 2014, já

no âmbito da Secretaria de Estado de Turismo e Esporte, a estrutura programática voltada para o esporte e o lazer permaneceu semelhante à anterior, porém, foi criado um programa direcionado às ações da Copa do Mundo de Futebol, sediada pelo Brasil naquele ano, tendo Minas Gerais como um dos estados sede.

Já no período do governo de Fernando Pimentel, de 2015 a 2018, a temática de esporte e de lazer ganhou uma pasta exclusiva, uma vez que a SEESP foi recriada, o que já havia ocorrido em Minas Gerais nos anos de 1996 até 2002. Essa secretaria foi subdividida em três superintendências finalísticas: Superintendência de Programas Esportivos; Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte; e Superintendência de Gestão de Estruturas Esportivas.

Há certo consenso na seara da gestão pública, no que diz respeito à questão estrutural acerca de uma política pública, o fato de que, sempre que uma temática recebe uma pasta exclusiva, traz intrinsecamente a ideia de prioridade para o governo. Todavia, tal ordenamento operacional, na prática, merece uma análise mais detalhada para saber o alcance dessa priorização. E uma das formas para que se possa qualificar este argumento, parte da análise do orçamento destinado à pasta, ao longo dos governos, além da estrutura burocrática responsável pela política, bem como das ações implementadas.

ESTRUTURA BUROCRÁTICA, ORÇAMENTO E AÇÕES DO ESPORTE E LAZER EM MINAS GERAIS

Estrutura Burocrática nos Dois Governos

As informações coletadas a partir das entrevistas realizadas com gestores que estiveram à frente tanto da Subsecretaria de Esportes quanto da Secretaria de Esporte, tornaram possível identificar as suas percepções em relação aos modelos institucionais adotados em ambos os governos: o primeiro, que contava com uma secretaria de estado com diversas pastas, incluindo a de esporte, e o segundo, com uma secretaria exclusiva para o esporte e lazer, apontando as vantagens e desvantagens trazidas com essa mudança.

O formato institucional adotado no primeiro período de governo analisado facilitou a intersectorialidade das políticas de esporte e de lazer, haja vista a necessidade de atuar em conjunto com as demais pastas da secretaria. Um dos entrevistados defende que “as mudanças no governo Anastasia provocaram uma nova dinâmica na política do Esporte. Foi preciso ter uma conversa com as demais pastas que estavam juntas na secretaria” (ENTREVISTADO 1).

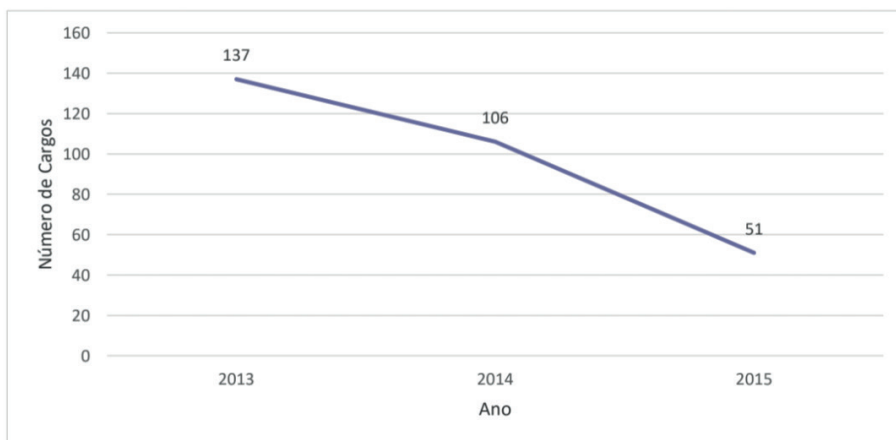
Sobre o modelo institucional adotado pelo segundo governo, os entrevistados apontaram que a Secretaria de Estado de Esporte, criada em 2014, manteve uma estrutura programática semelhante à do governo anterior, mas o fato de ser uma secretaria exclusiva facilitou o planejamento das ações voltadas exclusivamente para o esporte e para o lazer, o que não quer dizer que não havia uma intersectorialidade com as demais secretarias de estado.

Por outro lado, o fato de se ter uma secretaria exclusiva pode ter prejudicado o bom andamento das políticas públicas executadas pelo Estado. A Secretaria de Estado de Esporte, segundo os entrevistados, tornou-se um órgão pequeno, o que culminou numa redução no orçamento voltado para a área e no seu enfraquecimento frente às demais secretarias do estado de Minas Gerais.

Pimentel traz uma secretaria exclusiva para esporte. Facilitou pensar nas políticas públicas, mas perdeu forças por ter se tornado um órgão muito pequeno (ENTREVISTADO 3).

Essa informação vai ao encontro do que aconteceu a nível nacional: quando a área passou a ter uma pasta exclusiva, com a criação do Ministério do Esporte, em 2003, o orçamento foi reduzido. De acordo com Zotovici et al. (2013), o ministério exclusivo parecia indicar que a temática estava ganhando força-no cenário nacional, no entanto, o esporte constituía-se a pasta ministerial com menor orçamento e, talvez, de menor relevância política dentre os ministérios. O gráfico 1 destaca a estrutura da Subsecretaria de Esporte, nos anos de 2013 e 2014, e da Secretaria de Esporte, no ano de 2015.

Gráfico 1: Comparação de número de servidores na pasta responsável pelo esporte no estado, nos anos de 2013, 2014 e 2015



Fonte: Dados disponibilizados pela Secretaria de Estado de Esporte, documento interno (2018).

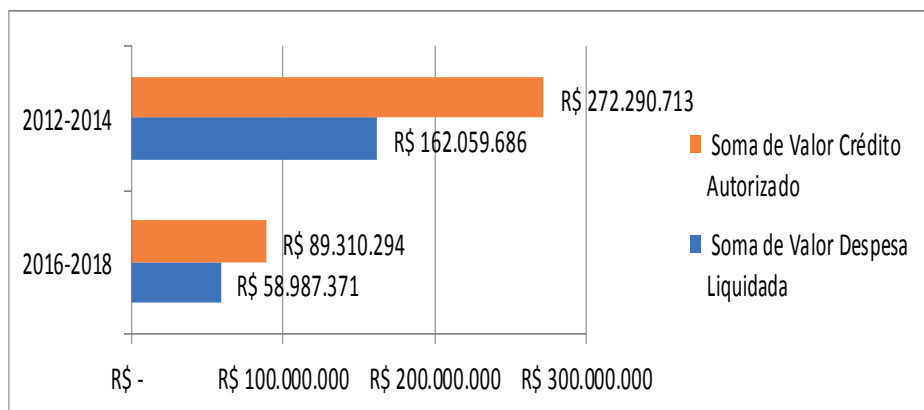
É possível corroborar a percepção dos entrevistados de que houve uma diminuição no quadro de servidores da pasta de esportes no estado, uma vez que, do ano de 2014 para 2015, que representa a mudança organizacional para uma pasta exclusiva, houve uma queda no número de cargos um pouco maior que 50%, como mostra o gráfico 1.

