

Tendências em Esporte, Cultura e Lazer



**ESTUDOS DE TENDÊNCIAS SOCIAIS
OBSERVATÓRIO SESI**

Tendências em Esporte, Cultura e Lazer

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA – CNI

Presidente: *Armando de Queiroz Monteiro Neto*

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA – SESI

Conselho Nacional

Presidente: *Jair Meneguelli*

SESI – Departamento Nacional

Diretor: *Armando de Queiroz Monteiro Neto*

Diretor-Superintendente: *Antonio Carlos Brito Maciel*

Diretor de Operações: *Carlos Henrique Ramos Fonseca*

Tendências em Esporte, Cultura e Lazer



ESTUDOS DE TENDÊNCIAS SOCIAIS
OBSERVATÓRIO SESI

© 2008. **SESI – Departamento Nacional**

Qualquer parte desta obra poderá ser reproduzida, desde que citada a fonte.

SESI/DN

Unidade de Tendências e Prospecção – UNITEP

FICHA CATALOGRÁFICA

S491t

Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional.

Tendências em esporte, cultura e lazer / SESI/DN. – Brasília:
SESI/DN, 2008.

7 v. : il. ; 23 cm (Estudos de Tendências Sociais, v. 6)

ISBN 978-85-7710-112-2

Conteúdo: v.1. O SESI, o Trabalhador e a Indústria: Um Resgate Histórico – v.2. Panorama Atual: Educação, Esporte, Cultura, Lazer, Saúde e Segurança no Trabalho, Responsabilidade Social Empresarial, Sindicatos e Indústria – v.3. Perspectivas para o Século XXI: Tendências Socioeconômicas e Científico-Tecnológicas – v.4. Tendências em Educação – v.5. Tendências em Saúde do Trabalhador – v.6. Tendências em Esporte, Cultura e Lazer – v.7. Tendências em Responsabilidade Social Empresarial.

1. Serviço Social 2. Indústria I. Título

CDU 364.442: 65

SESI

Serviço Social da Indústria
Departamento Nacional

Sede

Setor Bancário Norte
Quadra 1 – Bloco C
Edifício Roberto Simonsen
70040-903 – Brasília – DF
Tel.: (61) 3317-9084
<http://www.sesi.org.br>

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Número de usuários da internet por língua – mundo – 1996/2001/2005	55
Gráfico 2 – Proporção de <i>Webpages</i> – 1998/2003	56

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	ESPORTE	13
2.1	Esporte de Rendimento	15
2.2	Esporte Escolar	22
2.3	Esporte de Recreação/Lazer	24
2.4	Profissional de Educação Física.....	32
2.5	Esporte e Economia	37
2.6	Considerações Finais	44
3	CULTURA	47
3.1	Diversidade Cultural	49
3.2	Tecnologia, Globalização e Cultura	57
3.3	Enquadramento Legal	62
3.4	Bens e Expressões Culturais: Tendências Gerais.....	69
3.5	Patrimônio Histórico.....	84
3.6	Desenvolvimento Cultural Colaborativo.....	86
3.7	Considerações Finais	90
4	LAZER.....	93
4.1	Mercado de Lazer.....	95
4.2	Lazer, Bem-Estar e Qualidade de Vida	98
4.3	Lazer Cultural	99
4.4	Lazer Doméstico e Novas Tecnologias.....	101
4.5	Lazer, Tempo e Espaço	106
4.6	Envelhecimento Populacional e o Lazer.....	110
4.7	Considerações Finais	112
	REFERÊNCIAS	115

1 INTRODUÇÃO



O Serviço Social da Indústria (SESI) – Departamento Nacional, por meio de sua Unidade de Tendências e Prospecção (UNITEP) desenvolveu no período entre abril de 2007 e maio de 2008 o “Projeto Estudos de Tendências”, com o objetivo de subsidiar as atividades de planejamento estratégico da instituição e propor novas diretrizes de negócio.

O “Projeto Estudos de Tendências” tem como suporte metodológico a Prospectiva Estratégica, desenvolvida pelo *Laboratoire d’Investigation en Prospective Stratégie et Organisation* (LIPSOR), no *Conservatoire National des Arts et Métiers* (CNAM) da França, e é composto por etapas de pesquisa, produção de conteúdos e realização de painéis com especialistas.

Dentre os resultados do processo foram gerados sete documentos de acesso público:

- I. O SESI, o Trabalhador e a Indústria: Um Resgate Histórico;
- II. Panorama Atual: Educação, Esporte, Cultura, Lazer, Saúde e Segurança no Trabalho, Responsabilidade Social Empresarial, Sindicatos e Indústria;
- III. Perspectivas para o Século XXI: Tendências Socioeconômicas e Científico-Tecnológicas;
- IV. Tendências em Educação;
- V. Tendências em Saúde do Trabalhador;
- VI. Tendências em Esporte, Cultura e Lazer;
- VII. Tendências em Responsabilidade Social Empresarial.

O estudo de **Tendências em Esporte, Cultura e Lazer** foi construído por meio da identificação de tendências prospectadas em centros de referência nacionais e internacionais e foi segmentado em capítulos, focando separadamente

o esporte, a cultura e o lazer. As transformações societárias transversais com potencial de impacto nos temas foram consideradas, assim como as evoluções tecnológicas. Esta pesquisa passou por um processo de validação realizado por especialistas da área, selecionados por produção científica no Portal Inovação MCT/CNPq-Lattes.

2 ESPORTE



O termo “esporte” é utilizado no presente contexto em referência a uma ampla gama de atividades físicas, formais ou informais, com ou sem caráter competitivo, praticada com a finalidade de lazer, condicionamento físico, educação, saúde, estética, integração social ou trabalho, de acordo com a definição de Gobbi (2007). Para Pinheiro e Goulart (2007b), “o esporte está evoluindo tão rapidamente, que torna-se difícil prever o seu futuro”. Estudos apontam tendências divergentes para a área, devido a sua amplitude e interfaces com esferas sociais variadas.

2.1 Esporte de Rendimento

Larsen (2002) defende que o aumento do número de participantes e o crescimento da audiência fizeram do esporte de alto nível um dos grandes movimentos de massa da contemporaneidade. Com efeito, o esporte de rendimento deve ser pensado não apenas em relação aos atletas que o cultivam, mas também como forma de lazer para aqueles que o acompanham como público.

Segundo Hirata e Pilatti (2007), o esporte de alto nível se tornou um produto midiático moldado pela indústria do entretenimento, cuja ênfase recai em seu aspecto comercial. As inovações tecnológicas observadas ao longo do século XX nos meios de comunicação possibilitaram a transmissão de espetáculos esportivos para uma multidão de pessoas ao mesmo tempo (HIRATA; PILATTI, 2007). A mídia eletrônica se tornou um aspecto primordial do esporte de rendimento (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001).

“O esporte-espetáculo é a tendência mais vistosa do momento (não é a única) e está vinculada por alguns autores ao pós-modernismo, à era pós-industrial, à sociedade do consumo e à sociedade do espetáculo de massas” (HIRATA; PILATTI, 2007). Assim, essa modalidade esportivo-econômica de alto nível deve manter seu crescimento no futuro, especialmente devido ao dinamismo da indústria do entretenimento e ao desenvolvimento do marketing esportivo (GIOVANNI, 2005, apud HIRATA; PILATTI, 2007), mesmo que seja observado um decréscimo de público.

2.1.1 Patrocínio e Marketing Esportivo

O patrocínio esportivo cresce em ritmo mais acelerado do que outras formas de publicidade (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). O direcionamento de financiamento para o esporte como atividade promocional tem aumentado exponencialmente nos últimos anos, tanto no tocante aos valores negociados quanto ao número de empresas que se engajam nessa modalidade de marketing, ampliando a diversidade de setores econômicos envolvidos com o esporte em nível internacional (ESCOBAR, 2002).

Meenaghan (1997, apud ESCOBAR, 2002) defende que isso é consequência de uma transformação da mentalidade: o patrocínio deixou de ser encarado como filantropia para ser incluído no rol de práticas comerciais. No futuro, mais ainda do que no presente, os atletas de alto nível serão responsabilidade dos departamentos de marketing, enquanto os financiamentos de incentivo ou promoção da atividade física, bem como a formação de atletas, serão da alçada dos departamentos de responsabilidade social (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001).

Além disso, os patrocinadores estão incorporando, cada vez mais, o patrocínio como estratégia de comunicação e marketing empresarial a longo prazo (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001; ESCOBAR, 2002). Isso quer dizer que os patrocínios terão objetivos mais definidos no ambiente de negócios futuro, objetivos que ultrapassam a visibilidade midiática proporcionada por eventos esportivos. Para Escobar (2002), o patrocínio esportivo ainda está se iniciando no Brasil, e tem enorme potencial de crescimento.

Escobar (2002) defende que o profundo conhecimento do potencial mercadológico de um evento, equipe ou atleta será imprescindível para seu sucesso. O patrocínio crescerá ainda mais no volume de receitas da indústria do esporte. Patrocinadores, patrocinados e pesquisadores do tema devem ver sua importância aumentar ao longo dos próximos anos, com a consolidação do marketing esportivo no Brasil.

O aumento nos valores de patrocínio, caso seja muito expressivo em um período curto de tempo, assinala a possibilidade de alguns grandes clubes possam ter dificuldades em fazer acordos de financiamento, o que seria uma tendên-

cia negativa na esfera do esporte (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). Isso pode ser superado com múltiplos patrocínios, em que sinergias entre produtos de diferentes corporações podem ser exploradas. Prospecta-se o crescimento do número e da importância desse tipo de parceria.

Os empreendimentos esportivos precisarão cada vez mais realizar pesquisas substanciais sobre produtos, imagem, foco e mercados de uma determinada empresa antes de solicitar seu patrocínio (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). Escobar (2002) corrobora essa tendência ao afirmar que o estudo do valor da marca e o controle constante de seu gerenciamento crescerão em importância no marketing esportivo.

Especificamente em relação ao Brasil, a Lei Federal de Incentivo ao Esporte, elaborada com base nas Leis de Incentivo à Cultura e aprovada em 2007, deve reforçar o potencial financeiro das atividades desportivas, tornando o campo muito mais atrativo para investimentos de empresas privadas e públicas por meio de isenções fiscais. Bechara (2007) salienta que a captação de recursos incentivada pelas leis de isenção fiscal não se limita aos recursos de ordem financeira. Existe a possibilidade de se envolver a empresa patrocinadora de modo mais amplo, difundindo simultaneamente os valores do esporte no meio empresarial e as ferramentas de gestão no meio esportivo. Para o autor, a futura entrada de uma nova geração de gestores na administração do esporte de rendimento no Brasil resultará em mudanças substanciais positivas.

2.1.2 Atletas de Alto Nível

Pinheiro e Goulart (2007b) ressaltam que não é seguro fazer prospecções a respeito do esporte de alto rendimento, pois seu panorama atual demonstra pouco respeito para com os atletas. Com efeito, alguns autores indicam que a vitória e o lucro podem ser as principais motivações do esporte (GREEN AND GOLD INC, 2001). Nesse sentido, observa-se a articulação de uma corrente de estudiosos que pretende diferenciar teoricamente o esporte de rendimento, salientando seus atributos negativos específicos e propondo a modificação da Constituição para que substitua o termo esporte por “atividade física” (PITANGA, 2007).

Podemos imaginar que se as instituições, os responsáveis e os regulamentos não estiverem voltados para uma política de preservação da integridade do ser humano, para os princípios éticos e morais, para a saúde, dificilmente teremos um final feliz para o esporte de rendimento e seus atletas (PINHEIRO; GOULART, 2007b, p. 1).

Uma característica importante na esfera esportiva de alto nível é a falta de continuidade no tocante às “estrelas esportivas”. Com efeito, maior preocupação será direcionada à geração de modelos que a juventude possa admirar por um período maior de tempo (GREEN AND GOLD INC, 2001; SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). Da Costa (2007b) igualmente enfatiza a preocupação com a legitimidade das competições esportivas, que só pode ser alcançada com o cultivo de valores éticos e educacionais. Atletas de alto nível exigirão com maior seriedade o reconhecimento de sua participação no processo de decisão e que seja estabelecido um equilíbrio entre seus direitos e responsabilidades em relação aos direitos e responsabilidades das organizações esportivas (GREEN AND GOLD INC, 2001).

2.1.3 Eventos Esportivos e Desenvolvimento Local

Os Jogos Olímpicos de 2012, que serão realizados na área leste de Londres, irão criar novos domicílios, novas facilidades de transporte público, novas chances de negócios e novos espaços de lazer, beneficiando a qualidade de vida dos moradores da região. O projeto do evento é pautado na sustentabilidade, sendo o Parque Olímpico um exemplo de consciência ambiental, construindo uma imagem de Londres como cidade criativa, diversificada e sustentável (DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA AND SPORT, 2007). Bechara (2007) defende que a candidatura de Londres aos Jogos Olímpicos marcará de modo indelével o futuro das propostas para sediar eventos esportivos internacionais.

Com a expectativa de que a Copa do Mundo seja realizada na Europa em 2018, o governo federal do Reino Unido elaborou um estudo de viabilidade para avaliar a possibilidade de apresentar sua candidatura como país-sede. A proporção entre custos (infra-estrutura, operacionalidade, segurança, etc.) e lucros leva à conclusão de que sediar um evento esportivo internacional pode ser especialmente positivo do

ponto de vista econômico e social, desde que os benefícios auferidos sejam compartilhados de forma tão ampla quanto possível (DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA AND SPORT; HER MAJESTY'S TREASURY, 2007).

Torres (2005) afirma que diversas cidades do mundo passaram a incorporar os grandes eventos esportivos em suas estratégias de desenvolvimento. Chalip e Leyns (2005, apud TORRES, 2005) argumentam que nem todas as empresas de uma dada área se beneficiam igualmente do impacto econômico de um evento esportivo. Para esses autores, os negócios, especialmente os de pequeno porte, precisam criar estratégias prévias para que obtenham êxito significativo em ocasiões desse tipo. Infelizmente, grande parte dos pequenos empresários não possui as ferramentas necessárias para formular um planejamento estratégico bem-sucedido visando a auferir lucros em competições esportivas de grande porte. Assessoria, coordenação e colaboração entre as empresas locais, os patrocinadores dos eventos e as equipes participantes são condições fundamentais para a implantação de novos vínculos entre o esporte e o desenvolvimento econômico local.

Bechara (2007) argumenta que o diagnóstico dos benefícios catalisados por eventos esportivos internacionais deve se concentrar no legado futuro que tais eventos possibilitam. Nesse sentido, caberá averiguar o impacto (não apenas físico-estrutural) de sediar uma competição de grande porte. De acordo com esse autor, o esporte deverá cada vez mais ser utilizado como “alavanca social”. Dantas (2007b) concorda com tal perspectiva ao enfatizar o potencial de transformação social passível de ser mobilizado pelo esporte.

2.1.4 Público

Estudos de tendências na Dinamarca apontam para a diminuição do interesse da população com relação aos esportes de alto nível, tanto em seu engajamento como praticantes quanto em seu consumo por meio da televisão ou da presença em competições e eventos (LARSEN, 2002).

Apesar de ter havido um crescimento substancial na prática de esportes, o foco de interesse deixou de estar na participação em competições e torneios for-

malizados em favor de atividades relacionadas ao condicionamento físico por si mesmo. Saúde, prazer e contato social têm preponderância nas motivações dos dinamarqueses para seu envolvimento esportivo, tendo a competição e a vitória assumido segundo plano (LARSEN, 2002).

