

Universidade Federal de Pernambuco
Centro Acadêmico de Vitória
Núcleo de Educação Física e Ciências do Esporte
Curso de Licenciatura em Educação Física

William Douglas da Silva Lira

A influência do esporte espetáculo na sociedade brasileira

Vitória de Santo Antão

2017

William Douglas da Silva Lira

A influência do esporte espetáculo na sociedade brasileira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo

Vitória de Santo Antão

2017

Catálogo na Fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Giane da Paz Ferreira Silva, CRB-4/977

L768i Lira, William Douglas da Silva.
A influência do esporte espetáculo na sociedade brasileira / William Douglas da Silva. – Vitória de Santo Antão, 2017.
29 folhas.

Orientador: Haroldo Moraes de Figueiredo

TCC (Graduação em Licenciatura) – Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2017.

Inclui bibliografia.

1. Esporte espetáculo. 2. Cultura da mídia. 3. Sociedade. 4. Esportes. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de (Orientador). II. Título.

796.4 (23.ed.)

BIBCAV/UFPE-064/2017

William Douglas da Silva Lira

A influência do esporte espetáculo na sociedade brasileira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovada em 02 /02 /2017

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo – Orientador
Centro Acadêmico de Vitória/UFPE

Prof. Dr. Iberê Caldas Souza Leão – 2º Examinador
Centro Acadêmico de Vitória/UFPE

Prof. Dr. Wellington Duarte Pinheiro – 3ª Examinador
Faculdade Osman Lins - FACOL

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que de uma forma ou de outra, colaboraram para realização deste trabalho, meus sinceros agradecimentos.

A meu orientador professor Haroldo, por sua dedicação, compreensão na elaboração deste trabalho, meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

Esta dissertação busca fazer uma análise a respeito da influencia que o esporte espetáculo tem na sociedade brasileira, como aprosta deste trabalho busca entender como foi criado o elo entre o esporte e a indústria do entretenimento, que faz com o esporte moderno seja orientado por modelos empresarias e mercantis para a satisfação e consumo das massas, afastando do principio a qual foi criado. Metodologicamente, a pesquisa que deu origem a este tcc foi de natureza qualitativa, do tipo bibliográfico. Por fim, deu em resultado que o esporte espetáculo ao ser consumido trás benefícios para a sociedade além de ter papel na propagação de cultura. Conclui-se que o esporte é um instrumento utilizado pela mídia para seus próprios interesses na formação de valores e ideias.

Palavras- chave: Esporte espetáculo. Cultura da mídia. Sociedade. Esportes.

ABSTRACT

This dissertation seeks to make an analysis about the influence that the sport spectacle has on Brazilian society, as an aprosta of this work seeks to understand how the link between sport and the entertainment industry was created, that makes modern sport be guided by business models And mercantile for the satisfaction and consumption of the masses, away from the principle which was created. Methodologically, the research that gave origin to this tcc was of qualitative nature, of the bibliographic type. Finally, it turned out that the spectacle sport to be consumed brings benefits to the society besides having role in the propagation of culture. It is concluded that sport is an instrument used by the media for their own interests in the formation of values and ideas.

Keywords: Sport show. Media culture. Society. Sports.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8
2 BREVE INCURSÃO SOBRE A HISTÓRIA DO ESPORTE.....	12
2.1 Esportes na antiguidade	12
2.2 Esporte moderno.....	14
2.3 Esporte contemporâneo.....	18
3 ESPORTE ESPETÁCULO	19
3.1 Economia.....	21
3.2 Consumo esportivo.....	23
3.3 Cultura e esporte.....	24
4 CONCLUSÕES	26
REFERÊNCIAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

O esporte, da maneira como o conhecemos hoje, originou-se de algumas adaptações dos jogos tradicionais (que estavam relacionados às celebrações por motivo de boa safra ou aos rituais religiosos), fazendo parte do chamado processo de esportivização. Foi nas escolas públicas da Inglaterra, no período da revolução industrial, onde os jogos tradicionais passaram por adaptações para atender as novas necessidades da sociedade inglesa, a qual estava em mudanças no seu cotidiano. A diminuição do trabalho à mão (artesanal), a urbanização e o êxodo rural podem ser citados como alguns dos determinantes para mudar a maneira de praticar as atividades físicas da época, conforme Dias (2009).

Perseguidos (por ser entendida como ameaça a ordem pública e a propriedade) os jogos vão ter refúgio nas escolas públicas por não ser encarado como ameaça à ordem pública. Com o tempo vão sendo moldados através de regras e regulamentações tomando as formas que vemos hoje, conforme Bracht (2005).

A prática esportiva se espalhou pelo mundo, conservando suas características originais e baseada na formação da sociedade ideal para o capitalismo, mas também absolvendo as culturas locais. O que faz a prática tão populista, fazendo um domínio no âmbito da cultura corporal do movimento, concretizando sua expressão hegemônica, segundo Bracht (2005).

A prática do esporte passa a ser hegemônica mundialmente e fazendo da sua expressão um marco na sociedade moderna. No entanto, o conceito de esporte tem que garantir a sua diferenciação na forma de ser praticada e na sua finalidade. (RODRIGUES; MONTAGNER, 2003).

Por outro lado, a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO, 2013) entende o esporte como um instrumento que permite a autodescoberta, o aumento da autoconfiança e da autoestima, bem como um meio poderoso de mobilização, ao reunir pessoas de diferentes crenças, culturas e origens étnicas raciais. Dependendo dos seus objetivos e de seus jogadores o esporte pode ser classificado de várias maneiras, a saber: lazer, educacional, rendimento, readaptação, saúde.

Esporte de auto rendimento é uma das expressões esportivas que ainda dita a forma das outras manifestações se realizarem. Ele fornece o padrão de jogo e o material esportivo para as demais facetas esportivas. Com o apoio das formas de comunicação em massa que faz a sua expressão ser agregada ao termo espetáculo por isso uma das formas de se referir a essa pratica também seria esporte espetáculo Bracht (2005).