Os Orçamentos em Perspectiva Comparada

A análise orçamentária ressalta, de maneira mais ampla, os volumes e variações no investimento do governo em uma determinada área. Dessa forma, pode-se verificar se houve uma mudança no padrão de investimento em esporte e lazer quando comparados os períodos de governos de Anastasia e Pimentel. O gráfico 2 mostra o valor anual de crédito autorizado e a despesa liquidada para as políticas sob responsabilidade da Subsecretaria de Esporte de 2012 a 2014. Cabe ressaltar que o crédito autorizado refere-se aos valores destinados às políticas públicas após a aprovação da Lei de Diretrizes Orçamentárias, o que não significa que ele de fato será utilizado. Já a despesa liquidada é a última fase de uma execução orçamentária, ou seja, é quando a prestação de serviço é paga, o que garante que o serviço foi entregue aos beneficiários de uma política pública (GIOCOMONI, 2005).

Para facilitar a comparação orçamentária entre os dois governos, foram comparados os três últimos anos de cada um deles, uma vez que é nesse período que se executa o orçamento planejado. A Subsecretaria de Esporte do Governo Anastasia executou em seus programas o valor de R\$162 milhões, já a Secretaria de Esportes do governo de Fernando Pimentel executou um total de R\$58 milhões (valores não deflacionados), uma redução significativa de 74%, como mostra o gráfico 2.

Gráfico 2: Comparação do orçamento para políticas de esporte e de lazer entre os governos Anastasia e Pimentel



Fonte: Dados disponibilizados pela Secretaria de Estado de Planejamento: Consulta de Execução

Vale ressaltar que o primeiro governo analisado, de Antônio Anastasia, executou, em seus últimos três anos, 59% do orçamento autorizado. Já o governo de Fernando Pimentel, que foi do ano de 2015 a 2018, teve uma execução orçamentária média de 75% nos programas da Secretaria de Estado de Esporte.

Um fator importante destacado por todos os entrevistados foi o momento que o Brasil passava em relação ao esporte (de rendimento, no caso): o país sediou a Copa do Mundo de Futebol Masculino de 2014 e os Jogos Olímpicos de 2016. Nessa linha, constata-se o aumento significativo do repasse do governo federal para subsidiar o esporte de alto rendimento. Os megaeventos esportivos, segundo Matias et al. (2015), mudaram a dinâmica de financiamento do esporte, sobretudo pelo fato das empresas estatais aumentarem os seus aportes de recursos para essa área, conjugado com o maior volume de repasses do governo para entidades esportivas. Com o aumento dos investimentos em equipes e em atletas profissionais, o Brasil passou a ter um número maior de competidores nos eventos esportivos em outros países, e, além disso, passou a contar com uma maior estruturação do esporte nacional.

O estado de Minas Gerais foi umas das sedes da Copa no Brasil e recebeu várias seleções, além de ter realizado jogos no Estádio Mineirão. Já nos Jogos Olímpicos, o estado recebeu algumas modalidades da competição e abrigou equipes de vários países, com mais de 20 delegações. Esses megaeventos esportivos foram citados pelos entrevistados para justificar a discrepância de investimento em esporte e lazer nos dois governos, já que os maiores gastos foram atribuídos à Copa do Mundo e, na ocasião dos Jogos Olímpicos, isso não se repetiu.

Os entrevistados destacaram que as condições do governo de 2015 a 2018 não eram muito favoráveis ao esporte, uma vez que os investimentos para a Copa do Mundo já tinham sido executados pelo governo anterior, de 2011 a 2014, e não havia mais recursos para dar seguimento a todos os programas com a mesma força. O gráfico 2 aponta uma grande diferença das despesas liquidadas entre os dois governos. Um entrevistado disse que “houve uma atenção muito diferenciada para a Copa do Mundo e chegamos cansados para os Jogos Olímpicos” (ENTREVISTADO 1). É importante ressaltar que o termo “cansado” utilizado pelo entrevistado se refere à situação fiscal do estado, no que diz respeito ao gerenciamento das políticas públicas da área. Vale ressaltar, que a eficiência na execução orçamentária foi melhor no segundo governo, que tinha um orçamento autorizado significativamente menor. O primeiro executou 66% do orçamento autorizado, enquanto o segundo executou 97%.

Ações Desenvolvidas nos Dois Governos

No que diz respeito aos programas e ações desenvolvidos em Minas Gerais ao longo dos sete anos analisados, destacam-se três: o Programa Avança Minas Olímpica; o Programa Incentivo ao Esporte; e o Programa Minas Esporte (denominados nos dois governos de Minas Olímpica ou de Minas Esportiva). Esses programas estiveram presentes em quase todos os anos de governo analisados, com exceção do Avança Minas Olímpica, que terminou em 2015.

O Programa Avança Minas Olímpica buscava aumentar a participação da população de Minas Gerais, tanto urbana quanto rural, na prática de esportes e atividades físicas. Com isso, objetivava reduzir o sedentarismo e aumentar a representatividade de atletas do estado nas competições nacionais. Tal programa tinha como estratégia a articulação de ações em parceria com a Secretaria de Estado de Saúde, com o intuito de inserir uma profissional de educação física nas Equipes de Saúde na Família (PSF), além de se concentrar na implantação do Centro de Treinamento Esporte (CTE) em Belo Horizonte. Para isso, contava com duas ações: uma voltada para o esporte de rendimento e a outra para esporte de participação e lazer.

O programa Incentivo ao Esporte tinha como objetivo incentivar a prática de atividades físicas e lúdicas, visando contribuir na saúde, qualidade de vida, desenvolvimento de hábitos saudáveis, além do fortalecimento do esporte de rendimento. Nele, o papel do estado era auxiliar as entidades e as prefeituras municipais na elaboração de projetos para captação de recursos provenientes de isenções fiscais e emendas parlamentares, uma forma de induzir a municipalização das políticas públicas de esporte e de lazer, tanto com o setor público quanto com entidades não governamentais. Além disso, os projetos, quando executados eram monitorados e avaliados pela Subsecretaria de Esporte, que também era responsável por formalizar os convênios entre empresas privadas, entidades não governamentais ou prefeitura.

Já o Programa Minas Esporte, que passou a se chamar Minas Olímpica no ano de 2013, era voltado ao atendimento de todas as dimensões esportivas. O programa tinha como objetivos promover o desenvolvimento do esporte educacional, de participação e de rendimento em todo o estado. Seu intuito era expandir as ações estatais de esporte e lazer em todo o território, celebrando parcerias com as prefeituras e entidades esportivas. Esse programa abarcava duas ações tidas como “carro-chefe” dos programas de esporte em Minas Gerais, o Jogos do Interior de Minas Gerais (JIMI) e o Jogos Escolares de Minas Gerais (JEMG).

