

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

SEN NI

**A FUNÇÃO DO AGENDAMENTO ENTRE DUAS OLIMPIADAS: OS  
JOGOS OLÍMPICOS DE BEIJING E DO RIO DE JANEIRO**

Porto Alegre

2012

## Catálogo na Fonte

N577f	Ni, Sen A função do agendamento entre duas olimpíadas: os jogos olímpicos de Beijing e do Rio de Janeiro / Sen Ni. – Porto Alegre, 2012. 144 f.  Diss. (Mestrado) – Faculdade dos Meios de Comunicação Social, Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.  Orientador: Prof. Dr. Antonio Carlos Hohlfeldt.  1. Olimpíadas. 2. Esportes - Competições - História. 3. Jogos Olímpicos – História. I. Hohlfeldt, Antonio Carlos. II. Título.  CDD 796.48
-------	--

**Bibliotecário Responsável**  
Ginamara Lima Jacques Pinto  
CRB 10/1204

## RESUMO

Hoje em dia, a China é conhecida por ser um país muito desenvolvido, uma grande nação da Ásia e a mais populosa da Terra. Contudo, apesar de possuir uma história que remonta a milhares de anos, a China também é um país desconhecido para grande parte do mundo. Porém, com a realização dos Jogos Olímpicos de 2008 a China passou a ser mais conhecida. Nesse trabalho, portanto, propomos discutir a origem dos jogos – o que significa a palavra jogo? – e qual é a sua definição. Para tanto, lançamos mão de autores como Huizinga, que fala no seu livro *Homo Ludens* que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos.” Como sabemos na antiguidade, na maioria dos jogos, a competição era desprovida de *objetivo*, mas na medida em que ocorreu o desenvolvimento do jogo e de sua *cultura de disputa*, o seu *objetivo* ficou cada vez mais forte. Por conta dessas características e do surgimento dos Jogos Olímpicos que achamos pertinente estudar então a cultura que emerge das *brincadeiras*.

**PALAVRA-CHAVE:** HUIZINGA, JOGO, COMPETIÇÃO, BRINCADEIRAS, OLIMPÍADAS.

## ABSTRACT

Today, China is a country well known and unknown, a big nation of Asia and the most populous of the Earth. However, although have a history dating back thousands of years, China is also an unknown country for most of the world. But because of the Olympic Games of 2008, China became famous. In this study, propose to discuss the origin of the games – what the word game means? And what is the definition. For this purpose, we use the authors as Huizinga and speak in his book that “the game is a function of life, but is not capable of exact definition in logical, biological or aesthetic terms. As we know in antiquity, in most of games, a competition was devoid of *objective*, but as the game and *culture of competition* were developed, the objective of game became stronger. Because of these characteristics and the appearance of the Olympic Games, we find relevant to study the culture that emerges from *jokes*.

**KEYWORDS:** HUIZINGA, GAMES, COMPETITION, JOKES, OLIMPIÁDAS.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	4
<b>CAPÍTULO I: O JOGO E A HUMANIDADE</b> .....	11
1.1 DEFINIÇÃO DO JOGO.....	11
I A essência do jogo é uma ferramenta educacional.....	13
II O jogo é um comportamento social.....	15
III O jogo pode satisfazer à necessidade de liberdade das pessoas.....	18
1.2 O JOGO E A COMPETIÇÃO COMO FUNÇÕES CULTURAIS.....	22
<b>CAPÍTULO II: OS JOGOS OLÍMPICOS – DAS ORIGENS AO PRESENTE</b> .....	
.....	31
2.1 ORIGEM E DESENVOLVIMENTO INICIAL.....	31
2.2 O RESSURGIMENTO DOS JOGOS APÓS AS GUERRAS MUNDIAIS...34	
2.3 O PROCESSO DE CANDIDATURA.....	41
2.4 A TOCHA OLÍMPICA.....	45
2.5 INFRAESTRUTURA MONTADA PELO BRASIL E PELA CHINA.....	48
<b>CAPÍTULO III: ENFOQUE TEÓRICO E A QUESTÃO DE METODOLOGIA</b> ..	
.....	51
3.1 A HIPÓTESE DA <i>AGENDA-SETTING</i> .....	54
I A influência sobre a opinião pública.....	54
II Demonstração de experiências.....	56
III A realidade e as notícias.....	57
IV A evolução dos <i>mass media</i> .....	58

V As consequência dos temas enfatizados pelos veículos de *mass media*....63

## **CAPÍTULO IV: AS SEMELHANÇAS E AS DIFERENÇAS ENTRE PEQUIM**

**2008 E RIO 2016**.....67

4.1 PROCESSO DE CANDIDATURA.....67

I A dificuldade que a China enfrentou.....67

II A dificuldade que o Brasil está enfrentando.....69

III Candidatos em grupo (Olimpíada 2008).....72

IV Candidatos em grupo (Olimpíada 2016).....75

V As superioridades de Pequim.....77

VI As superioridades de Rio de Janeiro.....80

4.2 SÍMBOLO DA OLIMPÍADA NO PAÍS.....84

I O logotipo dos Jogos Olímpicos.....84

II A divulgação e a representação do logotipo.....87

4.3 A PREPARAÇÃO DE LOCAIS DE COMPETIÇÃO.....93

I A mobilidade.....93

II Sistema de segurança.....103

4.4 A PREPARAÇÃO DE LOCAIS DE TURISMO.....110

4.5 O SISTEMA DE VOLUNTARIADO.....113

4.6 ECONOMIA.....116

4.7 ASPECTOS POLÍTICOS DOS JOGOS.....120

I Conflito com o Tibete durante a preparação da Olimpíada da China.....120

II Corrupção do governo.....123

III A poluição de Pequim.....	126
IV A violência nas favelas.....	128
<b>4.8 PERPECTIVAS CULTURAIS.....</b>	<b>131</b>
I Os velhos foram estudar inglês.....	131
II Pulseiras WEI XIAO QUAN.....	132
III A censura na comunicação.....	133
IV Variação ética e cultural.....	134
V Diferentes partidos políticos no Brasil.....	136
VI Bebidas alcoólicas no estádio.....	136
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>139</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>142</b>

# INTRODUÇÃO

Hoje em dia, a China é conhecida por ser um país muito desenvolvido, uma grande nação da Ásia e a mais populosa da Terra. Contudo, apesar de possuir uma história que remonta a milhares de anos, a China também é um país desconhecido para grande parte do mundo.

A fim de conhecer a China misteriosa, podemos regressar à época de Marco Polo. Marco Polo saiu da Europa e foi para o Oriente, isso numa época em que não havia aviões, estradas de ferro, rodovias ou grandes navios. Quase sempre, o veículo mais eficiente era o cavalo, e graças a ele, passava-se de um continente ao outro. Depois, os japoneses aparecem no Ocidente, chegando a competir com o desenvolvimento das grandes nações. Após a derrota na segunda guerra, decretada fundamentalmente pelo genocídio de Nagasaki e Hiroshima, os nipônicos demonstraram que tinham força e decisão e chegaram a se tornar a segunda economia do mundo, superando os grandes países da Europa.

Enquanto, no meio do caminho, as nações do Oriente Médio se digladiavam por não encontrar solução para seus problemas, a China crescia. Enorme em território e em número de habitantes, o país asiático não se conformou em ser representado pelos conterrâneos que montaram e mantêm bairros com produtos chineses nas grandes cidades da Europa e dos Estados Unidos.

A China se viu erguida à posição de segunda nação do mundo, ainda que carente de muitos produtos, inclusive liberdade e prática de direitos humanos. Aos poucos, a China também se aproximou do Brasil, começando por comprar minério de ferro em Minas Gerais. Depois, de uniformes militares a biquínis, a China ingressou no mercado consumidor brasileiro com todo o tipo de mercadoria.

Fábricas que aqui poderiam produzir estão atuando na China, porque fica muito mais barato. Para pôr à venda suas peças e equipamentos, o industrial brasileiro tem de pagar 84 impostos federais, estaduais e municipais, além de contribuições obrigatórias, de que se livra se produzir suas mercadorias no outro lado do mundo. Na indústria têxtil, por exemplo, a participação dos importados chineses já chega a 30%, quando, há uma década, se situava em 5%. Os brasileiros pagam por seus erros e desacertos. Tudo isso dá uma idéia sobre como é a China. Porém, por causa da distância, ainda existem países que não conhecem a China muito bem. Por isso, remanescem muitas curiosidades para as pessoas ocidentais(BAIDU)<sup>1</sup>.

As curiosidades sobre a China estão só começando. Na questão cultural, por exemplo, se você abrir a porta para uma visita chinesa sair de sua casa, significa que a está mandando a embora. Outro costume curioso da China é arrotar na mesa, depois de comer. E se não o fizer, vai parecer que não gostou da comida.

Tem medo de cobra? Então, vá para a China. A carne de cobra é tão apreciada lá, como petisco ou afrodisíaco, que tais animais estão correndo risco de

---

<sup>1</sup> Baidu é um buscador popular da China, como o Google.

<sup>2</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

<sup>3</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

<sup>4</sup> Sendo cultura, tornando-se cultura, fazendo cultura, possuindo cultura, compartilhando cultura.

extinção. Anualmente, 10 mil toneladas de cobras são consumidas anualmente.

Vamos ver outro exemplo: o Palácio de Verão foi construído no período de 1644 a 1911, durante a Dinastia Qing. O Palácio está localizado a 15 quilômetros da Cidade Proibida. O Palácio de Verão era um parque usado pela família do imperador, para veranejar, nas férias. Ele é composto pela colina Wanshou, o lago Kunming, os salões e vários templos. Enfeitando uma parte do palácio, há um charmoso barco de mármore, construído em homenagem à Marinha que, na época, ajudou financeiramente na sua construção. Tudo isso aguça a curiosidade dos estrangeiros.

O meu trabalho é sobre a função do agendamento. Ele fala como a China e o Brasil, na mídia internacional, focalizar a acontecimento extraordinário como Jogos Olímpicos. Por isso, agora, vou falar sobre Jogos Olímpicos. Aliás, quanto à origem e à definição do jogo, vou explicar na história mais adiante, no primeiro capítulo.

Os Jogos Olímpicos antigos foram uma série de competições realizadas entre representantes de várias cidades-Estado da Grécia Clássica, e que se caracterizaram principalmente por eventos atléticos, mas também de combate e corridas de bigas. A origem destes Jogos Olímpicos é envolta em mistério e lendas. Um dos mitos mais populares identifica Hércules e Zeus, seu pai, como os progenitores dos Jogos. Segundo a lenda, foi Hércules quem primeiro chamou os jogos de "Olímpicos" e estabeleceu o costume de realizá-los a cada quatro anos. O termo *olímpico* se refere ao monte Olimpo, morada dos deuses. Os Jogos Antigos destacaram provas de corrida, pentatlo (que consiste em um evento de saltos, disco e lançamento de dardo, uma corrida a pé e

luta), boxe, luta livre e eventos equestres. Diz a tradição que Coroebus, um cozinheiro da cidade de Élis, foi o primeiro campeão olímpico. As Olimpíadas foram de fundamental importância religiosa, com eventos esportivos ao lado de rituais de sacrifício, em honra, tanto de Zeus (cuja famosa estátua, por Fídias, estava em seu templo, em Olímpia), quanto a Pélope, o herói divino e mítico rei de Olímpia. Pélope era famoso por sua corrida de bigas com o Rei Enomau, de Pisátis.

Os vencedores das provas foram admirados e imortalizados em poemas e estátuas. Os jogos eram realizados a cada quatro anos, e este período, conhecido como uma “Olimpíada”, foi usado pelos gregos como uma das suas unidades de medição do tempo. Os jogos foram parte de um ciclo conhecido como os Jogos Pan-Helênicos, que incluem os Jogos Píticos, os Jogos de Neméia e os Jogos Ístmicos. Os Jogos Olímpicos chegaram ao seu apogeu entre os séculos VI e V a.C., mas, depois, perderam gradualmente em importância, sobretudo quando os romanos ganharam poder e influência na Grécia. Não há consenso sobre quando os Jogos terminaram oficialmente. A data mais comum aceita é 393 d.C., quando o imperador Teodósio I declarou que todas as práticas e cultos pagãos seriam eliminados. Outra data possível é 426 d.C., quando seu sucessor, Teodósio II, ordenou a destruição de todos os templos gregos. Após o fim dos Jogos Olímpicos, não foram realizados outros jogos, até o final do século XIX. O interesse grego em reviver os Jogos Olímpicos começou com a guerra de independência da Grécia do Império Otomano, em 1821. Foi proposto, pela primeira vez, pelo poeta e editor de jornal Panagiotis Soutsos em seu poema “ Diálogo dos Mortos ”, publicado em 1833. Evangelis Zappas, um rico filantropo grego, escreveu

pela primeira vez ao Rei Otto, da Grécia, em 1856, ofertando fundos para financiar o renascimento dos Jogos Olímpicos. Zappas patrocinou os primeiros Jogos Olímpicos, em 1859, que foram realizados na cidade de Atenas. Participaram atletas da Grécia e do Império Otomano. Zappas financiou a restauração do antigo Estádio Panathinaiko, para que pudesse acolher todos os futuros Jogos Olímpicos. Mais adiante, no capítulo II, eu vou explicar melhor a história olímpica.

Falar em Olimpíada, nos leva a uma cidade da Ásia, Pequim, que sediou os Jogos Olímpicos de 2008.

Estes jogos foram os primeiros a serem produzidos e exibidos inteiramente em alta definição, pela televisão mundial. Em 2001, na sua candidatura para os Jogos Olímpicos, Pequim garantiu à Comissão Olímpica de Avaliação "que não haveria restrições à circulação dos meios de comunicação e movimentação de jornalistas, incluindo os Jogos Olímpicos". No entanto, de acordo com uma matéria do jornal The New York Times, "estas promessas não se confirmaram, por terem sido praticadas regras estritas de vistos e aplicação de processos de censura"(BAIDU).

Apesar da restrição à mídia, os Jogos Olímpicos de Pequim foram os mais assistidos da história olímpica, principalmente pela grande cobertura, através da internet. Estudos especializados apontam que cerca de 4,7 bilhões de espectadores acompanharam a cobertura do evento pela televisão, contra os 3,9 bilhões dos Jogos Olímpicos de Atenas, em 2004. Só a cerimônia de abertura teve 840 milhões de telespectadores, apenas na China, e aproximadamente 1,2 bilhão, ao redor do

mundo(WIKIPEDIA).

Além da China, o Brasil também é um país importante. Embora mais conhecido mundialmente, tem em torno de si muitos estereótipos. Walter Lippmann, em seu livro **Opinião pública** (2008[1922]), explica que estereótipos são as fortalezas de nossa tradição. “Os fatos que vemos dependem de onde estamos posicionados, e dos hábitos de nossos olhos. Na maior parte dos casos, nós não vemos em primeiro lugar, para então definir, nós definimos primeiro e então vemos” (LIPPMANN, 2008, p.28). O estereótipo é um produto da interação social. Os indivíduos têm categorias socialmente salientes, a partir das quais organizam o mundo. Caso a informação seja insuficiente, acontecem as generalizações. Portanto, para o Brasil, também é importante as próximas Olimpíadas.

A pergunta a que eu quero responder, através desta pesquisa, é se a maneira pela qual a China e o Brasil realizaram o agendamento das Olimpíadas tem sido a mesma ou é diferente. Para responder isso, vou fazer uma comparação sobre os Jogos Olímpicos virtuais, na China e no Brasil, em função do Centro de Produção Midiática de cada país, fórum na Internet e os *sites* oficiais da China e do Brasil. Estas coisas práticas eu vou mencionar mais adiante, no capítulo IV. Quanto à base teórica, a hipótese de agendamento, e a metodologia de análise de conteúdo, de Laurence Bardin, explicarei melhor no terceiro capítulo.

Como metodologia, mapearemos elementos centrais das matérias de duas Olimpíadas encontradas no Centro de produção midiática de cada país, fórum na

Internet, por meio de Metodologia Bibliográfica, explanadas no terceiro capítulo. Utilizamos a hipótese da *agenda-setting*, conceituada no capítulo III, para identificar a interligação das agendas midiáticas e a função do agendamento. Portanto, teremos resultados qualitativos.

Sendo um aluno bolsista do CNPq, gostaria de agradecer por me oferecer uma excelente chance a fim de conhecer o Brasil. Aliás, pessoalmente, eu também queria agradecer ao meu orientador Antônio Hohlfeldt. Sendo um estrangeiro, eu estou sofrendo bastantes barreiras, mas exatamente por causa de sua ajuda, eu já sanei várias dificuldades.

# CAPÍTULO I

## O JOGO E A HUMANIDADE

À medida que as crianças crescem, desenvolvem-se seus jogos. Mas é difícil imaginar o que seria da vida cotidiana sem os jogos. Algumas pessoas dizem que o esporte tem como essência o jogo. Outras acham que a origem da literatura é o jogo. De maneira geral, o jogo é o que faz a vida cheia de vitalidade. E é também por causa do jogo, que as pessoas podem ter uma vida saudável e feliz.

### 1.1 DEFINIÇÃO DO JOGO

Alguns especialistas prevêem que, por volta de 2015, a maioria dos países desenvolvidos entrará na era do entretenimento. À medida em que se forma uma nova sociedade, caracterizada pelo lazer, pelos jogos e pelo entretenimento, as indústrias e as culturas pertinentes também vão mudar, a partir da estrutura econômica, da ideologia e das formas de desenvolvimento.

Este texto pretende discutir a definição do jogo. Para a maioria das pessoas, a palavra *jogo* é muito conhecida e todo mundo sabe mais ou menos o seu significado. Mas se perguntar-nos “o que é exatamente o significado do jogo?”, não surgirá nenhuma idéia imediata na mente. De um lado, o jogo tem uma variedade de definições. A maioria das atividades das pessoas pode se tornar um modelo para o jogo; por outro lado, devido às origens históricas e contextos culturais diferentes, a compreensão de cada cultura sobre a definição do jogo também é distinta. Portanto, seria muito difícil admitir só uma definição para o jogo. Seguem alguns exemplos de

definição do jogo, em diferentes idiomas.

Em caracteres chineses, a palavra *jogo* se escreve 游戏,; separando a palavra em suas partes de composição, temos 游, que significa *leve*, e 戏, que quer dizer *brincadeira*. Assim, na língua clássica chinesa, encontramos uma expressão como “游,旌旗之游,游蹇之儿” que pode ser traduzida livremente como *a bandeira voa levemente como os ramos da árvore*. Parte desse expressão, em chinês, ligar fora a forma *jogo* em sua competição. Daí podemos deduzir que, na origem, a idéia de *jogo* tem a ver com lazer e entretenimento, mas também com liberdade. No idioma chinês atual, *jogo* é conceituado como uma função do esporte, um tipo de entretenimento. Inclui desde os quebra-cabeças chineses tradicionais até os jogos ativos e atléticos. Essa liberdade, contudo, não impede que os jogos tenham suas regras: essas regras funcionam para desenvolver as faculdades mentais e a força física dos jogadores, (HUIZINGA, 1996).

Em inglês, a palavra correspondente é *game*. A definição inglesa é *a form of play or sports with rules*. Isso quer dizer *movimento com regras* ou *uma forma de jogar*. Entretanto, o dicionário inglês também traz a palavra *play* que significa *activities for pleasure only*, ou seja, *fazer atividades só por divertimento*. (MICHAELIS, 2010).

Por fim, em língua alemã, *jogo* é *spiel*, do verbo *spielen*. O significado desta palavra é ainda mais amplo. Tanto significa *jogar*, quanto representa *brincadeira*. Além disso, também se refere aos espetáculos artísticos, às competições esportivas e até ao movimento irregular de objetos, (MICHAELIS, 2010).

A partir dos exemplos acima citados, pode-se descobrir que, na língua de cada país, as definições do jogo tem relação com atividades de entretenimento. Mas, ao mesmo tempo, são diferenciadas. No contexto ocidental, normalmente o significado do *jogo* se relaciona com esportes, enfatizando *jogar com regras*; no entanto, em caracteres chineses, a noção do *jogo* parece ter mais uma concepção filosófica de liberdade.

Por fim, pode-se deduzir que o conceito de *jogo* contém dois sentidos. O primeiro se refere a um comportamento de jogar e brincar; o segundo, é que o núcleo deste comportamento está sempre ligado ao prazer, à concorrência e ao conceito de liberdade.

Sendo o jogo tão popular como um comportamento de puro entretenimento, pode-se começar a reflexão sobre seu sentido, a partir de suas origens e os deferentes fenômenos do jogo, analisando-o passo a passo.

#### I. A essência do jogo é uma ferramenta educacional

Estudos comprovaram que a razão pela qual o jogo suscita um enorme interesse por parte do indivíduo é provavelmente por causa do mecanismo de auto-recompensa. Os biólogos da visão darwiniana acreditam que a origem das atividades humanas pode ser um organismo de milhões anos atrás. No longo processo de evolução, alguns organismos aprenderam gradualmente, em um comportamento de aprendizagem, a fim de se recompensar a si mesmos. Eles vinculavam inconscientemente a aprendizagem à felicidade. Através deste comportamento de aprendizagem acompanhada de felicidade, alcançavam o corpo forte e a resposta

rápida; aprendiam todas as técnicas de caçar e a estratégia de sobrevivência para ganhar a competição das espécies da cadeia evolutiva. Este comportamento vinculado ao divertimento, no sentido geral, chama-se *jogo*. Pode-se dizer que o jogo é uma forma primitiva, mas eficaz, de aprender as coisas. Esse tipo de comportamento é muito difícil de se herdar pelos genes, mas ele é transmitido através dos jogos de instinto dos organismos, e passa para as próximas gerações, (CAILLOIS, 1990, p. 101-p. 120).

Como o cientista Raph Koster diz,

o jogo é uma coisa especial e única. Como se fosse biscoito com embalagem a vácuo, podemos usar nosso cérebro para mastigar. Porque o jogo é uma coisa muito abstrata e simbólica. Portanto, é muito fácil de ser compreendido e absorvido. O jogo é como se fosse uma ferramenta básica e eficaz de aprendizagem (KOSTER, 2004, p. 46).

Esta visão coincide com a da maioria dos educadores. O educador Clepper acha que “o jogo é o trabalho das crianças durante o período do crescimento. O próprio jogo também é um jeito de desenvolver o cérebro, os músculos e de descobrir a auto-capacidade” (INTERNET).

No período do crescimento das crianças, o jogo influencia a criação da personalidade e o desenvolvimento das habilidades, afetando até mesmo a formação da perspectiva de vida e a filosofia de valores. Mesmo quando são os adultos que participam do jogo, podem aperfeiçoar determinada capacidade. Portanto, a essência do jogo é ser uma ferramenta de aprendizagem. O jogo parece muito divertido e livre, mas ao mesmo tempo, implica um mecanismo de aprendizagem bem forte, de modo

que não se pode ignorar esta sua potencialidade.

## II. O jogo é um comportamento social

O linguista e historiador holandês Johan Huizinga (1996) diz que o jogo surgiu antes da cultura. As atividades originais, como a linguagem, a religião, a arte e o direito, são produtos do jogo. Do ponto de vista filosófico, o jogo é um sistema fechado e formal, que utiliza o mundo subjetivo, representando o mundo objetivo.

O psicólogo J. Piaget (1970) defende que o jogo é um comportamento onde os indivíduos tentam se acostumar ao meio ambiente, a fim de proteger a si mesmos. O jogo acontece ao mesmo tempo pela imitação ou para obter equilíbrio entre a assimilação e a coordenação. A essência do jogo é uma atividade de adaptação que surgiu inconscientemente do instinto biológico, e foi influenciada pelo meio ambiente. Para incentivar a participação no jogo, o poder mais importante é seu impacto social.

No livro **Os jogos e os homens**, de Roger Caillois (1990), numa compreensão formal, o jogo é caracterizado como uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Essa categorização pouco explica as atitudes psicológicas que estruturam os jogos, adverte Caillois. Para ele, o impulso lúdico perpassa o jogo e o cotidiano, de forma a gerar processos de contaminação. Contudo, no entendimento de Caillois, não há perversão no jogo, mas extravio e desvio de um dos quatro impulsos primários que o regem. Na busca de defini-los, ele chegou à seguinte tipologia: *agon* (competição – a ambição de triunfar, graças apenas ao próprio mérito em uma competência regulamentada); *ilinx* (a busca da vertigem);

*mimicry* ( simulacro – o gosto por uma personalidade alheia ) e *alea* ( sorte – a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino ).

O próprio jogo não se importa com o propósito e o resultado dele, mas se preocupa com a motivação interna. O jogo é um comportamento voluntário e espontâneo. O motivo primitivo do jogo não é alcançar um bom resultado. Também não é ser controlado pela sociedade externa. Além disso, o jogo não é nem um comportamento de investigação como “o que é isso?” O jogo enfatiza “o que eu posso fazer com esta coisa?” O jogo também não é o mesmo que um comportamento de regularidade na vida real. Ainda que o jogo também seja um comportamento com regras, são regras internas, compreendidas e aceitas pelos jogadores. Então, é um tipo de *restrições internas*. Por isso, o jogo nunca foi controlado pela força externa, de onde se tornar vinculado à felicidade. Por exemplo, uma criança está brincando com areia na praia, mas se as pessoas perguntarem para ela “por que está jogando areia?”, ela não saberá dizer. Quando uma criança está brincando com um brinquedo e as pessoas perguntam para ela “por que está jogando este brinquedo?”, isso quer dizer que elas estão perguntando qual é o motivo do jogo. No entanto, a resposta das crianças será simplesmente “porque é interessante”. Esta resposta informa claramente que a essência do jogo é a felicidade e a liberdade.

Para muitos estudiosos, o objetivo do jogo é o jogo em si. Ou seja, dentro do próprio jogo, as pessoas obtêm as satisfações de que elas precisam, e este é o objetivo fundamental do jogo. A razão fundamental de incentivar o jogo é o valor interno do próprio jogo, não é nenhum valor externo. O jogo não tem nada a ver com

os interesses materiais nem com os ganhos ou as perdas de interesse. Em sentido estrito, o jogo não é um modo de ação, mas uma atitude livre e subjetiva. No lugar onde há obrigatoriedade, não existe a liberdade, e, portanto, não existe jogo.