(DIGEL, 1986 *apud* BRACHT, 2005 p.17) O esporte de espetáculo compõe na atualidade um sistema que pode ser abreviado nos pontos a seguir:

- Possui um aparato para a procura de talentos normalmente financiado pelo Estado. Além disso, este aparato promove o desenvolvimento tecnológico, com o desenvolvimento de aparelhos para a utilização ótima do "material humano";
- Possui um pequeno número de atletas que tem o esporte como principal ocupação;
- Possui uma massa consumidora que financia parte do esporte-espetáculo;
- Os meios de comunicação de massa são co-organizadores do esporte-espetáculo;
- Possui um sistema de gratificação que varia em função do sistema político-societal.

Em resumo, podemos afirmar que o esporte de auto rendimento ou espetáculo, é o esporte transformado em produto. E esse produto é consumido por grande parte da sociedade. Por vezes, é possível perceber traços desse consumismo do esporte-espetáculo desde a infância, quando muitas crianças começam a admirar atletas e clubes esportivos, a exemplo do futebol. Essa cena pode ser observada também dentro das escolas, seja nas rodas de conversa dos alunos ou mesmo nos dias das aulas de Educação Física.

A escolha do tema se deu pelo fato de o considerarmos como sendo relevante para estudar e discutir dentro e fora das escolas brasileiras. Moramos no chamado “país do futebol”, sendo essa modalidade enquadrada como um dos maiores esporte-espetáculo do mundo, mobilizando multidões para assisti-lo, movimentando receitas financeiras enormes em muitos países do mundo, bem como tem sido palco de muitos conflitos envolvendo diferentes motivações como, por exemplo, preconceitos sobre sexo, gênero, moralidade.

No contexto do meio acadêmico, a importância desse tema vem a partir do momento em que parte da sociedade na qual vivemos não se percebe no ciclo

eterno de rivalidade e separação por algo que foi criado, para ser coletivo como o esporte.

Além disso, na medida em que conseguimos abrir na escola espaços de discussão sobre o universo esportivo, oportunizamos um entendimento mais claro por parte dos alunos, nos aspectos conceitual, procedimental e atitudinal. Nessa perspectiva, cabe ao professor de Educação Física conduzir os processos pedagógicos teórico-práticos, de maneira a apresentar, discutir, analisar, experimentar e ressignificar diferentes práticas esportivas dentro da escola.

Diante desse contexto de reflexões, a pergunta que conduz este tcc é a seguinte: as discussões sobre a influência do esporte espetáculo na sociedade Brasileira, presentes nas produções científicas, tem desenvolvido alguma linha de discussão direcionada a cultura ou formação de sociedade?

Enquanto hipótese, apresentamos a ideia de que as discussões sobre o esporte-espetáculo influenciando a cultura e a sociedade, ainda tem muito a contribuir no meio acadêmico.

Tivemos como objetivo geral, a seguinte ideia: Analisar a influência que o esporte espetáculo tem sobre a sociedade Brasileira a partir de releitura de artigos e livros. A partir do seu desdobramento, apresentamos os seguintes objetivos específicos: Discutir o conceito de esporte e esporte-espetáculo; compreender os diferentes papéis do esporte espetáculo na sociedade; analisar as principais discussões dos artigos científicos sobre o esporte-espetáculo, buscando pontos importantes para discuti-lo nas aulas de Educação Física Escolar.

Metodologicamente, a pesquisa que deu origem a este tcc foi de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica, a qual, de acordo com Gil (2002, p.44) “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Buscamos artigos nas bases de dados da Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Movimento, Scielo e Google Acadêmico, tendo como critério de seleção a apresentação de elementos relacionados ao esporte-espetáculo. Usando como palavra chaves esporte, sociedade, estado, mídia, rendimento.

No primeiro capítulo, deste tcc busca-se esclarecer os processos que levaram a transformação dos jogos tradicionais em esporte, relacionando-os à cultura da região e formação da sociedade civilizada, que molda costumes. Nas escolas

públicas inglesas, o esporte ganhou valores éticos (fair-play), os quais diferenciam das demais práticas físicas.

No segundo capítulo, buscou-se aprofundar a definição e característica do esporte espetáculo, verificando como tal fenômeno social se tornou tão popular no mundo, quais são seus meios de financiamento e como se dá a relação entre essa manifestação esportiva com a sociedade.

2 BREVE INCURSÃO SOBRE A HISTÓRIA DO ESPORTE

Para iniciar o estudo da história usaremos a divisão cronológica de Tubino (2010 *apud* GARRIDO; TUBINO 2006): Esporte Antigo, Esporte Moderno e Esporte Contemporâneo.

2.1 Esportes na antiguidade

Para a compreensão da história do esporte temos que entender sua relação com os jogos e a própria cultura humana. Manoel Tubino (2010 *apud* DIEM 1966), a história do esporte é íntima da cultura humana, em que os povos tiveram, em cada época, seus esportes, que foram a essência de cada povo. As próprias definições de esporte passam pelo jogo, o que demonstra de forma inequívoca que é o jogo que faz o vínculo entre a cultura e o esporte. (TUBINO, 1993).

Quanto à origem do esporte existem duas compreensões diferentes: a primeira dela associa a gênese do esporte a fins educacionais, a segunda interpreta o esporte como um fenômeno biológico e não histórico. (TUBINO, 2010).

Apesar da discordância as duas teorias concordam que o aspecto essências do fenômeno esportivo e a competição. Sendo assim para que haja o esporte e preciso tem uma competição. (TUBINO, 1993).