Mesmo com uma diferença significativa entre os dois governos analisados quanto ao orçamento para o esporte e o lazer, situação justificada pelos megaeventos, que provoca uma distorção na média dos gastos com a pasta de esporte, os principais programas e ações do primeiro governo foram mantidos pela gestão de Fernando Pimentel. A partir da fala dos entrevistados, pelo menos duas ações pautadas pelos governos estaduais podem ser consideradas como já consolidadas em Minas Gerais: o JIMI e o JEMG. Segundo os entrevistados, essas ações foram mantidas, dado o custo político decorrente de uma eventual descontinuidade. Afinal, trata-se de ações com uma trajetória vinculada à consolidação dos jogos ao longo dos anos, além de serem ações que atendem a um número grande de pessoas, e já capilarizadas no estado. Em termos de abrangência dos jogos, o JEMG atendeu, no ano de 2019, 839 dos 853 municípios de Minas Gerais. Nas palavras de um dos entrevistados:

(...) quando as ações estão consolidadas, é muito difícil um novo governo mudar uma política, como é o exemplo dos Jogos do Interior de Minas Gerais e dos Jogos Escolares de Minas Gerais. O custo político disso não compensa (ENTREVISTADO 2, 2019).

A partir das falas dos entrevistados, foi possível identificar que, embora essas ações sejam as mais perenes no estado, houve uma alteração significativa no desenho do JIMI. Tratava-se de uma iniciativa ligada às federações esportivas do estado, portanto, tinha uma forte vinculação com o esporte de rendimento e estava diretamente ligado a um objetivo estratégico do governo, que era o de aumentar o número de atletas de Minas Gerais nas competições. A mudança relatada pelos entrevistados foi justamente nesse sentido: o JIMI foi aberto de tal forma que deixou de ser uma ação voltada somente para o esporte de rendimento e se propôs a ser uma ação orientada para o esporte de participação, dessa forma, o número de beneficiários aumentou significativamente no governo Pimentel.

Um entrevistado destacou, também, um aspecto inovador do segundo governo analisado, que teve o intuito de trazer mais eventos esportivos voltados para públicos diversificados em Minas Gerais, como a Copa do Mundo de Futebol Feminino, além de outras ações voltadas para o esporte de participação. Porém, todas as tentativas não tiveram o êxito esperado, devido às dificuldades financeiras do estado.

O novo governo [referindo-se ao governo Pimentel] fez uma tentativa de realizar eventos esportivos, como Copa de Futebol Feminino. A temática do futebol ficou, até 2014, na CECOPA, depois voltou para a Secretaria de Estado de Esportes. Essas ações pensadas nunca foram implementadas, ficaram como janelas orçamentárias. Não foi por falta de criatividade e inovação, mas sim por dificuldades orçamentárias no estado, que está se agravando cada vez mais (ENTREVISTADO 1).

Os entrevistados destacaram como ponto negativo a tentativa do governo em focar em eventos esportivos, pois são ações passageiras e assistemáticas e não se configuram como uma política pública estrutural. E isso, segundo os entrevistados, prejudicou o desenvolvimento do esporte e do lazer no último governo.

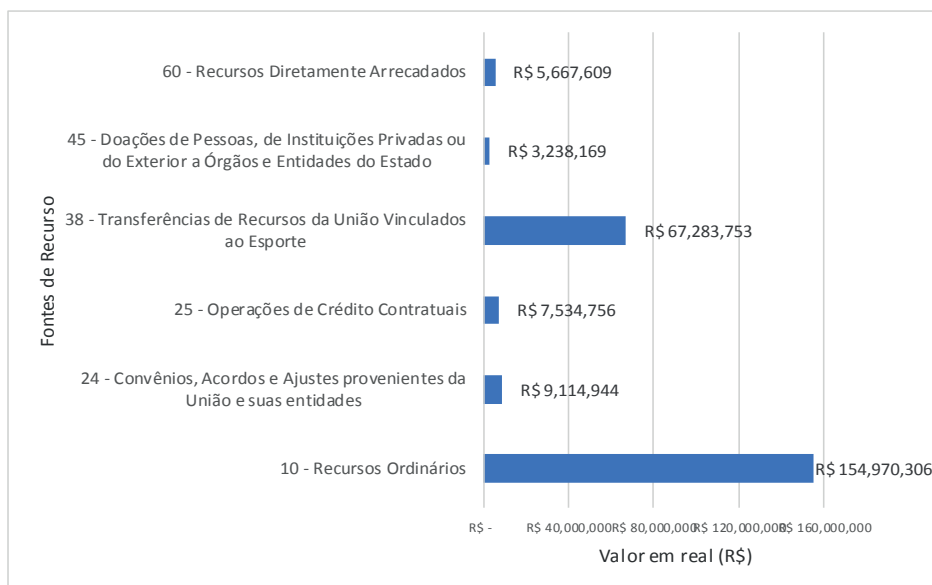
Porém, mesmo sendo ações pontuais e focalizadas de esporte, os entrevistados destacaram o legado deixado pelos megaeventos esportivos que passaram por Minas Gerais. Em primeiro lugar, o estado passou por um processo de aprendizagem amplo no que diz respeito ao planejamento de grandes eventos esportivos, não só em relação à prática esportiva em si, mas a diversos acontecimentos que circundam tais práticas. O megaevento “deu uma experiência grande para grandes eventos, não só ligadas ao esporte como: treinamento para desastres químicos com simulados de desastres, com participação de profissionais britânicos” (ENTREVISTADO 2). Todos os entrevistados destacaram a contribuição desses treinamentos, ressaltando o fato de que “os protocolos ficaram como um grande legado, eles foram utilizados na ocasião, foram guardados e revisados, por exemplo, para execução da Copa América” (ENTREVISTADO 1).

Outro destaque importante captado com as entrevistas foi uma visibilidade que as políticas de esporte e de lazer de Minas Gerais ganharam com a internacionalização do estado em decorrência dos grandes eventos. Porém, os entrevistados ressaltaram a falta de uma articulação e estratégia do governo do estado para aproveitar essa visibilidade e atrair investimentos para o esporte e o lazer, como a possibilidade de ampliação do acesso da população aos serviços públicos na área.

Relações Intergovernamentais nas Políticas Públicas de Esporte e de Lazer em Minas Gerais

Com base nos dados disponibilizados pela SEPLAG, foi possível identificar seis fontes de recursos que compõem o orçamento destinado às ações de esporte e de lazer, sendo as duas principais a “fonte 10”, que diz respeito a recursos ordinários do estado, e a “fonte 38”, que é o recurso advindo da União vinculado ao esporte. O gráfico 3 mostra os recursos que foram executados pelo estado de Minas Gerais no período de 2012 a 2018 (em valores não deflacionados).

Gráfico 3: Orçamento executado em Minas Gerais no esporte, por fonte de recurso, de 2012 a 2018.



Fonte: Dados disponibilizados pela Secretaria de Estado de Planejamento: Consulta de Execução Orçamentária

A maior parte dos recursos destinados à área, nos dois governos analisados, é oriunda do próprio tesouro do estado (fonte 10). Das ações de Minas Gerais de 2012 a 2018, cerca de R\$155 milhões saíram do tesouro do estado, o que corresponde a 63% do total de recursos utilizados na área.