A exposição intensiva aos esportes competitivos na arena pública, em sua presença midiática, pode ter resultado em uma espécie de saturação. “As ‘histórias’ que os esportes competitivos têm para contar se tornam, em outras palavras, menos fascinantes se elas são repetidas com muita frequência” (LARSEN, 2002). O autor defende, com relação ao contexto dinamarquês, que o interesse por esportes de alto rendimento provavelmente diminuirá ainda mais no futuro – o que não significa que sua importância econômica deixe de ser substancial.

Pesquisas sobre o público australiano, todavia, revelam tendência inversa: de aumento do número de espectadores para os esportes de elite (PHILLIP GRAY & ASSOCIATES, 2001).

Gobbi (2007) projeta que no futuro o esporte de rendimento será capaz de conciliar o interesse do atleta, do patrocinador e do espectador, e continuará a atrair o público, acarretando no crescimento da importância da área de gestão esportiva.

2.1.5 Estádios-Arenas

Outra tendência marcante no futuro do esporte de alto rendimento diz respeito aos espaços de realização das competições. Especificamente para o caso brasileiro, os estádios de futebol construídos ou reformados no formato de arenas multifuncionais são predominantes desde a década de 1990 (HOLZMEISTER, 2005).

Arquibancadas compartimentadas, com grau expandido de conforto, e a diversificação das opções de consumo para os torcedores são características desse formato arquitetônico. Nos estádios-arenas, o futebol é apenas uma das possibilidades de entretenimento, pois sua estrutura é pensada para comportar

outros eventos e serviços, desde academias de ginástica a shows musicais. Tais espaços acarretam a formação de um “novo tipo de torcida”, cuja definição se assenta no conceito de consumidor (HOLZMEISTER, 2005, p. 5). “Sendo assim, os estádios não serão mais pensados a partir daqueles que os freqüentam – a torcida – mas serão construídos ou remodelados a partir das exigências do mercado e do consumidor” (HOLZMEISTER, 2005, p. 114).

2.1.6 Intervenções Biológicas

Alguns autores defendem que a meta olímpica (“mais alto, mais rápido, mais forte”) requer a utilização de mecanismos sintéticos e tecnológicos (GREEN AND GOLD INC, 2001). No futuro, será possível escolher o genótipo de uma criança, o que, ao mesmo tempo em que interrompe o processo normal da evolução humana, poderia dar origem a “potências” esportivas que tornassem o esporte de rendimento mais competitivo, aumentando seu atrativo como espetáculo (PINHEIRO; GOULART, 2007b). A intensa resistência ao *dopping* pela comunidade internacional parece indicar, todavia, que intervenções biológicas não terão fácil acesso aos esportes de rendimento, pelo menos a curto espaço de tempo.

2.1.7 Imigração Internacional

A tendência para os próximos 10 ou 20 anos é que a imigração global cresça, sendo o fluxo mais significativo oriundo dos países em desenvolvimento com destino aos países desenvolvidos. Entre os fatores causadores desses movimentos migratórios estão: a globalização, a democratização, o crescimento da diferença de renda e o aumento das imigrações ilegais (CIA, 2001).

Para muitos países em desenvolvimento, a imigração pode vir a causar a evasão de suas já diminutas elites (CIA, 2001). Entre tais elites se incluem os atletas de alto nível, que com freqüência cada vez maior se transferem para o exterior, muitas vezes quando ainda são menores de idade. Dados da Confederação Brasileira de Futebol (2007) atestam que mais de 800 jogadores profissionais de futebol deixaram o país somente em 2006.

Os capoeiristas, por exemplo, são outras dessas pessoas com formação especializada que saem do Brasil em busca de melhores condições de vida. Se tais processos migratórios contribuem para a expansão da capoeira pelo mundo, é forçoso reconhecer que eles ocorrem devido à falta de condições de vida e trabalho. Nas palavras de Falcão (2006, p. 70): “muitos professores de capoeira vislumbram a possibilidade de conquistar, no exterior, o *status* e o reconhecimento que jamais conseguiriam no Brasil”.

2.2 Esporte Escolar

2.2.1 Juventude Brasileira

Estudo publicado pelo Banco Mundial (CUNNINGHAM, 2007) afirma que 19% da população brasileira tem entre 15 e 24 anos de idade, o que representa um terço da população jovem da América Latina. A maior parte da juventude nacional encontra-se em condições de vida satisfatórias, com grande possibilidade de tornar-se parte produtiva da sociedade. Todavia, é alto o contingente de jovens no Brasil que sofre com a violência, o desemprego, o subemprego e o baixo nível acadêmico se comparado com outros países.

Levar em consideração as necessidades de saúde, educação e emprego das pessoas jovens pode contribuir para o crescimento econômico e a geração adicional de renda tanto para os indivíduos quanto para os governos, podendo, dessa forma, ser usado para o desenvolvimento humano. Investir na juventude pode, portanto, iniciar um círculo virtuoso de desenvolvimento que beneficie os pobres. O preço que os países pagam por não investir no desenvolvimento da juventude pode ser o declínio econômico e o aumento da pobreza. (UN, 2005, p. 37, tradução SESI-PR).

Os altos índices de violência verificados no Brasil representam uma drástica diminuição dos espaços recreativos para crianças e jovens (RECHIA, 2006). Nesse contexto, o espaço escolar ganha preponderância para as atividades esportivas. A participação em aulas de educação física durante o período esco-

lar contribui para estimular a prática de exercícios físicos durante a vida adulta (PALMA et al., 2006).

O Banco Mundial estimou que o impacto econômico resultante de comportamentos de risco (como repetição escolar e abandono da escola, ociosidade, uso de drogas, violência, iniciação sexual precoce e práticas sexuais arriscadas) na juventude leva o país a perder cerca de R\$ 300 bilhões por geração. Caso não sejam colocadas em ação políticas públicas diretamente voltadas aos jovens e que sejam flexíveis o suficiente para abarcar sua heterogeneidade e dinamismo, é provável que a tendência seja de perpetuação desse desperdício de capital humano (CUNNINGHAM, 2007).

Estudos realizados pelo Department for Culture, Media and Sport (2007) do governo do Reino Unido prospectam que maiores gastos com esporte escolar ajudam a criar uma geração mais saudável, incentivando a confiança e abrindo novas oportunidades de carreira para jovens em atividades relacionadas ao esporte. Gobbi (2007) argumenta que a tendência de o ensino se tornar integral trará forte impacto para a educação física escolar, fazendo com que o esporte se torne um veículo pedagógico cada vez mais importante.

2.2.2 Pedagogia Inclusiva

Segundo a Organização das Nações Unidas (UN, 2005), países incapazes de admitir os desafios particulares enfrentados pela juventude e de envolver os jovens na busca de soluções para esses desafios terão dificuldades em cumprir as Metas de Desenvolvimento do Milênio até 2015, inclusive a redução dos níveis de pobreza.

Acadêmicos da área do esporte defendem que os alunos devem ser incluídos na concepção das aulas, por meio do diálogo que favorece o aprendizado recíproco (CORREIA, 2006). Segundo Jobling (2007), a pedagogia da educação física está cada vez mais preocupada em criar parcerias entre professores e alunos. Tal concepção se baseia na primazia da maestria que os estudantes têm a respeito de seu próprio corpo. Nesse sentido, Castro (2007) defende que a

educação física atravessa um período saudável de questionamento sobre quem ensina e quem aprende.

A educação física, de acordo com Correia (2006), tem avançado no esforço de superar os modelos competitivistas e tecnicistas dominantes nas práticas esportivas. A expectativa é que essa tendência tenha impacto crescente no cotidiano escolar dos próximos anos, assinalando uma nova pedagogia calcada em atividades lúdicas e nos jogos cooperativos, visando a desenvolver competências solidárias e formação humanitária (DARIDO, 2001, apud CORREIA, 2006).

Iniciativas desse matiz estão articuladas com as novas perspectivas que enfatizam a “Educação Física para a Paz” (CALLADO, 2001, apud CORREIA, 2006). Feres Neto (2001) afirma que as mídias eletrônicas devem ser incorporadas às aulas de educação física, de forma a auxiliar na construção de novas subjetividades capacitadas para lidar com os desdobramentos futuros da tecnologia.

Uma escola ou um programa de educação física, isoladamente, não tem o poder para transformar radicalmente o sistema social (KUNZ; DE SOUZA, 1998, apud BREILH, 2006). Todavia, há uma forte tendência emancipatória para a renovação da educação física pela construção de processos desportivos libertadores capazes de apresentar alternativas ao esporte competitivo (BREILH, 2006). O jogo (*ludus*) tem sido crescentemente privilegiado como forma de educação do corpo expressivo, em contraposição ao declínio das atitudes lúdicas nas práticas físicas observado durante o século XX (LOPES; MADUREIRA, 2006).

2.3 Esporte de Recreação/Lazer

2.3.1 Atividade Física e Saúde

“A atividade física, enquanto fenômeno orientado para a realização do sujeito, parece ser um domínio onde a sociedade tem ganho uma maior conscientização” (MOTA, 2001, p. 125). Tanto a Organização Mundial da Saúde (OMS) quanto a Organização Pan-Americana da Saúde dedicam especial atenção à

difusão do estilo de vida ativo, enfatizando a importância da prática de esportes para a promoção da saúde (GOMES et al., 2006).

Segundo a International Business Machines Corporation (2006), as pessoas terão, em 2015, mais interesse por informações sobre saúde em revistas e jornais especializados. Serão facilitadas fontes de escolhas sadias, de interpretação das avaliações médicas e de métodos alternativos de cura. Opções por estilos de vida mais saudáveis estarão em evidência e as pessoas terão mais clareza sobre as conseqüências desagradáveis de ações que correspondam à má qualidade de vida.

Estudo da *Rand Corporation* (2007) chama atenção para o fato de que, embora as pessoas se preocupem mais com a saúde, existirá um número maior de pessoas obesas, principalmente devido à má alimentação. O *Institute for the Future* – IFTF (2006) afirma que, até 2016, crescerá o número de pessoas que sofrem com a obesidade, acarretando o aumento de doenças relacionadas, como problemas de coração e diabetes.

Artigo publicado por Wild et al. (2004) aponta que o número de pessoas com diabetes deve duplicar de 2000 a 2030. Essa tendência está relacionada a diversos fatores, como crescimento populacional, envelhecimento, urbanização e aumento da obesidade.

Ainda que a obesidade fique estável até 2030, o número de pessoas com diabetes deve aumentar significativamente em conseqüência do crescimento populacional e do aumento da urbanização. O número de pessoas com diabetes passaria de aproximadamente 171 milhões em 2000 (2,8% da população) para 366 milhões em 2030 (4,4% da população).

Doenças coronárias, hipertensão arterial, diabetes tipo II, obesidade, osteoporose, ansiedade e depressão são problemas diretamente relacionados à falta de exercícios físicos (SANTAREM, 2007). O crescimento da conscientização a respeito da conquista de uma vida mais saudável por meio do esporte deve impactar positivamente na esfera esportiva (GREEN AND GOLD INC, 2001).

O público em geral reconhece, e entende melhor, o valor do lazer para o aperfeiçoamento da qualidade de vida. Em particular, existe uma maior apreciação de que um estilo de vida ativo e saudável tem benefícios positivos pelo aumento do divertimento em uma paleta mais ampla de atividades profissionais e de lazer. Isto provavelmente levará a um aumento da participação em atividades recreativas e esportivas por um número maior de pessoas, particularmente em atividades não estruturadas. (PHILLIP GRAY & ASSOCIATES, 2001, p. 4).

Segundo Gobbi (2007), o grande desafio no futuro continuará sendo a remoção de barreiras de ordem pessoal e ambiental para o engajamento das pessoas em atividades físicas. Apesar da difusão de seus benefícios, de campanhas e de programas, estudos reportam baixo e inadequado nível de prática física de grande parte da população. Nesse sentido, a formação de profissionais capacitados para incentivar mudanças de comportamento, diagnosticar barreiras, motivar e liderar será de grande importância ao longo do século XXI.

Alguns autores criticam, todavia, a relação mecânica entre atividade física e saúde, relegando ao corpo uma função de mero objeto (PEDRAZ, 2006, RIGO; PARDO; SILVEIRA, 2006, FENSTERSEIFER, 2006, GOMES et al., 2006). De acordo com essa perspectiva, no futuro as práticas de educação física e esporte deverão requerer o entendimento do corpo como construção sociocultural.

Assumir essa lógica racional simplista e impositiva de que o indivíduo poderia gerenciar seus próprios riscos, isto é, seu futuro, significa dizer, em última instância, que está delegando-se a ele a culpa por seu eventual adoecimento. (PALMA et al., 2006, p. 120-121).

Carbinatto e Moreira (2006, p. 195) prevêem “uma caminhada na tentativa de mudanças significativas no conhecimento e no trato com os fenômenos corpo e saúde”. Tais transformações incluem a superação do pensamento dicotômico “saúde *versus* doenças, normal *versus* patológico, vida *versus* morte” (RIGO; PARDO; SILVEIRA, 2006, p. 69). Noções e discursos que enfatizam as dimensões éticas e estéticas da saúde e do corpo devem ser predominantes no futuro.

2.3.2 Envelhecimento e Esporte

Buck, Kistler e Mendius (2002) indicam uma forte tendência de envelhecimento populacional, uma vez que diminuem as taxas de natalidade e aumenta a expectativa de vida em muitos países. A Europa e o Japão enfrentarão impactos mais imediatos do fenômeno, mas mesmo as regiões mais jovens do mundo (América Latina, Ásia e África) terão contingentes substanciais de população idosa (CIA, 2001). Outros estudos, como o da *United Nations Population Division* (UN, 2006), também evidenciam o envelhecimento da população. Espera-se que, em 2050, cerca de 25% da população da Ásia, América Latina e América do Norte seja composta por pessoas com mais de 60 anos. Para a população da Europa, o percentual deve ser de 35%, aproximadamente.

As aplicações médicas da biotecnologia poderão fazer com que a expectativa de vida passe de 70 para 110 anos em um intervalo de meio século, acarretando necessidade de enormes ajustamentos econômicos, políticos e sociais (LIPSEY, 1999). Dados de 2000 demonstravam 1,8 milhão de pessoas com 80 ou mais anos de idade no Brasil. Já em 2050, projeta-se que haverá 13,7 milhões de pessoas na mesma faixa etária (IBGE, 2004).

Com o crescente envelhecimento da população, deverão ser realizadas novas medidas e ações, como cuidados especiais com idosos nos sistemas de saúde, meios de transporte apropriados e programas de atividades físicas adaptadas. Santos, Hirayama e Gobbi (2005) defendem que o “nível de atividade física em idosos tem importante efeito sobre diversos fatores relacionados com a saúde, aptidão funcional e qualidade de vida de forma geral”.

Corazza, Gobbi e Stella (2003) afirmam que o envelhecimento acarreta declínios relacionados à saúde, tanto física quanto mental. A atividade física representa, para estes autores, uma alternativa terapêutica não-farmacológica com potencial de crescimento no tratamento de doenças mentais entre idosos, entre elas a depressão.