O jogo se serve da descarga de energia excessiva das pessoas, da distensão pós-esforço, da preparação para exigências da vida e da compensação de desejos insatisfeitos. Conforme o texto a seguir,

o mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo ( HUIZINGA, 1996, p.6).

Nesta maneira de pensar, o jogo é totalmente oposto à seriedade. Por isto, é correto se dizer que ele é a não-seriedade, assim como o elemento cômico. Os animais, as crianças e os jovens podem ser muito cômicos em suas brincadeiras. Rir é exclusivo dos homens, e embora o cômico esteja ligado estreitamente à loucura, não há loucura no jogo.

O jogo é uma das funções de manutenção da vida mas não pode ser definido com exatidão em termos lógicos, biológicos ou estéticos. Mesmo assim, pode-se tentar descrever suas principais características:

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais

expressamos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características (HUIZINGA, 1996, p.9).

### III. O jogo pode satisfazer à necessidade de liberdade das pessoas

Durante o desenvolvimento do mundo, o ser humano se torna cada vez mais subjetivo. O objetivo mais importante do comportamento de subjetividade é garantir a liberdade da vida humana. A liberdade e a subjetividade têm uma relação muito próxima. As atividades humanas são distintas e abarcam todas as áreas da vida social. As diferentes necessidades incentivam os seres humanos a fazer atividades práticas: o trabalho é uma necessidade básica da vida mas o jogo é uma necessidade da liberdade.

O que é *liberdade*? A liberdade é uma experiência autônoma, quer dizer, a pessoa decide os seus próprios pensamentos e comportamentos sem ser controlada por qualquer força externa. Em uma palestra, Martin Heidegger (1987) diz que a sua teoria de liberdade explica exatamente isso. Na China, há uma expressão que também implica a necessidade de liberdade: “joga carne para um cachorro, o bicho nunca mais volta”. Quer dizer, o cachorro pega a carne e sai correndo. Dentro deste exemplo, a liberdade não é decidida por aquela pessoa que joga a carne, nem pela própria carne. Nesta condição, a liberdade também não é um comportamento sem restrição, é decidida por vários elementos. Portanto, a liberdade é uma inter-relação.

A liberdade é uma das principais características do ser humano: primeiro, o ser humano só age verdadeiramente quando em liberdade; segundo, toda a atividade do ser humano busca, sempre, a conquista da liberdade.

Os seres humanos são organismos naturais e vivos, com necessidades semelhantes às dos animais. As pessoas trabalham e produzem os bens materiais para satisfazer às suas necessidades. Portanto, o trabalho tem um significado muito importante, que é seu sinônimo da sobrevivência. Mas quando as necessidades básicas das pessoas são atendidas, novas necessidades surgem ao mesmo tempo, e a estrutura da necessidade das pessoas muda. Este segundo momento é a atividade livre. Mesmo que esta nova necessidade surgisse a partir da produção material, também seria muito difícil de realizá-la no trabalho. Porque a liberdade só começa a partir do término do trabalho necessário. Entretanto, Marx definiu a liberdade como um ultrapassamento da necessidade natural a uma autonomia. Quando uma atividade corresponde a estes dois critérios, seria possível atender às necessidades da atividade livre dos seres humanos. Então, o jogo corresponde a esses critérios. Primeiramente, dentro do próprio jogo, as pessoas demonstram a necessidade de exceder à natureza. Elas jogam, não é devido à *necessidade* da sobrevivência. O jogo já ultrapassou o âmbito da sobrevivência material. Por outro lado, no jogo, não existe nenhuma obrigatoriedade. Quem joga ou não, o que vai jogar e como vai jogar, é definido pelos próprios jogadores. Eles não precisam obedecer às regras de um objetivo externo. Portanto, o jogo ajuda os humanos a fugir da obrigatoriedade. A liberdade é a essência dos seres humanos. O filósofo inglês J. Locke (LOCKE, 1999, p. 433-461) diz que “os seres humanos nascem livres, iguais e independentes”. No livro de um filósofo chinês (BAIDU), fala-se que a arte é diferenciada do artesanato, que a arte é muito livre. Entretanto, o artesanato também se chama *arte remunerada*. Para os seres humanos, a

arte seria como se fosse um jogo, porque a arte diverte em si mesma. Isso corresponde ao critério do jogo. Por outro lado, o artesanato é um tipo de trabalho, quer dizer, é uma coisa nem sempre agradável. Ele só atrai as pessoas por causa do resultado remunerado. Portanto, o processo de artesanato foi forçado. Para aquele filósofo chinês, a essência da arte é exatamente a liberdade. Por isso, a liberdade é a alma do jogo. A arte e o jogo são dois elementos interligados, eles representam a liberdade. A vida é uma atividade, e, ao mesmo tempo, a atividade interpreta a vida. Os humanos só compreendem o prazer da vida a partir das atividades livres.

Hans – Georg Gadamer fala sobre a questão da liberdade no livro **Truth and method** (1999, p. 138) :

A atividade que pertence ao jogo, tanto não tem um objetivo nem uma intenção, quanto também não possui tensão. Seria como se começasse a partir de si. Na visão subjetiva, a facilidade do jogo foi sentida por alívio. Com certeza, esta facilidade não significa falta de tensão física, mas falta de tensão psicológica da área da fenomenologia,<sup>2</sup>.

No livro **Letters upon the aesthetic education of man** (1998, p. 811), Friedrich Schiller diz:

Os seres humanos possuem dois tipos de impulso que são o impulso emocional e o impulso formal. A unificação destes dois elementos se chama *impulso do jogo* ( *Spieltrieb*). Neste *impulso do jogo*, a partir da unificação entre *impulso emocional, impulso formal e forma conteúdo*, surgiu uma *personalidade completa* e uma *mente brilhante*.

---

<sup>2</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

Daí, surgiu, também, a liberdade humana. De acordo com este significado, podemos interpretar o jogo como uma atividade estética para atender nossa necessidade de atividades livres.<sup>3</sup>

Eriksson (WIKIPEDIA) acredita que, quando termina a liberdade, acaba também o jogo. O jogo se importa com o processo e não se preocupa com o resultado. Esta característica demonstra a essência livre do jogo. O jogo não é controlado por resultados nem objetivos práticos. Por isso, enfatiza sua flexibilidade e sua aleatoriedade. Eis porque o jogo se tornou um comportamento espontâneo, voluntário e subjetivo, refletindo o controle do jogador sobre o jogo.

O que jogam? Com quem jogam? Pode-se escolher livremente. No jogo, pode-se desfrutar da liberdade de tomar decisões. A criação do tema do jogo, o desenvolvimento do jogo e a criação das regras do jogo demonstram a vontade livre do jogador. Mas a liberdade não significa excluir regras. Em muitas situações, as regras são uma garantia da liberdade. Johan Huizinga diz, em **Homo ludens**:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como *não-séria* e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (1996, p. 16).

O jogo não apresenta contradição entre liberdade e restrição. As regras do jogo se dão a partir da discussão dos jogadores, onde todos concordam e obedecem às

---

<sup>3</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

regras. A função das regras é equilibrar e arbitrar o jogo. A partir disso, o jogo pode se desenvolver tranquilamente.

Para Huizinga, as regras do jogo são uma restrição interna. Na verdade, é um domínio sobre si próprio. O grau da restrição do jogo tem uma relação direta com o grau do auto-domínio. Mas a restrição do jogo é controlada pelo jogador, por isso a restrição do jogo é diferente da realidade.

## 1.2 O JOGO E A COMPETIÇÃO COMO FUNÇÕES CULTURAIS

Do ponto de vista de Roger Caillois (1990) , o jogo é consubstancial à cultura, pois qualquer instituição funciona, em parte, como um jogo. Assim, é preciso desenvolverem-se novos jogos à medida em que uma sociedade se modifica, porque novos princípios e regras vão substituindo as antigas. Esse novo jogo responderá a essas novas necessidades, favorecendo certas normas e legislações e exigindo novas atitudes e competências. Deve-se perguntar, portanto, se a diversidade de culturas não tem algum tipo de relação com a diferente natureza de certos jogos que se desenvolvem em ritmos diversos: alguns se tornam mais populares, outros nem tanto, etc.

Caillois entende que descobrir o papel que as sociedades dão às categorias fundamentais dos jogos permite compreendê-las, pois a escolha dos jogos praticados em uma sociedade salienta-lhe as preferências, prolonga-lhe os usos, e reflete-lhe as crenças. Aliás, também pode-se indicar uma verdadeira relação entre toda e qualquer sociedade e os jogos que nela predominam.

Essa relação entre a sociedade e o jogo vai-se ampliando pelas qualidades e as normas dos jogos e os característicos dos membros de uma sociedade. Essa preferência esportiva demonstra a sua identidade geral e fornece indicações úteis acerca de outras preferências e das linhas de força de uma dada sociedade, num determinado momento, pois os jogos fomentam hábitos e criam reflexões:

Tal como a música, a caligrafia e a pintura, os chineses colocam as damas e o xadrez ao nível das quatro práticas que um homem culto deve dominar. Acham que esses jogos também habitam o espírito a tirar prazer de múltiplas respostas, combinações, e surpresas que a cada instante despontam de situações constantemente novas. A agressividade é apaziguada, e, entretanto, a alma vai fazendo a sua aprendizagem da serenidade, da harmonia e da alegria de contemplar as probabilidades. Não há dúvida de que estamos perante uma marca de civilização (CAILLOIS, 1990, p. 104).

É claro que pretender definir a cultura de uma sociedade a partir dos seus jogos seria um trabalho provavelmente enganador. Aliás, cada cultura conhece e pratica um grande número de jogos de distintas espécies, ao mesmo tempo. Além disso, é quase impossível determinar, sem uma análise prévia, quais os jogos que coincidem com os valores institucionais, quais os que os confirmam, os que reforçam e também os que contradizem, ridicularizam, e representam formas de compensação ou válvula de segurança. Mas, acredita-se que haja, entre os jogos, os costumes e as instituições, relações estreitas de compensação e convivência, no sentido de cumplicidade. Parece razoável investigar se o próprio destino das culturas, a sua

possibilidade de sucesso e o seu risco de estagnação não estarão também incluídos na preferência dada a uma ou a outra das categorias fundamentais dos jogos – competição, sorte, simulação ou vertigem - desenvolvendo com isso uma sociologia a partir dos jogos de cada sociedade. Partindo desse pressuposto, Caillois acredita que o gosto pela competição, a busca da sorte, o prazer da simulação e a atracção pelo vertiginoso surgem indubitavelmente como os principais motores do jogo, mas a sua acção embrenha-se completamente na vida das sociedades ( CAILLOIS, 1990, p. 105).

Ao tentar distinguir os conceitos de jogo/brincadeira e esporte, Magnani diz que jogo/brincadeira seriam elementos necessários nas sociedades tradicionais, que se chamam pré-capitalistas. Entretanto, o esporte “teria surgido, ou ao menos se disseminado apenas quando do advento da burguesia como classe hegemônica no modo de produção capitalista” (MAGNANI, 2001, p. 19).

Por isso, o autor considera o jogo/brincadeira como na realidade lúdica. Entretanto, o esporte tem uma característica de acentuada competitividade, ou seja, no jogo/brincadeira não se tem competição, o que não quer dizer que o esporte não possa também ser lúdico.

No próprio livro de Huizinga, fala-se da questão da competição. “ a idéia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo” (p. 57) que, enquanto lúdico, tem como essência ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. Aliás, à medida em que aumenta o nível de tensão, o nível da importância do jogo também vai subir. Esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.

Provavelmente, o jogador vai pensar previamente no como, no processo e no resultado do jogo.

Através do estudo sobre o esporte, enquanto competição na civilização, Huizinga considera que o caráter lúdico, que era fator presente na antiguidade, e, por sua vez, na competição, dá espaço ao que é considerado *virtude*, por meio de proezas de força, destreza, coragem, engenho, sabedoria, riqueza ou generosidade. Quando existe proeza, também surge ao mesmo tempo *anti-proeza*. A partir daí, encontram-se os elementos antitéticos que constituem os fundamentos da civilização.

Na visão de Huizinga, a cultura surge sob a forma do jogo, em sociedades primitivas, cujas atividades visavam satisfação imediata, e tenderam a assumir uma forma lúdica que se oculta, fixando-se nas diferentes áreas. Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para o segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia e as diversas formas da vida jurídica e política (p. 53-p. 86).

Existe sempre a possibilidade do instinto lúdico se manifestar inserindo o indivíduo e as massas em jogos gigantescos. Na maioria dos jogos, a competição é desprovida de objetivo. O popular ditado holandês segundo o qual "o que importa não são as bolas de gude, mas o jogo" (p. 57) exprime este fato com grande clareza. A essência do lúdico está contida na frase "há alguma coisa em jogo". Essa *alguma coisa* não é o resultado material do jogo, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido jogado. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo. Os jogos primordiais se focalizavam em si, mas à medida que ocorreu o desenvolvimento do jogo, o objetivo

do jogo ficou cada vez mais forte.

O jogo só desperta interesse nos jogadores e espectadores se estes podem aumentar a satisfação de êxito do jogador diante de uma vitória. É muito importante que o jogador possa gabar-se para uma platéia ansiosa por um resultado, mediante a tensão e as incertezas.

Uma vez ganhador, o jogador atesta sua superioridade, recebe estima, conquistas e honrarias que passam do indivíduo para seu grupo, por ele ser fruto deste meio. O jogador prima por ser melhor que os outros e seu objetivo é ganhar, seja qual for o prêmio ou as honrarias prometidas para o vitorioso (p. 55).

James W. Keating, um estudioso norte-americano, diz que “a competição é um reconhecimento das regras antecedentes. De acordo com essas regras, exclui-se algo valioso de alguém ou se ganha mais do que alguém” (KEATING, 1973, p.12).

Através do conceito de Keating, pode-se identificar duas características da competição: primeiro, a competição é excludente, quer dizer, o objetivo da competição é excluir as coisas valiosas dos adversários, a fim de colher benefícios; segundo, a competição é um ato de justiça, quer dizer, os dois lados da concorrência têm que obedecer às suas regras que tinham definido antes. William A. Sadler (WIKIPEDIA) acredita que Keating só considera a competição sob a perspectiva de obtenção de algo, só presta atenção na obtenção de alguma coisa. Na língua latina, o significado de *competo* é muito diferente em comparação com as definições acima. Esta palavra significa *fazer ou buscar algo juntos* e, além disso, ela também possui uma sensação de que, para alcançar um determinado consenso, deve-se *esforçar*

*juntos*. Sadler também discute o conceito da competição de um ponto de vista cultural, baseado nesta significação. Ele dividiu a cultura em cinco tipos, nas distintas etapas históricas, que são *being culture*, *becoming culture*, *doing culture*, *having culture*, *sharing culture*<sup>4</sup>. Ele analisou as características da competição de cada tipo. Do ponto de vista do processo de desenvolvimento cultural humano, a competição só demonstra o exclusivismo na cultura de comportamento. Aliás, nos outros tipos de cultura, a competição não possui esta característica. Portanto, ele definiu a competição como “a concorrência entre vários indivíduos, neste processo, através da interação com os outros, quando os participantes testam suas próprias capacidades” (SADLER, 1973, p. 101).

Robert L. Simon (1985) possui uma visão crítica em relação à abordagem acima. Ele acredita que a essência da competição não é excluir nem obter algo, também não é só para testar a própria capacidade, mas é uma busca de excelência entre os concorrentes. Ele diz que “o significado ético da competição dos esportes competitivos são as habilidades atléticas que buscam os desafios sob um determinado controle” (SIMON, 2003, p. 101). Na sua visão, os concorrentes não são inimigos, eles se ajudam mais aos outros para chegarem à excelência. Portanto, nos esportes competitivos, os comportamentos inadequados não correspondem à essência da competição.

Na cultura chinesa também existem várias ocasiões de competição no processo de civilização. Na China, na fase mais primitiva, os clãs rurais celebravam

---

<sup>4</sup> Sendo cultura, tornando-se cultura, fazendo cultura, possuindo cultura, compartilhando cultura.

as festas das estações por meio de competições destinadas a favorecer a fertilidade e o amadurecimento das colheitas. Mas não era só a colheita que se caracterizava pela competição. Como tempo, quase todas as atividades assumiram a forma de uma competição rural: atravessar um rio, escalar uma montanha, cortar árvores ou colher flores, (BAIDU).

Por exemplo, NA DA MU é uma atividade tradicional da etnia mongólica da China, e também é uma famosa atividade desportiva. Em mongol, NA DA MU significa *jogar* ou *brincar*, ocorre sempre no outono, a fim de demonstrar a alegria pela colheita.

NA DA MU, sendo um esporte tradicional, não é só uma atividade física, porque os elementos fundamentais do esporte moderno, como as habilidades técnicas, a força, a velocidade, etc, não são consideradas no NA DA MU: ele se focaliza mais nas questões éticas e morais.

Nos usos e costumes tradicionais dos mongóis, os esportes têm uma estreita relação com suas características culturais. Por exemplo, as lutas, as corridas de cavalo e o tiro com arco têm origem em mitos milenares dos chineses. Mas, ao mesmo tempo, cada esporte, em sua região, está intimamente vinculado à filosofia local, e não à filosofia mongólica como um todo. É que os jogadores se expressam através de suas lutas ou corridas, ao invés de usar a fala, propriamente dita. Por exemplo: os jogadores devem dançar o “passo da águia”, antes da luta, demonstrando a admiração que sentem pela ave. Ou, então, na corrida de cavalos, vários cavaleiros perseguem a um único, o qual representa os lobos perseguindo sua presa. Essa

vivência cultural já se tornou, de certo modo, até mais importante que o próprio jogo, o que difere tais competições dos esportes modernos.

Do ponto de vista folclórico, o NA DA MU é uma experiência cultural criada pelo povo mongólico. O NA DA MU reflete profundamente o espírito mongólico e a característica psicológica dos mongóis. Neste sentido, faz parte de uma certa tradição mongólica que se relaciona diretamente com outros folclores mongólicos que, ao mesmo tempo, permitem identificar uma única etnia mongólica.

Volta-se ao o tema sobre o jogo e a humanidade. As teorias do jogo, que muitas vezes se fundamentam nas práticas pedagógicas, fazem crer que tal fenômeno não precisa de condições adequadas para sua manifestação, considerando-se-o um impulso primário. As práticas pedagógicas nas escolas revelam sobremaneira as representações dos educadores a respeito das crianças, do papel da escola e da contribuição do jogo no processo sócio-educativo.

A função do jogo, no processo sócio-educativo consiste, portanto, em potencializar a construção destas estratégias, a fim de que a criança possa compreender melhor o mundo que a rodeia, por meio da própria experimentação. Huizinga defende a idéia de que “acredita-se estar jogando e está-se instruindo” (p. 69).

Huizinga escreve, ainda:

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano entre as diversas atividades da

vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo, através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo-lhe possível ser considerado cultura (HUIZINGA, 1996, p. 52).

Ao invés de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário também ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma coisa que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica. O jogador precisa partilhar, conhecer e entender dessa cultura para poder jogar.

O conjunto das regras, num determinado jogo, compõe essa cultura lúdica e como cada jogo tem regras diferenciadas dos outros, também é representante da própria cultura e do jogo. O diversificado cenário de conceitos, definições e possibilidades, conforme apontam diversos autores ao longo da história, é um meio privilegiado de acesso à cultura de jogar.

## **CAPÍTULO II**

### **OS JOGOS OLÍMPICOS – DAS ORIGENS AO PRESENTE**

A Grécia antiga representa um reino de mitos. As lendas e os mitos criam uma camada de mistério para a origem dos jogos olímpicos antigos. O mito diz que os jogos olímpicos antigos foram competições atléticas dedicadas especialmente a Zeus. Além deste mito, existe outro, que tem relação com Hércules, o filho de Zeus. Devido à sua enorme força, ele é conhecido como o *deus da força*. Hércules completou uma tarefa que pessoas comuns nunca conseguiriam realizar, na cidade de Élis, mas o rei não queria cumprir a promessa de lhe dar 300 cabeças de gado. Irado, Hércules ataca a cidade e derrota o seu rei, levando o gado a que fizera juíz. Para comemorar a vitória, ele promoveu alguns jogos na cidade de Olímpia, (CABRAL, 2004, p. 86-p. 94).

#### **2.1 ORIGEM E DESENVOLVIMENTO INICIAL**

Sobre a origem dos antigos jogos olímpicos, a história de Pélopes é a mais amplamente divulgada. A fim de escolher um talentoso marido para a filha de Élis, o rei da Grécia antiga exigiu que todos os candidatos tivessem que competir numa corrida de bigas com ele. Durante a competição, ao menos 13 jovens morreram sob a lança do rei. O décimo quarto competidor foi Pélopes, neto de Zeus, de quem a princesa gostava. Inspirado pelo amor, ele aceitou o desafio corajosamente e, finalmente, ganhou a corrida. Para comemorar a vitória, Pélopes e a princesa

realizaram um grande casamento na frente do templo de Zeus, em Olímpia. Durante o casamento, foram realizadas competições de luta e corridas de bigas. Esta é considerada a origem dos jogos olímpicos antigos, e Pélopes tornou-se seu fundador lendário.

A origem dos jogos olímpicos está intimamente relacionada à condição da antiga sociedade grega. No século 9-8 a.C., a sociedade grega desintegrou-se gradualmente, ao mesmo tempo em que a sociedade federativa de escravos se formava, estabelecendo 200 cidades. Cada cidade tinha sua própria lei e não havia uma monarquia unificada. Guerras continuaram a acontecer entre as cidades. Para fazer sua defesa e ataque, as cidades treinavam seus soldados. A cidade de Esparta ensinava as crianças desde os sete anos de idade, através de treinamentos esportivos e militares. A guerra precisava de soldados, e os soldados precisavam de corpo forte. Portanto, o esporte foi uma maneira de treiná-los. A guerra promoveu o lançamento dos esportes gregos, e os jogos olímpicos antigos também possuíram uma evidente marca militar, (CABRAL, 2004, p. 86-p. 94).

A guerra contínua causou a antipatia das pessoas, que queriam viver em um ambiente mais tranquilo. Por isso, os reis de Esparta e Élis assinaram um tratado de *trégua sagrada*. À medida que se fortaleceu, transformou-se num símbolo de paz e de amizade.

Os jogos olímpicos tiveram início em 776 a.C., e ocorreram até 394 a.C. Num total de 382 anos, realizaram-se 293 edições dos jogos. Esta hipótese pode ser dividida em três momentos diferentes.

Naquele período, os jogos eram disputados entre as cidades, cada uma conhecida como um país independente, com política, economia e cultura desenvolvida, tornando-se essa uma era de ouro dos esportes. Especialmente em 490 a.C., quando os exércitos gregos venceram o exército persa, em Maratona, a moral nacional foi impulsionada, estabelecendo-se muitas instalações desportivas e diversos templos. Os participantes vieram de várias cidades; os jogos olímpicos eram muito populares, tornando-se o maior festival da Grécia, (CABRAL, 2004, p. 86-p. 94).

De 388 a.C. até 146 a.C., ocorreu a decadência de Grécia. Por causa das guerras do Peloponeso (de 431 a.C. ao 404 a.C.), o poder da Grécia ficou muito reduzido, e, finalmente, foi engolido pela Macedônia.

O rei Filipe, da Macedônia, também participou das corridas de cavalos nas olimpíadas. Embora Alexandre seu filho, que o sucedeu, não gostasse de esportes, apoiou-os ativamente, pensando nos jogos olímpicos da Grécia Antiga como o maior acontecimento de seu reino, dando infraestrutura ao evento. Porém, durante este período, o espírito olímpico enfraqueceu e, ao mesmo tempo, começaram a aparecer os atletas profissionais.

O período de 146 a.C. até 394 a.C. foi de decadência e de arrefecimento dos jogos olímpicos antigos. Depois que o império romano ocupou a Grécia, embora ainda fossem realizados jogos olímpicos, a Olimpíada não era o único campo de competição. Por exemplo, em 80 a.C., aconteceu a 175ª edição dos jogos olímpicos, mas, naquele momento, surgiu um grande número de atletas profissionais, de modo que os jogos olímpicos se tornaram uma competição entre jogadores profissionais.

Por isso, os gregos perderam o interesse pelo evento.

Após o século II, o cristianismo conquistou toda a Europa, incluindo a Grécia, defendendo o ascetismo contra o esporte. Em 393, o imperador romano Teodósio I declarou o cristianismo como religião do Estado, e, ao mesmo tempo, proibiu os jogos olímpicos antigos, sob o pretexto de que o evento era uma atividade pagã. Em seguida, aboliu os jogos olímpicos antigos. Em 426, enfim, Teodósio II destruiu o restante dos edifícios de Olímpia. Entre 522 e 511 a.C., dois terremotos arrasaram completamente Olímpia. Em 895, por causa da guerra entre os bizantinos e os gados, todas as instalações de Olímpia foram destruídas. Assim, os jogos olímpicos antigos, que já tinham mais 1000 anos de história, desapareceram, e a própria cidade de Olímpia se transformou em ruínas.