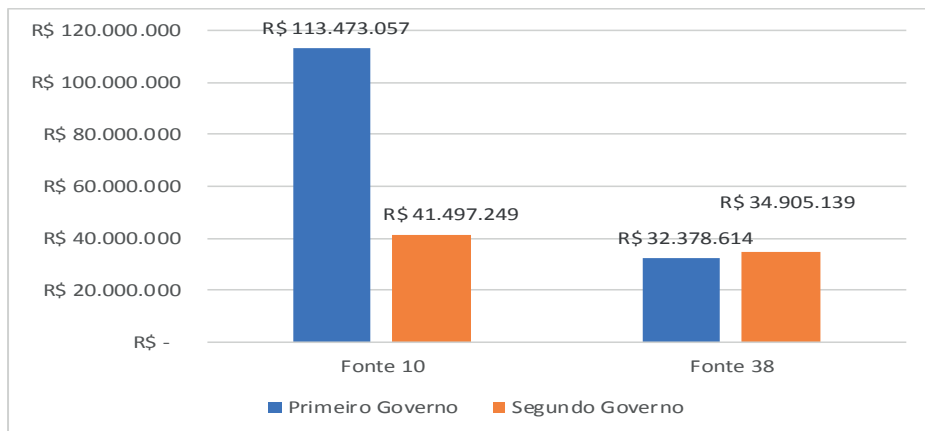
A segunda maior fonte de recursos vem de transferência da União vinculada ao esporte (fonte 38), totalizando o valor de R\$67 milhões, 27% de todo o orçamento. O repasse de recursos vinculado ao esporte aponta, de certa forma, que o governo federal tem um papel essencial como um indutor das políticas estaduais, tendo em vista que a União participa com um percentual relevante para a implementação da política, como previsto em lei.

O fato de o estado estar investindo de maneira significativa – em relação ao histórico dessas políticas em Minas Gerais – nas políticas de esporte e de lazer indica um avanço dessa temática em âmbito estadual e uma possível apropriação da questão pelo estado. Nessa mesma linha, Silveira e Silva (2014) destacaram a importância da Lei Pelé para a execução dessas políticas nos estados. Segundo os autores, em uma pesquisa realizada com membros e gestores da primeira Secretaria de Estado de Esporte, vigente de 1996 a 2002, a única fonte de recursos para execução das ações estaduais era a Lei Pelé. Tal condição não é mais a realidade da temática no estado de Minas Gerais, que, inclusive, investe um valor maior com recursos do seu próprio tesouro.

Esse fato vai ao encontro do que foi defendido por Arretche (2013), ao ressaltar que os governos estaduais e locais têm uma autonomia para conduzirem as políticas públicas das áreas sociais, que, muitas vezes, são instruídas por uma normativa nacional, como é o caso da Lei Pelé. O estado de Minas Gerais se mostrou sensível à temática, ao longo do período analisado, uma vez que utiliza mais do que o dobro dos recursos repassados pela União, do orçamento próprio do estado, jogando luz ao chamado federalismo cooperativo, com a adoção de uma ação conjunta entre instâncias de governo nas quais as unidades subnacionais guardam significativa autonomia decisória e capacidade própria de financiamento.

Analisando as duas principais fontes de recursos identificadas, é possível perceber que o repasse do governo federal, “fonte 38”, para Minas Gerais variou pouco, se comparados os dois governos. Já os recursos do próprio estado, “fonte 10”, foram bem diferentes de um governo para o outro, como mostra o gráfico 4. O primeiro usou R\$113 milhões do próprio tesouro do estado para as políticas de esporte e de lazer, enquanto o segundo governo utilizou R\$41 milhões (valores não deflacionados).

Gráfico 4: Comparação de execução orçamentária voltada para o esporte, entre os dois governos analisados, por fonte de recurso



Fonte: Dados disponibilizados pela Secretaria de Estado de Planejamento: Consulta de Execução

De acordo com os entrevistados, as variações orçamentárias decorrem da crise financeira que o estado vivenciou de maneira mais severa no segundo governo analisado. Além desse fator, segundo os entrevistados, o investimento voltado à Copa do Mundo de 2014 refletiu em maior investimento do primeiro governo nas ações do órgão responsável pelo esporte e o lazer, na época a Subsecretaria de Esporte.

Apesar de o estado estar vivenciando um contexto de Jogos Olímpicos [evento que ocorreu em 2016], totalmente favorável para um maior investimento em políticas nessa área, o momento não foi tão favorável por dois motivos: primeiramente, houve uma atenção diferenciada para sediar a Copa do Mundo, em detrimento dos Jogos Olímpicos, onde o estado de Minas Gerais participaria de forma subsidiária; em segundo lugar, por mais que o estado tenha participado da execução dos Jogos Olímpicos, sendo sede de várias modalidades e tendo abrigado várias delegações, o evento não deixou nenhum legado para as ações do esporte em Minas Gerais (ENTREVISTADO 1).

No que diz respeito às relações intergovernamentais na área de esporte e lazer, a resposta de um dos entrevistados lança luz sobre essa questão.

Primeiramente, o estado é regido por uma Lei Federal que organiza o esporte. Por mais que não haja um sistema nacional de Esporte, a Lei Pelé é responsável por organizar as relações intergovernamentais. Ela [a Lei Pelé] também diz sobre um financiamento específico para o esporte. Muitas ações voltadas para o esporte educacional e paraolímpico, apesar de não ter uma relação direta do governo federal na elaboração, ele está presente no financiamento. Essas políticas, muitas vezes, são feitas por repasse de verbas do governo federal (ENTREVISTADO 3).

O repasse da União para os estados é previsto na Lei Pelé e corresponde a um terço dos 4,5% arrecadados sobre o valor de cada bilhete da loteria, uma arrecadação feita pela União sobre o recolhimento da loteria federal. Tal repasse deve ser feito às Secretarias de Estado de Esporte ou a um órgão que tenha atribuições semelhantes na área do esporte. Além disso, a Lei determina como deve ser feito o cálculo para esse repasse, que é proporcional às apostas realizadas em cada estado. O parágrafo 3º estabelece que os estados devam repassar 50% do valor para os municípios.

Porém, o repasse financeiro, por si só, não indica que há uma completa coordenação nacional dos entes federados em determinadas políticas. Segundo os entrevistados, o governo federal utiliza edital e outros mecanismos para coordenar essas políticas públicas, mas não apresenta uma clareza sobre quais são as responsabilidades de cada nível de governo.

O Ministério não passa diretrizes para elaboração das políticas, assim como o estado não passa para os municípios (...) às vezes, o direcionamento acontece via editais, que já são bem específicos. Existe uma ausência de definições para entender quais as responsabilidades das esferas governamentais para a condução das políticas de esporte e lazer (ENTREVISTADO 3).

No que diz respeito ao direcionamento das ações voltadas ao esporte e ao lazer, o fator político foi citado por um dos entrevistados. O alinhamento entre entes federados pode influenciar na execução das ações, mas, em relação aos repasses, não há influência. De acordo com um entrevistado, é possível identificar que, quando os governos estão alinhados politicamente, há uma colaboração técnica maior entre o governo federal e o estado, porém, essa relação se dá por meio de articulações políticas e não exatamente, pela presença institucionalizada de normativas e diretrizes. Não existem mecanismos ou dispositivos legais. Ou seja, se o governo do estado está alinhado com o governo federal, a sinergia é maior, tende a haver maior cooperação, no sentido de se desenvolver políticas em conjunto. Como acontece com o PELC, cujas ações podem ser multiplicadas no estado, e que replica essa forma de ação com os municípios (ENTREVISTADO 2).