As características de saúde dos idosos do século XXI serão muito superiores às das gerações precedentes. Pröbstl (2007) argumenta que idosos,

principalmente nos EUA e na Europa, estarão mais preocupados com cuidados médicos preventivos, tendo renda disponível para investir em atividades de lazer, recreação, turismo e esporte. A Phillip Gray & Associates (2001) projeta as mesmas tendências para o contexto australiano.

A participação de idosos em atividades esportivas aumentou, mas ainda representa uma pequena parcela desta população, com grande potencial de crescimento. Estudos realizados no Rio de Janeiro demonstram que a adesão aos exercícios físicos decresce com a idade (PALMA et al., 2006, p. 120-121). Idosos não se sentem acolhidos em academias de ginástica (PALMA et al., 2006). Além disso, a vulnerabilidade do ponto de vista psicológico exigirá preparo especial por parte dos profissionais de educação física que pretenderem trabalhar com pessoas acima dos 65 anos (DANTAS, 2007a).

O objetivo principal da educação física na terceira idade é melhorar ou manter um nível de aptidão funcional que fundamente a independência e a autonomia do idoso visando a uma melhor qualidade de vida. É inerente ao papel social do profissional de educação física planejar e implementar atividades que contribuam para que a pessoa de terceira idade desenvolva um nível adequado de aptidão funcional que a torne independente para realizar suas atividades diárias (toalete, amarrar sapatos, locomover-se com segurança, dirigir veículos, evitar quedas sempre perigosas na velhice, lazer, participação social, etc.) (GOBBI, 1997, p. 124).

De acordo com Dantas (2007a), o treinamento esportivo para a terceira idade dará prioridade ao envolvimento social. Gobbi (1997, p. 124) corrobora esta perspectiva que estimula a interação, afirmando que “o professor não deve esquecer que a sociedade virtualmente nega a vivência do lúdico ao idoso”. Nesse sentido, a atividade física para idosos pode vir a funcionar como fator de integração intergeracional (GOBBI, 2007). Com ainda mais rigor do que em outros casos, os programas de atividades físicas deverão ser concebidos em um sistema personalizado de prescrição, baseado não na idade, mas no nível individual de condicionamento físico (OSTROW, 1984, apud DANTAS, 2007a). A prática de atividades físicas realizada em grupo, que enfatize a vivência do sucesso, com progressão de exigência motora cuidadosamente planejada, é considerada essencial para o desenvolvimento da autoconfiança e da auto-estima em idosos (GOBBI, 1997).

Para Dantas (2007b), “devido ao descaso com que o problema é tratado pelos órgãos governamentais, a expansão dos programas de atividade física para a terceira idade dependerá, em grande parte, de iniciativas isoladas de pessoas e instituições”.

2.3.3 Estética

Novaes (1998, apud PINHEIRO; GOULART, 2007a) afirma que a estética é o principal fator de motivação para as pessoas praticarem atividades físicas. As tendências contemporâneas apontam para um forte entrelaçamento entre a prática de exercícios físicos e a construção estética do corpo. “A busca pela imagem desejada implica mudanças no corpo, e está relacionada à forma como os sujeitos querem ser vistos socialmente, isto é, a mudança não se dá somente no plano individual, mas também no coletivo, na maneira como se quer ser visto pelo outro de seu meio” (FREITAS, 2006, p. 179).

A valorização extrema da aparência, especialmente exigente no tocante às mulheres jovens, está ligada às representações difundidas pelos meios de comunicação de massa (DAMICO; MEYER, 2006). Mota (2001) e Carvalho (2006) concordam que a representação social expressa no corpo, associando a saúde ao aspecto físico, faz com que a atividade física e desportiva se torne estratégia primordial de construção estética da imagem pessoal.

O chamado “culto ao corpo” difunde uma conotação restrita do esporte, que se torna mera ferramenta para alcançar a perfeição estética (DAMICO; MEYER, 2006). Trabalho, autocontrole, autonegação e disciplina são atrelados à atividade física, que demanda um contínuo investimento de atenção e energia. Caso essas representações se tornem hegemônicas, a atividade física pode vir a perder gradativamente sua conotação positiva durante o século XXI.

Outras interpretações, todavia, apresentam a relação entre atividade física e beleza como característica definidora dos brasileiros, passível de ser mobilizada para a criação de uma nova ética, favorecendo o amadurecimento social. Afir-mam Pinheiro e Goulart (2007a) que “a estética [funciona] como a manifestação

de uma ética corporal entre a motricidade e a corporeidade, de forma a estruturar valores corporais que reflitam valores morais”. Se vierem a assumir preponderância, essas tendências apontam para a valorização do *fair play*, desenvolvendo a convivência social de modo positivo.

2.3.4 Individualização e Mercantilização

A atividade física enquanto prática de lazer terá, com certeza, um campo de múltiplas manifestações no futuro, no qual a maior dificuldade será a da gestão equilibrada dos interesses e motivações que lhe são associados. Assim deverá gerir o difícil equilíbrio da sua vertente associada aos padrões de qualidade de vida, saúde e bem-estar das populações, por um lado e, por outro, da sua componente de objeto de consumo e de comércio que condiciona a liberdade de escolha e, com frequência, as suas próprias manifestações e vivências. (MOTA, 2001, p. 128).

De acordo com Pröbstl (2007) e a Phillip Gray & Associates (2001), um número crescente de pessoas prefere participar de atividades casuais e individuais, em vez de tornar-se membro de clubes ou times, ainda que a tendência à individualização represente um aumento dos custos de participação. Os espaços que não ofereçam condições razoáveis de utilização verão seu público decrescer. Similarmente, programas e serviços deverão ter como alvo segmentos de mercado específicos, oferecendo horários e preços atraentes e acessíveis e assegurando a máxima flexibilidade (PHILLIP GRAY & ASSOCIATES, 2001).

Para os autores, a sociedade está se orientando em direção à conveniência, ou seja, as pessoas anseiam por oportunidades flexíveis para que possam agir de acordo com suas preferências. Mota (2001) corrobora a tendência de intensificação da autonomia individual na esfera do lazer e, especificamente, da atividade física e do esporte.

Assim, os esportes organizados perdem terreno diante das modalidades não reguladas. Especialmente no contexto europeu, atividades ao ar livre passam a ser mais valorizadas do que as realizadas em espaços fechados. Vôlei e fute-

bol, por exemplo, estão sendo adaptados para vôlei de praia e futebol de rua, de modo a serem praticados em espaços abertos como atividades recreativas. Todas estas novas atividades esportivas seguem, de acordo com Pröbstl (2007), uma tendência comum, que é a preferência por pequenos grupos, passíveis de serem organizados espontaneamente, permitindo maior flexibilidade temporal e espacial, sem o planejamento e o comprometimento de longo prazo típicos dos times formalizados.

Com relação às tendências econômicas gerais, espera-se que novos mercados, produtos e serviços venham a surgir. Miller, Michalski e Stevens (1998) afirmam que há chances de o processo de invenção e venda de produtos se inverter, caso os consumidores passem a determinar as características precisas das mercadorias e serviços de acordo com suas necessidades. O esporte recreativo demonstra estar em conformidade com tais transformações.

Paralelamente, as comunidades estão tomando consciência, de forma crescente, de que não precisam pautar suas atividades esportivas nos modelos fornecidos pela elite do esporte de alto nível (GREEN AND GOLD INC, 2001). Iniciativas esportivas inclusivas, que permitam a ampliação das oportunidades de participação, serão mais valorizadas no futuro.

Duas tendências são apontadas por Mota (2001) no tocante ao esporte recreativo: a primeira diz respeito ao grande crescimento dos desportos individuais em comparação aos de equipe, com objetivos ligados à saúde, à aventura e à atração pela natureza. Em segundo lugar, as modalidades e os espaços têm sido adaptados para práticas cada vez mais informais e individuais. Esses desenvolvimentos, de acordo com Mota (2001), auxiliam na democratização do esporte, por facilitarem a participação de um número maior de pessoas. O autor destaca cinco tendências na evolução dos interesses das pessoas pela atividade física no contexto do lazer:

- (i) a procura de autonomia, que tem como consequência a rejeição das grandes organizações, as quais lidam com os indivíduos com um excesso de restrições e regulamentações;
- (ii) a procura do prazer, da alegria e da realização pessoal, em detrimento do tradicional ascetismo desportivo;
- (iii) a procura da

vitalidade e da “forma” com o intuito de garantir o bem-estar físico; (iv) a procura de uma rica comunicação inter-individual, pela participação em pequenos e informais grupos por oposição às grandes organizações e instituições; e (v) a procura de uma harmonia entre as qualidades mentais e físicas, como envolvimento natural e urbano. (MOTA, 2001, p. 128).

As tendências do esporte recreativo salientam as orientações do indivíduo como consumidor (MOTA, 2001). Observa-se, portanto, a mercantilização do lazer recreativo. Publicação da Phillip Gray & Associates (2001) enfatiza, nessa mesma perspectiva, que os praticantes de esporte estarão mais conscientes e vigilantes sobre a qualidade do espaço e dos serviços oferecidos. Isso implica a maior profissionalização dos treinadores e assistentes no esporte recreativo, o que é positivo para o campo da educação física.

O mercado esportivo é, por definição, fragmentado, com os consumidores em potencial divididos entre diferentes modalidades e diferentes clubes dentro de cada modalidade (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). O número maior de modalidades disponíveis acarretará a diminuição do número de participantes em cada uma delas, sendo os esportes tradicionais os maiores atingidos por tal tendência.

Gobbi (2007) afirma que terão preponderância as instituições que oferecerem flexibilidade de opções para atender ao dinamismo do esporte. Desde atividade física de aventura na natureza, skate e práticas corporais alternativas, como tai chi chuan e ioga, até esportes “nacionais”, como futevôlei, peteca, capoeira, uma gama cada vez mais ampla de modalidades fará parte do leque de escolhas dos praticantes de esporte no futuro.

2.4 Profissional de Educação Física

Segundo Barros (1996), a educação física está passando por um período de transformações, tanto dentro da esfera acadêmica quanto em suas características junto à sociedade, especialmente no mercado de trabalho. A tendência predominante é de diversificação, ampliando o campo de atuação da educação

física para além de seu interesse tradicional por crianças e jovens em ambiente escolar. Doll-Tepper (2007) concorda com essa assertiva, afirmando que a educação física não está limitada à escola; ao contrário, ela deverá estar presente durante a vida inteira das pessoas no futuro.

Paralelamente, os profissionais e pesquisadores estão trabalhando para fortalecer a articulação entre a construção do conhecimento e os interesses da prática, na expectativa de atender a demandas em todas as áreas desportivas – de rendimento, recreativo e educacional (BARROS, 1996, FENSTERSEIFER, 2006).

Gobbi (2007) aponta como desafio a variedade de campos de atuação do profissional de educação física. A quantidade, a complexidade e a dinâmica dos conhecimentos na área demandarão, cada vez mais, a educação continuada, por meio de cursos de atualização ou de especialização voltados à intervenção profissional (aproximando-se do modelo de residência médica), tornando-se menos acadêmico.

O ritmo crescente do desenvolvimento tecnológico provavelmente implicará a necessidade da educação diferenciada e a constante reciclagem do conhecimento, a fim de melhorar as habilidades e evitar a obsolescência dos conhecimentos do profissional de educação física. As tendências educacionais apontam para a formação contínua ao longo da vida, o que pode vir a exigir a modificação dos sistemas de ensino existentes na busca por novos modos de validação dos conhecimentos individuais (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1999). O crescimento das formas de educação a distância, surpreendentemente mais numerosas que as técnicas clássicas de ensino face a face, começa a permitir maior interação entre professores e estudantes (LIPSEY, 1999).

Barros (1996) argumenta que até 1987, no Brasil, a legislação exigia que todos os cursos superiores de educação física fossem de licenciatura, o que explica porque essa disciplina tem como referência primordial a instituição escolar. Schneider e Ferreira Neto (2006) concordam que os campos de discussão desenvolvidos na educação física não estão distantes dos temas abordados por pedagogos.

Diante desse quadro, a educação física precisa ser colocada à prova social, o que, necessariamente, implica reconstituir-se sobre novas bases e fundamentos. O caráter interdisciplinar da educação física possibilita uma integração, no plano do conhecimento, com saberes e práticas de outras áreas. (CARVALHO, 2006, p. 161).

Indicativo da força de integração disciplinar catalisada pela educação física e do seu potencial no futuro é a realização da I Convenção Internacional sobre Ciência, Educação e Medicina no Esporte (*International Convention on Science, Education and Medicine in Sport*), agendada para 2008, na China. Segundo Sampaio (2007, p. 391), “a Educação Física e a prática esportiva têm diante de si revisões a empreender no diálogo com outros saberes humanos”. Gobbi (2007) aponta para a possibilidade de aumento do intercâmbio acadêmico entre os profissionais de educação física dentro do Mercosul.

2.4.1 Ginástica Laboral

Seqüência de exercícios diários que melhoram as funções corporais para a realização do trabalho, a ginástica laboral visa ao bem-estar físico, psicológico e social dos trabalhadores. Diversas pesquisas têm demonstrado o efeito benéfico da ginástica laboral na redução do estresse de trabalhadores (TANAKA et al., 2007). Capaz de prevenir a incidência de Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho (DORT) entre seus participantes, essa estratégia profissional apresenta potencial de crescimento no mercado de educação física.

A importância da realização de atividades físicas durante o expediente está se tornando cada vez mais disseminada, paralelamente à valorização da saúde dos trabalhadores. Redução de acidentes e do absenteísmo, prevenção contra lesões e aumento da motivação são algumas das conseqüências positivas da prática da ginástica laboral (TANAKA et al., 2007). Centrada em alongamentos, exercícios respiratórios e outras ações de curta duração, prospecta-se que a ginástica laboral seja uma tendência com continuidade futura.

Tanaka et al. (2007) argumentam que a criatividade dos profissionais responsáveis, no sentido de inserir inovações e aperfeiçoamentos, deve ser constante, para evitar que as aulas de ginástica laboral se tornem monótonas e repetitivas, deixando de atender às expectativas dos trabalhadores.

A ginástica laboral deve ser também afetada pela legislação acidentária. A Lei nº 10.666/2003, em seu artigo 10, cita a possibilidade de as empresas reduzirem ou aumentarem as alíquotas recolhidas junto ao INSS conforme os índices de frequência, gravidade e custo dos acidentes de trabalho (OLIVEIRA, 2004). O Fator Acidentário Previdenciário¹ (FAP), que começará a ser utilizado no cálculo das alíquotas de pagamento do Seguro Acidente de Trabalho (SAT) por empresa a partir de 2008, transfere para o empregador a responsabilidade da comprovação de danos físicos acarretados pela prática profissional do empregado (BRASIL, 2007). Portanto, estima-se o aumento dos investimentos empresariais na saúde do trabalhador, incluindo a ginástica laboral como estratégia preventiva.

2.4.2 Mercado do *Fitness*

Segundo Espírito-Santo e Mourão (2006), as ofertas de trabalho para professores de educação física cresceram vertiginosamente no chamado “mercado do *fitness*” (ou *wellness*), incluindo vagas em academias de ginástica e musculação e colocações como treinadores pessoais, mais conhecidos como *personal trainers*. Esse mercado deve crescer, pois sua demanda advém da preocupação com a estética e com a saúde (ESPÍRITO-SANTO; MOURÃO, 2006).