As primeiras manifestações esportivas foram observadas na pré-história, com o destaque nos jogos gregos. As práticas esportivas na antiguidade eram de caráter diferente das atuais por isso e chamada de práticas pré-esportiva, era visível a essência da própria sobrevivência (natação, corrida, caça etc.) e preparativa para guerra (marchas, caminhadas, esgrima, lutas etc.). (TUBINO, 2010).

Os jogos começaram em Peloponeso, na Grécia, em torno de 3000 anos atrás. A primeiro relato escrito dos jogos remonta a 776 a.C. foram realizadas em Olímpia e foram nomeados de acordo com o local, daí o nome jogos olímpicos. Estes jogos eram realizados, a cada quatro anos e este período de tempo ganhou o nome de “Olimpíada” e começou a ser um sistema de tempo, o tempo foi contado em olimpíadas. (COI).

O regulamento era desenvolvido pelos helenoices, que eram os dirigentes. Como premiação os vencedores recebiam uma coroa de ramo de oliveira, isenção no imposto, escravo, pensões vitalícias etc. (TUBINO, 1993).

Como exemplos de jogos gregos incluíam os jogos Fúnebres, os Jogos Píticos, os Jogos Ístmicos e os Jogos Olímpicos.

Tubino (2010) cita os escritos de Homero, os jogos fúnebres se tratavam de uma homenagem a figuras públicas da cidade, que haviam morrido.

Os jogos Píticos eram uma homenagem ao deus Apolo, e foram criados em 512 a.C. em delfo.

Os jogos ístmicos tinham as mesmas competições que os jogos olímpicos e eram festejados em corinto a cada dois anos.

Os jogos olímpicos realizados em Olímpia a cada quatro anos, em homenagem a Zeus Horquios. Tratava-se da maior manifestação esportiva na antiguidade com provas de corrida de estádio, corrida do duplo estádio, corrida de fundo, luta, pentatlo, corrida das quadrigas, pancrácio, corrida de cavalos montados, corrida com armas, corrida de bigas, pugilato e outras. (TUBINO, 2010).

Devido aos jogos pan-helênicos uma trégua sagrada (ekecheiria) era proclamada, mensageiros pelas cidades anunciando os dias de competições, interrompendo todas as guerras antes, durante e depois dos jogos. (COI).

Era observável a preparação que os atletas gregos possuíam para essas competições, com os treinamentos próximos ao do alto nível da atualidade ele possuíam aquecimento, cargas para musculação, dietas, ciclos de treinamento, massagens e treinadores especializados, como o xistarca, para as corridas, o agonistarca para as lutas, e o pedótribo, para os jogos. (TUBINO, 1993).

No ano de 393 d.C. o imperador romano Teodósio acabou com os jogos olímpicos, por se tratar de jogos que exaltava o corpo e adoração a deuses pagãos, e era uma ameaça a nova religião oficial do império romano, o cristianismo. (VERDON, 2011).

Outras civilizações tiveram em suas atividades físicas/pré-desportivas, com base na utilidade diária. Principais civilizações foram: a Chinesa – lutas chinesas, tiro ao arco chinês, esgrima de sabre, T'su-Chu e artes marciais chinesas; a Egípcia – arco e flecha, corrida, saltos, arremessos, equitação, esgrima, luta, boxe, natação, remo, corridas de carros e jogos de pelota; a Etrusca – duelos armados; a Hitita – equitação, natação, remo, esgrima, tiro e luta; e a Japonesa – Artes marciais. (TUBINO, 2010).

Com o tempo algumas dessas práticas se perderam ou foram modificados passando a ser chamada de Esportes ou Jogos Tradicionais, as práticas que não

foram modificadas são chamadas de esportes Autótonos, considerados como o “esporte puro” sem influências de outras culturas. (TUBINO, 2010).

Na idade média com o cristianismo e o banimento dos jogos olímpicos, os homens passaram a se interessar em exercícios mais violentos. Algumas dessas práticas que se destacaram: Soule, Jeu de paume e Torneios medievais.

Soule a prática mais popular da Idade Média, que tinha como objetivo bater em uma bola feita de couro com os punhos, pés, ou bastões curvos. Não se sabe dos detalhes dessa prática, apenas que o jogador tinha que conduzir a bola o mais rápido possível até uma área, evitando a perda da posse da bola, para isso era possível socos, chutes, golpes violentos com o objetivo de tomar a bola. Quando jogado com os bastões, os participantes teriam que bater como bastão na bola, para ele ir o mais longe, depois correr para bater novamente até alcançar o objetivo. Era disputado em duas equipes, porém só uma pessoa vencida, gerando mais violência.

Jeu de paume a maioria dos praticantes eram aristocratas, inicialmente era praticado com uma bola de couro ou lá, com a palma da mão, depois a palma da mão foi trocada por raquete ou pelo bastão. Quando praticado com o acessório era realizado em um local apropriado para a prática.

Justas eram disputas a cavalo entre dois cavaleiros, tinha o auxílio dos escudeiros. Em 1559 com a morte do rei Henrique II da França, a prática aos poucos foi perdendo adeptos, o mesmo aconteceu com outros jogos medievais. (VERDON, 2011).

2.2 Esporte moderno

O esporte como hoje conhecemos originou-se de uma adaptação dos jogos populares da sociedade inglesa durante o século XVIII no período da revolução industrial. Nesse período o crescimento urbano e industrial fez com que a população mudasse seus hábitos fazendo alguns costumes e tradições entrassem em desuso, os jogos tradicionais que estavam relacionados a celebrações de colheita ou religiosos perderam seus significados e começaram a ser encarado como uma ameaça à ordem pública, da mesma forma que a prática da capoeira foi marginalizada pelas autoridades brasileiras no início de século XX. (BRACHT, 2005).