Nas políticas de esporte e lazer, essa relação intergovernamental se mostra frágil, verificando-se, na prática, a sobreposição de ações federais e estaduais, voltadas a um mesmo público alvo e, ainda, a falta de cobertura e de acesso ao esporte e lazer de uma parcela importante da população. Foi possível identificar um exemplo de sobreposição a partir da fala de um dos entrevistados.

Quando só tem um repasse financeiro, sem essa ligação [coordenação das ações], dificulta um pouco. Por exemplo, no esporte de contra turno escolar. Nesse caso, todos os estados devem desenvolver ações no contra turno escolar que não chamam Segundo Tempo [programa do governo federal]. Ou seja, há uma necessidade de troca de informações para alinhar um tipo de ação. Fazer um pacto com uma metodologia e objetivos determinados (...) nesse caso, ficam duas ações, uma sombra da outra, gastando recursos, gastando forças e, muitas vezes, não chegando a um objetivo comum (ENTREVISTADO 1).

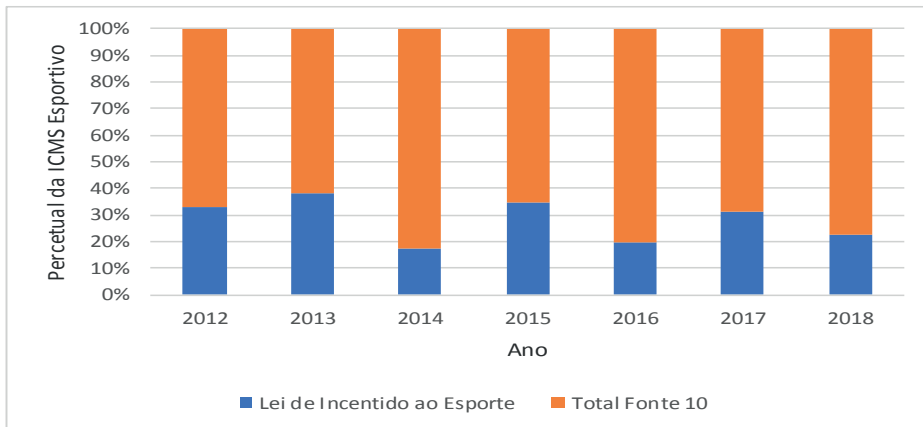
Um fator que aponta para uma atuação do estado como financiador das políticas públicas de esporte e de lazer é a Lei de Incentivo Fiscal do estado, Lei n.º 20.824, de julho de 2013. Nesse caso, utiliza-se o Programa Incentivo ao Esporte, que visa o fomento às práticas esportivas em todo o estado, fortalecendo o desporto e o paradesporto, por meio de isenção fiscal estadual. Dessa forma, o governo estadual possibilita que municípios e entidades não governamentais apresentem projetos que, após a aprovação da Secretaria de Estado de Esporte, podem ser financiados por entidades privadas. Deste modo, o estado é um indutor de políticas públicas de esporte e de lazer, uma vez que financia os projetos apresentados, principalmente, pelos municípios, algo semelhante ao que acontece na relação da União com os estados. Um entrevistado destaca o Programa ICMS Esportivo e diz que

O estado de Minas Gerais tem uma relação muito parecida com os municípios, apenas financiamento. Como, por exemplo, a Lei de Incentivo com base no ICMS permite que os municípios elaborem projetos e proponham para executar com base em isenção fiscal. O estado atende os municípios por meio de convênios, emendas parlamentares (que têm uma definição política direcionada ao eleitorado do parlamentar), mas é uma forma muito importante de financiamento (ENTREVISTADO 2).

As empresas que optam por contribuir com um ou mais projetos apresentados por entidades e municípios têm uma isenção de uma fração do Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS). De acordo com a Lei, 90% do valor devem ser repassados diretamente à entidade executora do projeto e os 10% restantes são repassados ao estado, para a Secretaria de Estado de Esporte, por meio de um Documento de Arrecadação Estadual (DAE). Os 10% recebidos pelo estado devem ser utilizados em projetos direcionados ao esporte de participação ou que tenham maior dificuldade para captação de recursos, impedindo que 100% da verba seja direcionada ao esporte de rendimento.

A partir das entrevistas, foi possível perceber a importância da Lei de Incentivo ao Esporte para o financiamento do esporte no estado. Um dos entrevistados destaca que “muitas políticas que os municípios desenvolvem têm uma relação direta com o estado. Como é o caso dos projetos realizados com a Lei de Incentivo, por meio de convênios de repasse de recursos do estado” (ENTREVISTADO 3). Essa afirmação é corroborada com os dados, que mostram que, em média, 30% dos recursos do tesouro do estado (fonte 10) voltados às políticas de esporte e de lazer são fruto da isenção fiscal permitida pela Lei de Incentivo ao Esporte, conforme mostra o gráfico 5.

Gráfico 5: Percentual de recursos executados provenientes de incentivo fiscal em relação ao valor total do tesouro do estado, por ano



Fonte: Dados disponibilizados pela Secretaria de Estado de Planejamento: Consulta de Execução Orçamentária.

De acordo com um entrevistado, “o estado pode solicitar à União o financiamento de outras ações, por meio de projetos de lei de incentivo do governo federal, ações que o estado elabora por meio de convênio. A União faz um repasse e o estado dá uma contrapartida institucional de até 20% do valor recebido” (ENTREVISTADO 1). Dessa forma, o estado repassa ao governo federal 20% do total de arrecadação para os projetos. Porém, com os dados disponibilizados para esta pesquisa, não foi possível identificar nenhum projeto do governo de Minas Gerais financiado por recursos dessa lei.

Outra forma de financiamento das ações voltadas à área, identificada por meio das entrevistas, é a chamada Lei Robin Hood, que prevê a redistribuição de 25% do ICMS, com o intuito de beneficiar os municípios mais pobres de Minas Gerais. Essa é uma lei que incentiva as prefeituras a executarem mais ações de esporte e de lazer.

Capilaridade das Ações de Esporte e Lazer

No que diz respeito à capacidade do estado de levar ações de esporte e lazer para todas as regiões de Minas Gerais e alcançar os municípios menores e menos favorecidos economicamente, foi possível identificar que poucas ações têm um alcance amplo e que não existe uma estratégia que permita essa capilaridade.

O JEMG pode ser considerado a ação do estado com maior capilaridade, pois atende o maior número de municípios. Ao longo dos anos, tem atendido quase a totalidade dos municípios mineiros, sendo que, no ano de 2019, apenas 14 deles não foram contemplados. Cabe ressaltar que o JEMG é considerado como um dos maiores jogos escolares da América Latina. Todavia, não se pode dizer que o estado abarque, de forma

equânime, os 853 municípios mineiros, no que diz respeito à distribuição de recursos e de ações, uma vez que não consegue ter a mesma efetividade nas outras iniciativas, como disse um dos entrevistados.