Com base em uma pesquisa realizada no Rio de Janeiro, Espírito-Santo e Mourão (2006) afirmam que mais da metade dos professores de academias fazem ou fizeram alguma especialização após a graduação, o que demonstra a busca pela formação continuada e pela aquisição constante de competências e habilidades. A mesma pesquisa revela que a remuneração feminina ainda sofre diferenciação dentro do mercado do *fitness*.

¹ Também encontrado na literatura com a denominação de “Fator Acidentário de Prevenção” (BRASIL, 2007).

O maior rendimento financeiro está associado à prestação de serviços de *personal trainer*, com a academia passando a funcionar como espaço de contato social com novos clientes em potencial (ESPÍRITO-SANTO; MOURÃO, 2006). As tendências apontam para uma transformação nas relações de trabalho da área, com a redução dos postos assalariados estáveis e o crescimento das iniciativas autônomas e empreendedoras. Assim, *personal trainers* podem estar passando na atualidade por relações profissionais que serão compartilhadas por muitas pessoas no futuro.

Pinheiro e Malheiro Júnior (2007) defendem que a relação entre professores e alunos na sistemática de trabalho dos *personal trainers* é menos impessoal do que a que se estabelece nas academias. O treinamento, além disso, é centrado nas necessidades e expectativas individuais, possibilitando exercícios mais ecléticos e melhor orientação. Essas características demonstram que a prestação de serviços do *personal trainer* pode crescer visivelmente nos próximos anos, acompanhando as tendências gerais entre os consumidores.

Palma et al. (2006) apontam também que as academias, espaços apropriados para a prática física, não são acolhedoras para pessoas mais velhas e obesas, contingente que deverá aumentar substancialmente na esfera das atividades físicas. Esse fato deve, de forma semelhante, incidir positivamente no crescimento do número de *personal trainers*.

2.4.3 Atividade Física Adaptada

A atividade física adaptada é uma vertente com forte potencial econômico e social na esfera da educação física do futuro. De acordo com dados coletados pela ONU (apud SHERRIL, 2007), cerca de 10% da população mundial têm algum tipo de deficiência. Doll-Tepper (2007) defende que a conscientização a respeito das necessidades e dos interesses das pessoas portadoras de deficiências está crescendo. Além de um número cada vez maior de legislações nacionais garantirem o direito de inclusão, observa-se em alguns países o início do treinamento de atletas olímpicos e para-atletas em um mesmo ambiente (DOLL-TEPPER, 2007).

Especialistas supõem que, num futuro próximo, o progresso da biotecnologia gerará avanços médicos que estenderão a expectativa de vida e melhorarão a qualidade de vida daqueles que possuem uma doença crônica ou uma deficiência (KAROLY; PANIS, 2004).

De acordo com Hölter (2007), nos próximos anos a atividade física adaptada dará maior ênfase à perspectiva social. Sherril (2007) defende a mesma idéia, afirmando que a atividade física adaptada no contexto contemporâneo não se resume mais ao desenvolvimento de habilidades motoras. Cresce o engajamento dos profissionais da área em questões políticas e sociais, pela compreensão de que seu trabalho junto às pessoas com limitações de atividades físicas e com restrições de participação é acima de tudo voltado para o cultivo de autodeterminação (SHERRIL, 2007).

A atividade física adaptada (APA) é definida como um programa de mudanças cuidadosamente planejadas, baseadas nas necessidades específicas dos participantes (SHERRIL, 2007). Nesse sentido, a APA tem sua própria metodologia calcada na personalização, uma tendência forte das iniciativas futuras na área do esporte e da atividade física. Paralelamente, obesidade, doenças vasculares, câncer e diabetes – patologias com prospecção de crescimento para os próximos anos – exigem treinamentos adaptados, representando um potencial de crescimento do campo de atuação da APA.

2.5 Esporte e Economia

2.5.1 Desigualdade Social

Breilh (2006) critica a sociedade capitalista contemporânea, afirmando que há um decréscimo no acesso de pessoas pobres aos bens e recursos requeridos para a prática esportiva adequada. Para o autor, a distribuição heterogênea das práticas físicas qualificadas como saudáveis representa mais que a mera fragmentação social. Indicadores socioeconômicos estão, com efeito, fortemente associados à menor prática de esportes e atividades físicas durante o tempo

de lazer das pessoas (PALMA et al., 2006). A diversidade de escolhas na atualidade não está à disposição de todos os indivíduos de forma igualitária (GOMES et al., 2006).

Vozes cada vez mais numerosas defendem que o esporte deve ser democratizado (GREEN AND GOLD INC, 2001). Carvalho (2006) argumenta em favor da intervenção mais direta do campo da educação física na construção de políticas públicas. Estima-se que intervenções visando à disseminação da prática esportiva para camadas desfavorecidas serão crescentemente valorizadas no futuro.

Outra demanda será o desenvolvimento de meios adequados de mensuração dos resultados de iniciativas sociais centradas no esporte, ainda incipientes em sua capacidade de averiguação dos impactos quantitativos e qualitativos nas comunidades e grupos beneficiados (NUNES, 2007). Como apontam Ridge et al. (2007), a melhoria na qualidade de vida é difícil de estimar em termos puramente econômicos.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA (2006) apresenta um estudo que estima que para atender à demanda por ocupação da população em idade ativa, o país terá que gerar 1,1 milhão de novos empregos por ano, entre 2000 e 2020, totalizando 21,3 milhões de novas vagas em um período de 20 anos. Para Mota (2001), a economia do esporte gera inúmeros postos de trabalho, emergindo como uma estrutura economicamente rentável, com enorme potencial de exploração e desenvolvimento.

2.5.2 Papel Estatal

O desenvolvimento do esporte foi encarado durante muito tempo como responsabilidade exclusiva dos governos. Atualmente, enfatiza-se a redistribuição das iniciativas nesse sentido, com outros atores sociais (entre os quais as empresas privadas e públicas) assumindo papel de destaque (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001). Documento da Phillip Gray & Associates (2001) afirma, com relação ao contexto australiano, que os gastos governamentais com esporte não devem aumentar nos próximos anos. Isso exigirá uma maior contribuição pessoal dos participantes. A natureza da atuação estatal também deve

se alterar, concentrando seu foco na criação de parcerias entre as instituições públicas e privadas, de modo a otimizar recursos.

O envolvimento das comunidades nos projetos de planejamento da organização de eventos esportivos é uma tendência forte para o século XXI. Da mesma forma, atletas estarão mais presentes durante a concepção do desenho arquitetônico de novas construções esportivas (GREEN AND GOLD INC, 2001). No tocante ao planejamento de espaços e serviços para a recreação e a prática de esportes, as tendências sociais de futuro devem ser levadas em conta, contribuindo não apenas para o desenho físico das estruturas, como para a discussão e o processo de tomada de decisões (PRÖBSTL, 2007).

Entendendo que as comunidades não podem modificar suas estratégias de incentivo ao esporte a cada nova tendência, Pröbstl (2007) defende que os espaços destinados à prática de atividades físicas devem ser flexíveis o suficiente para que diferentes equipamentos possam ser utilizados, mantendo sua atração por um maior período. Ou seja, os processos de planejamento devem reagir às tendências relevantes com elementos arquitetônicos multifuncionais.

2.5.3 Tecnologia

A máxima utilização do computador tornará possível o “esporte virtual”, ou seja, novos esportes surgirão, por exemplo, competições à distância. A tela de um computador trazendo um novo campo para o esporte. Porém, o espírito esportivo, a ética e a moral esportiva devem ser preservados e somente poderá ser considerado esporte aquele que mantiver a espontaneidade do movimento esportivo, a espontaneidade do movimento durante o jogo, sem manipulações ou as previsões dos jogos de azar, permitindo, assim, que os participantes sejam jogadores verdadeiramente ativos. (PINHEIRO; GOULART, 2007b, p. 2).

O advento das novas tecnologias de comunicação e informação põe em marcha um movimento geral de virtualização, de acordo com a denominação estabelecida por Lèvy (1996, apud COSTA; BETTI, 2006). A tecnologia informática está

dando origem a novas possibilidades de organização do trabalho, do lazer e dos estilos de vida – tornando mais complexas as expectativas de futuro. Segundo Worthington (2004), escolhas binárias estão sendo suplantadas por estratégias de “projeções para o paradoxo”, ou seja, soluções que irão permitir co-existirem com frequência demandas conflituosas.

Outra tendência apontada pelo U. S. Department of Transportation (2000) é a facilidade cada vez maior de se trabalhar em locais alternativos (*casa, shopping, parque*) devido ao avanço da Internet. Pröbstl (2007) e a Phillip Gray & Associates (2001) corroboram tal tendência, afirmando que o conceito estrito de cinco dias de trabalho por semana está se transformando, dando origem a um sistema mais flexível. Isso significa que o tempo tradicional de fim de semana, reservado para o lazer e a prática de atividades físicas, está sendo revisto, de modo que oportunidades recreativas e esportivas deverão ser também disponibilizadas em outros dias e horários.

Projeta-se para o futuro a integração crescente da tecnologia na vida cotidiana, com a tecnologia assumindo um caráter cada vez mais individualizado e intrinsecamente relacionado aos corpos e espíritos (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 2002). “Hoje em dia já é possível verificar a existência no mercado do *fitness* de equipamento que integra a atividade física e a competição em redes interativas locais” (MOTA, 2001, p. 125). Lopes e Madureira (2006) também sinalizam com a possibilidade de os jogos eletrônicos instaurarem uma nova corporeidade ainda não plenamente delimitada.

O Institute for the Future (2004) afirma que nos próximos dez anos a Internet possibilitará a combinação de informações objetivas, concretas, com experiências sensoriais e individualizadas. Costa e Betti (2006) apontam que, por meio de sensores cutâneos e outros equipamentos, no futuro será possível reproduzir no corpo, de forma artificial, efeitos hoje desencadeados por estímulos reais.

2.5.4 Esporte e Meio Ambiente

Apesar de suas fundações se basearem no indivíduo, a característica da interdependência dos esportes com a natureza provavelmente se tornará mais

claramente contextualizada na nova cultura global (DA COSTA, 2007b, p. 159, tradução SESI-PR).

De acordo com algumas interpretações, a comunidade esportiva está em busca de um princípio ético pelo qual possa se orientar (GREEN AND GOLD INC, 2001). Estudos da OCDE afirmam que, no futuro, será imprescindível a enunciação da missão primordial partilhada pelos indivíduos, ou seja, um enquadramento rigoroso no qual a espontaneidade, a fluidez e a iniciativa possam florescer fundadas em valores comuns que tornem viável a cooperação humana (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 2002). Nesse sentido, o esporte sustentável tem sido defendido como meta ou objetivo passível de ser mobilizado como princípio ético do esporte. O Comitê Olímpico Internacional passou a considerar as implicações ambientais do esporte como um dos maiores problemas do Movimento Olímpico a partir da década de 1990 (TAVARES; MIRANDA; DA COSTA, 2007).

O esporte é sustentável quando dá conta das necessidades da comunidade esportiva de hoje contribuir para o aperfeiçoamento das oportunidades esportivas para todos no futuro e para a integridade do ambiente natural do qual ele depende. (GREEN AND GOLD INC, 2001, p.1).

Os defensores do esporte sustentável argumentam que qualquer dano causado pela indústria do esporte contra o planeta é um dano contra o futuro do esporte (BREIVIK, 2002, apud TAVARES; MIRANDA; DA COSTA, 2007). Jolly (2005) afirma que as ecotecnologias, ao mesmo tempo em que potencializam a proteção ambiental, são oportunidades de mercado e de geração de empregos. Elas estarão aptas a suprir uma demanda cuja tendência é de crescimento, além de se adequarem às regulamentações ecológicas crescentes. A competição em matéria deecoinovação será aprofundada em alguns setores e o desenvolvimento sustentável se tornará um fator de diferenciação concorrencial para empresas e setores responsáveis.

Phillip Gray & Associates (2001) e Freitas et al. (2006) defendem que as pessoas estão mais conscientes a respeito da importância do meio ambiente, bem como dos benefícios da atividade física para a qualidade de vida. As duas tendências são convergentes e poderão ser capitalizadas por estratégias empreendedoras.

O atual interesse por temas relacionados ao ambiente e a demanda por práticas esportivas de lazer associadas à aventura e ao risco controlado fez surgir empresas especializadas de turismo que adotam a paisagem como representante da natureza e como cenário para as ações humanas, permitindo novos modos de desfrutar esse panorama. (COSTA, 2007, p. 219).

As preocupações com a conservação e com o meio ambiente estão, de fato, crescendo em importância, e cada vez mais parcerias devem ser realizadas para garantir a sustentabilidade também no esporte, aproximando ambientalistas e praticantes de atividades físicas. Melo e Almeida (2007) afirmam que a efervescência ao redor do tema da ecologia representa um novo campo de possibilidade de atuação para os profissionais de educação física, especialmente no campo denominado de Atividade Física de Aventura na Natureza (AFAN). Tubino (1992, apud MELO; ALMEIDA, 2007) projeta para o século XXI o aumento contínuo de modalidades esportivas ligadas à natureza.

O esporte pode ser uma vivência que contribua para a sensibilização das pessoas com relação à natureza (CARVALHO, 2006). Estima-se, como possibilidade de futuro, que a comunidade esportiva assuma papel de liderança na proteção à natureza, sendo imprescindível a substituição da ênfase na quantidade em favor da qualidade (GREEN AND GOLD INC, 2001). Nesse sentido, Costa (2007b) defende que a natureza e o esporte têm origens simbólicas comuns, uma identidade partilhada que pode ser explorada positivamente, resultando numa teoria unificada.

Essas transformações qualitativas incluiriam maior ênfase nos seguintes aspectos: aumento das oportunidades esportivas para populações de baixa renda, aperfeiçoamento das condições ambientais para o esporte, aumento da preocupação com a saúde e o bem-estar dos atletas, foco nos valores difundidos, redução da perturbação do *habitat* natural de outras espécies, bem como do cotidiano das comunidades humanas envolvidas (GREEN AND GOLD INC, 2001). Espaços que permitam a prática de múltiplas modalidades serão mais valorizados por permitirem melhor aproveitamento econômico e ambiental.

2.5.5 Gestão e Profissionalização

Pröbstl (2007) afirma que o gerenciamento empresarial passa a atingir cada vez mais esferas sociais, parcialmente em função do aprofundamento da globalização. O esporte não escapará dessa tendência. Com efeito, muitas são as modalidades que modernizam a forma de gestão visando a potencializar seu rendimento (HIRATA; PILATTI, 2007). Inclusive nas atividades relacionadas ao esporte recreativo, observa-se a tendência de abandonar as formas de gestão voluntárias em favor de um gerenciamento profissional (PHILLIP GRAY & ASSOCIATES, 2001).

Outro desafio é realizar a ligação entre a ética administrativa e as operações profissionais dos negócios e as organizações esportivas, frequentemente baseadas no voluntariado e em arranjos da sociedade civil. Uma solução possível pode ser a das parcerias nas quais as capacitações sejam transferidas do patrocinador para a organização esportiva, que beneficiará esta última de forma tangível. (SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION, 2001, p. 3).

Se essas transformações são óbvias em modalidades de grande visibilidade como o futebol, incidem igualmente em outras esferas menos prestigiadas do esporte, como os grupos de capoeira. Falcão (2006, p. 64) afirma que “significativa parcela dos grupos de capoeira no Brasil está organizada e estruturada na lógica empresarial. Em geral, esses grupos investem significativamente na formação dos futuros quadros que atenderão a uma demanda sempre crescente de interessados por essa manifestação”.