## 2.2 O RESSURGIMENTO DOS JOGOS APÓS AS GUERRAS MUNDIAIS

Os jogos olímpicos ressurgiram na era da industrialização capitalista da Europa, baseados em interesse sócio-econômicos, políticos e culturais sólidos, em conformidade com a tendência do desenvolvimento desportivo e social. Foram produzidos pelos seguintes contextos (BAIDU)<sup>5</sup>:

1. três movimentos ideológicos culturais foram os fundamentos ideológicos para o ressurgimento dos jogos olímpicos: a Renascença, a Reforma e o Iluminismo. Esses três movimentos derrubaram a servidão feudal e medieval, tiraram os principais obstáculos

---

<sup>5</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

ideológicos do caminho do desenvolvimento capitalista. Inauguraram, assim, a era em que surgiu uma maior emancipação ideológica, talentos e prosperidade científica;

2. a produção industrial capitalista e a forma da educação burguesa foram os fundamentos para o surgimento dos jogos olímpicos. A revolução industrial capitalista trouxe uma série de mudanças sociais profundas à humanidade. Ela promoveu o desenvolvimento da ciência natural moderna, serviu como forte base econômica aos esportes modernos e impulsionou o esporte para obter maior vitalidade;
3. as escavações das ruínas dos jogos olímpicos antigos despertaram as pessoas, provocando curiosidade sobre os jogos olímpicos. Dos século XIV ao século XVI, durante o movimento da Renascença, a burguesia emergente na Europa respeitou muito o espírito esportivo da Grécia antiga. Isso impulsionou as pessoas a relembrar os jogos olímpicos na Grécia antiga, que haviam desaparecido há tanto tempo;
4. a tendência internacional da prática dos esportes criou condições para o renascimento dos jogos olímpicos. No final do século XIX, à medida em que a transição do capitalismo livre ao capitalismo monopolista levava à formação dos mercados mundiais, e as barreiras interétnicas foram quebradas, o esporte também ultrapassou as fronteiras nacionais.

À medida que surgiram as trocas internacionais de mercadorias, formou-se a tendência à internacionalização dos esportes.

5. a tentativa de renascimento dos jogos olímpicos, no mundo inteiro, acumulou experiências para a organização deste evento. No início do século XIX, alguns países europeus e americanos fizeram várias tentativas para promover o renascimento dos jogos olímpicos. Na época, o professor da universidade de Lund Skatu organizou duas vezes atividades competitivas chamadas “olimpíadas” ,pelos jornais locais;
6. a ameaça de guerras e o desejo de paz impulsionaram o surgimento dos jogos olímpicos. No final do século XIX, à medida em que ocorria o surgimento do capitalismo monopolista e do imperialismo, a Alemanha, governada por Wilhelm II, subiu ao palco da história com motivo de voltar a dividir o mundo pela guerra. As nuvens de guerra pairavam sobre toda a Europa.

O educador francês Barão Pierre de Coubertin, reconhecido como o fundador dos jogos olímpicos modernos, contribuiu de forma notável para fazer renascer e desenvolver este evento. Do dia 6 até dia 15 de abril de 1896, o primeiro evento foi realizado em Atenas. Embora a organização não fosse perfeita, tornou-se um símbolo muito importante para o renascimento oficial dos jogos olímpicos (WIKIPEDIA).

Finalmente, os jogos olímpicos chegaram ao palco da história, abrindo um novo capítulo na história da civilização humana.

O século XIX enfrentou muitas dificuldades, hoje inimagináveis, para se poder organizar os grandes jogos internacionais. Havia muitos defeitos nos antigos jogos olímpicos: primeiro, cada edição dos jogos possuía projeto diferente: o patrocinador podia aumentar ou diminuir os projetos temporariamente; faltava, nos recintos desportivos, uma norma uniforme; existiam diferenças, não apenas no comprimento da pista, como também na designação dos recintos; inexistiam regras necessárias aos jogos; o sistema de medição era caótico; os organizadores podiam alterar a programação temporariamente; a maioria dos juízes eram do próprio país; era muito difícil avaliar um jogo imparcialmente. Além disso, não havia vila olímpica: o alojamento dos jogadores era disperso, e os jogos olímpicos também não tinham um prazo fixo; o maior problema, talvez fosse a escassez de dinheiro.

Os jogos olímpicos de 1908, em Londres, foram um marco importante na história do desenvolvimento deste evento. Deram um exemplo para a composição de um Comitê Olímpico Nacional. O trabalho técnico destes jogos olímpicos melhorou bastante, incluindo a organização dos jogos e a escolha dos juízes. Isso estabeleceu uma base para a futuro preparação dos demais jogos.

Nos jogos olímpicos realizados em Estocolmo, em 1912, o número dos participantes duplicou em relação ao primeiro.

A partir de 1914, até 1918, durante a Primeira Guerra Mundial, os jogos olímpicos, programados para Berlim, em 1916, tiveram que ser cancelados.

Entretanto, após a Primeira Guerra Mundial, uma maior e mais brutal guerra adveio – a Segunda Guerra Mundial. Os jogos olímpicos aproveitaram a relativa paz entre as duas guerras e estabeleceram uma estrutura básica e o atual mecanismo de operação.

Primeiramente, os jogos olímpicos se tornaram mais equilibrados e completos, pela adição de esportes de inverno e pelo desenvolvimento do desporto feminino. O surgimento dos jogos olímpicos, no inverno de 1924, ampliou a pelos jogos olímpicos de verão. Em 1928, o atletismo feminino foi formalmente adicionado nos jogos olímpicos, ocupando um dos mais importantes lugares do esporte, nos jogos olímpicos.

Em seguida, o problema da duplicação dos jogos foi resolvido durante este período. Começou haver uma definição relativamente uniforme de elegibilidade e de inscrição dos jogadores. Além disso, o trabalho da organização da competição das disposições específicas também foi alcançado. Com base nas instalações olímpicas, os jogos de 1932 e 1936 aperfeiçoaram ainda mais sua infra-estrutura. Depois, alguns dos símbolos olímpicos e seus rituais também foram disponibilizados, como a bandeira, os anéis olímpicos, o revezamento da tocha olímpica, e assim por diante. Além disso, a cerimônia de premiação olímpica passou a ter uma definição clara.

Durante este período, a organização olímpica se desenvolveu de maneira muito rápida: o número de países membros do COI aumentou de 29 para 60.

Os jogos olímpicos sofreram uma nova série de novas alterações após a Segunda Guerra Mundial, incluindo o aumento na escala e a adição de mais projetos.

À medida em que aumentou a escala dos jogos olímpicos, o nível de esportes

competitivos também melhorou muito. Além disso, as olimpíadas não estavam mais confinadas à Europa e às Américas.

O grande e mais notável evento deste período foi o de 1979, na República Popular da China.

O desenvolvimento muito rápido dos jogos olímpicos, contudo levou a uma nova série de novos problemas. Alguns deles são (BAIDU)<sup>6</sup>:

1. o impacto das mudanças políticas nos jogos olímpicos; por razões políticas, a escala do boicote ficou cada vez maior;
2. o processo da comercialização dos esportes competitivos e da profissionalização de atletas começou a se acelerar. A combinação entre os jogos olímpicos e a economia tornou-se cada vez mais forte; apareceram muitas fraudes nos jogos olímpicos;
3. surgiu a crise econômica dos jogos olímpicos. À medida em que a expansão dos jogos olímpicos ocorria, a necessidade de investimento neste evento ficava cada vez maior. As velhas fórmulas não podiam mais satisfazer às necessidades de financiamento dos jogos olímpicos. Além disso, por causa do impacto do ambiente de vida dos residentes locais, alguns moradores se opunham a sediar os jogos olímpicos em sua cidade.

Em 1980, o espanhol Juan Antonio Samaranch sucedeu o presidente do

---

<sup>6</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

COI e começou uma reforma abrangente. O núcleo da reforma foi tornar-se o sistema mais aberto para impulsionar os jogos olímpicos, acompanhando o ritmo do progresso social. Em 1992, o Comitê Olímpico Internacional já possuía 12,5 milhões dólares. Entre 1993-1996, os jogos olímpicos obtiveram entre 2,3 e 2,5 bilhões dólares, a partir do seu desenvolvimento comercial.

O Comitê Olímpico Internacional aboliu as restrições a competidores profissionais, reconhecendo o realismo no esporte, que não pode ser independente da política. Além disso, o COI também realizou uma série de inovações no sistema organizacional dos jogos olímpicos. Samaranch reorganizou a constituição interna do Comitê Olímpico Internacional a fim de adaptar-se às exigências da gestão moderna.

O Comitê Olímpico Internacional absorveu os membros dos países não-desenvolvidos e começou a aceitar mulheres membros em 1981. A estrutura pessoal do COI foi aperfeiçoada.

A reforma trouxe a vitalidade para os jogos olímpicos na virada do século XX. Entretanto, também levantou muitos novos problemas e desafios:

1. como controlar o efeito colateral da comercialização, para manter os objetivos morais elevados das Olimpíadas ?
2. como manter a independência dos jogos olímpicos em face das diferentes forças políticas?
3. como controlar a escala dos jogos olímpicos, para que mais cidades pudessem ter oportunidade de sediá-los?

#### 4. como lutar de forma mais eficaz contra o anti-doping?

No século XX, os jogos olímpicos contribuíram muito para o desenvolvimento do mundo dos esportes e o progresso da sociedade humana. Embora eles encontrem várias barreiras inesperadas, ao se desenvolverem para sanar suas dificuldades, impulsionam a sociedade humana à amizade, à paz e ao progresso, de maneira exclusiva.

### 2.3 O PROCESSO DE CANDIDATURA

A cidade anfitriã dos jogos olímpicos é escolhida normalmente sete anos antes da realização do certame. O processo de seleção é desdobrado em duas fases, que abrangem um período de dois anos. O potencial da cidade anfitriã é aferido pelo Comitê Olímpico do país e, se mais de uma cidade do mesmo país apresenta uma proposta para o CON, normalmente, o Comitê Nacional realiza uma seleção interna, já que apenas uma cidade por CON pode ser apresentada ao Comitê Olímpico Internacional para apreciação. Uma vez que o prazo para a apresentação de propostas pelos CONs esteja esgotado, a primeira fase começa com as cidades pré-candidatas respondendo a um questionário sobre diversos critérios-chave relacionados com a organização dos jogos olímpicos. Dessa forma, os candidatos devem dar garantias de que irão respeitar a Carta Olímpica e outros regulamentos estabelecidos pelo Comitê Executivo do COI. A avaliação dos questionários preenchidos, por um grupo especializado, fornece ao COI uma visão geral do projeto de cada candidato e seu potencial para sediar os jogos. Os critérios de avaliação do COI, basicamente, são

(WIKIPEDIA):

1. apoio político e social: as cidades devem fornecer garantias que mostrem o apoio e o compromisso de todas as esferas de governo. O COI também analisa a capacidade destas esferas no cumprimento de todas as garantias fornecidas. As leis do país e da cidade candidata também são observadas, bem como o nível de aceitação popular que a candidatura tem;
2. infraestrutura geral: este item leva em conta a infraestrutura de transportes terrestre e aéreo da cidade, bem como o projeto dos centros de imprensa. São analisados também o tempo e o custo de construção da nova infraestrutura e sua integração com o plano do que ficará para a cidade (locais de competição e Vila Olímpica são analisados separadamente);
3. locais de competição: o critério é dividido em três subcritérios: "Instalações existentes" (seu uso e projetos de reforma), "Instalações planejadas e temporárias" (a viabilidade das novas construções, de acordo com o tempo, o custo e a qualidade) e "Conceito e legado esportivo" (como os locais de competição estão distribuídas pela cidade e que tipo de legado eles proporcionarão);
4. Vila Olímpica: assim como o anterior, este item também é dividido em três subcritérios: "Localização" (distâncias até os locais de

competição), "Conceito" (tipo de acomodação, viabilidade do projeto, arborização, entre outros fatores) e "Legado" (uso após os Jogos e financiamento);

5. meio ambiente: o COI analisa os fatores ambientais atuais da cidade candidata e o impacto que os Jogos causarão;
6. acomodações: a avaliação deste critério é feita com base no "Manual Técnico de Acomodações", fornecido pelo COI, às cidades candidatas. O valor de referência é de 40.000 quartos de hotel, com três ou mais estrelas. O critério é dividido em "Número de quartos", em que são avaliados, por exemplo, as ofertas existente e planejada de leitos, num raio de 50 km do centro dos Jogos, e as vilas para a imprensa) e "Conceito" (tipos de acomodação e operação);
7. transporte: a avaliação é baseada na performance esperada do sistema de transporte proposto, sob o ponto de vista operacional e levando em conta experiências anteriores. São observadas as distâncias e o tempo de deslocamento dentro da cidade e a organização do tráfego e do transporte público durante os Jogos;
8. segurança: entre os fatores avaliados, estão a incidência e o risco de terrorismo, os níveis de criminalidade, as competências técnicas e profissionais das forças responsáveis pela segurança, o investimento

feito e a tecnologia empregada na área, bem como a complexidade das ações propostas;

9. experiências anteriores: o COI analisa os eventos multiesportivos sediados no país nos dez anos anteriores, como forma de conhecer a capacidade de organização da cidade;

10. finanças: são avaliadas as contribuições dos governos e o plano financeiro em relação à capacidade do país de colocar o projeto em prática (risco-país) e a viabilidade dos valores disponibilizados;

11. projeto geral e legado: o último critério é um resumo global dos anteriores, usado pelo COI para confirmar a sua opinião sobre a capacidade de cada cidade promover os Jogos.

A realização dos jogos olímpicos é atualmente o prêmio máximo que uma cidade pode receber como reconhecimento do melhor planejamento sócio-econômico-urbanístico de uma metrópole-candidata. Candidatar-se já será uma vitória, desde que se trabalhe de forma séria e construtiva para a transformação imediata do modelo urbano existente, seja ele qual for.

Além disso, as pessoas aprendem que não devem pensar apenas politicamente quando o assunto são jogos olímpicos. A candidatura é da cidade, sempre legitimada pelo Comitê Olímpico da nação candidata. É este comitê que representa o desporto junto ao COI e este só reconhece a candidatura que desta forma se apresenta. Mudar este entendimento é perder pontos preciosos e jogar qualquer

candidatura no lixo da história olímpica.

Competir é mais importante que sediar. Os benefícios urbanos conquistados serão vitórias olímpicas antecipadas e permanentes.

## 2.4 A TOCHA OLÍMPICA

A tocha olímpica é autorizada pelo Comitê Olímpico Internacional, acendida em Olímpia, Grécia. A origem tradicional de se levar a chama vem da Grécia antiga. O fogo é um elemento sagrado nos mitos gregos. Nos jogos olímpicos antigos, cada tocha olímpica era acendida em frente do templo de Hera. Até hoje, esta tradição é preservada, realizada a cada 4 anos, antes da cerimônia de abertura dos jogos olímpicos. Como uma cerimônia desempenhada pelas sacerdotisas, as atrizes de hoje em dia pegam a chama em frente das ruínas do templo Hera. Na cerimônia da chama, a origem da dança e das vestes das sacerdotisas constituem uma história cultural longa e profunda da Grécia.

A maneira de se levar a chama também segue um caminho tradicional desde Grécia antiga: através da luz solar focada no centro do espelho côncavo, as sacerdotisas aproveitavam a alta temperatura a fim de capturar a chama olímpica. Responsável pelas sacerdotisas, o sol acendia a tocha da primeira pessoa. Esta é a única forma de capturar a chama olímpica, garantindo sua pureza.

A tocha olímpica deve chegar até o principal local dos jogos olímpicos por meio do revezamento.

Durante a cerimônia de abertura dos jogos olímpicos, um momento

emocionante é quando a chama olímpica é levada para dentro do estádio. Normalmente, a identidade do último portador da tocha (em geral, um cidadão dos país anfitrião dos jogos olímpicos) só será revelada na última hora. Esta pessoa, geralmente, é uma celebridade esportiva ou um jovem, representando esperança e futuro. Antes de acender a tocha principal dos jogos olímpicos, este portador da tocha circula ainda uma vez pelo estádio, com a tocha. Os jogos olímpicos começam numa atmosfera pacífica, em que são libertos os pombos da paz. A tocha principal dos jogos olímpicos vai continuar queimando até o encerramento deste evento (BAIDU)<sup>7</sup>.

O revezamento da tocha olímpica é um prelúdio dos jogos olímpicos, vinculando os antigos jogos ao movimento olímpico moderno. Além disso, também é uma ferramenta de comunicação muito importante para as Olimpíadas, pois possui um valor incomparável de uma boa imagem. Um relatório de pesquisa do Comitê Olímpico Internacional revelou que o revezamento da tocha olímpica representa os valores, geralmente, aceitos e a serem louvados por pessoas do mundo inteiro. As pessoas acham que não existe nenhuma força maior que o revezamento da tocha olímpica. Este revezamento passa como uma mensagem cheia de esperança: as pessoas atribuem a paz, a solidariedade, a amizade, a harmonia, a compreensão, a esperança, a igualdade, a solenidade, o sagrado, a pureza, a glória, o clássico, o brilhante, o positivo, a alegria, o entusiasmo para descrever esse impacto do revezamento da tocha olímpica.

---

<sup>7</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

Os gregos antigos elevavam elogios em frente do templo de Hera, em Olímpia, exaltando o deus sol. Presidida por uma sacerdotisa, na cerimônia do fogo, ela utilizava um espelho côncavo para focar os raios do sol a fim de acender a torre da tocha que fica na frente do templo. A tocha olímpica passava pela Grécia inteira, em um período fixo de tempo, e persuadia as pessoas a depor as armas, parar a guerra e assistir aos jogos olímpicos. Nos jogos olímpicos antigos, o fogo sempre queimava silenciosamente no salão público, diante do altar da deusa Héstia, em Olímpia, sendo um símbolo puro, e racional de paz. Hoje em dia, o templo não existe mais, mas a cerimônia da chama dos jogos olímpicos modernos ainda corresponde a esta tradição antiga.

Nos jogos olímpicos de 1928, em Amsterdam, a tocha olímpica foi inserida novamente no movimento olímpico. Naquela época, apenas se acendeu a torre da tocha no principal estádio, e não se chegou a fazer o revezamento da tocha.

Nos jogos olímpicos do verão de 1936, em Berlim, realizou-se o primeiro revezamento da tocha olímpica deste evento. O secretário-geral do Comitê Olímpico de Berlim, professor japonês de história Kaerdaimu, sugeriu que a tocha olímpica fosse utilizada para vincular os jogos olímpicos antigos com os jogos olímpicos modernos, a fim de se trazer o revezamento da tocha para o movimento olímpico. A tocha foi acesa em Olímpia, na Grécia, passando primeiro pela própria Grécia, depois por Berlim, na Alemanha. Esta atividade se tornou um grande destaque da cerimônia de abertura daqueles jogos olímpicos de 1936 (BAIDU).

Nos jogos olímpicos modernos, a chama olímpica é um símbolo

importante de valores humanos. Está intimamente relacionada com os seres humanos e a importância do fogo, significando a anunciação da *trégua sagrada*. Hoje, os portadores da tocha passam a mensagem de incentivar o mundo a depor suas armas.

O revezamento de tocha cria um efeito emocional de que todo o mundo está seguindo os passos da tocha olímpica até a cerimônia de abertura dos jogos, no estádio principal. Esta disposição foi finalizada pelo Comitê Olímpico Internacional e pelo governo grego, na forma de tratado, e se tornou uma tradição que se perpetua.

## 2.5 INFRAESTRUTURA MONTADA PELO BRASIL E PELA CHINA

Apesar de faltarem ainda 5 anos para sediar os jogos olímpicos, o governo carioca já começou a planejar como vai aperfeiçoar a infraestrutura do local.

Um dos grandes diferenciais do Rio de Janeiro, em relação às demais cidades-candidatas é que anteriormente já havia recebido os Jogos Pan-americanos. Portanto, o governo carioca já possuía experiência para sediar um evento desportivo internacional.

Os principais locais escolhidos para receber as competições dos Jogos estarão concentrados no bairro da Barra da Tijuca, região de crescimento natural da cidade, e, conforme definido no documento de campanha, ainda durante a candidatura do Rio, respeitaram, em seus projetos, normas e diretrizes ambientais preconizadas pelos Governos federal, estadual e municipal.

O Rio apresenta a vantagem de já dispor de aproximadamente um terço do total dos locais de competição construído. Os outros dois terços seriam compostos por

instalações novas e temporárias, (CAMPANHA 2016: Dossiês).

No grupo das instalações já existentes, todas passarão por melhorias e modernização. As obras de reforma de maior porte serão realizadas no Complexo do Maracanã, no Estádio de Remo, da Lagoa, e no Centro de Convenções do Riocentro.

No Complexo do Maracanã, as melhorias vão alcançar o ginásio do Maracanãzinho e o Parque Aquático Júlio Delamare, que receberão todas as partidas de Voleibol e Pólo Aquático, além do Estádio Mário Filho maracanã, que vai sofrer ampla reforma para poder receber as Cerimônias de Abertura e Encerramento dos Jogos, além das partidas finais do futebol masculino e feminino.

As novas instalações construídas em padrão olímpico são o Estádio João Havelange (Engenhão), o Complexo Cidade dos Esportes (composto pela Arena Olímpica do Rio, pelo Velódromo e pelo Parque Aquático Maria Lenk) e o Complexo de Deodoro (construído na Vila Militar), inteiramente planejado para comportar os novos Centros Nacionais de Tiro e de Hipismo, de alta qualidade, além das modalidades de Hóquei sobre Grama e Pentatlo Moderno.

Em comparação com o Rio de Janeiro, o governo chinês também fez bastante durante o período de preparação dos jogos olímpicos (BAIDU).

A construção dos locais olímpicos de Beijing começou logo depois da candidatura olímpica bem sucedida, incluindo o Estádio Nacional de Beijing, que sediou a cerimônia de abertura, o Centro Aquático Nacional de Beijing, – o Cubo d'Água, o Estádio Nacional Indoor, o Centro de Convenções do Olympic Green e o Estádio Indoor Wukesong. Todos estes projetos foram concluídos em 2007. A maioria

das despesas passou por debates políticos e avaliações para obter apoio financeiro. Alguns dos locais construídos, no distrito universitário, foram entregues para a própria universidade, após os jogos olímpicos. Os outros locais foram geridos pela Administração Geral do Esporte da China. Depois dos jogos olímpicos, a vila olímpica foi vendida ao público, como habitação residencial.

Na área do trânsito, para evitar engarrafamentos durante os jogos olímpicos, o metrô de Pequim sofreu uma grande expansão, o que mais que dobrou sua capacidade. Além disso, um novo aeroporto também foi construído. Em relação ao transporte rodoviário, um rodízio de carros foi implementado, com o objetivo de reduzir o tráfego e melhorar a qualidade do ar na cidade.

Em 2008, pouco antes de se iniciarem os jogos olímpicos, Beijing já dispunha de um número superior a 3 milhões de guias eletrônicos<sup>8</sup>, cobrindo pelo menos 60 diferentes pontos de atração para visitas. Foi promovida, ao mesmo tempo, a renovação dos acessos sem barreiras desses mesmos principais pontos turísticos para facilitar a locomoção dos deficientes físicos.

Essa comparação sobre a infraestrutura entre o Brasil e a China será mais desenvolvida no capítulo IV.

---

<sup>8</sup> Trata-se de equipamentos de aluguel que os turistas podiam acessar.

### CAPÍTULO III

## ENFOQUE TEÓRICO E A QUESTÃO DE METODOLOGIA

A Hipótese da Agenda é um mapa intelectual complexo, ainda em processo de evolução. A hipótese da agenda está bastante documentada, não só em inglês, como na língua portuguesa. Podemos encontrá-la, ainda, em Mauro Wolf, cuja primeira edição traduzida é de 1987, ou em olhar de autor brasileiro, como de Antônio Hohlfeldt(2001).

Um dos principais problemas a ser discutido é o próprio conceito da *agenda setting*, se uma teoria ou uma hipótese:

Comecemos por esclarecer por que falamos em *hipótese* e não em *teoria*, simplesmente. Ora, antes de mais nada, porque uma teoria, como enfatizei anteriormente, é um paradigma fechado, um modo *acabado* e, neste sentido, infenso a complementações ou conjugações, pela qual *traduzimos* uma determinada realidade segundo um certo *modelo*. Uma *hipótese*, ao contrário, é um sistema aberto, sempre inacabado, adverso ao conceito de *erro* característico de uma teoria (HOHLFELDT, 2010, p. 189).

As bases teóricas desta hipótese de pesquisa são bastante antigas. Na obra de Gabriel Tarde (TARDE, 1992), sobre a opinião pública, se quisermos expandir um

pouco mais a pesquisa para fora das fronteiras norte-americanas, onde ela se estruturou, essa perspectiva já aparecia. Nos Estados Unidos, ela parece surgir no olhar de Walter Lippmann sobre a opinião pública (1922). Na visão de Lippmann, nossa relação com a realidade não se dá de maneira direta. Ou melhor, embora ela ocorra de modo direto, a percepção que dela temos não é direta, mas sim, mediada por *imagens que formamos em nossa mente* (p. 56). Desta forma, percebemos a realidade, não enquanto tal, mas sim, enquanto a imaginamos. Muitos outros autores, nos Estados Unidos, escreveram sobre tais fenômenos, até o ano 1972, quando Maxwell McCombs e Donald Shaw, pioneiros na apresentação da hipótese do agendamento, ao tratar deste tema, destacaram que a mídia tem a capacidade de influenciar a projeção dos acontecimentos na opinião pública, estabelecendo um pseudo-ambiente fabricado e montado pelos meios de comunicação (1972).

De acordo com McCombs e Shaw, o conceito mais simples, anterior ao primeiro estudo empírico sobre *agenda setting*, é formulado por Cohen, em 1963: “ embora a imprensa, na maior parte das vezes, possa não ser bem sucedida ao indicar às pessoas como pensar, é espantosamente eficaz ao dizer aos seus leitores sobre o que pensar” (MCCOMBS e SHAW, 1972, p. 49).

Segundo Hohlfeldt, os pressupostos da *hipótese de agendamento* são vários, mas aqui, destacamos apenas alguns mais importantes (HOHLFELDT, 2010, 190) :

Primeiro, o fluxo contínuo de informação. Na verdade, o processo de informação e de comunicação não é, como parecem pressupor as antigas teorias, um processo fechado. As teorias clássicas como que fazem um recorte, fragmentando a

realidade, talvez com intuítos didáticos, quanto aos processos comunicacionais. Na verdade, o fluxo contínuo informacional gera o que McCombs denominará de *efeito de enciclopédia*, que pode ser inclusive concretamente provocado pela mídia, sempre que isso interesse, através de procedimentos técnicos, como o chamado *box*, que revistas e jornais muitas vezes estampam junto a uma grande reportagem, visando atualizar o leitor em torno de determinado fato.