Na Inglaterra os jogos tiveram refúgio principalmente nas escolas públicas, e lá vai ser onde os jogos serão modificados assumindo assim a forma que vemos. Até o fim deste século, o esporte era praticado pela aristocracia, mas com acessão da burguesia, o esporte foi se ampliando para outras áreas da sociedade. Por ser visto como meio de aquisição de bons hábitos e liderança, passaram a ser obrigatório nos currículos escolares com o argumento de forja o caráter dos futuros dirigentes sociais. (BRACHT, 2005).

Ainda na Inglaterra o idealista Thomas Arnold, enquanto diretor do colégio Rugby, em 1820 acrescentou ao processo educativo os jogos, deixando que os alunos criassem regras e códigos próprios com princípios de educação na disputa esportiva, respeitando as regras, os códigos, os adversários e os árbitros esses princípios ficaram conhecidos por fair-play. Logo essas regras saíram da escola e foi difundido na sociedade inglesa. (TUBINO, 1993).

Até os meados do século XVIII os discursos médicos se associavam com o discurso da igreja de domesticar o corpo. Com a revolução francesa e o firmamento do capitalismo o corpo se tornou uma mercadoria, para a força de trabalho. O corpo deve ter meios para que possa produzir o que for necessário. Esse período ficou conhecido como adestramento dos corpos, onde a saúde da sociedade tinha ideais eugenistas. (VALLE, 2003).

Na era vitoriana meados do século XIX período de fartura e paz para o povo britânico houve uma junção entre personalidade e aparência criando a necessidade do pudor, evitando demonstrar personalidade em espaços públicos. Fazendo que o objetivo dos exercícios seja criar uma postura aceita pela a sociedade. Concretizou-se uma relação da histeria e melancolia com a falta de exercícios físicos, ajudando assim a ideia que um corpo saudável era um corpo magro e ativo, a relação entre a saúde e aparência começou a ser construída. Valle, (2003).

No percorrer da sua evolução o esporte foi concretizando suas características básicas que por Bracht (2005, p.14), “pode ser sumariamente dividida em: competição, rendimento físico-técnico, record, racionalização e cientificização do treinamento”.

O registro de dados e fatos contribuíu para a difusão de algumas ideias de grande utilidade para sua consolidação: o heroísmo, a coragem, a grandiosidade das conquistas humanas. Os “feitos esportivos” deveriam ser preservados e exibidos: testemunhar, documentar, “to record” – o recorde como dimensão central;

ele permite lembrar a constante necessidade de superação. (MELO; FORTES, 2010).

O sistema burocrático do século XIX favoreceu o aparecimento de clubes que realizava competições. As praticas corporais foram se esportivizando-se e iniciando o processo de comercialização e profissionalismo. As praticas corporais voltada ao rendimento e competição expandiu por todo continente europeu, esse transformou no conteúdo hegemônico em escala mundial. (VALLE, 2003).

O esporte mais popular do Brasil o futebol, tem sua identidade de origem difícil de ser desvendada, pois, como ele é conhecido varia de região para região, em sua maioria os países utilizam a tradução da palavra inglesa football para a língua nativa. A expressão soccer é uma abreviatura do termo associação (association) estar relacionado a maneira moderna de se praticar o futebol em associações, os países em que o termo é utilizado em referencia ao futebol são os países da América do Norte e Austrália, isso se faz necessário, pois, eles utilizam o termo football para outros jogos. (GEBARA; PILATTI, 2006).

As primeiras evidências confiáveis sobre um jogo conhecido por football foi ao início do século XIV na Grã-Bretanha. Por volta de 1314 e 1667, ordens censurando o football e os demais jogos populares foram emitidas pelas autoridades em numerosas ocasiões, pois como vimos eram encarados como ameaça à ordem pública, defesa nacional e um desperdício de tempo. (GEBARA; PILATTI, 2006).

Através das proibições podemos ter uma breve ideia, não muito detalhada de como era realizado os jogos que antecederam o futebol moderno. Na zona rural da região de Cornwall, Inglaterra, praticava-se o burling que era um jogo de combate intergrupais que se aproxima mais a lutas reais, eram organizados por cavalheiros da nobreza, os goals era a casa dos cavalheiros ou duas cidades ou vilas distantes e não existia igualdade numérica entre os grupos. A atividade era com uma esfera de prata e sua meta era trazê-la ao goal do próprio lado, os participantes não praticavam em uma área demarcada, só com uma referência dos “goals”, o jogo era rudimentar, mas apesar disso tinha regulamentos de forma oral, não tinha uma autoridade a qual recorrer, havia também umas distribuições de tarefas, dentro das equipes entre os jogadores a cavalo e os a pé. (GEBARA; PILATTI, 2006).

Isso mostra claramente alguns dos elementos contidos em alguns dos esportes da atualidade, e o uso de bola era um elo em comum entre eles. Jogos

com bola também se fez presente em diversas civilizações primitivas, inclusive nos índios das Américas. Esteves (2014 *apud* LYRA FILHO, 1973).

No período de 1810 a 1840 registrou-se o apoderamento destes jogos pelos alunos das escolas públicas e a sua transformação em práticas competitivas mais organizadas e menos violentas, mesmo assim o futebol permaneceu sendo visto pelos professores como uma prática truculenta e não aconselhável aos jovens estudantes das escolas da elite inglesa, e em 1830, surgiram às primeiras regras escritas do futebol, como cada escola possuía suas regras não abria possibilidade de competições, só em 1846 houve uma reunião em Cambridge para estabelecer regras oficiais para o futebol. (PRONI, 1998).