As parcerias, se não são novas na esfera do esporte, atualmente ampliam seu escopo, tanto em relação à natureza dos parceiros quanto à gama de temas e objetivos incluídos em projetos conjuntos (GREEN AND GOLD INC, 2001). As parcerias esportivas dessa nova natureza devem aumentar ao longo do século XXI.

A aprovação da Lei de Incentivo ao Esporte, em 2007, deverá intensificar as tendências de aumento das parcerias e auxiliar no desenvolvimento da gestão administrativa no contexto do esporte. Ela acarretará uma maior responsabilidade com os gastos efetuados na área e incentivará a maior precisão nos custos

de operação. Seus desdobramentos específicos ainda precisarão ser avaliados no futuro, mas não há dúvida de que a inserção deste instrumento legal de incentivo fiscal será causador das maiores transformações no futuro do esporte brasileiro. Moisés (2007) aponta para a possibilidade de que os incentivos fiscais possibilitados pelas leis de incentivo ao esporte fiquem desigualmente distribuídos entre as diferentes regiões do Brasil, como foi observado no tocante à Lei Rouanet de incentivo à cultura.

2.6 Considerações Finais

No futuro, o aumento das preocupações com saúde será acompanhado de uma maior consciência a respeito dos benefícios da atividade física para a qualidade de vida. Essa tendência se relaciona com a “humanização” do esporte, que passará a enfatizar noções socioculturais do corpo, baseadas em critérios éticos e estéticos. Os padrões de beleza continuarão relacionados a práticas esportivas, porém seus impactos são imprecisos, podendo dar vazão a representações tanto negativas quanto positivas das atividades físicas.

As projeções demográficas de envelhecimento da população apontam para a necessidade de adoção de novos programas de atividade física adaptada que atendam às necessidades dos idosos, que não serão sanadas pelo poder público. Especialistas afirmam que os programas desportivos para pessoas acima de 65 anos deverão ser personalizados e centrados na integração social.

O dinamismo da indústria do entretenimento e do marketing esportivo levará ao contínuo crescimento dos esportes de rendimento. Sofisticação dos procedimentos e maior rigor na averiguação de resultados são esperados com o aumento dos valores e do número de empresas envolvidas com patrocínios. Os eventos esportivos de grande porte deverão tornar-se cada vez mais significativos nas estratégias de desenvolvimento socioeconômicos, exigindo a capacitação de médias e pequenas empresas para a garantia de geração de renda local.

Paralelamente, a figura do atleta de alto nível deverá ser mais valorizada, com sua importância crescendo nos processos de tomada de decisão. Pros-

pecções apontam para a redução do público que acompanha competições esportivas (Dinamarca), enquanto outras (Austrália) defendem que o século XXI observará o aumento do interesse por esportes de rendimento. Nos próximos anos, o *dopping* genético e a migração internacional de atletas serão questões de intenso debate na esfera do esporte competitivo.

A escola como espaço de recreação desportiva para crianças e adolescentes terá continuidade no futuro, assim como a defesa da prática de atividades físicas como estratégia de integração sociocultural para jovens em situação de risco. As tendências na área de educação física apontam para a criação de parcerias entre professores e alunos, privilegiando a cooperação em detrimento da competição.

Nos esportes recreativos, as pessoas se interessarão mais por atividades individuais ou realizadas em pequenos grupos, organizadas espontaneamente. Maior flexibilidade temporal e espacial, saúde e divertimento serão valorizados, mesmo que isso signifique um aumento dos custos. A diversidade crescente do número de modalidades disponíveis terá impacto negativo sobre os esportes tradicionais.

O campo de trabalho dos profissionais de educação física tende a se expandir e ser diversificado. Ginástica laboral, mercado do *fitness* e atividade física adaptada são algumas das esferas com potencial de crescimento que ampliam a educação física para além do ambiente escolar tradicional.

A Lei de Incentivo ao Esporte será fundamental para a criação de parcerias que beneficiem a área. Uma das prospecções sobre impacto da nova legislação diz respeito a uma maior transparência resultante da introdução dos mecanismos de gestão e administração na economia do esporte.

Interfaces entre o esporte e a inclusão social, bem como o meio ambiente, serão aprofundadas no futuro. O Estado perderá gradualmente seu papel hegemônico como responsável pela promoção da atividade física, e outras esferas da sociedade passarão a compartilhar iniciativas esportivas.

3 CULTURA



3.1 Diversidade Cultural

O consenso em torno da importância da diversidade cultural é uma das mais fortes tendências de futuro, com impacto previsto para uma ampla gama de áreas e estímulo ao desenvolvimento social. À medida que é evidenciada como vetor social fundamental, a cultura passa a ser tratada com crescente consideração, tanto nas políticas estatais quanto nas estratégias administrativas privadas. Ao mesmo tempo, observam-se profundas modificações do sistema econômico. Estima-se que no futuro os bens imateriais tornem-se mais importantes do que os bens imobilizados, transformando a cadeia de valor agregado (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998).

Segundo Maia (2004), o horizonte próximo da cultura brasileira é marcado pela retomada das discussões acerca do projeto de país: “O tema da identidade nacional – e como poderemos construir uma ‘identidade racional coletiva’ – tornou-se uma questão crucial para nossa sociedade” (MAIA, 2004, p. 19). Brandão (2004, p. 20) afirma que “não há cultura sem conflito”, pois a luta travada no campo da cultura é pela hegemonia, ou seja, pela liderança.

Pensando em situações concretas: se, na formação do Brasil, a hegemonia da cultura européia, mais especificamente ibérica e portuguesa, exerceu um papel destacado [...], a disputa pela hegemonia trava-se, atualmente, no campo da cultura de massa, uma esfera mais difícil de lidar, já que nela, de um modo mais inerente e intrincado, se constata a confluência entre dominação cultural e interesses econômicos. (MAIA, 2004, p. 21).

Para Maia (2004), as estratégias de desenvolvimento futuro da cultura devem se pautar em uma política de “memória justa”, capaz de articular o patrimônio brasileiro de diversidade cultural. Baniwa (2004) afirma que “é preciso reconhecer e assumir a verdadeira história para que se possa começar a elaboração de uma nova história a partir de novos parâmetros e princípios”. A perspectiva é corroborada por Moisés (2000):

Acredito ser muito caro ao Brasil esse modo de pensar o nacionalismo não fixado em uma originalidade historicamente constituída, concebendo a na-

ção basicamente como um patrimônio herdado, mas sim aberto em uma dimensão prospectiva, orientada para o futuro [...] para o caso brasileiro, devemos pensar um nacionalismo reflexivo, que assume uma forma moderada ou mitigada *vis-à-vis* as representações tradicionais dessa idéia. (MAIA, 2004, p. 8).

Para tanto, a inserção da história cultural das relações interétnicas deve basear a construção das políticas públicas. Além disso, Baniwa (2004) defende que as políticas culturais, tanto em âmbito nacional quanto internacional, devem contemplar a ampla participação de todos os segmentos sociais envolvidos.

O que chamo de política cultural justa seria aquela que considerasse os vários aspectos da diversidade, não se contentando com a mera preservação do variado, como num enorme zoológico destinado ao prazer de turistas estrangeiros e nacionais; que não se furtasse a provocar embates entre diferenças, balançando as certezas da cultura dominante e controlando os excessos da cultura hegemônica, que hoje é a de massa; enfim, que não eludisse que as relações culturais são por natureza conflituosas, por operarem com valores que fundam a identidade dos indivíduos e dos grupos. Finalmente, é preciso ainda ter consciência de que cultivar a diversidade implica abalar o conceito tradicional de nação, elaborando-se novos conceitos. (MAIA, 2004, p. 26).

Rubim (2007) defende que a democracia brasileira contemporânea exige a ampliação dos direitos culturais e da cidadania cultural para sua consolidação. Na perspectiva desse autor, a política de financiamento cultural do futuro deve garantir:

(i) papel ativo e poder de decisão do estado sobre as verbas públicas; (ii) mecanismos simplificados de acesso aos recursos; (iii) instâncias democráticas de deliberação acerca dos financiamentos; (iv) distribuição justa dos recursos, considerando as regiões, os segmentos sociais e a variedade de áreas culturais; (v) modalidades diferenciadas de financiamento em sintonia com os tipos distintos de articulação entre cultura e mercado. (RUBIM, 2007, p. 17).

Auguste D'Meza (2007) defende que o acesso aos bens e expressões culturais deve ser pensado como direito, da mesma forma que a alimentação, o transporte e a educação. A forte tendência de afirmação da área como esfera imprescindível da vida humana encontra expressão no trabalho de Achugar (2007), diretor do Observatório de Políticas Culturais do Uruguai. Para o autor, o desenvolvimento de instrumentos capazes de medir quantitativamente a insatisfação sobre as necessidades culturais fornecerá maior poder de argumentação em favor de políticas públicas, influenciando positivamente o investimento na área e garantindo que ele seja feito por meio de estratégias distributivas.

3.1.1 Imigração Internacional

Martin (2004) afirma que a imigração internacional atingiu níveis recordes que não devem diminuir no futuro próximo. Apesar do declínio do crescimento populacional observado durante os anos de 1980, as taxas de imigração continuaram aumentando significativamente. Para Sassen (apud MARTIN, 2004), a imigração é, atualmente, um dos processos constitutivos da globalização.

Os movimentos migratórios são compostos por dois grandes grupos: o dos imigrantes voluntários, sustentados por redes de relacionamento bem desenvolvidas que fazem a ligação entre a mão-de-obra e a demanda por trabalhadores qualificados e sem qualificação; e o dos imigrantes forçados, que fogem de conflitos, abusos de direitos humanos, repressões políticas e catástrofes naturais das suas comunidades de origem. As relações entre os imigrantes voluntários e os forçados desafiam o sistema de asilo adotado pelos 130 países que assinaram a Convenção das Nações Unidas Relativa ao Estatuto dos Refugiados (MARTIN, 2004). Tal convenção estipula a proteção e assistência, por parte da nação receptora, das pessoas admitidas em seu território como refugiadas.

De acordo com Martin (2004), as tendências geopolíticas apontam para a continuidade dos conflitos nacionalistas e/ou religiosos que deram origem a milhões de refugiados durante a década de 1990. Historicamente, as nações tendiam a encarar questões de imigração como matéria de interesse nacional, adotando com frequência resoluções unilaterais sobre entrada e saída de

peessoas. Martin (2004) demonstra que as noções clássicas de soberania estão sendo desafiadas pela lei internacional de direitos humanos, que exige uma definição de soberania capaz de incluir a responsabilidade pelo bem-estar dos residentes em um dado território, sejam eles cidadãos do Estado ou não. Isso acarreta o crescimento da conscientização sobre os limites da soberania e a necessidade de diretivas internacionais sobre imigração.

Para Martin (2004), será essencial que os governos tenham estratégias múltiplas para lidar com o complexo fluxo de pessoas, capazes de levar em consideração os imigrantes que não se enquadram na Convenção sobre Refugiados. Para tanto, distinções a respeito das categorias de imigrantes serão temas de debate intenso nos próximos anos, até que definições consensuais sejam estabelecidas (COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES, 2004). Outra questão emergente e que provavelmente será de grande relevância nas negociações internacionais sobre imigração diz respeito ao trânsito entre os países em desenvolvimento e os desenvolvidos. Composta tanto por profissionais altamente qualificados quanto por pessoas sem formação, interesses divergentes são colocados em pauta pela movimentação oriunda de países pobres pautada pela busca de melhores condições de vida em regiões mais ricas.

De acordo com Orozco et al. (2003), os imigrantes mantêm laços transnacionais com suas comunidades de origem. Transferências monetárias para as famílias, turismo, transporte, telecomunicação e o chamado “comércio nostálgico” (de bens característicos do país de origem) são significativamente relevantes para os grupos imigrantes e impactam de forma substancial na promoção do dinamismo econômico dos países em desenvolvimento. Vontade política e planejamento serão essenciais para propiciar a otimização de tais recursos. Saraiva e Miranda (2004) defendem que uma porcentagem das transferências financeiras internacionais deveriam ser investidas em educação e pesquisa, beneficiando a criação de oportunidades.

A imigração terá grande impacto na configuração cultural dos países desenvolvidos. Projeta-se o crescimento da diversidade de populações nas cidades europeias no futuro (COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES, 2004). As tendências de “latinização” dos Estados Unidos apontam que, em 2050, cerca

de 24% da população do país será de origem latina (UNITED STATES CENSUS BUREAU apud SAENZ, 2004). O aumento da interação cultural pode favorecer a diversidade, o crescimento da população hispânica nos EUA, por exemplo, terá futuro impacto positivo em seu relacionamento com a América Latina (NIC, 2004). Algumas correntes detectadas na França defendem que, devido à dificuldade de integração das populações advindas da África ou da Ásia e ao declínio populacional observado nos países do leste europeu, seria interessante para as nações européias se voltarem para o potencial latino-americano (GODET; SULLEROT, 2005, GODET, 2006).

No caso de pessoas altamente qualificadas, a falta de oportunidades profissionais e educacionais nos países em desenvolvimento e a existência de tais oportunidades nos países desenvolvidos compelem o que veio a ser conhecido como “fuga de cérebros” (do inglês, *brain drain*). Para muitos países em desenvolvimento, a migração internacional pode vir a causar a evasão de suas já diminutas elites instruídas, dificultando a competitividade dessas nações no tocante ao nível de qualificação do ambiente tecnológico (CIA, 2001).

De acordo com Saraiva e Miranda (2004), a assimetria da circulação internacional de cientistas, engenheiros e pesquisadores cria *déficits* de recursos humanos nos países pobres. Por outro lado, Regets (2003) enfatiza que a mobilidade de pessoas altamente qualificadas não beneficia apenas aos países desenvolvidos, pois as redes criadas com a imigração são úteis para ambos os lados, especialmente na esfera educacional. Meyer (2003) concorda com essa perspectiva, defendendo que é necessária uma transformação do paradigma sobre imigração, deixando de enfatizar a “fuga de cérebros” em favor da “circulação de cérebros”.

Na economia global baseada no conhecimento, a mobilidade internacional de portadores de competências está sendo vista como uma extensão natural do caráter tradicionalmente cosmopolita da comunidade científica mundial. Ao mesmo tempo, entretanto, uma vez que pesquisa e desenvolvimento se tornaram uma fonte primordial de riqueza e de desenvolvimento socioeconômico, há uma competição intensa entre as nações para atrair cientistas e tecnólogos qualificados (MEYER, 2003).

Conforme estudo apresentado pelo Institute for the Future (2003), o avanço da difusão tecnológica estimulará uma maior interatividade virtual entre as pessoas. Assim, as comunidades de imigrantes irão se beneficiar das crescentes redes de comunicações globais para integrar seus contêrrâneos geograficamente dispersos (CIA, 2001). Alguns autores denominam as novas relações entre pessoas de diferentes países, possibilitadas com o advento da Internet, de “pop cosmopolitanismo” (JENKINS, 2005). O conhecimento e a compreensão profunda de outras culturas são tidos como uma das capacidades mais importantes para os estudantes do século XXI (FURSTENBERG; LEVET; MAILLET, 2001). As relações interculturais, que demandam uma negociação interativa dos significados, podem se beneficiar sobremaneira de um ambiente comunicacional baseado em redes.