Segundo, os meios de comunicação, por consequência, influenciam sobre o receptor, não a curto prazo, como boa parte das antigas teorias pressupunham, mas, sim, a médio e longo prazos.

Terceiro, os meios de comunicação, embora não sejam capazes de impor como pensar determinada realidade, como desejava a teoria hipodérmica, são capazes de, a médio e longo prazos, influenciar sobre o quê pensar e falar, o que explica o batismo desta hipótese de trabalho.

Hoje em dia, a Hipótese da Agenda é lugar comum nas discussões sobre as relações entre os *mass media* e a opinião pública, em especial quanto a quais sejam os temas centrais da atenção pública. Na maior parte dos diálogos entre o público, reconhece-se que os *mass media* desempenham um papel importante, ainda que às vezes controverso. Um editor do maior jornal da África do Sul, The Sowetan, descobriu o papel da mídia em propor e decidir questões-chave do país durante a época crítica de transição política. Ele disse: “ Achamos que, num país como a África do Sul, não é admissível que, ao dominar os veículos de mídia, uma minoria étnica

continue a definir a agenda pública” (NEW YORK TIMES, 26. 02. 01, p. C15)<sup>9</sup>.

O enorme crescimento e a expansão dos meios de comunicação constituem uma das características simbólicas das transformações sociais do século passado. No século XIX, surgia um grande número de jornais e revistas; já no século XX, temos a cinematografia, o rádio e a televisão. Nos últimos anos do século XX, apareceu a internet, uma mistura caleidoscópica de tecnologias de comunicação, que continua a obscurecer as tradicionais fronteiras que existiam entre os veículos de *mass media* e seus conteúdos.

### 3.1 A HIPÓTESE DA AGENDA-SETTING

#### I. Influência sobre a opinião pública

Will Rogers é um humorista americano, cuja expressão, que se transcreve abaixo, chama a atenção. Ele diz : “Tudo o que sei é somente o que li nos jornais” (MCCOMBS, 2009, p. 17). Esta afirmação é um pouco exagerada, mas é uma generalização correta sobre como nós conhecemos os assuntos públicos, porque não temos experimentado pessoalmente a maior parte dos assuntos de que estamos cientes. Há muito tempo atrás, Walter Lippmann já observava, em **Opinião pública**: “o mundo em que nos devemos envolver politicamente está fora de nosso alcance, fora do campo de visão, indisponível à mente”(2008[1922], p. 29).

Na época de Will Rogers e Walter Lippmann, o jornal diário era a principal fonte de informação sobre os assuntos públicos. Hoje em dia, ainda que já tenhamos a televisão e várias outras tecnologias de comunicação, isso não mudou

---

<sup>9</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

muito. Quase todos os assuntos nacionais e internacionais, como a principal informação dos cidadãos, vem de segunda-mão, por meio de jornalistas. Eis a antecipação dessa teoria, por parte do sociólogo Robert Park, quando ele diz que as nossas relações com os *mass media* demonstram a sua função fundamental (1940, p. 667-p. 686)<sup>10</sup>. As notícias do dia a dia sobre os últimos eventos e as transformações do meio ambiente estão fora da nossa experiência pessoal. Através da seleção diária e apresentação das notícias, os editores e os diretores de redação influenciam nossa compreensão sobre várias questões atuais. Esta função de interferir sobre os tópicos da opinião pública veio a ser chamada de *função de agendamento* dos veículos noticiosos (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Agendamento>).

Os jornais destacam, de várias maneiras, a importância relativa de certos tópicos das notícias diárias. Por exemplo, o tema principal da primeira página e das páginas seguintes, o tamanho da manchete, até a extensão das reportagens, todos estes aspectos mostram a importância dos tópicos noticiosos. Na internet acontece o mesmo. A agenda no noticiário televisivo, em relação à imprensa, contudo, tem uma capacidade diversa. Por isso, quando as notícias saem no noticiário noturno de TV, são as mais importantes do dia. Há, ainda, outras maneiras de destacar a importância das notícias: por exemplo, o formato da notícia e a quantidade de tempo gasto na matéria. Em todos os veículos noticiosos, a repetição de certo tópico, dia após dia, implica que esta mensagem ou aviso seja o tema mais importante e prioritário para os leitores.

---

<sup>10</sup> Tradução livre do inglês para o português, do autor deste trabalho.

O público vai formar sua opinião de acordo com a posição destacada nas notícias em sua própria agenda, e então decide quais são os assuntos mais importantes para ele. Ao longo do tempo, os tópicos enfatizados nas notícias se tornam mais importantes na mente do público. Quer dizer, a agenda da mídia interfere sobre a agenda do público. Definir um tema de maneira destacada junto ao público, ou colocar um assunto na agenda pública, de forma que este se torne o foco da atenção e da preocupação do público, é a primeira fase na formação da opinião pública.

Entretanto, o público também tem opinião própria sobre muitas coisas; muitos tópicos não são importantes para ele, independentemente de aparecerem ou não na mídia.

## II. Demonstrações de experiências

A análise sistemática dos efeitos dos *mass media* na opinião pública, como uma pesquisa fundamental da investigação científica, iniciou-se no período da eleição presidencial americana de 1940, quando o sociólogo Paul Lazarsfeld e seus colegas da Universidade de Columbia, em colaboração com o pesquisador Elmo Roper, fizeram sete rodadas de entrevistas com os eleitores do Condado de Erie, Ohio (1944). Contrariamente às noções, tanto de pessoas comuns como a acadêmica, estas pesquisas, e muitas outras investigações dos vinte anos seguintes, não encontraram efeitos evidentes dos *mass media* nas atitudes e opiniões do público. Mas, durante as décadas de 1940 e 1950, levantaram demonstrações suficientes de que as pessoas aceitavam as notícias, através dos *mass media*, mesmo que não mudassem suas opiniões.

De outro lado, dois jovens professores(1973) da Faculdade de Comunicação da Universidade da Carolina do Norte fizeram uma pequena investigação a fim de avaliar a importância dos *mass media* sobre as ideias das pessoas. A fim de verificar a hipótese do agendamento, estes dois professores fizeram uma comparação entre a agenda pública e os temas mais importantes dos veículos noticiosos. Conforme o Quadro 1, a atenção principal do público voltou-se para os temas enfatizados pelas notícias que se tornariam os assuntos importantes do dia a dia.

**Quadro 1 A definição da agenda pelos *mass media* (MCCOMBS, 2009, p. 22).**

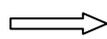
**AGENDA DE *MASS MEDIA***

**AGENDA DO PÚBLICO**

**Padrão da cobertura noticiosa**

**Preocupação do público**

**OS MAIS DESTACADOS**



**OS MAIS IMPORTANTES**

**Transferência da importância do tópico**

Durante a eleição presidencial de 1968, a fim de sondar a agenda do público, os pesquisadores trabalhavam com os eleitores indecisos, aleatoriamente selecionados. Aquela investigação revelou a transferência dos pontos destacados da agenda dos *mass media* para a agenda pública.

III. A realidade e as notícias

Como se disse, alguns pesquisadores negam a existência de qualquer

influência dos *mass media* na opinião pública. Segundo o ponto de vista de Walter Lippmann, existe uma diferença entre a realidade e as notícias. Mas isso não significa que a notícia seja pura fabricação. Jornalismo é uma atividade baseada em observação, como se pode verificar nos EUA e na Europa, mas, em anos recentes, aconteceram muitos escândalos notórios, exatamente porque tal regra foi infringida. Muitos assuntos e muitos acontecimentos estão atraindo a atenção dos jornalistas, mas os jornalistas não conseguem recolher todas as informações, nem conseguem publicar tudo. Os jornalistas apoiam-se sobre um conjunto de normas profissionais que guiam sua seleção de temas diários. A prática demonstra que os veículos noticiosos apresentam apenas uma visão limitada do que nos rodeia e parecem observar o mundo através de uma estreita fresta de janela, uma visão muito apertada.

#### IV. A evolução dos *mass media*

De outro lado, existe uma corrente de opinião pública que reconhece o poder do sistema dos *mass media*. Para esses, no decorrer do tempo, a importância de algum tema cresce ou diminui à medida que a atenção dos *mass media* e do público se altera.

A intensa competição dos diferentes temas por um lugar destacado na mídia é o mais importante aspecto deste processo. A qualquer momento, há dezenas de temas disputando a atenção do público. Mas a sociedade só pode prestar atenção a alguns assuntos, em certo período.

Antigamente, as pessoas achavam que as mensagens dos *mass media* eram

impostas à audiência da mesma forma como as injeções aplicadas nos pacientes, para se obter efeitos rápidos. A perspectiva de agendamento alarga a teoria hipodérmica, apresentada em 1927, de Harold Lasswell. Mas, nas décadas de 1940 e 1950, Wilbur Schramm afirmou que a influência da mídia sobre a opinião pública precisa de um longo período de tempo para ocorrer. De quanto tempo ela precisa? De acordo com a pesquisa, o período de tempo necessário para a transferência da importância de um tópico de *mass media* para a opinião pública é geralmente um prazo de quatro a oito semanas (McCOMBS, 2009, p.75).

São necessárias algumas semanas para que a importância de tópicos da informação sejam aceites e assimilados por boa parte do público. O Quadro 2 demonstra a inconsistência entre a origem e a publicação das notícias. Trata-se de um exemplo da década de 1990. Em 1992, quando uma pesquisa no Texas tentou saber qual era o mais grave problema que o país estava enfrentando, o resultado revelou que somente 2% dos participantes assinalaram o crime. No outono de 1993, 15% dos participantes indicaram o crime, e nas duas pesquisas seguintes, do primeiro semestre de 1994, mais de um terço dos respondentes indicaram o crime. Esta situação evidencia que a mídia interfere sobre a percepção da realidade. Em 1995 e no início de 1996, mesmo que o assunto já não fosse mais tão grave como antes, ainda existiam 20% dos texanos que apontavam o crime como o mais sério problema do país.

**Quadro 2: A cobertura dos jornais e a preocupação pública sobre o crime**

**Matérias dos jornais sobre crimes em Dallas e Houston**

<b>Período</b>	<b>Pesquisa no Texas</b>	<b>Número total</b>	<b>Excluindo Simpson e Salena</b>
<b>Verão de 1992</b>	<b>2%</b>	<b>173</b>	<b>173</b>
<b>Outono de 1993</b>	<b>15%</b>	<b>228</b>	<b>228</b>
<b>Inverno de 1994</b>	<b>37%</b>	<b>292</b>	<b>292</b>
<b>Primavera de 1994</b>	<b>36%</b>	<b>246</b>	<b>246</b>
<b>Verão de 1994</b>	<b>29%</b>	<b>242</b>	<b>216</b>
<b>Outono de 1994</b>	<b>22%</b>	<b>220</b>	<b>205</b>
<b>Inverno de 1995</b>	<b>24%</b>	<b>233</b>	<b>207</b>
<b>Primavera de 1995</b>	<b>21%</b>	<b>248</b>	<b>211</b>
<b>Verão de 1995</b>	<b>19%</b>	<b>212</b>	<b>200</b>
<b>Outono de 1995</b>	<b>15%</b>	<b>236</b>	<b>126</b>

**Fonte:GHANEM, S. *Media coverage of crime and public opinion*, 1992, p. 38.**

Ironicamente, durante aquele mesmo período, quando a preocupação do público sobre o crime atingiu a níveis altos incomuns, as estatísticas dos casos criminais indicavam que a taxa da criminalidade estava, na verdade, decaindo. Óbviamente, esta situação foi originada pelos veículos de comunicação. Nos diferentes momentos da pesquisa, entre as dez pesquisas realizadas, havia mais informações sobre crimes do que durante o verão de 1992, época em que não havia

tanto interesse nesse assunto, mas a criminalidade, de fato, era maior.

Paul Lazarsfeld descreveu a mídia como uma sala de aulas informal, onde os estudantes continuamente entram e saem, como também uma sala de aulas formal, onde alguns estudantes nem sempre prestam plena atenção, mesmo quando estão fisicamente presentes. De qualquer maneira, as pessoas conseguem apreender, dos *mass media*, e passam a conhecer bem uma série de acontecimentos, formando imagens em suas mentes, assumindo atitudes sobre uma variedade de assuntos, e mantendo os temas circulantes nos *mass media* em suas próprias relações dos tópicos sociais. Mesmo que esta aprendizagem seja diferente da aprendizagem que ocorre na escola, os resultados de ambas podem ser semelhantes(BAIDU)<sup>11</sup>.

Os *mass media* são nossos professores. Um dos seus melhores métodos é a repetição. Às vezes, estes professores repetem os tópicos minuciosamente, noutras vezes, só superficialmente. Com uma a oito semanas de repetições, essas lições vão se refletir na cabeça dos cidadãos. Ao mesmo tempo, a gente vai reconhecer que os tópicos mais importantes dos *media* eram os mesmos que a nação enfrentava. Mesmo que as informações não comecem a se evidenciar naquelas oito semanas, de acordo com a pesquisa, as coberturas informativas nas semanas mais recentes terão maior impacto no público.

---

<sup>11</sup> BAIDU é um motor de busca da China.

**Quadro 3: Períodos de tempo para o aparecimento e desaparecimento dos efeitos de agendamento**

<b>Veículos</b>	<b>Período de tempo ( em semanas )<sup>[1]</sup></b>	<b>Correlação máxima</b>	<b>Desaparecimento do efeito ( em semanas )<sup>[2]</sup></b>
<b>Notícias</b>			
<b>nacionais na</b>			
<b>TV</b>	<b>1</b>	<b>+0,92</b>	<b>8</b>
<b>Notícias locais</b>			
<b>na TV</b>	<b>2</b>	<b>+0,91</b>	<b>12</b>
<b>Jornal regional</b>	<b>3</b>	<b>+0,88</b>	<b>26</b>
<b>Jornal local</b>	<b>4</b>	<b>+0,60</b>	<b>26</b>
<b>Revista de notícias</b>	<b>8</b>	<b>+0,58</b>	<b>26</b>

**Fonte: WAYNE&HU, Y. “Time-lag differences in the agenda-setting process: An examination of five news media”, International Journal of Public Opinion Research, 6, 1994, p. 225-240.**

Observa-se uma generalização das experiências: muitas vezes, não há diferença entre as notícias dos jornais e as da televisão. Em outras, os jornais parecem mais fortes do que a televisão. Muitas pessoas se surpreendem com a televisão, porque acham que ela seja o veículo mais poderoso dentre os *mass media*. Quando se

<sup>[1]</sup> Número de semanas acumuladas, produzindo a máxima correlação entre a agenda da mídia e a agenda do público.

<sup>[2]</sup> Número de semanas antes do desaparecimento de uma correlação significativa entre a agenda da mídia e a agenda do público.

examina os avanços da maioria dos eventos, vamos descobrir, porém, que os jornais diários têm maior capacidade de interferir do que as notícias da televisão, porque os cidadãos têm mais tempo para estudar as notícias dos jornais e eles lhes prestam mais atenção, refletindo mais sobre elas.

Nas diferentes pesquisas internacionais, reitera-se esta afirmação, segundo a qual os jornais levam vantagens em relação à televisão. Em muitos países, todo, ou parte do serviço televisivo, é controlado em algum grau pelo governo, mas os jornais estão em mãos privadas. Trata-se de uma situação que pode diminuir a credibilidade das notícias de televisão.

#### V. As consequências dos temas enfatizados pelos veículos de *mass media*

Existe, pois, uma relação, ainda que lenta, entre o destaque da *media* a certos eventos e a formação da opinião do público. Por exemplo, à medida em que se aumenta a importância de certas figuras públicas no noticiário, haverá mais pessoas a formar opiniões sobre estas figuras. Nas eleições presidenciais americanas, entre 1980 e 1996, eram variados os temas importantes de cada eleição que, por isso mesmo, influenciaram a atenção dos cidadãos, de maneira diversa.

Um bom exemplo sobre a influência da *media* no comportamento dos jovens foi o da Universidade de Harvard, que utilizou um programa de entretenimento, na televisão, a fim de disseminar a ideia do *motorista substituto*, um membro do grupo que se abstém de beber para levar os restantes para casa, quando saem para se divertir.

Temos, ainda, um outro exemplo sobre acidentes e sequestros de aviões.

As seguintes análises são baseadas explicitamente na Teoria da Agenda: a primeira série de notícias diz respeito aos acidentes nos quais dez ou mais pessoas morreram; a segunda série de notícias se refere ao controle de sequestros de avião: em ambos os casos, agravou-se o perigo de voar. Os pesquisadores recolheram dois grupos de provas do comportamento dos cidadãos numa cidade média dos Estados Unidos, o número de passageiros comprando passagens e seguros de viagens, num período de cinco anos. No Quadro 4, mostra-se uma comparação entre as semanas de maior ocorrência desse tipo de informação (as semanas nas quais ocorreram acidentes fatais ou sequestros) e as semanas de menor ocorrência. Quando se estava no período de maior ocorrência do noticiário, verificou-se uma queda na vendas das passagens, ao passo que os seguros de viagem cresceram. O quadro mostra claramente o comportamento das pessoas. Quer dizer, os veículos de *media* não só influenciam nossos raciocínios, como também influenciam nossos comportamentos.

**Quadro 4: Comportamento individual em resposta às notícias de  
acidentes e sequestros de avião**

<b>Venda média de passagens</b>		<b>Venda média de seguro</b>	
<b>Menor ocorrência</b>	<b>Maior ocorrência</b>	<b>Menor ocorrência</b>	<b>Maior ocorrência</b>
<b>semanas</b>	<b>semanas</b>	<b>semanas</b>	<b>semanas</b>
<b>1969</b>	<b>4493</b>	<b>52</b>	<b>56</b>
<b>1970</b>	<b>4798</b>	<b>58</b>	<b>63</b>
<b>1971</b>	<b>5014</b>	<b>60</b>	<b>64</b>

1972	5412	4789	63	69
1973	5667	5012	68	74

**Fonte: Estudo conduzido por Alexander Bloj para o Curso de Teoria da Comunicação de Maxwell McCombs, relatado em McCOMBS, M. & SHAW, D. *A progress report on agenda-setting research*(Paper apresentado na Association for Education in Journalism. São Diego, CA, 1974).**

No entanto, há casos diametralmente diferentes. Por exemplo, no estado alemão de Baden-Wurttemberg, as atitudes bem definidas de certas pessoas, sobre dois importantes temas ( a reunificação da Alemanha Oriental e a Ocidental ou os migrantes da Alemanha Oriental ), decidiram logicamente a intenção da votação. Ao escolher candidatos, as ideias pessoais foram mais fortes do que a exposição à mídia ou de público. Quer dizer, os *mass media* não constituem o único fator de formação da opinião pública, a ideia própria das pessoas também é uma parte importante do processo (MCCOMBS, 2009, p. 197).

Ao estudar o grau de participação e envolvimento na campanha eleitoral para presidente dos Estados Unidos, em 1940, Lazarsfeld, Berelson e Gaudet observaram que certos indivíduos eram bastante envolvidos, e possuíam maior conhecimento sobre o tema do que a maior parte da população. Essas pessoas foram chamadas pelos pesquisadores de líderes de opinião (LAZARSELD, 1969).

De acordo com as teorias de Lazarsfeld, as pessoas não se informam apenas pela mídia, mas também entre elas. Os líderes de opinião possuem algumas características peculiares: interesses específicos; posição de competência no assunto em

questão; acessibilidade e extroversão, além de amplo envolvimento social; acesso a informações externas a seu círculo imediato e consideradas relevantes pelo grupo; exposição aos meios de comunicação de massa e defesa das atitudes e crenças de seu grupo. Foram destacados a importância desse grupo primário e o fluxo da comunicação ocorrendo em duas etapas: uma, das pessoas mais expostas à mídia, e outra, dessas pessoas para as que pouco se expõe à mídia. Esse novo modelo, de que a comunicação se propagava em duas etapas, foi chamado de *fluxo de comunicação em dois tempos* (*Two-step flow of communication*, 1944).

Além da influência sobre a opinião pública, as mídias também interferem entre si mesmas. Esta função do agendamento entre as mídias veio a ser chamada de interagendamento. O presente trabalho vai se preocupar com esta perspectiva.

# **CAPÍTULO IV**

## **AS SEMELHANÇAS E AS DIFERENÇAS ENTRE PEQUIM 2008 E RIO 2016**

Neste capítulo, será feita uma comparação entre duas Olimpíadas, a de Pequim e a do Rio de Janeiro, através de suas eventuais semelhanças e diferenças. Quanto às semelhanças, vai-se trabalhar sobre os processos de candidatura; os símbolos das Olimpíadas em cada país; a preparação dos locais de competição; a organização dos locais de turismo; os sistemas de voluntariado e a economia. Quanto às diferenças, basicamente, o estudo se divide em duas partes, que são, os aspectos políticos dos jogos e suas perspectivas culturais.

### **4.1 PROCESSO DE CANDIDATURA**

Já em 1978, o presidente do Comitê Olímpico Internacional, Juan Antonio Samaranch, havia sugerido para a China sediar os Jogos Olímpicos de 1988. Até aquela época, a China só experimentava algumas tentativas imaturas. Nunca se tornaram uma oportunidade real para aquele país. Em 1991, Pequim apresentou oficialmente o pedido a fim de sediar os Jogos Olímpicos de 2000. Mas perdeu a candidatura por 43 a 45, ou seja, pela diferença de dois votos. Em novembro de 1998, Pequim tentou mais uma vez sediar a Olimpíada.

#### **I. A dificuldade que a China enfrentou**

Em abril de 1999, através da aprovação do Comitê Olímpico Chinês,

Pequim apresentou formalmente um pedido para o Comitê Olímpico Internacional, começando a segunda etapa para a candidatura olímpica. Comparada com a primeira vez, Pequim inseriu muitos novos conceitos durante o processo de candidatura, difundindo o conceito de “ Nova Pequim, Nova Olimpíada”, que se tornou profundamente enraizado. E os três temas principais “Olimpíada Verde, Olimpíada Científica e Olimpíada Humanitária” também foram reconhecidos por todo o mundo. Juntamente com Pequim, as cidades candidatas eram Istambul, da Turquia; Osaka, do Japão; Paris, da França e Toronto, do Canadá. Todas estas cidades eram muito competitivas, especialmente Paris e Toronto, concorrentes mais poderosos que Pequim (BAIDU).

Em comparação com oito anos atrás, tanto em Pequim quanto na China, a economia já não era como antes. Deste o governo central, até os governos locais, todos os níveis de agências governamentais ofereceram forte apoio à candidatura. De acordo com o inquérito popular do Comitê Olímpico de Pequim, a taxa de apoio dos cidadãos de Pequim para a candidatura olímpica foi de 94,9 por cento. O próprio resultado da investigação independente do Comitê Olímpico Internacional (COI) foi de 96 por cento. Não só isso, os chineses de todo o mundo deram ânimo a Pequim.

No dia 13 de julho de 2001, à noite, a 112ª reunião do Comitê Olímpico Internacional foi realizada em Moscou, para decidir a cidade anfitriã dos Jogos Olímpicos de 2008. Depois da segunda rodada, Pequim já ganhava uma grande vantagem de 51 votos. Finalmente, conseguiu o direito para sediar os 29ª Jogos Olímpicos (BAIDU).

## II. A dificuldade que o Brasil está enfrentando

Nos anos 1930, o Brasil manifestou o desejo de sediar os Jogos de 1936. Mas a postulação não foi formalizada. Para o Comitê Olímpico Internacional, apenas Barcelona e Berlim disputariam a indicação. E a cidade alemã ganhou a indicação( MONTEIRO, 2009, p.34).

A primeira proposta oficial brasileira só ocorreu em 1992, quando o governo Collor decidiu investir em um projeto para que Brasília recebesse as Olimpíadas de 2000. Um dos motes era que os Jogos celebrariam os 500 anos do descobrimento do país. Liderada pelo empresário Paulo Octávio, ligado ao presidente da República, a candidatura teve problemas, já na origem. Uma das falhas básicas era a falta de apoio formal do próprio Comitê Olímpico Brasileiro.

Os adversários eram Pequim, Berlim, Istambul, Manchester, Milão e Sydney. Sem grande apoio, e com falhas graves (o projeto teria sido entregue com rasuras ao COI), os líderes do projeto Brasília-2000 desistiram da candidatura, antes mesmo do encerramento da seleção.

Quatro anos depois, pela primeira vez o Rio se apresentou como candidato. Chefiada pelo empresário e deputado Ronaldo César Coelho, a campanha Rio-2004 gerou grande mobilização na cidade. Um mascote chegou a ser criado (um papagaio segurando a tocha olímpica) e o investimento em publicidade foi grande. Os organizadores chegaram a estampar o logo da campanha no uniforme do Flamengo. Mas o sonho durou pouco. O projeto, que baseava as competições na Ilha do Fundão,

recebeu críticas sócio-ambientais e nem passou da fase preliminar. Pior: ficou atrás de Buenos Aires, que passou para a fase decisiva ao lado de Roma, Cidade do Cabo, Estocolmo e Atenas, a vencedora (MONTEIRO, 2009, p.34).

Para os Jogos de 2012, o Comitê Olímpico Brasileiro retomou o sonho de trazer a chama olímpica para o país. E abriu uma seleção interna para escolher a cidade que representaria o Brasil. Pelo posto, Rio e São Paulo reviveram uma rivalidade histórica. E a Cidade Maravilhosa, sede do COB e dos Jogos Pan-Americanos de 2007, levou a melhor.

Diante do grande números de candidaturas (nove), o Comitê Olímpico Internacional decidiu fazer uma pré-seleção. E o Rio foi eliminado novamente, com nota média de 5,1. Os pesos-pesados Londres, Paris, Madri, Nova York e Moscou chegaram à final. E a capital inglesa venceu a disputa.

Com a escolha do Rio de Janeiro como sede das Olimpíadas de 2016, o Brasil, que sediará a Copa 2014, entra no cenário mundial dos eventos esportivos. Mas ao mesmo tempo, surgiram alguns problemas e desafios para os quais o Brasil deve se preparar.