Outro fato notável do esporte foi o ressurgimento dos jogos olímpicos, o francês Pierre de Coubertin decidiu criar os jogos olímpicos modernos, entretanto não foi o primeiro a tentar. Encantado com o sistema educacional inglês que incluía o esporte na emenda de ensino, ele tentou convencer a população francesa que o esporte pode ser sadio para os jovens. Porém não conseguiu o resultado esperado, assim procurou outro jeito para que as pessoas mudassem de opiniões revivendo assim os jogos olímpicos, com o objetivo de educar através do desporto. Com finalidade de organizar os jogos olímpicos, fundou o comitê olímpico internacional (COI) em 1894, em 1896 teve o início dos primeiros jogos olímpicos da era moderna. (COI). “Junto com o ideário do movimento olímpico, consolidaram-se também o fair-play e o associacionismo como pilares da ética do esporte.” (TUBINO, 1993, p. 19).

Com o crescimento do esporte e já com a intervenção do estado e países, foi se desenvolvendo o conceito de rendimento. Na década de 30, Hitler percebeu que poderia usar o esporte como meio de divulgação da sua ideologia da superioridade da raça ariana sobre as outras, felizmente suas intenções foram frustradas pelo negro americano Jesse Owens, ao ganho de quatro medalhas de ouro. Hitler e Mussolini posteriormente utilizaram do esporte para a formação da juventude nazista e fascista. (TUBINO, 1993).

Durante a guerra fria os países do bloco soviético e os EUA expressavam seu poder pelo quadro de medalhas. Assim os atletas que traziam resultados positivos eram vistos como heróis nacionais, ganhando bonificações até do próprio governo. Até os dias atuais às potências econômica mundiais estão à frente nos números de medalhas, que é uma evidência da importância política e econômica do evento. (DIAS, 2009).

No período pós-guerra a mídia e a valorização do consumo deu um novo ponto de vista para a imagem corporal, o corpo teve sua maior exibição estando em parques e praias. A ciência e novas tecnologias tiveram seu papel cooperando para a globalização do sistema esportivo, através de divulgação pelos meios de comunicação em massa e pela evolução do chamado ciência do esporte. A imprensa deu um impulso na popularidade da prática esportiva, passando a ser visto como mercadoria para a indústria do entretenimento, em especial pós II guerra mundial com a chegada da televisão. (DIAS, 2003).

2.3 Esporte contemporâneo

Por um longo tempo, o esporte foi visto pela perspectiva de rendimento e junto com o mau uso desse fenômeno provocaram reações afim de mudança. O manifesto do desporto, o primeiro documento a reconhecer outras manifestações esportivas além do rendimento, como o esporte escolar e o esporte do homem comum. O aumento do debate veio o surgimento do movimento esporte para todos que tinha com o objetivo popularizar a prática esportiva para todas as pessoas. E em 1976 em Paris a UNESCO publicou uma carta que reconhecia a prática esportiva como um direito de todos, provocando mudanças nas nações, a ponto de incluir o tema nas constituições, como foi o caso do Brasil. (TUBINO, 1993, 2010).

3 ESPORTE ESPETÁCULO

Para Valter Bracht, o esporte espetáculo é uma expressão que completar o termo esporte de rendimento, por conter a característica principal do esporte de rendimento e por ter se transformado em mercadoria vinculada aos meios de comunicação em massa. Em síntese o mesmo diz o esporte de alto rendimento ou espetáculo é aquele transformado em mercadoria. (BRACHT, 2005).

Cercado progressivamente por modelos empresariais e mercantis faz de sua capacidade para o espetáculo e da sua popularidade na sociedade um meio de propaganda atrativa e muito lucrativa, com uma linguagem própria e internacional, sendo assim mais viável que a linguagem verbal o esporte assumi nova função referente a interpretação dada ao esporte, sua relação com a sociedade, seu valor educacional, seu poder de excitação e distração. (RODRIGUES; MONTAGNER, 2003).

O esporte espetáculo se opõe a ideia do esporte como atividade recreativa, e se afasta da concepção burguesa clássica, que dá ao esporte um compromisso educativo da competição regrada, além de não ter um cuidado com a posição social dos esportistas. A espetacularização esportiva dirige-se ao profissionalismo de atletas e técnicos, fazendo um distanciamento do ideário amador, no mesmo tempo em que a massificação de algumas modalidades tira o caráter elitista. Apesar do profissionalismo cada vez mais presente, o amadorismo também ganhou nível de espetacularização, como exemplo competições universitárias norte-americanas. (PRONI, 1998).

Os atletas de alto rendimento recebem patrocínio de grandes marcas, tornando-se garotos propagandas de empresas de vários setores, fazendo uma associação do atleta com a marca ou empresa, sendo que esses investimentos não são homogêneos em todos os esportes, quanto mais popular e maior audiência mais investimentos terá o esporte. Tornando os atletas em mercadoria, o seu desempenho dá o valor que cada um possui. (DIAS, 2009).

O elemento essencial para o esporte ter saído do amadorismo ao espetáculo foi o espectador, uma figura disposta a pagar para assistir uma competição esportiva, sustentando o sistema comercial do esporte. Os primeiros espectadores surgiram no século XIX na Inglaterra, eram apostadores de boxe e corrida de rua que acontecia nas ruas de Londres. No século seguinte o apostador foi substituído

pelo torcedor, fiel a uma das partes que competia, mas ainda se tratava do espectador presente aos eventos. Na década de 60 com o aumento das transmissões ao vivo dos eventos esportivos, foi notado uma nova figura na história do esporte o telespectador. (BETTI, 1997).

Na busca por um entretenimento excitante o esporte se transformou em um espetáculo pronto para ser consumido, sendo um impulsor a mídia com maior relevância a televisão, que se sobressai pelo seu formato de comunicação dinâmica.

O avanço dos meios de comunicação em massa e do aumento do interesse das pessoas em acompanhar os eventos esportivos, aumentou o potencial mercantil do esporte, que acarretou em mudanças nas organizações das competições e nas regras de cada modalidade, a produção dos eventos caminha, para um regime “industrial”. (PRONI, 1998).