3.1.2 Diversidade Lingüística

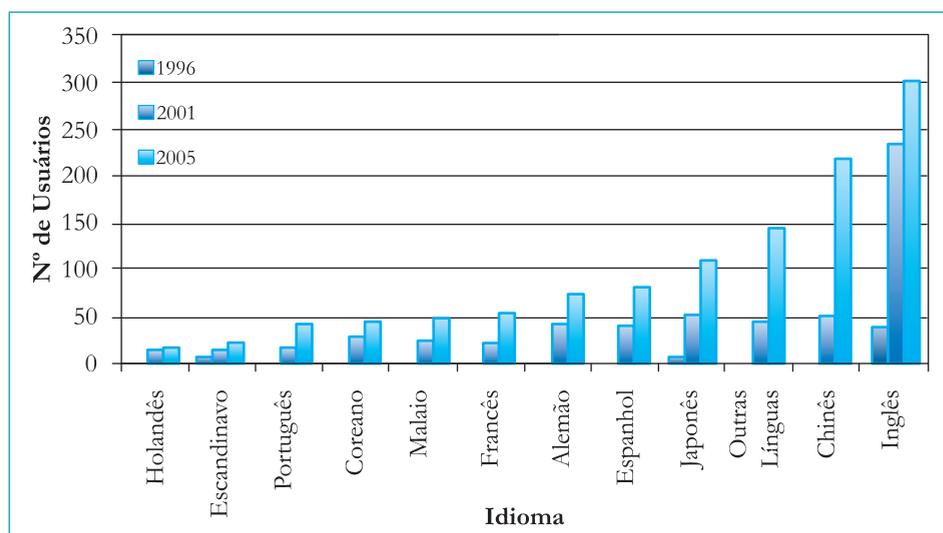
A grande maioria das 6.000 línguas contabilizadas por peritos da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) corre o risco de desaparecer até o fim do século (MOULINE; LAZRAK, 2005, p. 19). Espera-se que metade das línguas existentes esteja extinta por volta de 2050 (KHAN, 2007). A *United Nations* (2005) argumenta em favor da responsabilização das esferas estatais e empresariais para promover a diversidade, enfatizando a necessidade de se desenvolverem serviços tecnológicos específicos (tais como teclados) para mercados de menor vulto.

Conscientes dessas tendências e incentivados por diretivas internacionais, diversos países, mesmo que oficialmente se declarem como monolingüísticos, estão implementando novas políticas para assegurar a expressão em línguas endógenas como um direito humano (KHAN, 2007). No Brasil, o decreto de 1758 que estabelecia a obrigatoriedade do ensino em português (excluindo do ambiente escolar as línguas indígenas) foi revogado com a Constituição de 1988 (MAIA, 2004).

Em meio ao esforço por promover a diversidade cultural no mundo, a UNESCO tem mantido iniciativas de monitoramento dos meios de comunicação. Um estudo

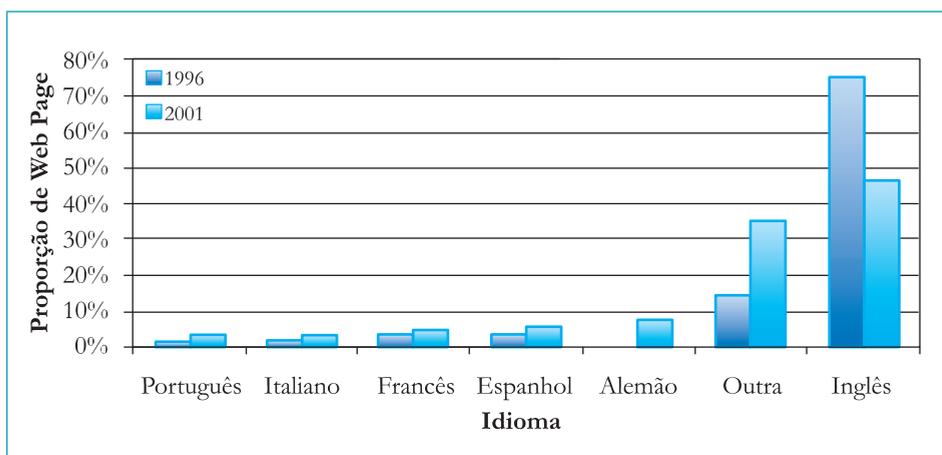
sobre a diversidade lingüística na Internet (UN, 2005) foi realizado com o objetivo de consolidar índices capazes de informar uma estratégia de ação em prol da preservação da heterogeneidade lingüística. Os gráficos a seguir demonstram o número de usuários da Internet e a proporção de sites por idioma.

Gráfico 1 – Número de usuários da internet por língua – mundo – 1996/2001/2005



Fonte: PIMENTA, D., 2005, p. 29.

Os dados apresentados pela UNESCO revelam o predomínio de sites e usuários de língua inglesa – fator relacionado com o próprio surgimento da Internet. Contudo, essa hegemonia apresenta uma tendência de diminuição com a expansão de outras línguas na web, conforme o Gráfico 2.

Gráfico 2 – Proporção de *Webpages* – 1998/2003

Fonte: PIMENTA, D., 2005, p. 31.

“O ciberespaço está aberto a todas às línguas do mundo porque sua infraestrutura não está submetida à autoridade de um poder que decide sobre sua utilização” (DIKI-KIDIRI, 2007, p. 7). Todavia, as novas tecnologias de informação e comunicação podem tornar-se um fator agravante de marginalização das línguas em risco de extinção. A criação de um ciberespaço multilingüístico e culturalmente diverso é um desafio para a comunidade internacional.

Com a preocupação de valorizar a diversidade lingüística e cultural no ciberespaço, é conveniente auxiliar as línguas mais desfavorecidas para que acedam a este espaço. Se é possível alcançá-lo com uma pequena língua oral não-escrita e ameaçada de extinção, é possível, com maior justificação, fazer o mesmo com todas as línguas menos dotadas em melhor posição. (DIKI-KIDIRI, 2007, p. 49).

3.2 Tecnologia, Globalização e Cultura

As tecnologias digitais estão tão presentes que é muito difícil advertir sua existência ou sua importância. Seu impacto no funcionamento cotidiano das cidades é imediato e a esfera cultural não está excluída desse processo de transformação, tão complexo quanto real, tão virtual quanto inegável. Tudo está mudando? Ou estamos mudando nós? (MANCINI, 2007, p. 1).

Jenkins (2003) defende que não é mais possível focalizar somente as tecnologias e ignorar as mudanças culturais que estão ocorrendo ao redor (e por meio) delas. As tecnologias modificam a percepção da realidade e os modos de pensar, ao mesmo tempo em que as novas formas de pensamento redesenham as tecnologias (MANCINI, 2007). Fukuyama (1999) argumenta que, apesar da revolução informática ter sido possibilitada pela tecnologia, seu curso e suas consequências futuras serão determinados não por desenvolvimentos tecnológicos, mas por fatores sociais.

Acima de tudo, a difusão de representações digitais encoraja uma certa confusão entre verdade e ficção, natureza e artifício, entre a realidade e a descrição do que acreditamos ser a realidade. Isto encoraja a manipulação de códigos, imagens e símbolos. (UNESCO, 2002, p. 51).

A análise das tendências de futuro na área da cultura é marcada pela disputa entre pessimistas e entusiastas.² As novas tecnologias de informação e comunicação, paralelas à globalização, pautam o debate, constituindo os fatores de maior impacto sobre os desdobramentos culturais durante o século XXI. As perspectivas vislumbradas diante dessas transformações são, todavia, divergentes.

3.2.1 Perspectivas Otimistas

A globalização, iniciada há vários anos, é uma megatendência que tem influência sobre todos os domínios do desenvolvimento humano. Algumas abordagens defen-

² Umberto Eco (2006) utiliza a denominação “apocalípticos” e “integrados”, enquanto Mancini (2007) prefere os termos “tecnófobos” e “tecnófilos” para expressar idéia semelhante.

dem que a abrangência da globalização será de tal magnitude que, no futuro, existirá a “primeira civilização verdadeiramente planetária”. Um mundo relativamente fragmentado, composto por sociedades e regiões autônomas, será substituído por um planeta no qual a integração se dará por uma rede densa de ligações de interdependência, tornada indispensável (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 2001).

Segundo Miller, Michalski e Stevens (1998), as tendências das tecnologias da informação apontam para a baixa dos custos e para a miniaturização em um setor extremamente concorrencial. As tecnologias de comunicação se tornarão tão baratas que a maior parte dos países será capaz de pagar os custos de se conectar com a infra-estrutura de informação global. Mesmo que não venham a se tornar gratuitos, os custos para os utilizadores ficarão bastante próximos de zero na década de 2030 (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998). Os computadores híbridos se generalizarão, assim como as redes de fibras ópticas e os satélites, com as transmissões de comunicação atingindo a maior parte do espectro de frequências com o uso de metodologia numérica.

Miller, Michalski e Stevens (1998) salientam também progressos esperados na elaboração da *Virtual Reality Mark-up Language* (VRMAL), versão tridimensional da linguagem HTML. O Institute for the Future (2004) afirma que nos próximos dez anos a Internet possibilitará a combinação de informações objetivas, concretas, com experiências sensoriais e individualizadas. A Ásia e a América Latina permanecerão na linha de frente da revolução comunicacional até, pelo menos, 2010 (NIC, 1997).

Magner (2007) afirma que as tendências em tecnologia da comunicação irão auxiliar na preservação cultural, tornando-se especialmente relevantes para as tradições culturais orais. A tradução instantânea em tempo real com uso das novas tecnologias comunicacionais poderá estar operacionalizada por volta de 2025 (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998).

Jesús Martín-Barbero (2007) argumenta que o desenvolvimento tecnológico pode provocar a perda de privilégios elitistas na área cultural. Essa possibilidade é uma das causadoras do pessimismo cultural diagnosticado em algumas análises sobre o futuro das produções artísticas e comunicacionais. Para esse autor,

a Internet contribuiu para a junção entre criatividade e conhecimento, estética e política, desafiando o dualismo educacional.

3.2.2 Perspectivas Pessimistas

O Relatório do Projeto 2020 do National Intelligence Council (2004) afirma que as disparidades sociais continuarão a ser significativas nos países em desenvolvimento. Esteinou (1993) concorda com essa interpretação ao afirmar que as transformações socioeconômicas não serão dinâmicas o suficiente para resolver as tremendas contradições culturais e informativas nas sociedades latino-americanas.

A chamada revolução informática provavelmente dará origem à transformação e intranqüilidade, especialmente nos países em desenvolvimento, pois “ela tende a exacerbar as diferenças sociais ao mesmo tempo em que facilita a mobilização daqueles que permanecem não-informatizados” (ALTERMAN, 1999). O aumento da alienação de alguns setores e da dissidência política, agora portadora das novas ferramentas comunicacionais, pode vir a desestabilizar diversos governos.

A polarização entre os iniciados e os excluídos da tecnologia pode resultar em fenômenos sociais de fragmentação, isolamento e exclusão. A desigualdade entre “ricos” e “pobres” em saber, no interior de um mesmo país ou internacionalmente, será acompanhada pela crise de legitimidade de instituições coletivas importantes, tais como a empresa centralizada, o governo, a família e as organizações religiosas (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998).

Interpretações pouco otimistas a respeito do futuro afirmam que a globalização pode colocar a(s) cultura(s) em perigo, ao impor a padronização dos conteúdos disponíveis nos conglomerados de comunicação. Esse fenômeno, irreversível, deveria ser levado em consideração nas estratégias dos países em desenvolvimento que visam à preservação do seu patrimônio cultural. Os jovens, fascinados pelos padrões ocidentais, serão particularmente vulneráveis à aculturação (MOULINE; LAZRAC, 2005). A globalização comporta simultaneamente oportunidades – como a criação de riquezas e a utilização das tecnologias da informação – e ameaças – como a marginalização e a banalização da cultura (MOULINE; LAZRAC, 2005).

[...] os canais de informações eletrônicos regidos pelos princípios do mercado tenderão à construção de uma atmosfera de desperdício cultural ao produzir uma cultura da frivolidade, uma cultura do hiperconsumo, uma cultura da “novidade”, uma cultura da transnacionalização, uma cultura do espetáculo, uma cultura dos artistas, uma cultura do show, etc., altamente rentável, mas que leva a desperdiçar a enorme energia humana que existe no país. (ESTEINOU, 1993, p. 1).

A América Latina continuará sendo a região com menor exposição relativa aos conflitos mundiais do século XXI. Conflitos interiores, todavia, serão marcantes: remanescentes das guerrilhas, atores armados não-estatais (máfia, traficantes, terroristas internacionais) e movimentos indígenas radicais poderão crescer em importância até 2020. Observa-se uma tendência para o acirramento das contradições culturais nas sociedades latino-americanas, como consequência do surgimento de particularismos étnicos e regionais – entre os quais se destaca a possibilidade de radicalização dos movimentos indígenas caso suas demandas não sejam apropriadamente tratadas pelas sociedades nacionais (NIC, 2004).

O espaço cibernético é tão grande que sem estratégias sólidas de promoção, os conteúdos facilmente se perdem nesse grande universo virtual. Não basta apenas ter os meios de produção. É necessária a industrialização de alguns processos e com relação a isto a América Latina ainda tem um longo caminho a percorrer. Tanto nos circuitos marginais dos bairros populares como em nichos de mercado do médio ao pequeno, há uma grande vulnerabilidade que se explica pela falta de estratégias empresariais e laços comunicantes com os distintos elos da cadeia. (LÓPEZ; AMAYA, 2004, p. 9).

McNamara (2006) faz ressalvas com relação ao discurso das novas mídias, que tendem a gravitar em justificativas auto-evidentes, negando qualquer herança ou débito e fazendo parecer que as possibilidades hoje colocadas estão sendo vistas pela primeira vez. A abordagem que glorifica as novas tecnologias prefere ignorar que os temas debatidos na cultura contemporânea já faziam parte do foco das práticas artísticas no começo do século XX. De acordo com esse autor, afirmar que as novas mídias transformam, ultrapassam e finalmente

incluem todas as possibilidades de comunicação prévias (inclusive as formas de fazer arte) seria mistificar o processo histórico que possibilitou sua existência.

3.2.3 Web 2.0

Grande parte das tendências de futuro da esfera cultural está intimamente relacionada com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. Nesse contexto, destaca-se o advento da Web 2.0. De acordo com Meireles (2007), trata-se de uma segunda fase da Internet, com profundas implicações nas estratégias financeiras a ela vinculadas. Na Web 2.0, “os investimentos serão ponderados, os modelos de negócios terão bases sólidas” e novas formas de gerações de receitas serão incorporadas.

Projeta-se que a publicidade *on-line* será cada vez menos eficaz, exigindo seu redirecionamento para públicos cada vez mais segmentados. Meireles (2007) defende que a Internet permite conhecer e fidelizar os consumidores como nenhum outro meio de comunicação, expandindo sobremaneira o conceito de marketing *one-to-one*. “É já hoje possível oferecer uma experiência única e individualizada a cada consumidor, personalizando a oferta em função dos seus interesses” (MEIRELES, 2007). Esse tipo de relacionamento com o cliente deve crescer consideravelmente ao longo do século XXI.