O Rio de Janeiro foi escolhido pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) hoje, 2/10, em Copenhague, Dinamarca, como sede dos Jogos Olímpicos de 2016. Essa conquista, é necessário dizer, deve-se em grande parte ao trabalho superprofissional de relações públicas desenvolvido há mais de dois anos pelas autoridades brasileiras, especialmente aquelas ligadas ao esporte (Ministério do Esporte, Comitê Olímpico Brasileiro e Itamaraty), com o

presidente Lula à frente, juntamente com o governo do estado e da capital (BERNASCONI, 2010).

Às justas comemorações pela conquista da primeira Olimpíada a ser realizada na América do Sul, porém, somam-se as necessárias ações que precisam ser realizadas, a fim de que o evento marque uma virada na capital carioca e deixe um legado positivo, para seus habitantes, para incremento do turismo e imagem do país.

Entre essas ações, o planejamento é o fator essencial para a realização bem-sucedida dos Jogos Olímpicos 2016, a exemplo do que aconteceu em Barcelona, em 1992, e ocorreu em Londres, em sua preparação para sediar as Olimpíadas de 2012. No caso brasileiro, há a feliz coincidência de o Rio de Janeiro ser uma das sedes da Copa 2014 e de muitas das obras que serão realizadas para o Campeonato Mundial de Futebol serem necessariamente pensadas para aproveitamento nos Jogos Olímpicos, especialmente aquelas ligadas à infraestrutura urbana - mobilidade urbana (metrô, corredores de ônibus, estacionamentos, entre outros), aeroviária, de portos, de ampliação da rede hoteleira e também esportiva.

Outra questão fundamental a ser resolvida na infraestrutura se refere ao saneamento, em todas as suas vertentes: água, esgoto, drenagem das águas pluviais e resíduos sólidos, ou seja, coleta e destinação do lixo. Para isso, é absolutamente urgente que as autoridades federais, estaduais e municipais se unam para aproveitar a sinergia entre os dois eventos - Copa 2014 e Olimpíadas 2016 - para eliminar, de uma vez por todas, a poluição da baía da Guanabara, programa que vem de há quase duas décadas, consumiu mais de 1 bilhão de dólares mas não resolveu ainda o problema. Ou da Lagoa Rodrigo de Freitas, onde inclusive ocorrerão algumas disputas olímpicas.

Como preconiza o Sinaenco<sup>12</sup>, “antes de uma boa obra, existe sempre um bom projeto”

É preciso trabalhar a partir de agora, ainda com mais afinco, para desenvolver rápida e eficientemente os projetos de cada estádio, praça, rodovia ou aeroporto que precisaremos para 2014 e 2016. Há aqui grave risco para a arquitetura e engenharia de projetos brasileira. "Como já estamos atrasados, não há tempo a perder com demoradas licitações". Não podemos desperdiçar essas raras oportunidades para desenvolver a competência das empresas brasileiras, competência essa que poderá ser exportada nos megaeventos esportivos mundiais, no futuro (BERNASCONI, 2010).

Organizar a Copa e as Olimpíadas é um desafio para todos os brasileiros. O principal problema está na infraestrutura. Não se pode correr o risco de fazer a Copa 2014 e as Olimpíadas 2016 e não deixar nenhum resultado importante para as cidades envolvidas.

### III. Candidatos em grupo( Olimpíadas 2008)

O processo de eleição da cidade-sede dos Jogos Olímpicos de Verão de 2008 ocorreu entre 2000 e 2001 e contou com a participação de dez cidades de quatro continentes. Outras cidades planejaram participar do processo, mas não se inscreveram (WIKIPEDIA).

No dia 1 de fevereiro de 2000 encerrou-se o prazo de inscrições. Quatro cidades da Ásia (Pequim, Osaka, Bangkok e Kuala Lumpur), duas da América (Toronto

---

<sup>12</sup> Sindicato da Arquitetura e da Engenharia

e Havana), três da Europa (Istambul, Paris e Sevilha) e uma da África (Cairo) oficializaram suas candidaturas. Em agosto, o Comitê Olímpico Internacional escolheu, baseado no relatório do Grupo de Trabalho designado para analisar os dez projetos, cinco cidades finalistas: Pequim, na China; Paris, na França; Toronto, no Canadá; Istambul, na Turquia; e Osaka, no Japão.

Na segunda fase do processo, as cidades elaboraram um novo relatório, com mais detalhes, e receberam a visita da Comissão Avaliadora do Comitê Olímpico Internacional. Em abril de 2001, a Comissão Avaliadora divulgou o relatório com suas impressões sobre os projetos finalistas. Pequim, Paris e Toronto receberam os maiores elogios e, segundo a Comissão, tinham condições de realizar Jogos igualmente bem sucedidos. Istambul e Osaka receberam muitas críticas, especialmente em relação à infraestrutura e à situação financeira.

Cidades com nota geral média superior a seis (nível definido pelo COI) são consideradas aptas a receber os Jogos. Em agosto de 2000, o COI fez o anúncio oficial, classificando cinco cidades e eliminando outras cinco (WIKIPEDIA).

### **Classificadas**



### **Eliminadas**



A votação que definiu a cidade-sede dos Jogos Olímpicos de Verão de 2008 ocorreu em 13 de julho de 2001, durante a 112ª Sessão do COI, realizada em Moscou, na Rússia. O dia começou com as cinco candidatas realizando suas apresentações finais, de 45 minutos cada, para os membros do COI, na seguinte ordem: Osaka, Paris, Toronto, Pequim e Istambul. Finalizadas as apresentações, ocorreu a votação. Dos 121 membros, 107 estavam aptos a votar na primeira rodada: membros de países com cidades candidatas são proibidos de votar, enquanto a cidade de seu país estiver na disputa. Além destes, os membros ausentes e o presidente do COI, Juan Antonio Samaranch, não possuíam direito a voto.

A votação, eletrônica, foi rápida. Na primeira rodada, nenhuma conseguiu maioria absoluta, o que fez com que a menos votada, Osaka, fosse eliminada. Na segunda rodada, entretanto, Pequim conseguiu mais da metade dos votos e foi declarada vencedora. Os placares da votação foram divulgados pouco tempo depois ( WIKIPEDIA).

<b>Cidade</b>	<b>NOC</b>	<b>1ª rodada</b>	<b>2ª rodada</b>
Pequim	 China	44	56
Toronto	 Canadá	20	22
Paris	 França	15	18
Istambul	 Istambul	17	9
Osaka	 Japão	6	-

#### IV. Candidatos em grupo( Olimpíada 2016)

O processo de eleição da cidade-sede dos Jogos Olímpicos de Verão de 2016 ocorreu entre 2007 e 2009 e contou com a participação de sete cidades de três continentes. Outras ainda planejaram participar do processo, mas não se inscreveram (WIKIPEDIA).

Em 13 de setembro de 2007, encerrou-se o prazo de inscrições. Duas cidades da América (Chicago e Rio de Janeiro), duas da Ásia (Doha e Tóquio) e três da Europa (Baku, Madri e Praga) oficializaram a postulação. Em junho de 2008, o Comitê Olímpico Internacional escolheu, baseado no relatório do Grupo de Trabalho, designado para analisar os sete projetos, as quatro cidades que se tornariam finalistas: Chicago, nos Estados Unidos; Tóquio, no Japão; Rio de Janeiro, no Brasil; e Madri, na Espanha.

A segunda fase começou com o Programa de Observação dos Jogos Olímpicos de Verão de 2008, em Pequim. Depois de elaborar o seu livro de candidatura e receber a visita da Comissão Avaliadora do Comitê Olímpico Internacional, as cidades, agora candidatas, participaram, em junho, de um encontro, promovido pela primeira vez na história, com os membros do COI, que elegeriam a cidade-sede dos Jogos de 2016.

Em setembro, a Comissão Avaliadora divulgou o relatório com suas impressões sobre os projetos finalistas. Tóquio, a cidade que teve a nota preliminar mais alta, perdeu o favoritismo, principalmente devido aos baixos níveis de apoio popular que a candidatura recebia. Chicago sofreu com protestos internos e com

problemas com as leis americanas. Madri também teve problemas com a legislação, sofrendo sérias críticas da Comissão Avaliadora. O Rio de Janeiro, apesar de ter tido boas notas, teve problemas com a acomodação e os transportes. As avaliações foram consideradas equilibradas, não sendo possível então apontar qualquer cidade como favorita, nem pelo presidente do COI, Jacques Rogge, nem pelos membros da entidade, que tinham o direito de escolher a vencedora, assim como por órgãos de imprensa e *sites* especializados.

Cidades com nota geral média superior a 6.0 (nível definido pelo COI) são consideradas aptas a receber os Jogos. Em junho de 2008, o COI fez o anúncio oficial, classificando quatro cidades e eliminando outras três (WIKIPEDIA).

#### **Classificadas**

-  Tóquio (nota 8,3)
-  Madri (nota 8,1)
-  Chicago (nota 7,0)
-  Rio de Janeiro (nota 6,4)

#### **Eliminadas**

-  Doha (nota 5,9)
-  Praga (nota 5,3)
-  Baku (nota 4,3)

A cerimônia de abertura da 121ª Sessão do COI, em Copenhague, na Dinamarca, ocorreu no dia 1ª de outubro de 2009. Em discursos oficiais, o presidente do Comitê Olímpico Internacional, Jacques Rogge, e a Rainha da Dinamarca, Margarida II, elogiaram as cidades candidatas e o processo de eleição, que era um dos

mais disputados da história.

Em 2 de outubro, dia da eleição, a sessão foi realizada no Centro de Convenções Bella Center, com coordenação geral do presidente Rogge. Dos 106 membros do Comitê Olímpico Internacional, onze não votaram na primeira rodada.

Assim, a primeira rodada totalizava 95 votos.

A votação eletrônica começou pouco depois das 15 horas (UTC), e as primeiras eliminadas foram, pela ordem, Chicago e Tóquio. Após a eliminação de uma cidade, os membros do seu país ficam autorizados a votar nas rodadas seguintes. Rio de Janeiro e Madri chegaram à final, concluída em poucos minutos. Por volta das 17 horas (UTC), o Rio de Janeiro foi formalmente declarado vencedor pelo presidente Jacques Rogge.

Após o anúncio, os resultados da votação foram divulgados(WIKIPEDIA).

<b>Cidade</b>	<b>NOC</b>	<b>1ª rodada</b>	<b>2ª rodada</b>	<b>3ª rodada</b>
Rio de janeiro	 Brasil	26	46	66
Madri	 Madri	28	29	32
Tóquio	 Japão	22	20	-
Chicago	 USA	18	-	-

#### V. As superioridades de Pequim

Antes de se examinarem as superioridades de Pequim, é melhor conhecer os projetos de todos os candidatos.

Toronto

De acordo com o projeto de Toronto, 89% das instalações previstas ficariam

a menos de 6 km de distância da Vila Olímpica, na região do cais da cidade, às margens do Lago Ontário. 26 das 35 instalações já estavam prontas à época da candidatura. Entre as que precisariam ser construídas, estavam o estádio olímpico, o parque aquático e o velódromo. Um dos destaques da candidatura era a experiência do Canadá em sediar eventos esportivos, como os Jogos Pan-americanos, de 1999, em Winnipeg; os Jogos Olímpicos de Verão, de 1976, em Montreal; e os Jogos Paraolímpicos do Verão de 1976, em Toronto. A Vila Olímpica atenderia aos interesses e às necessidades dos atletas de todo o mundo, e pela primeira vez hospedaria todos os atletas num único local, já que o projeto colocava como subsedes do futebol as cidades próximas de Hamilton, Ottawa, Oakville e Vaughan (BAIDU).

#### Paris

A capital francesa previa a realização dos Jogos em quatro áreas. Na Zona Nordeste, estariam o estádio olímpico, o parque aquático e a Vila Olímpica. Na Zona Central, prédios históricos como o Grand Palais sediarão os eventos. Instalações como o Parc des Princes e o estádio Roland Garros estariam localizados na Zona Sudoeste. Os outros eventos aconteceriam na Zona Sudeste. 56% dos atletas competiriam a menos de cinco minutos da Vila Olímpica. A cidade de La Rochelle seria a sede da vela e as preliminares do futebol ocorreriam em seis cidades da França: Lens, Nantes, Marselha, Lyon, Sochaux e Le Havre (BAIDU).

#### Istambul

Trinta e um locais de competição seriam utilizados nos Jogos de Istambul. O

estádio olímpico e outras oito instalações estariam localizados no Parque Olímpico, próximo à Vila Olímpica, no lado europeu da cidade. As provas de vela seriam realizadas no lado asiático. Bursa, Izmir e Kocaeli receberiam as preliminares do futebol. Todas as instalações foram alocadas em áreas com grande valor histórico. A boa localização da cidade (ainda que muito próxima de Atenas, sede dos Jogos de 2004) e a grande oferta de acomodações, contudo, não foram suficientes para evitar a terceira derrota consecutiva do país em processos de eleição de cidades-sede dos Jogos Olímpicos (BAIDU).

#### Osaka

As principais instalações dos Jogos de Osaka seriam localizadas em ilhas artificiais. A ilha Maishima receberia o estádio olímpico e o parque aquático. A Vila Olímpica estaria na ilha Yumeshima, distante 400 metros da outra. A maioria das instalações estaria a menos de 20 km da Vila, conectadas por uma avançada rede de transporte. A cidade aproveitaria os Jogos Olímpicos para fazer avanços na área ambiental, com projetos visando uma melhora nas condições climáticas. Problemas financeiros, apontados pela Comissão Avaliadora, entretanto, fizeram com que Osaka fosse a primeira cidade eliminada no processo (BAIDU).

#### Pequim

O projeto de Pequim previa a realização dos eventos em quatro áreas: Olympic Green, Western Community Area, North Scenic Area e University Area. O Olympic Green concentraria o maior número de eventos, incluindo o Estádio Olímpico, o Parque Aquático e a Vila Olímpica. Catorze locais de competição estariam

localizados a menos de cinco minutos da Vila Olímpica. O projeto de Pequim também previa a realização do Programa Olimpíadas Verdes, com investimentos de mais de cinco bilhões de dólares em eventos relacionados ao meio ambiente, bem como mudanças nas frotas de transporte público e no trânsito, para reduzir as emissões de gases, melhorando, assim, a qualidade do ar (BAIDU).

A vitória de Pequim era considerada natural, mesmo com denúncias sobre violações dos direitos humanos. A repercussão da escolha foi imediata. Enquanto críticos temiam uma postura semelhante à de Adolf Hitler, durante os Jogos Olímpicos de Verão de 1936, em Berlim, outros acreditavam que a escolha era uma oportunidade única de a China se abrir para o mundo e evoluir na área dos direitos humanos. Nicole Fontaine, presidente do Parlamento Europeu, órgão que, duas semanas antes da eleição, sugeriu a inclusão de questões humanitárias entre as obrigações das cidades-sedes e pediu ao Comitê Olímpico Internacional que reconsiderasse a candidatura de Pequim, declarou lamentar profundamente a escolha do COI. François Loncle, deputado francês, disse que a escolha havia sido um grande erro. Joe Havelly, em um artigo divulgado pela CNN, sugeriu que Pequim perderia a eleição de cidade-sede dos Jogos Olímpicos de Verão de 2000 para Sydney, exatamente por fatores humanitários, e que a vitória ainda carregava uma forte tendência política (BAIDU).

## VI. As superioridades de Rio de Janeiro

Antes de se analisar as vantagens as superioridades do Rio de Janeiro, é melhor conhecer os projetos de todos os candidatos também.

## Madri

O projeto de Madri era realizar os Jogos Olímpicos em duas áreas, a Zona Núcleo (o *coração* dos Jogos) e a Zona Rio (os *pulmões* dos Jogos). A candidatura esperava desenvolver a infraestrutura esportiva da região e gerar legados em cinco áreas: social, esportiva, econômica, ambiental e cultural. As obras de infraestrutura necessárias seriam custeadas com dinheiro público e o restante da receita proviria de fontes privadas, principalmente do *marketing*. Das trinta instalações projetadas para os Jogos de Madri, 21 estariam a menos de quinze quilômetros da Vila Olímpica e 25 a menos de doze quilômetros do centro da cidade. Na Zona Núcleo, na região leste da capital, estariam quinze locais de competição (entre eles, o Estádio Olímpico), a Vila Olímpica e os centros de imprensa. Na Zona Rio, um projeto de revitalização urbana e ambiental do Rio Manzanares permitiria a realização de onze modalidades em suas margens. Além de Madri, seis cidades também receberiam eventos dos Jogos: Valência (sede da Vela), Córdoba, Málaga, Mérida, Barcelona e Palma de Mallorca (todas subsedes do torneio de futebol) (BAIDU).

## Tóquio

Tóquio planejava realizar os Jogos Olímpicos mais compactos da história, com mais de 90% das instalações localizadas em duas regiões no centro da cidade, estando o Estádio Olímpico e a Vila Olímpica na interseção das duas áreas. Das 31 instalações projetadas para receber as Olimpíadas, 21 já estavam prontas e em pleno uso. Algumas delas, como o Tokyo Metropolitan Gymnasium, o Estádio Kasumigaoka e o Nippon Budokan, foram utilizadas nos Jogos Olímpicos de Verão de 1964 e fazem

parte do legado que aquela edição olímpica deixou na cidade. Fora de Tóquio, Sapporo, Saitama, Yokohama e Osaka receberiam partidas do futebol, nos mesmos estádios que sediaram a Copa do Mundo FIFA, de 2002. A hotelaria era um dos pontos fortes da candidatura, já que haveria uma oferta de quase 130 mil quartos, num raio de cinquenta quilômetros a partir do centro da cidade. Os mais de 230 km de autoestradas, e mais de mil quilômetros de linhas de metrô formariam uma excelente estrutura de transportes, que não precisaria de obras especiais em virtude dos Jogos (BAIDU).

### Chicago

O projeto de Chicago era realizar Jogos compactos, estando a maioria das instalações nas proximidades do Lago Michigan, de modo a reduzir o tempo de deslocamento entre os locais de competição, o que possibilitaria que o trajeto fosse feito a pé. Com custo estimado em 3,8 bilhões de dólares, cinco instalações permanentes e onze temporárias seriam construídas, juntando-se às onze já existentes. O McCormick Place, maior centro de convenções da cidade, poderia abrigar onze esportes olímpicos e oito paraolímpicos, além dos centros de imprensa. Após os Jogos, o Estádio Olímpico, uma das novas instalações, teria sua capacidade reduzida e receberia diversos eventos acessíveis à comunidade. 91% dos atletas competiriam a até quinze minutos de distância da Vila Olímpica, que teria capacidade para mais de dezessete mil pessoas. O relatório da candidatura reconheceu que o trânsito da cidade era um problema, mas apontou a criação de faixas exclusivas e a concepção de uma agenda de eventos que otimizasse o uso dos transportes, como soluções para a questão. A segurança dos Jogos seria coordenada pela Polícia de Chicago, com apoio de órgãos

nacionais, como o FBI e o Departamento de Segurança Interna, e estaduais, como a Guarda Nacional de Illinois (BAIDU).

### Rio de Janeiro

O Rio de Janeiro apostou em alguns fatores, como o desenvolvimento social, a abertura de novos territórios para o Movimento Olímpico (já que os Jogos nunca ocorreram na América do Sul), a criação de núcleos esportivos e o fortalecimento da marca do Comitê Olímpico Internacional, para conseguir o direito de realizar os Jogos Olímpicos. O planejamento urbano e social de longo prazo e o desenvolvimento do esporte serão importantes legados para a região. Toda a cidade estará envolvida na realização das Olimpíadas, com a divisão dos eventos em quatro regiões: Barra (com vinte modalidades, mais a Vila Olímpica e os centros de imprensa), Copacabana (sede de oito modalidades ao ar livre), Maracanã (que irá sediar 5 modalidades e as cerimônias) e Deodoro (sede de sete modalidades). Brasília, São Paulo, Salvador e Belo Horizonte serão as subsedes do torneio de futebol. O custo da realização dos Jogos Olímpicos de Verão de 2016, no Rio de Janeiro (excluindo gastos públicos), foi estimado em 750 milhões de dólares, sendo 290 milhões gerados com a venda de ingressos e o restante pelo setor privado. Receitas adicionais deverão provir da Lei Agnelo/Piva, da circulação de moedas especiais e do Plano Conjunto de Marketing, parceria do Comitê Organizador Nacional e do Comitê Olímpico Internacional. Para facilitar a locomoção entre os locais de competição, três corredores de transporte serão criados, interligando as regiões, com a utilização de veículos leves sobre pneus e metrô (BAIDU).

Na semana que antecedeu à votação, duas declarações envolvendo a candidatura do Rio de Janeiro geraram polêmica. A primeira foi feita pelo prefeito de Chicago, Richard M. Daley, que disse ter sua cidade uma vantagem sobre o Rio, por causa da Copa do Mundo FIFA de 2014 que, segundo ele, anularia a escolha da cidade. Representantes da candidatura carioca levaram o caso ao Comitê Olímpico Internacional, embora nenhuma queixa formal tenha sido feita. Questionado sobre a denúncia, o prefeito foi evasivo e declarou não ter conhecimento do caso.

A outra declaração foi a do vice-presidente do Comitê Olímpico Espanhol, José María Odriozola, que classificou o projeto do Rio de Janeiro como "a pior candidatura" e creditou o favoritismo da cidade ao *marketing* e ao ineditismo, já que os Jogos nunca haviam ocorrido na América do Sul. O Comitê Rio 2016, em resposta a essas declarações, fez uma queixa formal contra a candidatura de Madri e chamou de *inaceitáveis* as críticas de Odriozola, consideradas pelo comitê o oposto do que a Comissão Avaliadora do COI manifestou em seu relatório, divulgado, no início de setembro. No mesmo dia da declaração, a chefe do Comitê Madrid 2016, Mercedes Coghén, pediu desculpas oficiais pelo ocorrido. Odriozola, entretanto, manteve-se firme e apenas lamentou que alguém tenha se ofendido com sua opinião pessoal.

## 4.2 SÍMBOLO DA OLIMPÍADA NO PAÍS

### I. O logotipo dos Jogos Olímpicos

Uma das marcas visualmente mais poderosas e populares do planeta é o logotipo dos Jogos Olímpicos. Os anéis olímpicos foram uma idéia do francês Pierre de Fredi, conhecido como o Barão Pierre de Coubertin, em 1913.

A bandeira olímpica[...] tem um fundo branco, com cinco anéis entrelaçados no centro: azul, amarelo, preto, verde e vermelho[...]. Este desenho é simbólico; ele representa os cinco continentes do mundo, unidos pelo olimpismo, enquanto as seis cores são aquelas que aparecem em todas as bandeiras nacionais do mundo de hoje(CHOISIS, 1931, p. 470).

Embora Pierre de Coubertin quisesse que os Jogos Olímpicos fossem uma competição internacional desde o seu restabelecimento, em 1896, em Atenas (Grécia), foi só nos Jogos de 1912, em Estocolmo (Suécia), que, pela primeira vez, acorreram participantes dos cinco continentes. Um ano mais tarde, em 1913, os cinco anéis apareceram no topo de uma carta escrita por Pierre de Coubertin. Ele desenhou os anéis e coloriu-os à mão (INTERNET).

Foi também Coubertin que um teve a ideia da bandeira olímpica. Ele apresentou os anéis e a bandeira em junho de 1914, no Congresso Olímpico de Paris.

A Primeira Guerra Mundial impediu os Jogos de serem celebrados em 1916, em Berlim (Alemanha), como planejado. Mas, em 1920, na Antuérpia (Bélgica), a bandeira e os seus cinco anéis puderam ser vistos a esvoaçar num estádio olímpico.

A universalidade transmitida pelo símbolo e pela bandeira foi uma ideia inovadora, no início do século XX. O nacionalismo era muito forte e a tensão entre certos países, muito alta. Foi neste clima, porém, que Coubertin propôs um símbolo de anéis que se destinavam a encorajar a união do mundo.



Os pequenos círculos estavam compostos por cinco cores: azul, amarelo, preto, verde e vermelho, interligados sobre um fundo branco. O simbolismo dos anéis entrelaçados representava a união dos cinco continentes e o encontro de todos os atletas do mundo nos Jogos Olímpicos, e pelo menos uma de suas seis cores, incluída a branca, está presente na bandeira de cada um dos países filiados ao COI (Comitê Olímpico Internacional), criado em 23 de junho de 1894, pelo próprio Barão Pierre de Coubertin. A Europa era representada pelo azul; a Ásia pelo amarelo; a África pelo preto; a Oceânia pelo verde e as Américas pelo vermelho.

A primeira bandeira a conter o logotipo olímpico media 3×2 metros, e foi costurada na loja Bon Marché, em Paris. Ela fez sua aparição oficial no ano seguinte, mas só seria hasteada, num estádio, na Olimpíada de 1920. É a principal representação gráfica dos Jogos Olímpicos e a marca do próprio Comitê Olímpico Internacional.

## II. A divulgação e a representação do logotipo

O uso do símbolo olímpico na criação de um emblema é também estritamente regulado e o desenho do emblema tem de ser aprovado pelo Comitê Olímpico Internacional.

O símbolo olímpico, bandeira e emblemas são propriedade exclusiva do Comité Olímpico Internacional e não podem ser utilizados sem a autorização do COI. Este símbolo está entre os mais amplamente reconhecidos em todo o mundo.

No dia 3 de agosto de 2003, o logotipo dos Jogos Olímpicos de 2008 foi oficialmente lançado, pela China, apresentado por Jackie Chan e Yaping Deng. O logotipo de Pequim foi batizado como “Carimbo chinês – Pequim dançando”, desenvolvido mediante a combinação de caracteres chineses com os anéis olímpicos (BAIDU).