Há que se destacar que existem ações que precisam de estratégias para descentralizar os recursos, como é o caso da Lei de Incentivo. Elas são muito concentradas, pois, como são operadas por meio de isenção fiscal, acabam se concentrando nos grandes centros industriais, atendendo mais as regiões metropolitanas, Uberlândia, Vale do Aço, Triângulo, regiões que concentram a maior parte dos recursos. Por outro lado, existem regiões mais pobres (Jequitinhonha e Mucuri) que não desenvolvem projetos (ENTREVISTADO 1). Nesse caso, isso ocorre pela falta de adesão dessas localidades e, também, por falta de interesse das empresas em investir em ações nessas áreas. Cabe ao estado intervir com o intuito de induzir o financiamento desses projetos nesses municípios. A forma utilizada pelo estado de Minas Gerais para alcançar esse objetivo é a realização de editais específicos, mas todos os entrevistados apontaram que a estratégia não é eficaz.

Os entrevistados apontaram os vários desafios para que o estado garanta ações de maneira mais adequada: a burocracia para a apresentação de projetos e captação de recursos, a falta de capacidade técnica nos municípios mais pobres para atender tal demanda, a ausência de apoio do estado para a capacitação dos gestores municipais de esporte, a falta de acesso a informações sobre os editais e a pouca focalização em municípios de baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH). Esse último aspecto é atendido pelo Programa Geração Esporte, voltado para públicos idosos. Conforme a fala de um dos entrevistados, “no Geração Esporte, um dos critérios para *ranquear* os municípios é o IDH, para alcançar os mais pobres. Mas, muitas vezes, não é possível atingi-los, por falta de participação desses municípios”.

Segundo um dos entrevistados, “não basta falar que se está incentivando a descentralização fazendo um edital específico, precisa dar um passo antes disso”. Por exemplo, enviar uma equipe para apoio, desenhar em conjunto as ações para os municípios. São vários passos para se chegar a essa capilaridade. A partir do momento em que um município consegue desenvolver seu primeiro projeto, ele cria uma expertise para passar a elaborar, de maneira mais autônoma, os projetos e políticas nessa área (ENTREVISTADO 2). Assim, um fator importante para a maior abrangência do estado nos municípios é o aumento da divulgação das ações do estado, conforme o entrevistado 1.

Por que esses municípios não participam? Na maioria das vezes, os municípios não contam com gestores capacitados, pagam salários menores. Às vezes, o edital fica 45 dias aberto e os gestores nem sabem da existência. Por outro lado, os municípios maiores, com maior poder econômico, estão sempre atentos às oportunidades. O estado tem muitos desafios para chegar até esse público e efetivar a capilaridade das políticas (ENTREVISTADO 1).

Por fim, outro fator que pode dificultar esse atendimento amplo pelo estado, identificado por meio das entrevistas, é a extensão territorial de Minas Gerais, além da diversidade entre as regiões, que demandam políticas específicas, de acordo com as peculiaridades locais e as questões culturais de cada localidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo foi analisada a atuação do estado de Minas Gerais nas políticas públicas de esporte e de lazer, nos anos de 2012 a 2018, que abrangeu dois governos, com perfis diferentes, diante da inexistência de uma coordenação intergovernamental que defina as atribuições dos entes federados. O pressuposto de que o estado, como ente federado, exerce um papel preponderante na condução das políticas públicas de esporte e de lazer foi corroborado, em alguns aspectos, e refutado em outros.

No que diz respeito ao aparato institucional burocrático, responsável por conduzir a política de esporte e de lazer no período analisado, foi possível identificar certo grau de institucionalidade nessa área.—Verificou-se que, embora o desenho organizacional tenha sido alterado amiúde, tanto numa mesma gestão quanto na mudança de governo, constatou-se a manutenção de uma estrutura nuclear básica, ora como uma subsecretaria conjugada com outras temáticas, ora como uma secretaria exclusiva, que foi o caso do segundo governo, que instituiu a Secretaria de Estado de Esportes.

Os dados mostraram que uma secretaria exclusiva, criada no governo Pimentel, acabou se tornando pequena frente às demais, e houve uma quebra significativa no número de cargos disponíveis, com uma queda de, aproximadamente, 50%. Isso mostra uma semelhança de Minas Gerais com o governo federal, que, no período estudado, teve a mesma experiência de ganhar uma pasta exclusiva para a temática do esporte, todavia com o enfraquecimento da mesma frente às demais.

A execução orçamentária, a princípio, evidencia uma maior priorização da temática no primeiro governo analisado, uma vez que, de 2012 a 2014, o estado executou cerca de 160 milhões de reais, frente aos 58 milhões de reais utilizados pelo segundo governo, de 2016 a 2018. Essa discrepância está diretamente relacionada aos megaeventos esportivos que ocorreram na época, a Copa do Mundo de 2014 e os Jogos Olímpicos de 2016, que explicam os altos investimentos direcionados às políticas de esporte e de lazer no primeiro governo. Minas Gerais foi sede da Copa do Mundo e recebeu diversas delegações nos Jogos Olímpicos, além de sediar algumas modalidades da competição. O segundo governo não foi beneficiado pelos Jogos Olímpicos, mesmo que esses tenham acontecido ao longo do mandato, haja vista que as ações voltadas para esse evento terminaram em 2015 e o estado já havia alocado grande parte dos recursos na execução da Copa do Mundo.

Para aprofundar a análise, uma comparação de execução, tomando como base as fontes de recursos, mostrou que o segundo governo foi mais **eficaz** na alocação de verbas

para o esporte, uma vez que executou 74% do orçamento disponível, frente aos 59% executados no governo anterior. Esse índice é ainda maior quando analisados apenas os recursos oriundos do tesouro do estado, identificados pela “fonte 10”, dos quais o segundo governo executou 97% e o primeiro, 66%.

A análise mostrou a relevância do estado como indutor de políticas públicas de esporte e de lazer, quando comparadas as fontes de recursos utilizadas nas ações durante todo o período analisado. Do orçamento utilizado para todos os programas, de 2012 a 2018, o equivalente a 67% dos recursos saíram do tesouro do próprio estado, ao passo que 27% foram oriundos de repasses da União para Minas Gerais, porém, essa preponderância se dá, quase que exclusivamente, por meio de financiamento. A relação do estado com os municípios reproduz uma fragilidade na coordenação das políticas públicas de esporte e de lazer, uma vez que não se observa a existência de diretrizes que possam nortear a ação dos diversos níveis de governo.

No que diz respeito às relações intergovernamentais, a própria legislação aponta para certa coordenação central das políticas de esporte e de lazer, uma vez que as ações do estado são regidas pela Lei Pelé. Porém, essa relação é pautada quase que exclusivamente pelas questões de financiamento das políticas, trazendo pouquíssimas diretrizes para os demais entes federados. A legislação determina a destinação de uma parte do orçamento às políticas de esporte de participação, o educacional e o paradesporto. Contudo, a maior parte dos recursos ainda é destinada ao esporte de rendimento.

O estudo apontou que a forma utilizada pelo estado para coordenar e induzir a implementação das políticas de esporte e lazer em Minas Gerais é prioritariamente por meio de editais, desenho replicado da União, que utiliza desse mecanismo para direcionar as políticas nos demais níveis de governo. Foi possível identificar que essa forma de coordenação mostrou-se inadequada, uma vez que não há interação entre os entes federados para construção de uma estratégia de implementação de ações para o esporte e o lazer.