Além de modificações nas formas de negócio, a Web 2.0 promete intensificar as tendências de liberdade do internauta, “que deixa de ser passivo e passa a ter, também, a responsabilidade de produzir, ‘mixar’ e classificar o conteúdo” (NEPOMUCENO, 2006). Isso significará abandonar os paradigmas dominantes. Nepomuceno argumenta que, ao longo dos últimos dez anos, tentou-se “encaixar a web no modelo clássico de comunicação”, que postula a existência de um emissor e muitos receptores, como é o caso dos jornais, rádios e televisões.

Este modelo clássico verticalizado, aos poucos, foi dando lugar a um novo ambiente, no qual usuários, desenvolvedores, pesquisadores, empresários perceberam intuitivamente algo de novo no horizonte do monitor. [...] Ou, se quisermos ser mais precisos: a Internet é o primeiro meio de inte-

ração a distância de muitos para muitos, criado pelo homem, com forte potencial de comunicação horizontal, a critério e a gosto do freguês. (NEPOMUCENO, 2006).

Crump (2007, apud ALVES, 2007) salienta “o impacto que o conceito de colaboração e conteúdo gerado pelo usuário está exercendo sobre os conceitos criativos das peças publicitárias”, de modo que “cada vez mais as mídias digitais trazem um novo nível de consciência para o consumidor, que agora pode ser considerado como o verdadeiro dono das marcas”. Tais tendências são expressas na Web 2.0 por meio do aumento de ferramentas de criação existentes para os usuários, que poderão modificar de forma ativa o design de um site, por exemplo.

Nepomuceno (2006) defende que a Internet deve ser sempre pensada como sinônimo de ambiente de rede. Assim, é preciso ter claro que os processos de intensificação da individualidade na Internet fundamentam-se na diversidade e na conectividade presentes na web. Como sintetiza o autor: “Projetos da Web 2.0 para gerar inteligência coletiva são, basicamente, de mudanças culturais, utilizando novas ferramentas interativas” (NEPOMUCENO, 2006).

3.3 Enquadramento Legal

3.3.1 Leis de Incentivo à Cultura

A criatividade é ilimitada, mas ela requer condições que estimulem seu desenvolvimento e disseminação, e isto depende em larga medida de mecanismos nacionais e internacionais de promoção e financiamento. (MOISÉS, 2000, p. 35).

As leis de incentivo à cultura se inserem em um panorama mais amplo, que diz respeito ao financiamento das iniciativas culturais. Projeta-se que o debate sobre as leis de incentivo à cultura tenha continuidade futura. O impacto delas na configuração da cultura deve ser mantido.

Por isso mesmo, é indispensável que a política de financiamento da cultura, no Brasil, seja vigorosa o suficiente para impulsionar o seu desenvolvimento e, ao mesmo tempo, capaz de assegurar a realização plena da riqueza e diversidade formadoras de sua matriz. Com efeito, o financiamento da cultura em países pluriculturais como este tem que ser tarefa de distintas fontes de financiamento: o Estado, os produtores culturais e as empresas privadas. Isso assegura tanto que o interesse público seja preservado, através da ação do Estado, como que a sociedade civil possa intervir no processo de criação artística, através de projetos e de seus investimentos. (MOISÉS, 2007a, p. 1).

Corrêa (2004) argumenta que cresce a consciência de que gastos na área cultural são investimento. “Cada vez mais, percebe-se entre o empresariado a visão de que dinheiro investido em cultura é um grande negócio, e não benevolência” (CORRÊA, 2004, p. 17). Isso significa que as empresas precisarão inserir suas ações culturais em estratégias comprometidas com a modificação dos cenários nos quais interage.

[...] vem aí um momento em que as ações culturais empresariais – tendo como foco a real transformação dos públicos aos quais se dirigem – serão mais do que um reflexo da competência exigida e praticada em todos os setores da empresa. (CORRÊA, 2004, p. 34).

Corrêa (2004) defende que as empresas serão mais do que meras financiadoras, restritas ao investimento monetário, pois ficará cada vez mais claro seu potencial de aplicação de recursos “indiretos” a serviço da realização de ações culturais. Isso significará envolver os diversos segmentos internos da empresa em uma mesma estratégia cultural, desde o marketing até o financeiro e o jurídico, num duplo processo de inclusão.

Projeta-se que as motivações empresariais no investimento em ações culturais “tendem a ser cada vez mais de outra natureza que não a da mera busca de retornos mercadológicos” (CORRÊA, 2004, p. 115). Trata-se da evolução do marketing cultural, com a empresa assumindo papel de protagonista nas iniciativas culturais. A crescente importância da Responsabilidade Social Empresarial e

as transformações no perfil dos consumidores estarão diretamente relacionadas com o desenvolvimento do marketing cultural. Corrêa utiliza inclusive a denominação “Responsabilidade Cultural”, chamando atenção para a necessidade de articulações e parcerias entre grupos de empresas em prol da realização de uma política cultural coletiva.

Falar que o modelo criado pelas leis “não deu certo” é considerar que já chegamos ao fim de um processo. Entretanto, ele ainda nem começou. Não há como fazer um balanço conclusivo do modelo, até porque, em momento algum, foram feitos os devidos esforços no sentido de ampliar e descentralizar o uso das leis. (CORRÊA, 2004, p. 84).

À medida que cresce uma postura empresarial comprometida com a cultura, em detrimento da visão estritamente mercadológica, prevê-se o crescimento da importância de mecanismos de mensuração do impacto das iniciativas culturais. Ridge et al. (2007) argumentam que é necessário compreender que um grau de incomensurabilidade e de incerteza é constante no investimento cultural.

Na prática será impossível monetarizar todos os custos e benefícios associados com o investimento cultural. Isto não quer dizer que eles devem ser ignorados, mas a medida deve reconhecer todos os custos e benefícios, mesmo que eles não possam ser expressos em um único valor. (RIDGE et al., 2007, p. 37).

Por outro lado, é importante reconhecer que custos e benefícios das ações culturais podem ocorrer em diferentes períodos, sendo necessários instrumentos de mensuração criativos o suficiente para captar tal especificidade temporal.

3.3.2 Propriedade Intelectual

A regulação de bens culturais na Internet coloca em pauta múltiplos desafios e interrogações. Para Mancini (2007), o futuro do consumo cultural está em plena polêmica. Falcão (2005) defende que o direito autoral está passando por uma “revolução”, sendo necessário rediscutir os termos dessa ferramenta legal. Em conformi-

dade com as interpretações gerais sobre o futuro da cultura, alguns autores criticam o acirramento dos direitos do autor, enquanto outros prevêm seu fim.

O *copyright* confere poder de monopólio à pessoa que desenvolveu uma idéia. Isso torna livros e CDs mais caros, mas possibilita a escritores e músicos receber mais dinheiro por sua criação, incentivando-os a desenvolverem novos livros e CDs. (RIDGE et al., 2007, p. 24).

Smiers (2007) defende que o futuro cultural exigirá o desmantelamento do instrumento legal que garante os direitos do autor. Baseado no princípio da propriedade e dos direitos privados, o *copyright* não permite a interferência sobre os conteúdos, o que o tornará pouco apropriado para o século XXI. Barlow (2007) argumenta que a lei de propriedade intelectual é incapaz de conter a expansão da expressão digital. Isso porque a tecnologia digital está desvinculando a informação do físico, plano que dá sustentação à definição de propriedade intelectual. Segundo Smiers (2007), a indústria cultural está se adiantando ao processo de extinção dos direitos do autor e sustentando seu relacionamento tanto com fornecedores de conteúdos quanto com clientes em contratos específicos.

Hyde (1998) elaborou uma sugestão de alteração da legislação dos direitos do autor para o contexto norte-americano que consiste em ampliar os anos de vigência do *copyright*, fazendo com que a renda obtida durante o novo período seja revertida em benefício do campo artístico-cultural. Baseado na premissa de que toda criatividade é enriquecida (e mesmo possibilitada) por heranças culturais do passado, Hyde propõe a “descolonização” do futuro pelo investimento na criatividade comum do presente.

Muitos dos produtores de conteúdos musicais, videográficos e de outras indústrias estão começando a se conscientizar de que mudanças fundamentais no funcionamento dos *royalties* e dos licenciamentos são vitais para manter o passo com o mundo revolucionário da Internet. (TYSON, 2007, p.1).

O advento de modelos de negócios abertos e a disseminação ampla e descentralizada do conhecimento estariam sendo impedidos, de acordo com Lemos (2005, p. 2), por uma visão retrógrada da propriedade intelectual. Para esse autor, “com o surgimento da tecnologia digital, a bandeira da pirataria tornou-se desculpa para que

a propriedade intelectual, em vez de se adaptar aos novos tempos, fosse ampliada de formas nunca imaginadas”. A descentralização da produção cultural, passível de ser incentivada com modificações nas regras do *copyright*, concorreria diretamente com a indústria cultural tal como ela está organizada.

O *Creative Commons* (CC) é uma iniciativa lançada por produtores de conteúdos culturais que disponibiliza as ferramentas necessárias para que qualquer criador possa estabelecer quais utilizações são permitidas para sua obra.³ De acordo com Andrade (apud CRESPO, 2004), num contexto que valoriza o CC, o autor acaba sendo obrigado a flexibilizar seus direitos, enquanto as demais partes da cadeia produtiva não o fazem. A legislação brasileira já está formulada de modo que o autor possa determinar o limite de “proteção” que quer dar à sua obra.

Os desenvolvimentos tecnológicos levaram ao acirramento da tensão relacionada aos direitos de propriedade intelectual entre os países produtores de inovação, que pretendem tornar os regulamentos de patente mais estritos, e os países que adquirem tecnologia, para os quais interessam proteções menos fortes às invenções e inovações (LIPSEY, 1999).

Está em discussão na Organização Mundial da Propriedade Intelectual a possibilidade de inclusão dos conhecimentos e expressões culturais tradicionais nos tratados de propriedade intelectual (WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION, 2001), o que poderia amenizar a desigualdade no pagamento de *royalties* entre países ricos e pobres. Tal medida visa a

[...] evitar a concessão de patentes sobre conhecimentos tradicionais para pessoas que não sejam parte das comunidades que os desenvolveram; e evitar a utilização de conhecimentos tradicionais sem o conhecimento das comunidades que os originaram e sem o compartilhamento dos benefícios com essas comunidades. (VIANNA; LEMOS, 2005, p. 10).

Além disso, diversos autores consideram “necessário e urgente” implementar instrumentos legais de proteção, promoção e fomento à diversidade cultural indígena.

³ Segundo Lemos (2005, p. 3), “trata-se de substituir o regime do ‘todos os direitos reservados’ pelo modelo de ‘alguns direitos reservados’”.

Baniwa (2004) enfatiza que o envolvimento e a participação dos povos e comunidades indígenas é essencial para que tais regulamentações contemplem seus interesses.

Um acontecimento importante na história do relacionamento entre as novas tecnologias digitais e a legislação de direitos autorais foi o início dos compartilhamentos de arquivos de música do tipo MP3 com a implementação do *Napster*, cujo ápice deu-se durante os anos 2000 e 2001 (SPITZ; HUNTER, 2005, p. 170).

Tyson (2007) afirma que o site transformou a Internet e a indústria fonográfica, ao possibilitar intercâmbios *peer-to-peer* (de um computador para outro) sem a necessidade de um servidor centralizado para estocar os arquivos musicais.

Por volta de 2025, prospecta-se que a maior parte dos problemas atuais de segurança, privacidade e interoperacionalidade informática estarão resolvidos (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998). Ekblom (2005) aponta como tendência o aumento da capacidade de *softwares* que distinguem entre intenções ou comportamentos lícitos e ilícitos, ajudando a combater a criminalidade. No futuro, muito mais do que na lei, a garantia do pagamento por trabalhos intelectuais e artísticos se baseará na ética e na tecnologia, sendo a codificação a base técnica para a maioria dos sistemas de proteção (BARLOW, 2007). Com efeito, encontra-se em fase de desenvolvimento um *software* capaz de reconhecer conteúdos que auxiliará na detecção de violações de *copyright*.

Diversas empresas de *software* planejam oferecer programas que sejam capazes de analisar áudio e vídeo clipes, compará-los com uma base de dados de conteúdo e determinar se eles são ou não de fontes protegidas por *copyright*. Tais *softwares* propiciam uma alternativa eficiente e relativamente barata para fazer averiguações através da vasta quantidade de conteúdo disponível na Internet. (STRICKLAND, 2007).

O programa de áudio utiliza algoritmos para analisar o som, e essa técnica matemática é capaz de articular séries complexas de sinais e averiguar qualquer modificação no conteúdo (o que a torna viável para analisar remixagens ilegais). Operando com sistema semelhante, a identificação de vídeos ainda está em fase de testes (STRICKLAND, 2007).

Jenkins (2003) conclui que o debate a respeito da propriedade intelectual durará pelo menos uma década, e que seu desfecho determinará a natureza da expressão criativa no século XXI.

3.3.3 Tráfico de Bens Culturais e Pirataria

Segundo Ekblom (2005), nenhuma discussão a respeito do futuro da sociedade pode ignorar os prováveis efeitos da criminalidade. Ao mesmo tempo em que as novas tecnologias podem vir a reduzir os riscos de crimes, elas também podem abrir outras possibilidades de infração – de que as estratégias de falsidade ideológica possibilitadas pela Internet são apenas um exemplo.

De acordo com a UNESCO, o tráfico ilícito de propriedade cultural é atualmente uma das atividades criminosas mais lucrativas do mundo (THÉVENOT, 2007). Boa parte do seu crescimento nas últimas décadas foi devido à Internet, pois é difícil para as autoridades nacionais monitorar efetivamente todos os objetos oferecidos para a venda *on-line*. Da mesma maneira que espaços e monumentos, antiguidades e objetos de arte representam conhecimento e contribuem para a formação das identidades das pessoas, seu tráfico ilegal causa danos sérios à herança cultural da humanidade.

Com o objetivo de combater crimes contra a propriedade intelectual e o tráfico ilegal de bens culturais, a *International Criminal Police Organization* (INTERPOL) desenvolveu uma base de dados que disponibiliza informações mundiais para pessoas autorizadas (INTERPOL, 2007). A estratégia futura visando à contenção dessas atividades por parte da UNESCO se baseia na promoção de campanhas de conscientização, o que é bastante significativo sobre as expectativas que permeiam as iniciativas da instituição. A lista de ações básicas inclui publicar avisos aconselhando compradores em potencial a conferir a procedência dos bens e solicitar uma verificação (THÉVENOT, 2007).

Para Sauvé (2006), outro objetivo internacional de grande importância, especialmente para os países em desenvolvimento, é encontrar maneiras de combater a pirataria, que impõe grandes perdas sobre os produtores audiovisuais, tanto estran-

geiros quanto nacionais. López e Amaya (2004) também apontam para a existência desses amplos mercados nos quais os preços dos produtos culturais estão muito abaixo do valor real. “Ainda que as populações de estratos baixos e médios não sejam as únicas que demandam produtos piratas, apresentam porcentagens mais altas. Geram-se, assim, conflitos entre a tecnologia, as condições sociais e a remuneração da criação e da produção cultural” (LÓPEZ; AMAYA, 2004, p. 3).