O *design* do logotipo olímpico de Pequim foi uma combinação entre caracteres chineses, característica de Pequim, e os elementos do movimento olímpico. A matriz do “Carimbo chinês – Pequim dançando” é um desenho vermelho que combina a caligrafia chinês à tradicional, com as características do movimento. Daí, através de deformações artísticas, transformou-se inteligentemente em uma pessoa correndo, e dançando, celebrando a vitória. A forma do logotipo é muito parecida com um caractere chinês “京” que representa a cultura tradicional da China. Esta obra transmite 4 níveis de significado (BAIDU):

1. Cultura chinesa – Como uma forma de arte tradicional da China, o carimbo surgiu há 4 ou 5 mil anos. Até hoje, ainda é uma forma de mostrar a integridade social. Este carimbo representa que Pequim assume um compromisso solene de que vai sediar os melhores Jogos Olímpicos na história olímpica;
2. Vermelho – Assim que alguém se refere ao vermelho, lembra-se da China. Desde o tempo antigo, a cor vermelha é sempre uma representação da China. Entretanto, esta cor também representa a bandeira da China e a República Popular da China. Portanto, esse carimbo tem características de representação do país, da celebração e da cultura tradicional do país.
3. O carimbo chinês – O desenho desenvolvido significa “Pequim, China, sejam bem-vindos os amigos do mundo inteiro”. Esta obra representa uma nova Pequim que, através da reforma e da abertura, está recebendo as pessoas de todo o mundo, enquanto também mostra a calorosa e sincera alegria de Pequim, transmitindo o conceito e o espírito dos Jogos Olímpicos. Este carimbo contém uma conotação muito rica, pois significa que Pequim está abraçando o mundo, a fim de receber as pessoas;
4. Promove o espírito olímpico – mais alto, mais rápido e mais

forte. O núcleo do movimento olímpico moderno é sempre os atletas. O logotipo “Carimbo chinês – Pequim dançando” reflete exatamente isso. Dureza com suavidade, tanto contém a cultura chinesa, quanto está cheio de energia.

A menos de duas horas da chegada de 2011, o Rio de Janeiro deu um salto de quase seis anos rumo ao futuro. Diante da multidão reunida na praia de Copacabana, para a virada do ano, as Olimpíadas Rio-2016 ganharam uma cara: a logomarca dos Jogos foi divulgada pelo Comitê Organizador. Esta imagem, que simboliza o maior evento da história do esporte brasileiro (COI do Brasil) se apresenta leve e multicolorida:



A marca é muito estética , inovadora e criativa. É possível ver várias coisas nela: rio, montanha, sol, Copacabana. O que mais me impressiona é que é um desenho leve, que parece flutuar na água - elogiou Jacques Rogge, presidente do Comitê Olímpico Internacional, que viajou ao Rio de Janeiro para o lançamento, na noite do *réveillon*(ROGGE, 2011).

O lançamento teve início em Copacabana, quando a cantora Daniela Mercury interrompeu seu *show* de Ano Novo para chamar ao palco dois atletas do salto em distância: a campeã olímpica Maurren Maggi e o jovem Caio Cezar Fernandes. Em seguida, três vídeos foram mostrados nos quatro telões instalados na praia: um sobre o dia em que o Rio foi escolhido como sede dos jogos; outro sobre Caio Cezar; e finalmente o que revelou a logomarca(GLOBO).

Três bandeirões de 1.200 metros quadrados cada um foram abertos sobre a multidão que estava na areia, mostrando a logomarca para o mundo inteiro.

É uma noite de alegria para todos nós e, desta vez, com 2 milhões de pessoas como testemunhas do logo olímpico de 2016. A equipe que trabalhou na marca merece os aplausos. Foi um segredo inacreditavelmete guardado a sete chaves por 400 pessoas. Não tenho dúvidas de que logo vai cair no gosto de todos(NUZMAN, 2011).

Mas no processo de *design*, surgiu uma polêmica muito forte. A fluidez das formas humanas que se entrelaçam foram baseadas no relevo da Cidade Maravilhosa. O valor de união, tão enfatizado em jogos mundiais, está representado de maneira fluída, quase líquida, e este é o toque de charme e gingado essencialmente brasileiro, que confere personalidade ao símbolo da logomarca. A tipografia segue a linha gestual do símbolo e, segundo os próprios criadores, a escrita deveria ser manual e não um tipo já existente(FÓRUM), para valorizar a ideia do esforço coletivo.

No entanto, surgiram algumas discussões em torno de um suposto plágio ,graças à semelhança do abraço representado no símbolo, com o logo da fundação não governamental Estadunidense Telluride Foundation.



Além disso, foram sugeridas semelhanças com o quadro “A dança”, de Henri Matisse. O símbolo do abraço é universal e o próprio Fred Gelli, *designer* responsável pelo projeto, afirmou, em entrevista, que nunca havia visto o logo da fundação, mas que, durante o processo de pesquisa, foram encontrados muitos outros logos que abordavam o mesmo conceito(FÓREM).



De qualquer forma, deve-se estar cientes que a arte, em suas diversas formas, inspira releituras e diálogos. Mesmo que o logo Rio 2016 remeta ao quadro do pintor francês, esta é apenas mais uma referência. O abraço já se tornou uma representação visual da união e do cooperativismo e pode ser encontrado em diversas culturas.

Aliás, na hora da divulgação do logotipo, em nota oficial, o Comitê explicou o conceito da marca, que representa pessoas de mãos dadas, num formato que lembra o Pão de Açúcar, cartão postal do Rio:

Ela traduz com inspiração o espírito olímpico e seus atletas, o Rio e os cariocas, sua natureza, sentimentos e

aspirações. Sabe que são as pessoas que tornam o Rio de Janeiro uma cidade única e fazem dos Jogos Olímpicos um acontecimento realmente grandioso. Por isso, é uma marca essencialmente humana (COMITÊ OLÍMPICO BRASILEIRO).

O processo de escolha durou nove meses, e 139 agências de publicidade se inscreveram – todas brasileiras. Uma comissão julgadora de 12 pessoas selecionou oito agências finalistas: quatro do Rio, duas de São Paulo e duas de Curitiba. A vencedora foi a carioca Tátil, com 20 anos de experiência no mercado e uma equipe de 105 funcionários(GLOBO).

Uma marca que não tiver a capacidade de envolver uma experiência profunda e sensorial não chega ao coração das pessoas. O propósito representado nos aros olímpicos invadiu nossa equipe e foi o combustível para a gente chegar até aqui hoje. Esse é o sonho de qualquer *designer* porque é a marca mais reconhecida no mundo e vai ser vista por milhões de pessoas no planeta, da 5ª Avenida em Nova York até um vilarejo no Himalaia(GELLI, 2011).

A imagem passou os últimos dias guardada em uma sala, a portas fechadas. O acesso ao local era permitido a apenas 11 pessoas, que precisaram passar pela leitura de impressão digital. Quem podia entrar tinha de assinar um contrato de confidencialidade, e dentro da sala não era permitido o uso de internet ou de aparelhos que registrassem imagens. Tudo para guardar o segredo até o último momento.

A diversidade é uma característica profunda da cultura. A cultura é tanto nacional, quanto internacional. Hoje em dia, cada cultura nacional é indispensável para

a cultura mundial. Por isso, cada uma das edições dos Jogos Olímpicos tem o seu logotipo próprio. Isso mostra um princípio de igualdade, que é dar respeito a cada cultura.

#### 4.3 A PREPARAÇÃO DE LOCAIS DE COMPETIÇÃO

##### I. A mobilidade

“Olimpíada verde” foi uma palavra central na mobilidade de Pequim. A chave para realizar este objetivo era relacionar todos os departamentos olímpicos, a fim de se formar um todo orgânico. Através disso, pretendrá-se garantir que todas as agendas olímpicas se concretizarem em ordem. “Trânsito verde” foi a ideia fundamental para a “Olimpíada verde”.

Depois da promoção da “Agenda do século 21”, realizado em 1992, pela conferência mundial sobre meio ambiente e desenvolvimento, surgiu muito “verde” no mundo inteiro, como “GDP verde”, “trânsito verde”, etc. Nesta reunião, as pessoas descobriram que, ao longo do tempo, em troca de pretendos benefícios econômicos, elas já perderam bastante recursos naturais valiosos. Este modelo de desenvolvimento, provavelmente, vai levar o mundo à destruição. Para evitar esta ocorrência, a humanidade tem de mudar completamente seu padrão de desenvolvimento e tomar o caminho do desenvolvimento sustentável. Daí, o “desenvolvimento sustentável” se tornou um princípio reconhecido por todo o mundo, a fim de se promover a economia social. Como “verde” possui um significado de “bom”, “limpo” ou “uma vitalidade forte”, correspondente exatamente à conotação do desenvolvimento sustentável, nos últimos anos, e as pessoas passaram a utilizar muito esta palavra (SITE

GOVERNAMENTAL).

De acordo com a melhoria fundamental do meio ambiente para a Olimpíada de Beijing, os Jogos de 2008 corresponderão ao critério de Olimpíada Ecológica (STEINER, 2007).

Depois de ganhar o direito de sediar os Jogos Olímpicos, Pequim anunciou solenemente ao mundo que iria sediar uma “Olimpíada verde”. Esta ideia impressionante ocorreu pela primeira vez na história olímpica. Isso significou que Pequim deveria obedecer aos princípios do desenvolvimento sustentável para organizar uma Olimpíada, que refletiria um espírito harmônico entre a humanidade e a natureza. Este foi um desafio muito sério para Pequim.

De acordo com a situação de todos os diferentes setores dos Jogos Olímpicos, o trânsito é um elemento muito importante para se avaliar a organização. Porque, primeiro, a Olimpíada é uma engenharia de sistemas, enorme e complexa, que tem a ver com milhares de atletas e espectadores. Um trânsito moderno, rápido, pontual e seguro, é condição indispensável para sintonizar metodicamente os jogos e os espectadores. Além disso, a cada dia ocorrem dezenas e até centenas de jogos pré-programados, que não podem mudar seu horário, devem ser pontuais. Para garantir tudo isso, um trânsito rápido é a única opção. Por isso, o trânsito possui uma posição estratégica durante os Jogos Olímpicos. Em comparação com as outras edições dos Jogos Olímpicos, para sediar uma “Olimpíada verde”, Pequim teve que se esforçar muito mais do que outros países, porque, como base referencial para uma Olimpíada, os requisitos para o trânsito são extremamente rigorosos (SITE GOVERNAMENTAL).

Passamos tanto tempo dirigindo para lá e para cá que o nosso veículo merece uma atenção especial. Cuidar do carro é como cuidar da nossa casa – e do planeta também. Ficar atento para que tudo esteja sempre funcionando na mais perfeita ordem é muito importante para a preservação do meio ambiente, é uma atitude ecológica (WIKIPEDIA).

“Trânsito verde” foi o sistema de desenvolvimento sustentável em favor de futuro desenvolvimento urbano. Além disso, “Trânsito verde” foi uma solução muito boa para se resolver a contradição entre o desenvolvimento do transporte e a poluição ambiental. Mas “Trânsito verde” não era igual a proteção ambiental, nem significava transporte ecológico. “Trânsito verde” queria dizer boa saúde de trânsito. Com isso, ele seria uma maneira muito boa para proteger o meio ambiente.

Desde a Assembleia sobre o meio ambiente, das Nações Unidas, no Rio de Janeiro, dos anos 90, a projeção do ambiente e o desenvolvimento sustentável se tornaram um objetivo comum para toda a humanidade.



simplesmente, que se andasse a pé. Todos estes equipamentos eram elementos indispensáveis para se construir o círculo de transporte verde mais escuro.

2. A parte do exterior do segundo anel, até o interior do quarto anel, também pertence à área central de Pequim: são as novas áreas urbanas da cidade. Aí, o melhor seria o uso do ônibus de gás natural, o metrô, a ferrovia urbana, os carros de baixa poluição. Para fazer mais exercício, as pessoas também andariam a pé ou de bicicleta. Tudo isso constitui o círculo de transporte verde.

3. A parte do exterior do quarto anel até o sexto anel, trata-se de uma área de desenvolvimento industrial e de moradia. Aí, dever-se-ia usar ônibus de baixa poluição, o metrô, a ferrovia urbana, os carros de baixa poluição, ou a bicicleta. Isto constituiria o círculo de transporte verde mais claro.

4. A partir do exterior do sexto anel, é a zona rural de Pequim. As pessoas usariam a ferrovia, o trem de alta velocidade e a rodovia. Esta área representa o círculo de transporte verde normal.

Os Jogos Olímpicos obedecem à inspiração da gestão do trânsito das Olimpíadas de Atenas. Atenas resolveu muito bem a questão do trânsito, em 2004. Praticamente, nenhum jogo foi afetado por problema de trânsito. As experiências de Atenas foram(SITE OFICIAL DE ATENAS):

1. Uso de mais transportes públicos. O governo de Atenas incentivou a população a usar mais transporte público que carros privados. De acordo com a pesquisa, 85% dos espectadores usaram o transporte público a fim de chegar aos estádios esportivos; 29.4% tomavam os ônibus públicos; 24.2%, o metrô; 16.8%, o trem; 8.2%, o metrô

rápido e 5.2%, o táxi.

2. Abertura de uma rua que só deixava parar os carros olímpicos. Durante a época da Olimpíada, Atenas ofereceu 1000 veículos para os atletas e os jornalistas. Basicamente, estes veículos evitaram o problema de congestionamento.

Através da gestão do trânsito de Atenas, pode-se descobrir que promover o transporte público tinha um efeito positivo para resolver a questão de congestionamento. Portanto, Pequim também pensou igualmente como Atenas(SITE OFICIAL DE PEQUIM).

1. Isso ocorreu porque o transporte público garante: um sistema de “parar – trocar”. Para completar uma viagem, ao invés de 15% da ocupação da estrada, os transportes públicos só ocupam 1%. Os espectadores poderiam usar carros privados até chegar aquela área, com estádios concentrados. A partir daí, eles deveriam usar transportes públicos. Para limitar o número de carros privados, aumentou-se o preço de estacionamento. Quanto mais perto dos estádios esportivos, mais cara a locação de estacionamento;

2. aproveitamento otimizado do metrô, a fim de se garantir o tempo.

Em função da mobilidade brasileira na Cidade Maravilhosa, desde 2010 o cenário construído da cidade do Rio de Janeiro vem mudando rapidamente. É certo que o Brasil, na última década, passou a exibir índices de crescimento que, neste novo momento de globalização, colocaram-no ao lado do conjunto de economias ditas *emergentes* – Rússia, Índia e, sobretudo, China. Entretanto, até recentemente, esse crescimento vinha beneficiando muito mais algumas regiões no Estado de São Paulo,

no Centro-Oeste ou em certas capitais do Nordeste. Nos dois ou três anos, porém, o Rio de Janeiro passou a ganhar também uma posição de destaque e os seus 6 milhões e 300 mil habitantes vêm observando uma crescente mudança, em diversos pontos dos seus 1.100 Km<sup>2</sup> de área do município, que traduzem diferentes investimentos públicos e privados, que vêm sendo feitos na cidade e em sua área metropolitana.

A aprovação da candidatura da cidade como sede dos Jogos, em outubro de 2009, seguida com emoção pelos seus habitantes, marcou uma inflexão forte na própria percepção coletiva do futuro da cidade. A partir daí, o sentimento de estar-se diante de um quadro novo e positivo passou a ser acentuado, primeiro com a multiplicação de projetos e, mais tarde, com as obras que passaram a ser realizadas para dar apoio às manifestações culturais, esportivas e ambientais que serão realizadas entre 2012 a 2016. Os próximos 4 anos, com certeza, marcarão por muito tempo a história da cidade (IZAGA, 2010).

A escolha do Rio de Janeiro para sede dos Jogos, e sua transformação em Cidade Olímpica, na verdade, traz consequências para uma área muito além dos limites da cidade. O Rio está em obras e as autoridades federais e estaduais vêm buscando enfrentar um leque complexo de demandas mas, sobretudo, de interesses, às vezes claramente conflitantes, que adiam a tomada de decisões ou acabam se sobrepondo uns aos outros. A construção do TAV – Trem de Alta Velocidade - que já deveria estar implantado para a Copa de 2014, ligando as cidades do Rio de Janeiro, Campinas e São Paulo, de tão grande impacto para o Rio, como o Arco Metropolitano,

vem sofrendo inúmeros adiamentos para a sua implementação. A concorrência entre as empresas ocorreu em 2012, e sua inauguração até prevista, agora, não mais para a Copa, mas para 2016 (SITE GOVERNAMENTAL).

De fato, por ocasião da apresentação da candidatura do Rio de Janeiro como a sede da Copa e para os Jogos Olímpicos, tanto a FIFA quanto o COI- Comitê Olímpico Internacional fizeram diversas exigências, muitas delas sobre a logística da infraestrutura de transporte e de mobilidade dos atletas, técnicos, mídia e espectadores, nas cidades em que ocorrerão os jogos. Se a Copa do Mundo exige lógicas na escala macro regional ou nacional, como o TAV e a modernização de aeroportos, os Jogos Olímpicos envolvem decisões que incidem entre a escala metropolitana e a dos bairros.

O projeto de planejamento de novas áreas de expansão da cidade se traduziu, após inúmeras propostas, no Plano Piloto e Urbanização para a Barra da Tijuca e a Baixada de Jacarepaguá, por Lúcio Costa, apresentado em 1969, e a configuração de um novo bairro no Rio, com a explosão da especulação imobiliária na década de 1980-1990.

Entretanto, nem o metrô, nem a chamada Linha Tronco 1, à época, e cujo traçado se inspira na Transolímpica, jamais chegaram a ser implementados. Na verdade, a Transolímpica desenha um segmento de círculo que atravessa uma área de urbanização contínua e intercepta os tradicionais eixos radiais das ferrovias,

articulando-se com o eixo viário da Avenida Brasil, que acaba de ser anunciada como objeto de uma quarta linha de BRT<sup>13</sup> (SITE GOVERNAMENTAL).

É importante sublinhar o aporte do setor privado, ao lado do novo e expressivo volume de investimentos públicos, em diferentes modalidades de parcerias público-privadas. No setor da infraestrutura de transporte, além da construção dos BRTs, em parceria com a Prefeitura, empresas privadas serão concessionárias da operação das linhas dos trens suburbanos da região metropolitana e do metrô, por exemplo, ambas sob a tutela do Governo do Estado. Os trens, que atendem aos chamados bairros suburbanos do Rio, também designados como Zona Norte Metropolitana, estão sob o controle da empresa Supervia, desde 1998. Entretanto, como decorrência dos novos arranjos financeiros e logísticos que vem sendo observados, por causa da Copa e das Olimpíadas de 2016, esta, por sua vez, passou a ser controlada, desde novembro de 2010, por um novo ramo da Organização Odebrecht, a Odebrecht TransPort, voltada para a mobilidade urbana, concessões rodoviárias e de aeroportos.

A nova Supervia passou a assegurar, também de modo inédito, a mobilidade dos moradores das favelas do Complexo do Alemão, como parte das obras do PAC – Plano de Aceleração do Crescimento. Em julho de 2011, foi inaugurada uma linha de transporte público, por meio de um teleférico integrado ao sistema ferroviário e cujo modelo, inspirando-se em Medellin, na Colômbia, está sendo

---

<sup>13</sup> BRT (Bus Rapid Transit) é um sistema de ônibus de alta capacidade que provê um serviço rápido, confortável, eficiente e de qualidade.

discutido para ser implantado em outras favelas cariocas. A Supervia possui hoje 98 estações de trem, distribuídas em 11 municípios da região metropolitana do Rio de Janeiro: Duque de Caxias; Nova Iguaçu; Nilópolis; Mesquita; Queimados; São João de Meriti; Belford Roxo; Japeri; Paracambi; Magé e Guapimirim, e seis estações de teleférico: Bonsucesso; Adeus; Baiana; Alemão; Itararé/Alvorada e Palmeiras(SITE GOVERNAMENTAL).

A iniciativa privada – no caso, o Consórcio Opportrans - também está presente na administração e na operação das duas linhas de metrô já existentes na região metropolitana. Por sua vez, o governo do estado do Rio de Janeiro, através da Rio Trilhos, é o responsável pela expansão da rede metroviária que, desde os anos 1970, prevê a construção de ainda 4 outras linhas.

A rede de metrô do Rio possui hoje 48 km e serve 35 estações e, como ocorreu com a mudança no controle acionário da Supervia, também o Consórcio Opportrans - MetrôRio integra, desde dezembro de 2009, o Grupo Invepar – Investimentos e Participações em Infra-Estrutura S.A que, entre outras concessões rodoviárias, opera a Linha Amarela S.A (LAMSA) que faz a ligação entre a Baixada de Jacarepaguá e a Ilha do Fundão . No momento, esta é a única via expressa urbana submetida a pedágio na cidade, mas pensa-se em fazer com que a via de BRT Transolímpica também possua pedágio para o transporte individual.

Para atender aos Jogos de 2016, está sendo implementada a construção de um novo trecho de metrô, que deverá ligar a Estação General Osório, em Ipanema, à

Estação Jardim Oceânico, na Barra da Tijuca. Como mencionado, esse trecho, como algumas das linhas de BRTs, vêm sendo objeto de intensas polêmicas na mídia e na Câmara de Vereadores, seja quanto à prioridade e ao volume de investimentos realizados na Zona Oeste, particularmente na Barra da Tijuca, Recreio e Jacarepaguá, seja pelo traçado que está sendo projetado.

## II. Sistema de segurança

O governo chinês envidou grandes esforços para garantir a segurança, durante os Jogos Olímpicos de Beijing, em 2008, o maior evento esportivo na história do país.

Mei Jianming, especialista em antiterrorismo, da Universidade de Segurança Pública, afirmava:

A segurança dos Jogos Olímpicos pode ser desafiada por uma série de conspirações criminais, que vão desde atos menores, como distúrbios, até ações sofisticadas de terror em massa (MING, 2007).

Em 2006, os habitantes de Pequim usavam faixas vermelhas nos braços para vigiar os locais comunitários da antiga capital, mas agora os preparativos são mais sofisticados, necessitando de profissionais em segurança, que empregam aparelhos de alta tecnologia.

Beijing planejou dispôr de US\$ 300 milhões para a segurança das Olimpíadas, que representam 20% do investimento total. Cerca de 90 mil policiais foram convocados para a vigilância das sedes dos Jogos. Como evento de alto nível,

foram previstos mais de 10 milhões de visitantes de todas partes do mundo, o que elevou a preocupação quanto à segurança (UNIVERSIDADE DE SEGURANÇA PÚBLICA).

As operações antiterroristas se tornaram necessárias desde os episódios das Olimpíadas de Munique, em 1972, quando 11 atletas israelenses foram assassinados.

Mas depois do ataque terrorista do dia 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, as operações antiterroristas se tornaram mais caras. Nas Olimpíadas de Atenas, em 2004, foram gastos US\$ 1,5 bilhões em segurança, o que representa um recorde, totalizando 5 vezes mais investimentos do que aquele gasto nas Olimpíadas de Sidney, em 2000.

Lu Shimin, subchefe do Burô de Segurança Pública de Beijing, comentou que, desde a época em que a capital aspirava, em 2001, ser sede dos Jogos Olímpicos, foi feita uma análise preliminar sobre os principais riscos de segurança, incluindo a invasão ilegal às instalações olímpicas, distúrbios urbanos, desastres naturais e atividades terroristas(MIN, 2007).

A última ação de treinamento anti-terrorista, desenvolvido para as Olimpíadas de Pequim foi realizada em Qingdao, no dia 23 de dezembro de 2006. Não foram publicados detalhes sobre desta operação, mas se teve conhecimento que o treinamento partiu da idéia de uma hipotética ação terrorista, em forma de ataque bioquímico sobre a cidade.

Beijing estabeleceu sua equipe de segurança para os Jogos Olímpicos em dezembro de 2004, marcando o início dos preparativos de segurança para a festa esportiva mundial. Milhares de câmeras e equipes de circuito-fechado de televisão foram instalados na capital e nas sedes dos eventos.

A capital foi a sede de mais de 20 eventos esportivos, durante o segundo semestre de 2007, servindo de treinamento à polícia e ao pessoal encarregado pela segurança, em mais de cem instalações, com vistas às Olimpíadas. Beijing promoveu uma conferência internacional sobre segurança, quando, especialistas de 7 nações participantes discutiram as medidas antiterroristas para 2008 (BEIJING JORNAL DA MANHÃ, 2007, p. 32).

A cooperação internacional é a chave para a segurança dos Jogos Olímpicos, afirmou Li Wei, diretor do Centro de Estudos Contra-Terrorismo. Li acrescentou: “Todos os países estão preocupados com a segurança de seus atletas e um efetivo sistema será promovido para facilitar a cooperação internacional” (BEIJING JORNAL DA MANHÃ, 2007, p. 32).

Para os residentes em Beijing, a segurança ia além das preocupações. Estavam centradas nos problemas que lhes seriam trazidos com as medidas de segurança na cidade. No entanto, segundo os especialistas, o público não teve razões para estar preocupado com a segurança durante as Olimpíadas.

Li explicou que as possíveis ameaças internas poderiam vir da *tradicional escola* de terrorismo, como o Movimento Islâmico do Turquistão Oriental, que reivindica a independência da província chinesa de Xinjiang, ou dos movimentos separatistas tibetanos. Também considerou a possibilidade de que fossem produzidos distúrbios devido ao crescimento econômico que separa os pobres e os ricos.

Alguns indivíduos poderão empreender ações extremas, como o envenenamento de comida ou explodir bombas para se vingar da sociedade(BEIJING JORNAL DA MANHÃ, 2007, p. 33).

Ele explicou que os terroristas poderiam viver em lugares isolados e remotos, porém têm contato com a sociedade e a população poderia informar qualquer atividade suspeita à polícia.

Quanto à questão da segurança, o Brasil está sofrendo o mesmo desafio que Beijing enfrentou. Depois da vitória da candidatura olímpica, o Rio de Janeiro começou a reconhecer os problemas de segurança, após os incidentes de um fim de semana, que provocaram 14 mortos. Mas defendeu-se que o Comitê Olímpico Internacional (COI) conhecia a realidade e os projetos em curso para erradicá-la.

Foi dito ao COI, quando da sua visita, que o Rio tem problemas, que são históricos, mas também apresentamos planos, propostas e as nossas políticas para combater a criminalidade e pacificar as favelas(BELTRAME, 2009).

Beltrame defendeu que a escolha do COI, pelo Rio de Janeiro, foi "a sinceridade com que reconhecemos os nossos problemas e o projeto de segurança que apresentamos"(2009). Ainda segundo o mesmo responsável local, a situação "não foi negada".