Proni, (1998) destaca processos distintos, desta evolução da organização empresarial esportiva:

No fim do século XIX, os eventos esportivos passaram a ser “vendidos”, assumindo um valor para ser “consumido”, os atletas foram deixando o amadorismo e se profissionalizando, neste período revistas esportivas eram para um público refinado, porém os jornais abriram espaços para notícias esportivas.

Com o aumento da popularidade de algumas modalidades, tiveram mudanças nas suas regras com objetivo de atrair mais adeptos, nos anos 20 o esporte começou a ter destaques nas emissoras de rádio, o que impulsionou algumas modalidades, mesmo em período de guerra e crise econômica as equipes continuaram suas funções, em muitos casos com o auxílio do Estado, para construir estádios e dando isenções fiscais, que promoveu a existência ou fortalecimento das ligas profissionais.

Pós-guerra entre 1948 a 1973 teve o surgimento do marketing esportivo graças ao novo mercado de artigos esportivos em crescimento. A crescente presença da televisão nos lares não foi suficiente para ter uma mudança em clubes e federações. Os esportes profissionais faziam uma resistência a mudanças com o interesse de vincular-se a televisão. Assim neste período de transição da rádio para televisão destacasse o surgimento do marketing esportivo e os contratos com valores mais modestos.

Mas recente esse período normalmente conhecido como “era da globalização”, as competições em formato de espetáculo seguem uma lógica

capitalista em especial a partir dos anos 80, que se torna presente na sua organização, estabelecendo modelos de gestão empresarial no esporte.

Para Betti, (1997) com a transmissão televisiva vem uma nova perspectiva para o evento esportivo: a repetição de lances violentos ou espetaculares, a arquibancada, a euforia da vitória facilitou a comercialização do esporte, pois permite filtra o que for de interesse dos investidores, criando uma visão falsa do esporte, que se mistura com a linguagem “guerreira”, aumentando um falso drama que se vive nas competições, em razão de ser uma luta simbólica e não uma luta real. A mídia utiliza de elementos narrativos para construir uma história dramática.

Somente nos anos 80, o esporte passou a ser consumida diariamente em uma rede de televisão no EUA com o lançamento da rede ESPN, primeira rede de televisão paga especializada em conteúdo esportivo.

3.1 Economia

Cabral, (2013 *apud* BOURG; GOUGUET, 2005) alega que o esporte só veio a ser um setor econômico com grande volume de capital nos anos 1980 caracterizados por alto crescimento econômico alimentado pela produção fordista.

Esporte foi responsável por um impacto expressivo no Produto Interno Bruto (PIB) dos países industrializados e de média industrialização, caso dos Brics. Exemplos brasileiros dão uma ideia do potencial desse mercado: o setor esportivo cresceu na década passada incríveis 6,2% ao ano, em média. (CABRAL, 2013, p. 21).

O crescimento financeiro foi o grande responsável pelo sucesso do esporte na sociedade, em destaque o arrecadamento de fluxo não tradicional de arrecadação devido a sua originalidade e inovação que fazia depender menos das táticas administrativas convencionais. (PILATTI, 2006).

Pilatti, (2006) cita texto O jogo está começando, Kearney, (2003) que encara o esporte como setor próspero, com consumidores diversificados dispostos a pagar pelo espetáculo. Que por consequência consolida o esporte com parte da programação de lazer, cada vez mais concorrido pela mídia em disputas em decorrer do crescimento das plataformas e canais de televisão.

Para Pilatti, (2006) entre as formais de arrecadação está em primeiro lugar a venda de ingressos. Segundo o globo esporte a média do público pagante do campeonato brasileiro 2016 foi de 15.200, com ocupação de 40%, com o Palmeiras

o time campeão arrecadando R\$ 42.311.615 em renda bruta de ingressos. (LEMOS; BREVES, 2016)

Em segundo lugar nas formais de arrecadação estão os direitos de transmissão. Com o passar do tempo, essa forma de arrecadação provavelmente acabara devido a altos valores em direitos de transmissão, as principais redes norte americanas vêm desistindo destes contratos afim de não perder dinheiro. No Brasil não está diferente. Com o decréscimo na arrecadação dos valores com os direitos de transmissão, estimula a busca de novas formas de renda, como a possibilidade principal de ser meio de transmissão de conteúdo vem à internet. (PILATTI, 2006).

Trazendo a rede globo como referência de grande investimento de uma emissora na transmissão esportiva, tanto de competições quanto de informações esportivas. Esse espetáculo, em especial a transmissão de jogos de futebol, são os programas de televisão com maior audiência. (MARIN, 2008).

Em terceiro está o patrocínio, as organizações sempre necessitaram do patrocínio para continuar suas ações. Progressivamente com valores maiores. As técnicas focadas para essa que é a terceira maior fonte de arrecadação tem, igualmente, ganhado formas inovadoras. Existe uma vinculo estreito com as outras duas fontes. Com a globalização dos esportes, através da indústria do entretenimento, com a intensão de acumular capital, os profissionais passaram a divulgar marcas. Abrindo novas linhas de mercado, e encher estádios. Provável o Manchester United seja o maior referencial nesse sentido. (PILATTI, 2006).

Para Cabral, (2013) o mundo do esporte representa bem o movimento pós-fordista, que teve início na década de 70, neste período as empresas começaram a colocar identidade nos seus produtos e consumidores, a serviço da expansão comercial. Duas empresas representam bem tais transformações, adidas e puma que, até o fim do fordismo, eram produtoras da região de dois ou três estilos de chuteiras de futebol e tênis de corrida, transformaram-se em companhias globais multibilionárias.

Para Cabral (2013), nos últimos 40 anos, a globalização acelerou as transformações em todos os setores do complexo industrial esportivo. E cita o ponto de vista dos autores franceses, que acreditam que o envolvimento do esporte profissional com a economia de mercado imposta pela globalização cria riscos aos valores constituem a própria essência da atividade esportiva, como o fair play.