Dois exemplos podem ser utilizados para corroborar tal afirmativa. O primeiro diz respeito aos editais do estado de Minas Gerais, como é o caso dos editais para públicos específicos ou áreas com maior demanda de serviços públicos, que, muitas vezes, não têm grande aceitação dos municípios. O segundo exemplo, remetendo à esfera federal, é o Programa Segundo Tempo, em que ações desenvolvidas pelo estado, também voltadas para o contraturno escolar, acontecem de maneira sobreposta, o que pode gerar uma ineficiência na alocação de recursos públicos.

Nesse mesmo sentido, não foi possível identificar ações do estado que contribuíssem para sua capilaridade em regiões e municípios que mais necessitam. Existiram algumas tentativas de induzir a adesão desses municípios mais pobres por meio de editais, que davam preferência àqueles com menor IDH-M, porém, existe a necessidade, dentre outras, de o estado promover uma capacitação dos gestores municipais para que eles consigam elaborar projetos e captar recursos para a implementação, por meio da Lei de Incentivo ao Esporte.

É importante ressaltar que o estado atua como executor de alguns programas na área do esporte e do lazer, como são os casos do JEMG e do JIMI, com alto grau de cobertura. O primeiro, alcança quase que a totalidade dos municípios do estado, uma vez que apenas 14 municípios dos 853 não participaram da última edição dos jogos no ano de 2019. Mas isso não basta para dizer que há capilaridade das políticas do estado, já que são voltadas a públicos muito específicos e são eventos realizados apenas uma vez ao ano, embora tenham se tornado competições tradicionais em Minas Gerais.

Por fim, o estudo contribuiu para chamar a atenção para a necessidade de uma melhor estruturação governamental para as políticas públicas de esporte e lazer no que se refere à coordenação intergovernamental, para ampliar o entendimento acerca das garantias existentes desse direito social que está previsto na CF/88 e cada vez mais inserido nas pautas e agendas políticas.

REFERÊNCIAS

ABRUCIO, Fernando L. A coordenação federativa no Brasil: a experiência do Período FHC e os desafios do Governo Lula. **Revista de Sociologia e Política**, v. 24, p. 31-67, jun. 2005.

ALMEIDA, Maria Hermínia T. Recentralizando a Federação? **Revista de Sociologia e Política**, n. 24, p. 29-40, 2005.

ARRETCHE, Marta. Federalismo e Políticas Sociais no Brasil: Problemas de Coordenação e Autonomia. **Revista São Paulo em Perspectiva**. 17-26, 2004

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 2012.

BRASIL. (06 de julho de 1993). LEI Nº 8.672, DE 6 DE JULHO DE 1993 - Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Acesso em 20 de março de 2008, disponível em Senado Federal - SICON: <http://www6.senado.gov.br/sicon/PreparaPesquisa.action>

BRASIL. (26 de junho de 2000). MEDIDA PROVISÓRIA Nº 2.011-9, DE 26 DE junho de 2000 - Altera dispositivos da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, e dá outras providências. Acesso em 28 de março de 2008, disponível em Senado Federal - SICON: <http://www6.senado.gov.br/sicon/ExecutaPesquisaBasica.action>

BRASIL. (28 de maio de 2003). LEI Nº 10.683, DE 28 DE maio de 2003 - Dispõe sobre a organização da Presidência da República e dos Ministérios, e dá outras providências. Acesso em 03 de março de 2019, disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.683.htm>

BRASIL. Projeto de Lei do Senado Federal (2017). Institui a Lei Geral do Esporte. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 2017.

GIACOMONI, J. **Orçamento público**. 13. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2005.

GOMES, Christiane Luce; ISAYAMA, Hélder Ferreira. Multiplicidade de olhares sobre o lazer como direito social. In: GOMES, Christiane Luce e ISAYAMA, Hélder Ferreira (org.). **O Direito Social ao Lazer no Brasil**. Belo Horizonte: editora Autores Associados, 2015.

ISAYAMA, Hélder Ferreira; PERES, Fabiano Antônio Sena. História e Políticas Públicas de Esporte e Lazer em Minas Gerais: o caso da Secretaria de Desenvolvimento Social e Esportes (2003-2006). In: RODRIGUES, Marilita Aparecida Arantes; ISAYAMA, Hélder Ferreira. **Um olhar sobre a trajetória das políticas públicas de esporte em Minas Gerais:1927 a 2006**. Contagem: editora MJR Editora Gráfica, 2014.

MACHADO, José Ângelo. **Entre Cooperação e Centralização Federalismo e Políticas Sociais no Brasil pós-1988**. *Rev. bras. Ciências Sociais*. 30 (88), Jun, 2015.

MACHADO, José Ângelo; SOARES, Márcia Miranda. Federalismo e Políticas sociais na Argentina e No Brasil. **10º Encontro da ABCP**, Belo Horizonte, 2016.

MENICUCCI, Telma. Políticas públicas de lazer: questões analíticas e desafios políticos. In: ISAYAMA, Hélder e LINHALES, Meily (org.). **Sobre lazer e política: maneiras de ver, maneiras de fazer**. Belo Horizonte: editora UFMG, 2006.

MENICUCCI, Telma. Políticas de esporte e lazer: o estado da arte e um objeto em construção. In: ISAYAMA, Hélder e LINHALES, Meily (org.). **Avaliação de políticas e políticas de avaliação: questões para o esporte e o lazer**. Belo Horizonte: editora UFMG, 2008.

PALOTTI, Pedro Lucas de Moura; MACHADO, José Angelo. **Coordenação federativa e a “armadilhada decisão conjunta”**: as comissões de articulação intergovernamental das políticas sociais no Brasil. 2014, vol.57, n.2. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S00152582014000200005&lng=en&nrm=iso>.

SILVA, A.L.N; SEGATTO, C,I; PALOTTI, P., LICIO, E.C; GOMES, L. Os estados nas diferentes agendas de pesquisa e panorama geral dos achados no livro. In: PALOTTI, P. *et al.* (Orgs). **E os Estados? Federalismo, relações intergovernamentais e políticas públicas no Brasil contemporâneo**. Rio de Janeiro : IPEA, 2023. p. 14-43.

ALÁDIA CRISTINA RODRIGUES MEDINA: Doutora em Estudos do Lazer PPGIEL/EEFFTO/UFMG. Grupo de Pesquisa EDUDANÇA/UFMG) e Laboratório de Lazer, Infância e Cidade (CIRANDA/UEMG).

ANA CLÁUDIA PORFÍRIO COUTO: Professora Titular na Escola de Educação Física Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Docente do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG.

ANA PAULA GUIMARÃES SANTOS DE OLIVEIRA: Doutora em Estudos do Lazer/UFMG. Docente do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer e do curso de graduação em Turismo/UFMG.

BRISA DE ASSIS PEREIRA: Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer pela UFMG.

BRUNA D'CARLO RODRIGUES DE OLIVEIRA RIBEIRO: Mestre em Educação pela PUC-MG. Docente do Centro Pedagógico- CP/UFMG. Doutoranda do PPGIEL/EEFFTO/UFMG. Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG.