Os incidentes daquele sábado geraram confusão na cidade, principalmente no Morro dos Macacos, ocupado por cerca de 2.000 policiais. Os confrontos entre bandos rivais pelo controle de pontos de tráfico de droga e a intervenção policial provocou 12 mortes, incluindo dois agentes policiais, oito feridos e a destruição de oito ônibus pelo fogo, além de um helicóptero das forças policiais(WIKIPEDIA).

A nossa principal preocupação é a população brasileira. A perda de 12 vidas (sábado) é algo de muito grave e, por isso, é necessário mais apoio à política de combate à criminalidade do Governo regional e também medidas sociais(SILVA, 2009).

Beltrame adiantou que já estavam em curso projetos de pacificação em cinco favelas e que o governo brasileiro, antes de 2016, pretendia estender o plano para 100 dos quase mil bairros de lata existentes na cidade, começando pelos locais controlados por organizações criminosas(WIKIPEDIA).

Além disso, o governo brasileiro também vai receber ajuda internacional, como Israel e Estados Unidos.

Israel quer estreitar a cooperação nas áreas de ciência e tecnologia e de segurança nacional. Isso inclui ajuda para montar o esquema de segurança da Olimpíada de 2016, no Rio de Janeiro.

A informação é do Vice-Ministro israelense de Relações Exteriores, Daniel Ayalon, que visitou o Brasil, no dia 14 de março de 2011. Ele teve reuniões com o presidente do Senado, José Sarney, e com o vice-presidente da República, Michel Temer(FOLHA DE SÃO PAULO, 15/03/2012).

Segundo Ayalon, Israel pode ajudar o Brasil nas questões relacionadas com a segurança dos Jogos Olímpicos, porque o seu país “tem grande experiência na área de segurança interna”. O país é um dos que mais investem em segurança interna, por causa dos conflitos com os países árabes vizinhos, que remontam à criação do Estado de Israel, após a 2ª Guerra Mundial, e com grupos armados que defendem a criação do Estado Palestino.

Quanto à ajuda da FBI, os agentes do FBI ministraram cursos para os policiais brasileiros. O objetivo é capacitá-los para o uso do Centro de Comando Virtual (VCC), ferramenta operacional voltada para grandes eventos. Esse sistema faz o compartilhamento de informações entre os órgãos de segurança pública. Com isso, há um ganho de tempo e agiliza-se a tomada de decisões. O primeiro teste foi feito em novembro de 2010, durante o clássico jogo de futebol entre Vasco e Fluminense, pelo Campeonato Brasileiro, no Estádio Olímpico João Havelange. O VCC é utilizado há 15 anos nos EUA e, no Brasil, já foi usado nos Jogos Mundiais Militares de 2011. Vai ser

utilizado na Copa do Mundo de 2014 e nos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos do Rio, em 2016.

“Nada de armas nas ruas”: esse vai ser o lema na polícia brasileira. O Diretor de Segurança do Comitê Organizador dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos Rio 2016, Luiz Fernando Corrêa, antecipou as primeiras diretrizes do plano que está sendo montado para a competição carioca. Ele contou que o objetivo será o de minimizar a presença de policiais armados nas ruas, para causar o menor impacto ostensivo possível(WIKIPEDIA).

O plano de segurança tem de ser leve. Só tem de ter visibilidade onde for necessário. Aquele tipo de policiamento ostensivo, com grupos armados e trajes de combate, é incompatível com o movimento olímpico(CORRÊA, 2011).

O pensamento de Corrêa segue uma política iniciada por ele mesmo, na época dos Jogos Pan e Parapan-Americanos de 2007, quando comandou a Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp) e foi o responsável pela montagem do plano de proteção da competição continental.

De acordo com Corrêa, a segurança interna das instalações olímpicas será feita por empresas privadas contratadas pelo Comitê Organizador Rio 2016. Os agentes policiais públicos cuidarão das áreas além do perímetro das instalações.

#### 4.4 A PREPARAÇÃO DE LOCAIS DE TURISMO

Na época da preparação das Olimpíadas de Pequim 2008, o setor de turismo, que é uma vitrine da cidade, tornou-se o foco de atenção do público. Segundo informações divulgadas recentemente pelo Departamento de Turismo de Beijing, todos os preparativos nesse campo já haviam sido concluídos em 2007.

No início de 2008, em Beijing, os recursos de acomodação turística incluíam hotéis com estrelas e sem estrelas. Havia mais de 800 hotéis estrelados, capazes de acomodar 230 mil pessoas por dia, enquanto os mais de 5000 estabelecimentos, sem estrelas, podiam receber diariamente 440 mil pessoas. A vice-diretora do Departamento de Turismo de Beijing, Xiong Yumei, disse que, para fazer a distribuição e o ajuste dos recursos de acomodação, desde agosto de 2007, Beijing começava a monitorar a taxa de reservas e os preços das diárias (BAIDU).

A cada dois meses, levantamentos da situação de reserva de quartos e os preços das diárias dos hotéis de Beijing eram feitos. A cada quinzena, era realizada uma amostragem, em que se selecionava 50 hotéis para investigações. Geralmente, a ocupação durante o período das Olimpíadas vinha crescendo (BAIDU).

Até o final de junho de 2008, a taxa de reserva dos hotéis cinco estrelas atingiu mais de 80%; a dos hotéis de quatro estrelas chegou a cerca de 50%; Xiong afirmou que, durante o período das Olimpíadas, cerca de 450 mil visitantes estrangeiros viriam à China para assistir os jogos olímpicos ou viajar. Beijing tinha, assim, segundo

ele, plena capacidade de receber os visitantes e poderia oferecer-lhes serviços de alta qualidade.

As obras da vila olímpica também ficaram prontas para receber os atletas. A vila possuía 64 edifícios de apartamentos, com mais de 17 mil quartos. Durante as Olimpíadas, ali foram hospedados mais de 30 mil pessoas. A funcionária garantiu que, para a época da Olimpíadas, o Departamento de Turismo organizava equipes especiais de administração para prestar serviços durante o evento.

Em abril, selecionamos 2580 profissionais dos 12 grupos de administração de hotéis para formar o grupo de administração de acomodação da vila olímpica. Ao mesmo tempo, escolhemos 4900 estudantes e professores 28 universidades para formar um grupo de serviços. Todos os grupos receberam treinamento e cumpriram suas respectivas tarefas (XIONG, 2008).

Os visitantes nacionais e estrangeiros poderiam escolher hotéis ou casas dos cidadãos locais. Após seleção rigorosa, cerca de 600 residências particulares de Beijing foram escolhidas para receber visitantes estrangeiros durante as Olimpíadas. Xiong disse que o Departamento de Turismo de Beijing entregou a elas os símbolos da Casa Olímpica. Agências de turismo dos EUA, Canadá, Chile e Japão mostraram interesse pelas Casas Olímpicas (BAIDU).

As Casas Olímpicas forneceram 726 quartos e podiam receber mais de 1000 visitantes nacionais e estrangeiros, tornando-se uma plataforma para os intercâmbios amistosos entre os cidadãos de Beijing e os visitantes estrangeiros, além de

oferecerem mais alternativas para hospedagem durante o evento (XIONG, 2008).

A vice-diretora afirmou, ainda, que parte dos atletas participou das atividades turísticas. Para isso, o Departamento de Turismo tinha preparado balcões especiais, nos centros de imprensa, para oferecer serviços turísticos, e criou 8 linhas turísticas para os visitantes, além de oferecer atendimento em 8 idiomas. Durante as Olimpíadas, Beijing iniciou uma *hotline* 12301 para fornecer serviços turísticos durante 24 horas (BAIDU).

Em comparação com Pequim, o Ministério do Turismo do Brasil comemora as Olimpíadas Rio 2016 e espera investimentos de 28,8 bilhões de reais.

Segundo o Ministro do Turismo, Luiz Barretto, que foi a Copenhague com a comitiva brasileira para acompanhar a eleição, a escolha do Rio é um marco para todo o turismo nacional.

Parabenizo a todas as pessoas e entidades envolvidas nesse projeto vitorioso. É um dia de muita comemoração para todos nós brasileiros que, pela primeira vez, organizaremos um dos mais importantes eventos de todo o planeta. As Olimpíadas vão proporcionar uma exposição e uma promoção, não só da cidade, mas de todo o Brasil no exterior. Será um ganho incalculável para nosso turismo e nossa economia a longo prazo, afirmou (GLOBO).

A previsão é de que R\$ 28,8 bilhões, em investimentos públicos e da iniciativa privada sejam destinados ao Rio de Janeiro para a organização das Olimpíadas. De acordo com um estudo solicitado pelo Ministério do Esporte, serão

mais de 2 milhões de empregos no país, até 2027: 120 mil empregos por ano, até a realização dos Jogos, e 130 mil anuais, a partir de 2016.

Além disso, programas de qualificação de mão-de-obra serão impulsionados. Os Jogos Olímpicos vão acelerar projetos de modernização de hotéis, bares, restaurantes e pontos turísticos da cidade (WIKIPEDIA).

#### 4.5 O SISTEMA DE VOLUNTARIADO

Beijing recrutou 74.615 voluntários para prestar serviços em locais de competição, na Vila Olímpica e nos centros de mídia dos Jogos Olímpicos, durante a Olimpíada.

Entre os voluntários, de 98 países e regiões, 73.195 vieram da parte continental da China; 299 eram originários de Hong Kong; 95, de Macau; 91, de Taiwan; e 925, de outros países e regiões (BAIDU).

O voluntário mais velho foi Sun Fangchui, de 87 anos de idade, engenheiro-chefe do Instituto de Desenho de Arquitetura e Engenharia Jianxue, de Beijing. Ele trabalhou no Estádio Nacional, também conhecido como "Ninho de Pássaro", segundo o subdiretor do Departamento de Voluntário do Comitê Organizador diz.

Ao mesmo tempo, foram recrutados 7.600 voluntários para os locais de competição, nas seis cidades co-anfitriãs - Qingdao, Tianjin, Shanghai, Shenyang, Qinhuangdao e Hong Kong. Segundo o subdiretor, o número total de voluntários

recrutados para os Jogos Paraolímpicos foi de cerca de 30 mil. Todos eles receberam treinamento.

Mais de 1,1 milhão de pessoas tinham entregue solicitações para serem voluntários da Olimpíada, durante o período de recrutamento, que foi de 28 de agosto de 2006 a 31 de março de 2008. Entre eles, mais de 900 mil também se apresentaram para trabalhar nos Jogos Paraolímpicos. O número de candidatos foi o maior na história olímpica, de acordo com COBOJ.

O COBOJ também recrutou 400 mil "voluntários da cidade", para garantir informações sobre a capital chinesa, fazer tradução e dar assistência de primeiros-socorros em 550 estações temporárias de voluntários, em Beijing. Além dos voluntários olímpicos que serviram diretamente aos Jogos, e os "voluntários da cidade", o COBOJ também organizou 1 milhão de "voluntários sociais", para garantir a ordem no trânsito e manter a ordem pública nas comunidades, vilas e aldeias.

No caso do Brasil, o país também iniciou um programa de voluntariado.

A partir de junho de 2012, o Comitê Organizador dos Jogos Olímpicos e dos Paraolímpicos Rio-2016 começou a formular seu programa de voluntários. Mas as inscrições só serão abertas no fim do primeiro semestre de 2014 (WIKIPEDIA).

Temos etapas por cumprir até abriremos as inscrições ao público. A primeira é a de preparar a estratégia do plano de voluntários – explicou o diretor de Recurso Humanos do Comitê Organizador Rio 2016, Henrique Gonzalez (ZERO HORA, SITE).

Até o fim de 2012, a estratégia do programa de voluntários estará definida. No próximo ano, o plano passará por um detalhamento, até ser aberto ao público, em 2014.

A previsão é de que os Jogos Rio-2016 recrutem cerca de 60 mil pessoas em seu programa de voluntários. Todos passarão por um processo de treinamento, que incluirá aulas presenciais e virtuais.

A expectativa é a de que parcerias privadas sejam realizadas para o aprimoramento dos voluntários. Serão oferecidos, por exemplo, noções em língua inglesa.

O importante, para nós, é que o voluntário tenha a noção de sua importância e o comprometimento com os Jogos. Ele não vai para lá tirar fotos com atletas, mas para participar de um momento inspirador e histórico (ENTREVISTA COM O DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS, 2012).

Dentre os benefícios recebidos pelos voluntários, estarão uniforme, alimentação e transporte. Mas o custeio de hospedagem e a chegada até o Rio (para quem for de outros estados e cidades) é de responsabilidade dos próprios voluntários.

#### 4.6 ECONOMIA

Ao mesmo tempo em que os Jogos Olímpicos de Beijing 2008 chegaram a seu final com o esplendor dos fogos de artifício, surgiu de novo a preocupação sobre uma possível recessão econômica na China, depois do evento esportivo. A história demonstra que alguns dos países anfitriões das Olimpíadas enfrentaram efeitos econômicos negativos após as Olimpíadas, resultado da queda do investimento, como ocorreu em Tóquio 1964 e Seul 1988 (JORNAL DE BEIJING, 2008).

O Japão sofreu uma drástica queda de seu índice de crescimento econômico no ano posterior aos Jogos, de 13,1%, em 1964, para 5,2%. A República da Coreia viu sua taxa de crescimento cair, de 10,6%, em 1988, para 6,7%, no ano seguinte. Por isso, os especialistas de todo o mundo se perguntavam naquele momento se a China seguiria o mesmo modelo em seu período pós-Olimpíada (JORNAL DE BEIJING, 2008).

Estimava-se que o Produto Interno Bruto (PIB) da capital chinesa atingisse uma média anual de 11,8% em sua taxa de crescimento, entre os anos de 2005 e 2008, etapa em que a cidade estava investindo para a realização do acontecimento esportivo, indicou o subdiretor da Associação de Pesquisa de Economia Olímpica de Beijing, Chen Jian. A taxa média de crescimento estimado era de 0,8 ponto percentual maior do que a definida para o período de cinco anos, entre 2001 e 2005. Chen assinalou que o investimento para os Jogos Olímpicos tinha impulsionado o crescimento da cidade numa margem mais ampla, em 2007, de 1,14%.

As estatísticas oficiais mostravam que os organizadores gastaram 13 bilhões de yuans (US\$ 1,9 bilhões) na construção dos estádios e outros 280 bilhões de yuans em infra-estrutura urbana, como as melhorias do sistema de transporte e do meio ambiente. Entre 2005 e 2008, foram criadas cerca de 1,5 milhão novas oportunidades de trabalho, além do forte investimento injetado na capital chinesa. Outras cidades co-anfitriãs, incluindo Tianjin e Qingdao, também registraram um crescimento mais elevado, à medida em que se preparavam para o evento esportivo internacional. As provas olímpicas de vela, em Qingdao, permitiram aumentar o crescimento econômico anual regional em 0,8%. Por isso, pode-se afirmar-se que a organização dos Jogos teve um impacto econômico positivo, ainda que seu efeito financeiro para impulsionar a enorme economia nacional foi limitado (JORNAL DE BEIJING, 2008).

Os economistas estão ainda preocupados com o chamado "efeito pós-olímpico", porque o investimento diminuiu inevitavelmente e o consumo dos turistas nacionais e estrangeiros também reduziu-se ou, inclusive, chegou a zero, depois dos Jogos. O impacto poderá se combinar com outras incertezas, como a desaceleração da economia global e a débil demanda para as exportações. Esta situação complicaria as perspectivas econômicas da China, que já ela se encontrava sob uma grande pressão de desaceleração em seu crescimento e reestruturação econômica, indicou Wang Yiming, economista da Comissão Nacional de Desenvolvimento e Reforma.

Apesar dos desafios, no entanto, os economistas concordam com as perspectivas de futuro da economia chinesa. O país deverá manter um crescimento estável nos anos posteriores aos Jogos, segundo o economista Wang:

Os riscos de superaquecimento foram reduzidos depois das medidas nacionais de controle macroeconômico. Além disso, os três principais motores do crescimento – o investimento, o consumo e as exportações – mantiveram suas boa evolução (WANG, 2008).

A economia nacional se encontra num bom caminho, à medida que os riscos de superaquecimento se reduziram. Os perigos de uma drástica e repentina queda dos mercados de valores imobiliários diminuíram em grande medida, e os preços da energia se reajustaram. Assim, não houve muito como que se preocupar, em relação à economia, depois dos Jogos Olímpicos.

Os analistas apontam que a China manteve um crescimento de 7% a 8%, ou inclusive mais alto, durante pelo menos os 15 ou 20 anos seguintes. Estas estimativas foram tomadas levando em consideração o forte investimento, o grande potencial de um maior desenvolvimento e os adequados controles macroeconômicos.

A realização de eventos esportivos de grandes proporções tem funcionado como estratégia política e econômica para atrair investimentos e visibilidade internacional ao país eleito, sede das competições. No Brasil, não seria diferente. Com a promoção da Copa do Mundo de 2014 e das Olimpíadas de 2016, especula-se

sobre os impactos de tais acontecimentos na economia brasileira. Entre tantas previsões, o fato é que os jogos representam uma oportunidade única de exposição de marca e produtos para o mercado mundial, o que movimentará as estratégias de *marketing* em diversos setores (GLOBO, 2012).

De acordo com o estudo “Brasil Sustentável – Impactos Socioeconômicos da Copa do Mundo 2014”, desenvolvido pela Ernst & Young, o investimento em mídia baterá a casa de R\$ 6,5 bilhões, até lá. As estimativas foram formuladas a partir das experiência das Copas anteriores, na Alemanha e na África do Sul. Embora a maior concentração dos investimentos aconteça em 2014, os planos de *marketing* podem aproveitar a onda desde já, tendo em vista a promoção de outros eventos esportivos de grande repercussão, como a Copa das Confederações de 2013.

O foco do mundo estará voltado para o Brasil, nos próximos quatro anos. E isso traz impactos nunca antes vistos. Estima-se que a economia brasileira produza R\$ 142 bilhões adicionais no período, e R\$ 183 bilhões, até 2019, segundo estudos divulgados pelo governo federal. Já o impacto econômico dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos, sobre o PIB do Brasil, será de R\$ 22 bilhões até 2016, passando a R\$ 27 bilhões no período de 2017 a 2027 (GLOBO, 2012).

De acordo com essas análises econômicas, tanto a China, quanto o Brasil, teriam um grande salto através dos Jogos Olímpicos.

#### 4.7 ASPECTOS POLÍTICOS DOS JOGOS

Como já se discutiu muito as várias semelhanças entre a China e o Brasil, pode-se dizer que, dependendo das condições de cada país, também surgiram alguns aspectos distintos. Assim, vamos focar, aqui, as dificuldades específicas que cada país enfrentou ou enfrentará na preparação de seus torneios internacionais. No caso da China, um dos maiores problemas foi a luta do Tibete pela sua emancipação política. Quanto ao Brasil, foi o constante risco de a corrupção gerar pesados desvios de verbas necessárias para o projeto.

##### I. Conflito com o Tibete durante a preparação da Olimpíada da China

No dia 10 de março de 2008, iniciaram-se diversas manifestações no Tibete contra o domínio chinês na região. Os protestos duraram quase um mês, e pretendiam chamar a atenção internacional, pelas proporções alcançadas (JORNAL DE BEIJING).

As manifestações tiveram início na capital tibetana, Lhasa, tendo posteriormente se expandido para diversas outras regiões do país. Segundo fontes do governo da China, 22 pessoas teriam morrido e mais de 500 ficaram feridas, dentre civis e policiais. Porém, de acordo com o governo tibetano no exílio, o número de mortos teria ultrapassado 140 (WIKIPEDIA).

A divergência entre o número de mortos apresentados pelo governo chinês e pelo governo exilado do Tibete é considerável. Quanto maior era esse número, maior se tornava a pressão internacional sofrida pela China. Por isso, a China insistia

em que os dados apresentados pelos tibetanos não correspondia à realidade, pois esses só queriam atrair a atenção internacional.

O comércio local foi consideravelmente atingido, visto que inúmeros estabelecimentos foram destruídos durante as manifestações. A situação chegou ao ponto em que foi decretado toque de recolher na capital. Jornalistas e turistas não tiveram mais permissão para entrar em Lhasa, cujas ruas foram ocupadas pela polícia e pelo Exército chineses.

Os protestos haviam começado quando aproximadamente 500 monges se dirigiram ao mosteiro de Deprung, para celebrar o 49<sup>a</sup> aniversário da rebelião do Tibete contra a dominação chinesa. Com o passar dos dias, civis foram aderindo ao movimento, que foi se intensificando e ganhou força em diversas regiões do país. Ocorreram ainda manifestações paralelas em outros países, como na Índia e no Nepal, que abrigam um grande número de tibetanos.

Os manifestantes destruíram veículos, lojas e propriedades do governo. As autoridades chinesas responderam ao movimento com a prisão de inúmeros revoltosos, oferecendo, inclusive, recompensa para quem fornecesse informações a respeito dos mesmos.

O episódio trouxe à tona uma história de conflitos entre a China e o Tibete.

O conflito no Tibete gerou uma grande repercussão internacional. Diversos manifestantes pró-Tibete sugeriram um boicote às Olimpíadas, que seriam realizadas em agosto de 2008, em Beijing.

O presidente norte-americano telefonou às autoridades chinesas para pedir às mesmas que mantivessem um diálogo com os tibetanos, sobretudo com o Dalai Lama, solicitando também a liberdade de acesso para jornalistas e diplomatas na região.

A Secretária de Estado dos EUA, na época Condoleezza Rice, também já havia se pronunciado a respeito do conflito, indicando que ambas as partes renunciassem ao uso da violência. Alegou, contudo, que um boicote às Olimpíadas de Beijing seria um desrespeito à China, e que, portanto, a delegação estadunidense iria comparecer aos Jogos.

A União Européia (UE) pediu moderação por parte do governo chinês, tem como a libertação dos revoltosos presos. Além disso, afirmou que era fundamental o respeito aos direitos humanos.

Quanto às Olimpíadas, os países europeus ficaram divididos. O então presidente francês, Nicolas Sarkozy, considerou a possibilidade de boicotar a abertura dos jogos, mas disse que tudo iria depender de como a China respondesse ao conflito no Tibete.

O presidente do Parlamento Europeu, Hans Gert Pöttering, declarou que *medidas de boicote* seriam consideradas, caso a China continuasse se recusando a dialogar com o Dalai Lama. O Comissário de Esportes da UE, no entanto, já havia afirmado que um boicote aos Jogos não era visto como a solução mais adequada.

Os Jogos deveriam acontecer de qualquer maneira, mas o seu sucesso tornava-se uma moeda de barganha para os demais países, que pressionaram por uma mudança quanto ao posicionamento chinês no Tibete.

O conflito do Tibete foi apenas um dos inúmeros casos que envolveram o governo chinês que, frequentemente, é acusado de violar os direitos humanos. Na prática, o papel da China, dentro das Nações Unidas, é significativo, o que dificulta qualquer medida contra ela. Nenhum país ou organização consegue fazer nada contra o governo chinês.

## II. Corrupção do governo

No outro lado do mundo, o Brasil também sofre a dificuldades políticas para sediar uma bela edição dos Jogos Olímpicos, que é a corrupção no governo.

O povo brasileiro ganhou notoriedade, em todo o mundo, não apenas por sua cordialidade e alegria, mas especialmente pelo considerável contingente de políticos corruptos, desonestos e que tentam levar vantagem em tudo.

Os saques ao patrimônio do povo brasileiro aumentaram e a descrença da população só faz crescer, chegando ao ponto de que alguns perderam a capacidade de esperar por dias melhores.

São numerosas as definições de corrupção. Para os propósitos do presente trabalho, o mais adequado será adotar um conceito que se relacione com o exercício de um cargo público, seja ele ocupado em decorrência de eleições ou em consequência de nomeação pura e simples.

Corrupção é o comportamento que se desvia dos deveres formais de um cargo público em razão de vantagens pecuniárias ou de *status*, oferecidos a seu titular, familiares ou amigos íntimos; ou que viola as normas contrárias ao exercício de certas modalidades de influência, do interesse de particulares, tais como: a. suborno – uso de recompensa para perverter o julgamento do ocupante de um cargo público; b. nepotismo – concessão de cargo público sem prévia avaliação do mérito do candidato; c. peculato – apropriação fraudulenta de bem público para uso particular (NYE, 1967, p. 419).

Os primeiros registros de práticas de ilegalidade no Brasil, de que se tem notícia, datam do século XVI, no período da colonização portuguesa. O caso mais freqüente era de funcionários públicos, encarregados de fiscalizar o contrabando e outras transgressões contra a coroa portuguesa, ao invés de cumprirem suas funções, acabavam praticando eles mesmos o comércio ilegal de produtos brasileiros, como pau-brasil, especiarias, tabaco, ouro e diamantes. Cabe ressaltar que tais produtos

somente poderiam ser comercializados com autorização especial do rei, mas acabavam nas mãos dos contrabandistas. Portugal, por sua vez, furtava-se de resolver os assuntos ligados ao contrabando e à propina, pois estava mais interessado em manter os rendimentos significativos da camada aristocrática do que alimentar um sistema de empreendimentos produtivos, através do controle dessas práticas (LEITE, 1987).

### TCU contra a corrupção

O Tribunal de Contas da União (TCU) é uma instituição brasileira, prevista pela Constituição Federal, para exercer a fiscalização contábil, financeira, orçamentária, operacional e patrimonial da União e das entidades da administração direta e administração indiretas, quanto à legalidade, à legitimidade, à economicidade e à fiscalização da aplicação das subvenções e da renúncia de receitas. Auxilia o Congresso Nacional no planejamento fiscal e no orçamento anual. Tanto pessoa física quanto pessoa jurídica, seja de direito público ou de direito privado, que utilize, arrecade, guarde, gerencie ou administre dinheiros, bens e valores públicos, ou pelos quais a União responda, ou que, em nome desta, assuma obrigações de natureza pecuniária, têm o dever de prestar contas ao TCU (WIKIPEDIA).