Para explicitar como o espetáculo esportivo funciona como meio de comércio, podemos destacar relações dos indivíduos com o esporte em várias formas de consumo e relações comerciais, iniciando com o espectador que paga para assistir determinado evento esportivo, do patrocinador que investe no evento, na mídia que realiza a transmissão, o telespectador que consome o evento os seus anunciantes, dos produtos e serviços gerados acerca do evento, o torcedor é transformado em consumidor.

3.2 Consumo esportivo

Ao assistir, ouvir ou praticar um esporte, essa prática é chamada de consumo esportivo, que pode ser consumo direto ao assistir pessoalmente o jogo ou praticá-lo, ou de forma indireta ao assistir um jogo pela televisão, ou ler no jornal ou revista. Na maior parte dos países industrializados há um crescimento pelo consumo indireto, em muitos casos ultrapassa a presença em eventos esportivos. (MORGAN; SUMMERS, 2008).

Devido ao processo de “civilização” que foi um extenso e não planejado processo social de ajuste e restrições de emoções e impulsos no comportamento público dos indivíduos, comportamentos “civilizados” são aceitos no que diz respeito à higiene, etiqueta, vestuário, sexualidade e controle da agressividade. (BETTI, 1997 APUD ELIAS, 1990).

O consumo esportivo serve como uma válvula de escape para os instintos agressivos, possibilitando a liberação de comportamentos, que outro modo seria inadmissível, (urrar, gritar com autoridades – o arbitro - e zombar). Essa válvula de escape de agressão é usada por homens e mulheres, através do esporte esse comportamento é socialmente aceitável.

Permitindo que as pessoas compartilhem algo com outros na comunidade, em igualdade, independentemente da posição social, sexo, idade, satisfazendo funções sociais, mesmo se essa relação se der de forma virtual. Por ser uma atividade atrativa relacionada a fatores emocionais para muitas pessoas. Morgan; Summers (2008).

Morgan e Summers (2008 *apud* VEECK, 1962) a expectativa e a incapacidade dos espectadores de intervir e prever o resultado são alguns dos motivos pelos quais a emoção pode ser tão intensa em um evento esportivo.

3.3 Cultura e esporte

O esporte é um fenômeno cultural, estando presente em todas as culturas do mundo. Indivíduos e comunidades podem se definir e expressar suas identidades e raízes comuns através do esporte e dos rituais associados. Como por exemplo, os jogos olímpicos que é meio de expressão cultural. Além disto, o esporte é um instrumento de definição de cultura. Os australianos geralmente são descritos pelos turistas como indivíduos “descontraídos e esportistas”. Esse estereótipo esportivo da Austrália está relacionado à presença australiana em esportes terrestres e aquáticos. Praticar ou assistir esporte são atividades típicas australianas. (MORGAN; SUMMERS, 2008).

As autoras Morgan e Summers (2008) definem cultura como: “a totalidade dos padrões comportamentais e cognitivos socialmente transmitidos, definidos pelas crenças comuns, instituições, rituais, as artes, atividades físicas e todos os outros produtos de habilidade do pensamento humano”. (MORGAN; SUMMERS, 2008, p 65).

Esporte faz parte da cultura e desempenha um importante papel na identidade nacional e na satisfação de muitas necessidades individuais e sociais. Isso faz com que o esporte não só faça parte da cultura como também a transforme. (MORGAN; SUMMERS, 2008).

O processo da globalização, um processo recente levando em consideração que os meios de comunicação e a transnacionalização do capital são acontecimentos recentes, tem engrandecido determinados aspectos culturais até ser hegemônicas, enquanto culturas locais são transformadas e comprimidas. Assim surgindo hibridações culturais, geradas pela união de culturas, enquanto se estabelece uma cultura mundial, as singularidades e particularidades de uma cultura é mantida, para a formação e transformação de bens culturais, valores e símbolos.

Apesar de que a maioria dos esportes são conhecidos mundialmente, se adquirem a cultura local novo significado a sua prática, fazendo o futebol brasileiro ter identidade local, pois movimentos, suas paixões, sua organização são

particulares, caracteristicamente brasileiras, enquanto que movimentos, paixões e organização também são fundamentos encontrados em todos os outros lugares em que se pratica o futebol. (BITENCOURT, 1997).

4 CONCLUSÕES

O esporte espetáculo é o esporte em sua forma de mercadoria, que pelo seu formato faz dele um meio atraente de propaganda, por ter uma forma de comunicação direta com seu público alvo, faz dele um meio muito lucrativo, esse meio de divulgação usa de atletas em propaganda alinhando sua imagem a um produto ou empresa recebendo em troca patrocínios. Esse ideário mercantil se afasta do princípio educacional para que o esporte foi criado, pondo em risco o esporte escolar, já que o esporte espetáculo fornece o modelo de como ser praticado.

O esporte impulsiona a economia aumentando o produto interno bruto (PIB) de países desenvolvidos e em desenvolvimento como nos BRINCS. Como um setor de vendas, o esporte tem produtos diversificados (vestimentas, bebidas, serviços) com um publico próprio disposto a financiar o espetáculo.

Ao consumir o espetáculo esportivo temos a oportunidade de liberar instintos ou comportamentos que de outra forma seria inaceitável, satisfazendo questões sociais e envolvendo emocionalmente o público sem diferenciação.

O esporte espetáculo através da mídia tem função de propagação de cultura como exemplo os “Jogos Olímpicos - Rio 2016” que levou um pouco de nossa cultura (dança, música, vestimenta) a outros países, da mesma forma que nos expõem a outras culturas, assim ampliando a nossa, e formando uma cultura mundial.