CAROLINE CAVALCANTE DO NASCIMENTO: Doutora em Estudos de Linguagens no CEFET-MG. Mestre em Estudos de Linguagens (UFMS) e Graduada em Letras (UFMS). Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG do COMTE/CEFET-MG.

CHRISTIAN MATHEUS KOLANSKI VIEIRA: Mestre e Doutor pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integrante do Grupo de Estudos sobre Futebol e Torcidas (GEFuT) da UFMG.

CHRISTIANNE LUCE GOMES: Doutora em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com Pós-doutorado em Ciências Políticas e Sociais pela Universidade Nacional de Cuyo, Argentina. Realizou Estágio Sênior na Universidade de Barcelona, na área do Turismo (CAPES, 2017-2018). É professora na UFMG desde 1996, atuando no Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer e em diferentes cursos de graduação: Turismo, Educação Física e Terapia Ocupacional. É pesquisadora do CNPq na área do Turismo e Líder do grupo de pesquisa LUCE – Ludicidade, Cultura e Educação.

DANIETE FERNANDES ROCHA: Graduação em Ciências Econômicas pela Universidade Federal de Minas Gerais. Mestrado em Sociologia pela Universidade Federal de Minas Gerais. Doutorado em Ciências Humanas: Sociologia e Política, pela Universidade Federal de Minas Gerais. Tem experiência na área de Sociologia, com ênfase em Mercado de trabalho rural, estratificação social e desigualdade social e na área de gestão/gestão pública e políticas públicas. Professora titular na Faculdade Arnaldo Janssen. Pesquisadora colaboradora na UFMG e UENF.

ELISÂNGELA CHAVES: Doutora e mestre em Educação/FaE/UFMG. Docente da área de Dança da EEEFTO, e do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer/UFMG. Líder do Grupo de Pesquisas EduDança/CNPq. Coordenadora do Programa de Extensão EduDança. Bailarina e coreógrafa.

FERNANDA MOREIRA DUMONT: Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer pela UFMG.

ISABELA FARIA GUERRA: Graduada em Educação Física/UFMG. Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG. Bailarina e coreógrafa.

JOÃO LUCAS DE ALMEIDA CAMPOS: Doutorando do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Brasil. Mestre em Estudos do Lazer pela UFMG. Bacharel em Turismo pela UFMG. Tecnólogo em Tecnologia de Eventos pelo Centro Universitário de Belo Horizonte UNI-BH. Pesquisador desde 2018 do Grupo de Pesquisa LUCE - Ludicidade, Cultura e Educação.

JÚLIA BRAGA NASCIMENTO: Graduada em Educação Física/UFMG. Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG. Profissional da dança no Grupo Sanrandeiros (UFMG).

JULIANA ARAÚJO DE PAULA: Doutora em Estudos do Lazer PPGIEL/EEFFTO/UFMG. Mestre em Educação. Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG. Docente do Instituto Federal de Brasília.

HÉLDER FERREIRA ISAYAMA: Docente da Universidade Federal de Minas Gerais e do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer. Pós-Doutor em Estudos Culturais pela Universidade de Aveiro (Portugal), em Turismo pela Universidade de São Paulo (USP) e em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Líder do Grupo de Pesquisa Oricolé - Laboratório de Pesquisa

sobre Formação e Atuação Profissional em Lazer da UFMG. Editor da Revista Licere.

LUCIANA ASSIS COSTA: Doutora em Sociologia pela Universidade Federal de Minas Gerais. Mestre em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Pós-doutorado no Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais - CICS- Nova da Universidade Nova de Lisboa. Professora Associada do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Coordenadora do Núcleo de Estudos de Exclusão e Políticas Sociais - NEOPolis. Docente Permanente do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - EEEFTO/UFMG e do Programa de Mestrado em Estudos da Ocupação - EEEFTO/UFMG. Coordenadora do Programa de Mestrado em Estudos da Ocupação da UFMG (Gestão 2023-2025).

LUCIANO PEREIRA DA SILVA: Doutor em Educação pela UFMG. Professor do Departamento de Educação Física da UFMG e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG; Diretor do Centro Esportivo Universitário – CEU/UFMG.

MARIA CRISTINA ROSA: Professora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL/UFMG). Coordenadora do Caparáó: Grupo de Pesquisa sobre Natureza (CNPq)

MARIA GABRIELA NASCIMENTO VELLOSO FERREIRA: Graduanda em Educação Física da UFMG. Bolsista de iniciação científica do Grupo de Pesquisa EduDança –UFMG.

MAURÍCIO DE AZEVEDO COUTO: Professor Titular do Departamento de Educação Física e Desportos do CEFET – MG

MAURO MACEDO LOPES: Mestre em Ciências Sociais: Gestão de Cidades e Doutor em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pós-Doutorado em Ciência Política pela UNICAMP. Atualmente é professor e pesquisador associado da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF), atuando junto ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política (PPGSP). É Bolsista em Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2; e Bolsista do Programa Cientista do Nosso Estado / FAPERJ.

MEHREZ PALUMBO KHALIFA: Graduação em Gestão Pública pela Universidade Federal de Minas Gerais. Mestre em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais. Tem experiência na área de Ciência Política, com ênfase em

Políticas Públicas.

MÍRIAM SANTIAGO ANASTÁCIO DA SILVA: Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integrante do Projeto Anjos D' Rua. Graduanda em Educação Física na UFMG. Bolsista de iniciação científica do Edudança pela FAPEMIG.

NATASCHA STEPHANIE NUNES ABADE: Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer pela UFMG.

NATASHA REGINA VIEIRA DA FONSECA: Bacharel em Turismo. Mestra e Doutoranda em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais.

NATIELE LOPES COSTA: Graduanda em Educação Física da Escola de Educação Física Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Este trabalho faz parte das atividades realizadas no âmbito da bolsa de Iniciação Científica FAPEMIG.

PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE: Doutora em Estudos do Lazer PPGIEL/EEFFTO/UFMG. Mestre em Educação pela Universidade de Itaúna. Docente da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Integrante do Grupo de Pesquisa EduDança – UFMG, do Grupo de Estudos e Pesquisas LACHI, do Grupo de Pesquisa Ciranda.

RAFAEL FORTES: Professor no Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio) e no corpo permanente do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Doutor em Comunicação com pós-doutorado em Estudos do Lazer.

RENAN MONTICELI FURTADO: Bacharel em Educação Física e Mestre em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

ROBERTO MARIN VIESTEL: Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas/Campus Inconfidentes; doutorando do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL/UFMG); membro do Caparaó: Grupo de Pesquisa sobre Natureza (CNPq).

SILVIO RICARDO DA SILVA: Professor da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG. Coordenador do Grupo de Estudos sobre Futebol e Torcidas (GEFuT). Membro do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia de Estudos de Futebol Brasileiro (INCTFutebol).

Lazer e interdisciplinaridade

PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS NO PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM
ESTUDOS DO LAZER/UFMG

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br


Ano 2024

Lazer e interdisciplinaridade

PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS NO PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM
ESTUDOS DO LAZER/UFMG

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 @atenaeditora
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br


Ano 2024