A atividade de fiscalização do TCU é denominada *controle externo*, em oposição ao *controle interno*, feito por cada órgão sobre seus próprio gastos. Seu objetivo é garantir que o dinheiro público seja utilizado de forma eficiente, atendendo aos interesses públicos. Mas tanto o TCU quanto o judiciário são demasiadamente

lentos para punir os culpados e, assim, a prática de corrupção continua no país e coloca em risco para as Olimpíadas.

### III. A poluição de Pequim

A poluição é um dos maiores problemas enfrentado pelos habitantes das grandes cidades e pode reduzir significativamente a performance dos atletas durante competições esportivas, em especial naquelas que demandam grande esforço físico.

Na época da preparação das Olimpíadas, autoridades chinesas introduziram uma série de medidas para melhorar a qualidade do ar durante os Jogos. Para monitorar a efetividade dessas medidas, criaram também uma nova ferramenta de análise e previsão da qualidade do ar (CENTRO DE MONITORAMENTO AMBIENTAL).

Em Pequim, como em outras grandes cidades, a maior fonte de poluição é aquela gerada pelos veículos automotores e, desde o dia 20 de julho do ano de 2008, severas restrições à circulação de automóveis foram implantadas na cidade, retirando das ruas cerca de 50% dos mais de 3,5 milhões de veículos que rodavam diariamente pela capital chinesa. Até o dia 20 de setembro, os veículos privados só poderiam trafegar em dias alternados, e carros com altos níveis de emissão foram banidos das ruas.

Para que as medidas anti-poluição tivessem o efeito desejado, pesquisadores da Agência Especial Européia (ESA) e do Centro de Pesquisa Ambiental da Universidade de Cambridge (CERC) instalaram na cidade um equipamento batizado de Sistema de Previsão da Qualidade do Ar de Alta Resolução, que permitiria aos chineses monitorar com grande precisão o efeito das medidas implantadas.

Estamos contentes em implantar o sistema em Pequim e acreditamos que a possibilidade de se prever com precisão a qualidade do ar trará grandes benefícios para a cidade (CARRUTHER, 2008).

Segundo o pesquisador, o sistema era altamente flexível e, desde o dia 8 de julho de 2008, estava gerando boletins e previsões da qualidade do ar em micro-escala, com definição tão pontual que poderia gerar tais boletins a partir até mesmo de uma determinada rua.

As previsões abrangiam 3 dias e poderiam ser acessadas diretamente no *site* do Departamento de Qualidade do Ar de Pequim, através de um mapa que mostrava, em detalhes, os níveis esperados de dióxido de nitrogênio, ozônio, dióxido sulfúrico e material particulado, para cada um dos oito distritos da cidade. Os usuários poderiam escolher entre ver mapas separadamente ou consultar o Índice de Saúde , com os poluentes combinados.

O resultado da previsão era alcançado pela combinação de medições localizadas, dados de superfície e modelagem numérica. Os dados do modelo regional,

chamado Chimera, eram fornecidos pelo Instituto de Meteorologia da Holanda, enquanto o modelo de micro-escala – ADMS – Urban – era processado pelo CERC.

De acordo com Carruthers, posteriormente, os dados coletados pelo satélite Envisat, da ESA, foram adicionados ao modelo, o que permitiu melhorar ainda mais as previsões de qualidade do ar.

#### IV. A violência nas favelas

A 2 de outubro de 2009, as primeiras reportagens jornalísticas destacaram a emoção dos brasileiros com a eleição do Rio como sede dos Jogos de 2016, com uma grande festa realizada nas areias da praia de Copacabana, as lágrimas do presidente Lula, a celebração do Comitê Rio 2016, a vitória de Lula em relação a Obama e o legado dos Jogos para a cidade. No decorrer das horas, entretanto, surgiram textos de caráter mais crítico. Em meio a ressalvas positivas sobre a economia do país e às usuais estereotípias da cidade – paisagem, corpos, mestiçagem, cordialidade, paixão, celebração – os problemas sociais do país, a corrupção e o descaso político vieram à tona. A oportunidade de melhorias para a cidade gerava esperanças para alguns, mas, para outros, preocupações com a explosão do custo e o atraso nas obras, a corrupção, as controvérsias sobre a candidatura, os benefícios temporários, o possível desuso das obras que serão construídas e o enviesamento de prioridades. Dentre os benefícios temporários, encontrava-se enfaticamente a questão da segurança:

Não basta coordenar um esquema eficiente de segurança, como foi feito nos Jogos Pan-americanos em

2007, apenas para que os visitantes se sintam confortáveis na cidade durante o evento esportivo. A forte redução dos índices de delitos deveria ser um legado definitivo para a população carioca (FOLHA DE S. PAULO, 2009).

Algumas ideias propostas pela campanha Rio 2016, para lidar com o imaginário da “cidade paranóica” (CANCLINI, 2008), foram reproduzidas pelos jornais. As situações relacionadas ao narcotráfico ou à violência do Rio de Janeiro parecem, agora, alcançar maior visibilidade, já que a cidade será sede dos principais megaeventos esportivos dos próximos anos. Basta lembrar a cobertura jornalística internacional a respeito das ações de violência ocorridas na cidade, em 17 de outubro de 2009, quinze dias após a vitória do Rio. Na data citada, um helicóptero da polícia foi derrubado por traficantes e dez ônibus foram queimados nas proximidades do Morro dos Macacos. A ocorrência teve grande repercussão internacional e suscitou preocupações sobre as condições da cidade em sediar as Olimpíadas.

Outro evento lembrado foi o “Novembro Negro” ou “Operação Vila Cruzeiro-Alemão”, que se sucedeu, em novembro de 2010. Arrastões, queima de veículos, ataques a forças de segurança, pessoas feridas no combate entre polícia e criminosos, mais de 100 ônibus fora de circulação, escolas fechadas, moradores assustados. Um cenário de guerra que colocou mais de uma vez em questão o futuro da sede das Olimpíadas de 2016.

As representações negativas da favela, combinadas com o problema da violência urbana, apontaram para a necessidade da construção e da execução de um

eficiente programa de gestão da *marca* favela no cerne da atual (re)programação arquitetônica e do imaginário do Rio de Janeiro. É neste cenário que se pode refletir sobre as atuais políticas públicas que visam a minimização das discrepâncias sociais da cidade, com vistas à integração.

A Unidade de Polícia Pacificadora, conhecida também pela sigla UPP, é um projeto da Secretaria Estadual de Segurança Pública do Rio de Janeiro que pretende fixar polícias comunitárias em favelas, principalmente na capital do estado, como forma de desarticular quadrilhas que antes controlavam estes territórios como estados paralelos (SITE OFICIAL DA UPP).

As UPPs representam uma importante *arma* do Governo do Estado do Rio e da Secretaria de Segurança para recuperar territórios perdidos para o tráfico e levar a inclusão social à parcela mais carente da população. Hoje, cerca de 280 mil pessoas são beneficiadas pelas unidades (WIKIPEDIA).

Criadas pela atual gestão da Secretaria de Estado de Segurança, as UPPs trabalham com os princípios da Polícia Comunitária. A Polícia Comunitária é um conceito e uma estratégia fundamentada na parceria entre a população e as instituições da área de segurança pública. O governo do Rio está investindo R\$ 15 milhões na qualificação da Academia de Polícia para que, até 2016, sejam formados cerca de 60 mil policiais no estado.

#### 4.8 PERSPECTIVAS CULTURAIS

Como a China e o Brasil possuem culturas bem diferentes, as perspectivas culturais também são distintas. Por exemplo:

##### I. Os velhos foram estudar inglês

Por causa dos Jogos Olímpicos, muitos chineses idosos voltaram à sala de aula voluntariamente, para estudar a língua inglesa.

Dedicados, e carregando sacolas com suas garrafinhas de chá, os idosos chineses chegavam aos poucos à sala de aula no prédio simples da comunidade de 45 mil moradores dentro do distrito Dong Cheng, – uma espécie de bairro com um total de cerca de 650 mil habitantes, moradores de casas tradicionais, tombadas como patrimônio histórico. Ao perceberem a chegada de um estrangeiro, muito largavam os livros para apontar e mostrar aos colegas, o visitantes, interrompendo o coro de palavras repetidas insistentemente pela gravação. Esta paisagem representou a paixão dos velhos em ajudar os Jogos Olímpicos (COMITÊ OLÍMPICO DE PEQUIM).

Todos tinham interesse em fazer trabalho voluntário durante a Olimpíada. Além disso, como eram moradores do centro antigo, onde existem muitas casas tombadas que recebem a visita do turista, poderiam ajudar na orientação dos estrangeiros.

Criada em 20 de setembro de 2003, o projeto governamental pretendia ampliar o baixo número de pessoas que falavam inglês – problema apontado como um dos mais preocupantes pelo próprio Comitê Organizador dos Jogos. Por isso, na época anterior aos Jogos, o governo chinês realizou várias atividades de ensino da língua inglesa.

Mesmo que as aulas tenham sido criadas para ajudar aos Jogos Olímpicos de 2008, o mais importante é o fato de trazerem benefícios e qualidade de vida aos moradores do bairro. Essas pessoas não têm outra coisa para fazer após a aposentadoria. Então, frequentar a escola os enriquece culturalmente e amplia sua civilidade (ZHEN, 2007).

Mesmo que os idosos não ajudassem à Olimpíada de 2008, eles também ficariam felizes, porque, pelo menos, eles acharam um jeito de se divertir após sua aposentadoria.

## II. Pulseiras WEI XIAO QUAN

Os voluntários dos Jogos Olímpicos de Pequim de 2008, além do uniforme específico, para facilitar a identificação, deveriam usar pulseiras coloridas, que se chamaram WEI XIAO QUAN. Essas pulseiras indicavam a língua que cada voluntário dominava, especialmente o inglês e o francês. Os pontos fortes, no treinamento desses voluntários, foram a presteza e a simpatia no trato com todos. A frase gravada em todas as pulseiras indicativas retratava bem a disposição da iniciativa: “Um sorriso é o melhor cartão de visitas de Beijing”.



Além da função de identificação, cada cor tinha seu significado:

- pulseira vermelha: sorriso, compromisso, prontidão para ajudar os outros;
- pulseira amarela: sorriso, compromisso, civilização e etiqueta;
- pulseira preta: sorriso, compromisso, honestidade e confiabilidade;
- pulseira azul: sorriso, compromisso, aprender e progredir;
- pulseira verde: sorriso, compromisso, proteção do meio ambiente.

### III. A censura na comunicação

Ao contrário do que tinha sido inicialmente prometido, a China censurou a Internet utilizada pelos *media* estrangeiros, durante os Jogos Olímpicos de Pequim.

A China quebrou a promessa de garantir liberdade total aos *media* durante o evento. Um responsável pelo Comitê de Organização afirmou que os jornalistas não poderiam ter acesso a determinados *sites*. Entre as páginas interdidas, estavam

aquelas que continham informações sobre o movimento espiritual Falungong<sup>14</sup>, que é proibido na China.

Os controles sobre a Internet foram bastante evidentes durante os Jogos Olímpicos e a censura estendeu-se a diversas categorias de usuários de Internet, como provedores de serviços de Internet (ISP), autores de *blogs* e proprietários de *sites*. Vários portais locais foram fechados por proporcionar informações que as autoridades consideraram *delicadas*.

Os direitos dos visitantes também ficaram restritos. Em 2 de junho de 2008, o Comitê Organizador de Pequim para os Jogos Olímpicos publicou algumas diretrizes que violavam o direito à liberdade de expressão e associação das pessoas estrangeiras. As normas afirmavam que estas não poderiam “pôr em perigo a segurança do Estado, nem menosprezar os direitos e os interesses da sociedade e nem alterar sua estabilidade social” (WIKIPEDIA).

#### IV. Variação étnica e cultural

A cultura brasileira é uma síntese da influência dos vários povos e etnias que formaram o povo brasileiro. Não existe uma cultura brasileira homogênea, e sim, um mosaico de diferentes vertentes culturais que formam, juntas, a cultura do Brasil. Naturalmente, após mais de três séculos de colonização portuguesa, a cultura do Brasil é, majoritariamente, de raiz lusitana. É justamente essa herança cultural lusa

---

<sup>14</sup> Falungong: é um exercício físico contra a ciência. Os seguidores do Falungong acreditam que, quando uma pessoa está doente, não é necessário consultar o médico nem precisa tomar nenhum remédio.

que compõe a unidade do Brasil: apesar do povo brasileiro ser um mosaico étnico, todos falam a mesma língua e quase todos são cristãos, com largo predomínio de católicos. Esta igualdade linguística e religiosa é um fato raro para um país de grandes dimensões como o Brasil, especialmente em comparação aos países do Velho Mundo (WIKIPEDIA).

Embora seja um país de colonização portuguesa, outros grupos étnicos deixaram influências profundas na cultura nacional, destacando-se os povos indígenas, os africanos, os italianos e os alemães. As influências indígenas e africanas legaram marcas no âmbito da música, da culinária, do folclore, do artesanato, dos caracteres emocionais e das festas populares do Brasil, assim como contribuíram com centenas de empréstimos à língua portuguesa. É evidente que algumas regiões receberam maior contribuição desses povos: os estados do Norte têm forte influência das culturas indígenas, enquanto algumas regiões do Nordeste têm uma cultura bastante africanizada, sendo que, em outras, principalmente no sertão, há uma intensa e antiga mescla de caracteres lusitanos e indígenas, com menor participação africana.

No sul do país, as influências de imigrantes italianos e alemães são evidentes, seja na língua, na culinária, ou na música, como em diversos outros aspectos. Outras etnias, como as árabes, espanholas, polonesas e japonesas contribuíram também para a cultura do Brasil, porém, de forma mais limitada.

## V. Diferentes partidos políticos no Brasil

O Brasil possui uma tradição de livre criação de partidos políticos que remonta à independência, mesmo considerando que, notoriamente, tais entidades não tenham demonstrado um conteúdo ideológico sólido que lhes permita ser realmente distintos uns dos outros, ao longo de história do Brasil. Ao mesmo tempo, sua história democrática, apesar dos percalços e de ocasionais interrupções, segue rumo à maturidade, tendo suas raízes mais antigas no período colonial, onde os cidadãos da América portuguesa já votavam para escolher os seus representantes em níveis locais.

Atualmente, o cenário democrático brasileiro conta com 28 partidos ativos (não necessariamente possuindo representação no Congresso Nacional, mas tendo registro definitivo ante o TSE – Tribunal Superior Eleitoral, aptos, portanto, a apresentarem candidatos em quaisquer eleições ou se coligarem, de acordo com a orientação de seu diretório. Por isso, normalmente, existem muitas disputas entre os partidos, nos períodos eleitorais. Isso é muito diferente, em comparação com a China, pois dificulta as ações do governo federal, sobretudo quando questões, como as atinentes aos Jogos Olímpicos, exigem definições rápidas e consensuais (WIKIPEDIA).

## VI. Bebidas alcoólicas no estádio

O Brasil está prestes a receber uma das maiores competições esportivas do mundo, a Copa de Futebol de 2014, e isso significa grandes investimentos em infraestrutura e desenvolvimento econômico, esportivo e social. Todas as áreas terão

ganhos. As cidades que sediarão os jogos são as primeiras a ser beneficiadas, com grandes projetos de infraestrutura, como a construção de estádios, seja recuperando os já existentes, seja pela construção de outros centros, além da reformulação do sistema de transporte público, melhorias na segurança e até mesmo na movimentação da iniciativa privada para a infraestrutura de turismo, com a construção de hotéis e restaurantes, o que inevitavelmente acarretará a geração de empregos em diversos setores (GLOBO).

Porém, uma das maiores preocupações no cenário traçado é a polêmica sobre a liberação da venda de bebidas alcoólicas nos estádios de futebol, durante a Copa de 2014. Atualmente, a venda está proibida por conta do Estatuto do Torcedor, e por causa da legislação própria de alguns estados, como é o caso de São Paulo. Entretanto, não existe nenhuma lei que proíba sua publicidade.

No Brasil, a população está enfrentando graves problemas com o alto consumo de bebidas alcoólicas, que hoje se tornou uma epidemia de saúde pública. Brigas e confusões, dentro e fora dos estádios, nas ruas, no trânsito, ocasionam muitos acidentes, lesões corporais e até mortes dos mais variados tipos, o que acaba atrapalhado o sossego dos torcedores de verdade, que querem se divertir e torcer.

É preciso dar cartão vermelho às bebidas alcoólicas nos estádios e criar ambientes mais saudáveis e seguros para as famílias. Bebida alcoólica não combina com esporte. Pelo contrário, o esporte é uma das alternativas mais importantes para afastar os jovens do álcool e das drogas.

No entanto, segundo a notícia recente, a bebida alcoólica pode voltar a ser vendida em estádios durante a Copa.

Mostramos que seria injusto penalizar um setor da economia com a proibição. Num estádio como esse (estádio do Corinthians), que terá 18 pontos de venda de comida, seria injusto não poder comercializar bebida alcoólica (FOLHA DE S. PAULO, 31-01-2012).

A FIFA tem feito pressão para a liberação de bebidas nos estádios durante a Copa, já que possui uma empresa fabricante de cerveja como um dos seus principais patrocinadores.

Segundo o Jérôme Valcke, ao “Jornal Nacional”, durante sua visita ao Brasil, em janeiro de 2012,

em relação à venda de cerveja nos estádios, sempre fizemos isso em todas as Copas e nunca houve problema. É um compromisso que foi assinado quando o Brasil soube que receberia o Mundial. É claro que também é uma questão comercial. Podemos discutir, mas não podemos esquecer que 95% da renda da Fifa vem de Copas do Mundo. E esse dinheiro é todo investido no futebol. Não nas federações mais ricas, que já têm muito dinheiro. Mas algumas associações dependem de nós para sobreviver. Sem dinheiro da Fifa, elas não existiriam (JORNAL NACIONAL, 2012).

## Conclusão

A dissertação mostra uma comparação entre as mensagens divulgadas em *sites* sobre as Olimpíadas da China e do Brasil, através de numerosos *sites* e materiais. Hoje em dia, tanto a China quanto o Brasil são dois países enormes e influentes no mundo inteiro. À medida que se desenvolvem muito rapidamente, os dois países também estão enfrentando muitos problemas. E através da oportunidade propiciada pelos Jogos Olímpicos, a China e o Brasil vão diminuir seus problemas.

A China se caracteriza por um sistema de controle da informação. Assim sendo, os *sites* governamentais chineses tem muito maior impacto na vida da população em comparação com outros países.

No Brasil, apesar de se contar com diversas fontes de informação, os *sites* do governo são canais de referência na busca de informação. Além disso, o governo tem os veículos de comunicação à sua disposição para disseminar conteúdos de seu interesse entre a população

Através desta pesquisa, pude concluir que, apesar das diferenças existentes entre estas duas nações, o resultado obtido com o agendamento dos Jogos Olímpicos por parte do governo é semelhante.

Neste trabalho, buscou-se fazer uma comparação entre as semelhanças e as diferenças da China e do Brasil em função dos Jogos Olímpicos, a partir de *sites* chineses e brasileiros. No processo de candidatura, tanto Pequim quanto o Rio de Janeiro sofreram muitas dificuldades a fim de alcançar sua candidatura. Finalmente,

Pequim mostrou uma ideia criativa, que foi o Programa de Olimpíadas verdes; o Rio de Janeiro, por seu turno, apresentou um planejamento urbano excelente. Por causa dessas superioridades, Pequim e Rio de Janeiro realizaram os sonhos de sediar os Jogos Olímpicos.

Também quanto aos símbolos dos Olimpíadas, na China e no Brasil, ocorreram muitos discursos polêmicos. Porque foi a primeira vez que a China sediou os Jogos Olímpicos. No caso do Brasil, em 2016, o Brasil vai sediar os Jogos Olímpicos pela primeira vez na história latino-americana. Por isso, a China e o Brasil queriam mostrar aspectos mais tradicionais do próprio país que, ao mesmo tempo, se refletiriam no espírito olímpico. Daí que a seleções dos símbolos olímpicos foi cautelosa, mas não evitou discussões.

Na comparação entre a preparação de locais de competição e de locais de turismo, cada país investiu muito dinheiro para melhorar suas infraestruturas, seus serviços sociais e sua mobilidade. Pode-se dizer que a China queria mostrar como se tornava um grande país asiático após a revolução aberta; e o Brasil quer mostrar como um país maravilhoso pode satisfazer a todos os visitantes e atletas.

Quanto ao sistema de voluntários, a China mostrou a grande vantagem de uma grande população. No caso do Brasil, o governo também vai organizar uma equipe de voluntários que mostrará a paixão brasileiro.

No que toca às diferenças, este trabalho mostrou as diferentes características políticas e culturais da China e do Brasil. No caso da China, citou-se as manifestações do Tibete, durante a preparação do Jogos Olímpicos, que refletiu um problema interno

da política chinesa. No caso do Brasil, identificou-se o problema da violência na favela e os problemas de segurança que ela pode criar. No entanto, cada realidade tem dois lados. Assim sendo, este trabalho também mostra aspectos positivos da China e do Brasil, como suas grandes vantagens na preparação dos Jogos Olímpicos.

Como os Jogos são um megaevento esportivo, a China pediu ajuda de outros países para o *design* os estádios e sua construção. No caso do Brasil, o governo brasileiro também vai pedir ajuda à equipe de segurança que atuou durante os Jogos Olímpicos de Londres.

Os Jogos Olímpicos, bem se comprovou, têm potencial para aumentar a visibilidade de países no exterior, como a China e o Brasil. Esse estímulo, além de atrair turistas, fomenta a modernização e a democratização do país sede dos Jogos, tanto a partir dos empregos criados, como do legado que fica de herança para a população. Eu tentei conquistar que se pode registrar, enfim, a partir desse estudo.

## REFERÊNCIAS

### Livros

CABRAL, Luiz Alberto Machado – **Os jogos olímpicos na Grécia antiga, Olímpia antiga e os jogos olímpicos**, São Paulo, Odysseus, 2004.

CAILLOIS, Roger – **Os jogos e os homens**, Lisboa, Cotovia, 1990.

CANCLINI, Néstor García. Imaginários culturais da cidade: conhecimento / espetáculo / desconhecimento. In: COELHO, Teixeira. (Org.). *A cultura pela cidade*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2008.

COMERCINDO, Ghiggi – **O conceito de disciplina em John Locke, o liberalismo e os pressupostos da educação burguesa**, Porto Alegre, Edipucrs, 1999.

ELIAS, Norbert – **O processo civilizador**, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.

GADAMER, Hans Georg – **Truth and method**, Continuum publishing, 1999.

HOHLFELDT, Antonio – **Hipótese contemporâneas de pesquisa em comunicação**, Petrópolis, Vozes, 2010.

HUIZINGA, Johan – **Homo ludens, o jogo como elemento da cultura**, São Paulo, Perspectiva, 1996.

LAZARFELD, Paul – **A sociologia**, Amadora, Bertrand, 1970.

LIPPMANN, Walter – **Opinião pública**, Petrópolis, Vozes, 2008.

McCOMBS, Maxwell – **A teoria da agenda, a mídia e a opinião pública**, Petrópolis, Vozes, 2009.

MICHAELIS – **Moderno dicionário inglês**, São Paulo, Melhoramentos, 2010.

SCHILLER, Friedrich – **Cultura estética e liberdade**, São Paulo, Hedra, 1998.

SIMON, Robert L – **Fair play – The ethics of sport**, New York, 2003.

### Sites

<http://sds.hss.cmu.edu/src/faculty/klepper.php>

<http://www.suapesquisa.com/piaget/>

<http://www.cobra.pages.nom.br/fc-heidegger.html>

<http://zhidao.baidu.com/question/361540898.html>

<http://www.pedagogiaaopedaletra.com/posts/monografia-ludico-jogos-brinquedos/>

<http://revistas.unipar.br/akropolis/article/view/1767>

<http://www.thirdagecenter.com/Lobster-Pot20.htm>

[http://www.chinadaily.com.cn/hqgj/jryw/2011-10-29/content\\_4206761.html](http://www.chinadaily.com.cn/hqgj/jryw/2011-10-29/content_4206761.html)

<http://baike.baidu.com/view/68212.htm>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_de\\_Coubertin](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre_de_Coubertin)

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos\\_Ol%C3%ADmpicos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos)

<http://baike.baidu.com/view/1033267.htm>

<http://rio2016.com/arquivos>

<http://zhidao.baidu.com/question/61909015.html>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Agendamento>

<http://www.olimpiadas.etc.br/copa-2014-olimpiadas-2016-brasil-2017-problemas-e-desafios-para-rio-de-janeiro.html>

<http://globoesporte.globo.com/platb/memoriaec/2009/09/30/pela-quarta-vez-brasil-tenta-receber-os-jogos-olimpicos/>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Elei%C3%A7%C3%A3o\\_da\\_cidade-sede\\_dos\\_Jogos\\_Ol%C3%ADmpicos\\_de\\_Ver%C3%A3o\\_de\\_2008](http://pt.wikipedia.org/wiki/Elei%C3%A7%C3%A3o_da_cidade-sede_dos_Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2008)

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Elei%C3%A7%C3%A3o\\_da\\_cidade-sede\\_dos\\_Jogos\\_Ol%C3%ADmpicos\\_de\\_Ver%C3%A3o\\_de\\_2016](http://pt.wikipedia.org/wiki/Elei%C3%A7%C3%A3o_da_cidade-sede_dos_Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016)

<http://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/2010/12/rio-2016-mostra-sua-cara-e-lanca-em-copacabana-logomarca-dos-jogos.html>

<http://www.b2agencia.com.br/blog/index.php/2011/01/07/logo-rio-2016/>

<http://portuguese.cri.cn/215/2007/03/09/1@63271.htm>

<http://blogs.lancenet.com.br/rio2016/tag/seguranca/>

<http://www1.ionline.pt/conteudo/28536-jogos-olimpicos-brasil-reconhece-problemas-seguranca-e-vai-adoptar-medidas>

## **JORNAIS**

NEW YORK TIMES, 26. 02. 01, p. C15

International Journal of Public Opinion Research, 6, 1994, p. 225-240