A partir da releitura de livros e artigos relacionados ao tema, há o entendimento de que o esporte serve para o estado como ferramentas para a manutenção de funções pública, desse modo, para Bracht (2005) o estado delega ao esporte funções públicas referente ao setor esportivo em troca de reconhecimento público e às vezes de sustento.

Para Rodrigues e Montagner (2003) os meios de comunicação buscam legitimar os saberes criando novos ídolos, crença, informações que serão criadas para serem interpretadas como discursos modelos de verdades absolutas, inibindo ou desestimulando o senso crítico e deixando para segundo plano questões éticas e morais se necessário. Betti (2001) é mencionado pelos autores acima ao afirmar que

crianças e adolescentes consomem a mídia com maior frequência, sobretudo na fase mais crítica da formação moral do ser humano, rivalizando com a família e a escola como fonte de aquisição de valores e atitudes.

Conclui-se que o esporte é um instrumento de uso político, o qual é utilizado pela mídia para seus próprios interesses, ou seja, o interesse de formação de valores e ideias.

REFERÊNCIAS

BETTI, M. A. **Janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. 1997. 290 f. Dissertação. (Doutorado)- Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, DOUTOR em EDUCAÇÃO na Área de Concentração: "Filosofia e História da Educação", Campinas, 1997.

BITENCOURT, F.G. **Globalizacao: o Esporte e a Cultura de Consumo**. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, A.9., n.10, p. 85 - 95, dez.1997. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/5002/20421>> Acesso em: 26 de jan. 2017.

BRACHT, V. **Sociologia critica do esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, 2005.

CABRAL, M. Vende-se. **Página 22**, São Paulo, n 75, Jun. 2013. Disponível em: <http://pagina22.com.br/2013/06/07/vende-se/> acesso em 26 de jan. de 2017.

DIAS, M. H. **Atletas de alto rendimento: Identidades em construção**. 2003. 97 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Psicologia, Faculdade de Psicologia, PUCRS, PSICOLOGIA SOCIAL E DA PERSONALIDADE, Porto Alegre, 2003.

DIAS, M. H. **Sobre o esporte de auto rendimento reflexões a partir da psicanálise e da utopia**. 2009. 97 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009

ESCHER T. A. **O futebol (tel)espetáculo como lazer: um exame sobre as manifestações do futebol brasileiro**. 2007.114 TCC (Mestrado) - Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

ESTEVES, B. B. **A trajetória do esporte moderno: dos primórdios ao fenômeno social**. **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, v. 19, n. 199, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd199/a-trajetoria-do-esporte-moderno.htm>>. Acesso em 8 de nov. de 2016.

GEBARA, A.; PILATTI, I. A. **Ensaio Sobre História e Sociologia nos Esportes** - Col. Norbert Elias V. 2 Jundiaí, SP: Fontoura, 2006.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARIN, E. C. O Espetáculo Esportivo No Contexto Da Mundialização Do Entretenimento Midiático. **Revista Brasileira Ciência do Esporte**, Campinas, v. 30, n. 1, p. 75-89, set. 2008.

MELO, V. A.; FORTES, R. História Do Esporte: Panorama e Perspectivas. **Fronteiras**, Dourados, MS, v. 12, n. 22, p. 11-35, jul./dez. 2010.

MORGAN, M. J.; SUMMERS, J. **Marketing esportivo**. São Paulo: Thompson Learning, 2008

LEMOS, C.; BREVES R. O público nos estádios do Brasil. Disponível em: <<http://app.globoesporte.globo.com/futebol/publico-no-brasil/campeonato-brasileiro/>> Acesso em: 26 jan. 2017.

PILATTI, L. A. **A logica da produção do espetáculo**: O esporte inserido na indústria do entretenimento. **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación**, v. 8, n. 2, mai/ago 2006.

PRONI, M. W. Proposições para o estudo do esporte contemporâneo. **ALESDE**, Curitiba, v. 1, n. 1, p. 166-182, set. 2011.

PRONI, M. W. **Esporte-Espetáculo E Futebol-Empresa**. 1998. 275 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Doutorado em Educação Física, Campinas, 1998.

RODRIGUES E. F.; MONTAGNER P. C. Esporte-espetáculo, televisão e pedagogia do esporte: o que crianças compreendem e as relações com um programa esportivo de televisão. **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, ano 10 n. 85, 2005 Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd85/tv.htm>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

RODRIGUES, E. F.; MONTAGNER, P. C. Esporte-espetáculo e sociedade estudos preliminares sobre sua influência no âmbito escolar. **Conexões** (UNICAMP), Campinas, v. 1, n.1, p. 54-70, 2003.

SOUZA, C. L.; LEIRO, A. C. R. **Futebol, identidade e globalização**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE E CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 4, 2011. Porto Alegre, **Anais...** Porto Alegre: CONBRACE, 2011. p 1-14.

THE OLYMPIC MUSEUM. **The Olympic Games in Antiquity**. 3. ed. Lausanne, Suíça: IOC, 2013. Disponível em: <<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/The-Olympic-Games-in-Antiquity.pdf>>. Acesso em: 26 jan. 2017.

TUBINO, M. **Estudos Brasileiros Sobre O Esporte**: ênfase no esporte-educação. Maringá: Eduem - Editora da Universidade Estadual de Maringá, 2010. 163 p.

TUBINO, M. **O que é esporte**. São Paulo: Editora brasiliense, 1993. 67 p.

UNESCO e o esporte. Brasília,DF: UNESCO, 2013.

VALLE, M.P. **O Esporte de Alto Rendimento**: Produção de Atletas no Contemporâneo. Porto Alegre: CEAPIA, 2003.

VERDON, J. **Na Idade Média, a Igreja Condena o esporte**. **História viva**, Rio de Janeiro, n. 147, fev. 2016. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/na_idade_media_a_igreja_condena_o_esporte.html> Acesso em: 26 jan. 2017.