Em meio ao debate contra a pirataria, é preciso levar em consideração o objetivo mais amplo de assegurar o acesso a produtos culturais para os consumidores com recursos reduzidos, assim como a importância que a indústria da falsificação assumiu na economia dos países em desenvolvimento, pela geração de emprego e renda. Essas variáveis podem fazer com que a tendência de combate à pirataria não se torne hegemônica (SAUVÉ, 2006, p. 14).

3.4 Bens e Expressões Culturais: Tendências Gerais

3.4.1 Políticas e Modelos de Gestão

Sutz (2004) defende que as políticas de inovação nos países da América Latina não devem mais ser encaradas como políticas tecnológicas ou econômicas puras. Será necessário, cada vez mais, entendê-las como políticas culturais, no sentido de que promovem a “transformação de mentalidades”, ultrapassando a dicotomia entre aceitar ou rechaçar a ciência e a tecnologia dos países desenvolvidos.

[...] é possível para uma região como a nossa intervir na produção das novas tecnologias sobre as quais se baseia boa parte do desenvolvimento da cultura e em torno das quais emergem e se transformam as indústrias culturais? Podemos fazer algo a respeito das tecnologias, como o DVD, a televisão, o computador, a Internet? Temos que aceitá-las como são? Não há algo que possamos fazer? Incidir sobre seus desenhos? Modificá-las? [...] Poderemos, alguma vez, tomar as novas tecnologias nas quais se baseiam as indústrias culturais não como um dado, mas como parte de algo no qual intervimos? (SUTZ, 2004).

Para Sutz, a resposta a essas questões depende parcialmente da tecnologia e parcialmente da cultura, na articulação de ambas as dimensões. Acima de tudo, todavia, depende de uma política que compreenda a ciência e a tecnologia como manifestações culturais.

Portella (2007) afirma que, dentro da esfera nacional, projetos que enfatizem a identidade cultural brasileira serão muito valorizados nos próximos dez anos, assim como os “novos talentos”, incentivando a renovação do campo artístico.

No que diz respeito à atuação estatal, “uma política cultural que trata de questões identitárias tem que dar conta das diferenças e das relações de poder que se estabelecem entre elas e da transitoriedade de todas elas, identidades e diferenças” (BARBALHO, 2006). Em linhas gerais, as políticas estatais não deverão mais se basear em ações diretas para moldar as condutas privadas e sim assumir estratégias focadas na criação (estímulo e sustentação) de demanda para as artes (BROOKS et al., 2007). Corrêa (2004) defende que a existência de um mercado cultural exige um esforço constante de formação e ampliação do público, esforço que deverá envolver artistas e produtores culturais, Estado, empresas patrocinadoras, educadores e meios de comunicação.

Questão emergente na esfera da cultura diz respeito aos modelos de gestão vigentes. Para Coelho (2004), será cada vez mais necessário discutir estratégias para alcançar uma “cultura sustentável”, promovendo novas formas de institucionalidade cultural.

Então nenhuma proposta cultural, estou exagerando, eu sei, mas nenhuma proposta de política cultural que venha de um sistema de gestão cultural pouco democrático, velho, ultrapassado, centralizado, burocratizado, piramidal, estatizado, poderá resultar em algo eficaz a longo prazo. [...] Estamos buscando o desenvolvimento sustentável da economia através da cultura, da sociedade e não estamos discutindo o miolo da questão, que é a sustentabilidade cultural da própria cultura através de modelos adequados de sua gestão. (COELHO, 2004).

Essas transformações estão imersas numa alternância fundamental do papel do artista, que passa a atravessar fronteiras e ocupar novos espaços (MAYO, 2005). Uma das transposições realizadas por diversos produtores culturais diz

respeito à apropriação da tecnologia, que exige a aproximação com a ciência sob uma perspectiva interdisciplinar. Cotton (2007) faz eco a tal afirmação ao argumentar que a inovação nesse espaço midiático diversificado e ainda em formação é necessariamente multidisciplinar. A propensão à inovação, característica das iniciativas culturais, fará com que o artista-pesquisador de novas técnicas tenha o potencial de contribuir ativamente para o desenvolvimento futuro das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs (MAYO, 2005).

3.4.2 Mercado

Em 2006, a UNESCO publicou um documento sobre as tendências nos mercados audiovisuais (música, cinema e televisão) dos países em desenvolvimento. Estudos de caso foram realizados em alguns países da América Latina, e as perspectivas de futuro do subcontinente apontam para:

Fortalecimento progressivo das companhias de televisão, rádio e vídeo privadas, dificuldades causadas pela pirataria na indústria fonográfica, fragilidades nos sistemas de produção de cinema, desenvolvimento de regulamentações visando promover as indústrias audiovisuais nacionais, reestruturação do papel e envolvimento dos governos neste setor, tensões entre iniciativas transnacionais e nacionais, relacionamentos entre mídias audiovisuais comunitárias e realidades locais, predominância dos filmes “hollywoodianos” nos cinemas locais, estando a maioria das salas de cinema concentradas nas capitais federais, questões abertas pela renovação tecnológica, inserção da indústria audiovisual nas mudanças implementadas pelos acordos de livre-comércio – estas são algumas das tendências encontradas na Colômbia, no Peru e na Venezuela, mas também presentes em maiores ou menores níveis nas realidades do audiovisual de outros países latino-americanos. (REY, 2006, p. 159).

A respeito do futuro comercial do audiovisual no espectro internacional, estima-se que os países em desenvolvimento aumentarão sua representatividade no mercado mundial de bens culturais. Inserido no setor crescente do lazer, a economia da cultura permanecerá dinâmica durante os próximos anos, capaz de gerar lucros significativos (CAPPELLE et al., 2001).

A maior parte dos países continuará relutante em tratar os produtos culturais conforme as regras de comércio de bens não-culturais, o que exigiria a paulatina extinção das leis nacionais de proteção de mercado (SAUVÉ, 2006, p. 13). O Brasil tem defendido internacionalmente a especificidade dos bens e serviços culturais, portadores de natureza econômica e cultural. Botelho (2004, p. 2) enuncia os princípios que baseiam a posição brasileira:

[...] a defesa do direito soberano dos Estados de formularem e executarem políticas culturais voltadas à proteção e promoção da Diversidade Cultural; a defesa de um sistema internacional mais equilibrado de troca de bens e serviços culturais; a defesa da não-inclusão de compromissos adicionais a respeito da Propriedade Intelectual no texto da citada Convenção [sobre a Diversidade dos Conteúdos Culturais e das Expressões Artísticas]; a defesa de mecanismos eficazes de Cooperação Internacional voltados à proteção e promoção da Diversidade Cultural, e a defesa dos direitos das minorias e das populações tradicionais, como os povos indígenas e quilombolas, notadamente sobre seus conhecimentos tradicionais.

De acordo com López e Amaya (2004), as pessoas têm preferências por produtos audiovisuais que sejam culturalmente próximos e apresentem qualidade técnica de produção. Os mecanismos de prospecção das preferências da audiência, bem como dos patrocinadores, ainda não se encontram plenamente desenvolvidos, mas devem aumentar no futuro.

Outra característica que diferencia os produtos culturais de outros produtos reside na maior dificuldade de prever que tipo de produto áudio-visual será economicamente bem-sucedido. Pesquisas de mercado são notoriamente ineficazes em prospectar produtos audiovisuais de sucesso (...) ao mesmo tempo, é preciso reconhecer que nem todos os “fracassos” comerciais representam perdas de uma perspectiva social. (SAUVÉ, 2006, p. 9).

Harari (2004) afirma que ainda existem resistências, tanto da parte de economistas e gestores como dos operadores culturais, para enfrentar as complexas relações que vinculam suas esferas de atuação. O autor argumenta que as diferentes categorias têm muito a aprender reciprocamente, sendo, todavia, indispensável manter

a independência da criação cultural. Projeta-se que o campo cultural incorporará os preceitos de gestão implícitos à economia de mercado com cada vez menos preconceito. De modo correlato, as empresas interessadas em realizar ações de marketing cultural terão maior sensibilidade no tocante à especificidade da cultura. Vieira (2006) defende que a relação cada vez mais imbricada entre economia e cultura é uma das tendências mais em voga na atualidade. Para a autora, o papel central da iniciativa privada na oferta de bens culturais, paralelamente à crescente desregulamentação das funções do Estado, é uma tendência inevitável na dinâmica do circuito de produção de bens simbólicos.

Estudo da *Rand Corporation* (BROOKS et al., 2007), que tem como base os EUA, aponta para o crescimento da importância do mercado econômico na determinação do que será produzido e distribuído no meio artístico. A tendência impõe a reflexão a respeito das políticas públicas para o setor. Como afirma Barbalho (2006), identidades culturais não são fixas e trazem implícitas relações de poder. Dada a diversidade de participantes e a multiplicidade de interesses que caracterizam a esfera cultural, será um desafio para a comunidade concordar a respeito dos objetivos gerais da atuação pública na área. As novas demandas por espaços de enunciação (por parte de mulheres, afro-brasileiros, indígenas, homossexuais, etc.) não podem ser puramente niveladas pela celebração da diversidade.

Em meio à configuração atual do mercado da cultura no Brasil, centrado nas leis de incentivo à cultura e nos investimentos do setor privado, a importância da formação de redes de parcerias (muitas vezes baseadas em relações pessoais) tende a aumentar ainda mais nos próximos anos (PORTELLA, 2007).

3.4.3 Música

As novas tecnologias de comunicação, especialmente a Internet e o livre acesso aos conteúdos, modificarão sobremaneira as relações entre os produtores culturais e seu público. Nesse sentido, o músico Peter Gabriel (2007) aconselha todos os artistas a se conectarem à Internet, construindo um portal com seu material (*home page*) e flexibilizando o relacionamento com aqueles que apreciam seu trabalho. Por um lado, isso possibilita que o artista mantenha o controle sobre sua própria imagem, o que é economicamente relevante. Por ou-

tro lado, o público pode vir a deixar de se constituir enquanto tal, na medida em que terá mais espaço para se apropriar e transformar conteúdos.

Falcão (2005) afirma que “a liberdade de as músicas serem tocadas por quem quer que seja amplia a divulgação das bandas, a divulgação de seus nomes, de nossos ritmos”. Para Lemos (2005), essas transformações ilustram o surgimento da “mais importante forma de produção de conteúdo do século XXI” – o que ele denomina de cultura do *remix*: “A nova cultura, a que realmente interessa, é livre, produzida de muitos para muitos e pronta para ser remixada e transformada em algo diferente”.

As redes de compartilhamento *peer-to-peer* estão se convertendo na maior fonte cultural dos últimos tempos (MANCINI, 2007). O *Napster* foi uma das primeiras iniciativas do gênero, proporcionando a troca de arquivos MP3, cujo tamanho é relativamente pequeno, por comportarem apenas os sons capazes de serem codificados pela audição humana (STRICKLAND, 2007). A difusão do formato MP3 deve-se ao fato de ele possibilitar a transmissão de arquivos musicais com relativa rapidez através da Internet (TYSON, 2007).

As rádios *on-line* existem desde o final da década de 1990. Beller (2007) afirma que esse meio de comunicação está passando por um processo revolucionário que irá expandir seu alcance para além do computador, por meio dos novos dispositivos portáteis capazes de captar ondas *wireless*. Ao contrário das emissões de rádio normais, as rádios web não têm limitações geográficas, seu potencial de crescimento é tão vasto quanto o ciberespaço e os custos de instalação são bastante reduzidos. Além disso, as rádios na Internet podem ampliar seus conteúdos para além do áudio, contendo fotos, gráficos, textos, etc. “A relação entre anunciantes e consumidores se torna mais interativa e íntima através das rádios na Internet” (BELLER, 2007). É provável que as rádios na web impactem fortemente na fragmentação dos públicos, que se engajam em “microcomunidades” de acordo com seus interesses.

As possibilidades digitais para a produção musical também devem se expandir no futuro. Rey (2006) apresenta as pesquisas desenvolvidas pelo Laboratório de Mídia (*Media Lab*) do *Massachusetts Institut of Technology* (MIT), que incluem a produção do “Hiperviolino” (*Hyperviolin*), um “instrumento que não produz som, mas cria uma emissão eletrônica quando tocado”.

Outra tendência paralela pode ser diagnosticada através dos *podcastings*, que torna possíveis emissões amadoras de estúdios domésticos, independentes de rendimento publicitário, permitindo maior escopo de possibilidades criativas. “*Podcastings* combinam a liberdade dos *blogs* com a tecnologia do MP3 para criar fornecimento quase inacabável de conteúdo. A nova tecnologia está democratizando o mundo do rádio, anteriormente dominado por grandes corporações” (WATSON, 2007).

De acordo com Mancini (2007), os celulares estão se convertendo em sinônimo de tecnologias culturais para toda uma geração. Eles permitem buscar informações sobre lugares históricos, tirar fotos, filmar e escutar música, funções que serão cada vez mais desenvolvidas no futuro. Lemos (2005, p. 2) afirma que os telefones móveis serão instrumentos muito importantes para a democratização cultural: “o celular é por essência um canal bidirecional. O potencial de criação interativa e descentralizada de conteúdo é imenso. O celular pode ser o epicentro dessa nova forma de produção cultural”. Na mesma tendência relacionada à mobilidade, a expansão das conexões *wireless* abre modelos de negócios e formas de relacionamento sociais inimagináveis anteriormente.

Sobre o futuro da música brasileira, três tendências contemporâneas sobressaem do encontro de distintas correntes. A primeira é a integração, no imaginário urbano, de ritmos e de melodias do universo das tradições culturais brasileiras (como a congada, o bumba-meu-boi, o maracatu, etc.). A segunda tendência, correlata, é a manutenção de uma tênue fronteira entre o erudito e o popular. Finalmente, há uma clara tendência de aproximação entre a música eletrônica e a acústica, o que denuncia uma visão menos ingênua a respeito dos instrumentos eletrônicos. Essas tendências corroboram o aumento da diversidade musical no país (ESPAÇO CULTURAL CPFL, 2004).

3.4.4 Cinema e Vídeo

Freitas (2002) afirma que o cinema é a mais tecnológica de todas as artes. Para a autora, as novas tecnologias reativam antigas questões em torno da representação cinematográfica, ajudando na obtenção do que já era tentado com os procedimentos tradicionais. Assim, por exemplo, uma das problemáticas por

excelência do cinema visava à criação de um imaginário próprio, desconectado do “real”, o que agora é possibilitado com a imagem digital.

Outro dos grandes sonhos do cinema seria permitir ao espectador passar para dentro da tela. Os cinemas de imersão interativa, com *datagloves* (“luvas de dados”), possibilitam vislumbrar um futuro no qual isso venha a acontecer (FREITAS, 2002). As tendências de miniaturização e portabilidade alcançam também o cinema, em novos lançamentos que transformam as projeções em experiências individuais, de que é exemplo o Glasstron, da Sony (FREITAS, 2002).

[...] a evolução tecnológica atual é mais rápida e desordenada que as precedentes, colocando o cinema no meio de um sistema cultural complexo e instaurando uma sinergia entre a produção cinematográfica, as telecomunicações, o cabo e a informática, o que afeta a elaboração das imagens, seus modos de produção e distribuição. (FREITAS, 2002, p. 26).

Jenkins (2003) afirma que há, atualmente, uma enorme diversidade de temas, abordagens e padrões de qualidade na produção de filmes amadores digitais. A diversidade deve continuar no futuro, promovendo o que o autor denomina de “estética de videolocadora”, na qual elementos de diferentes gêneros, movimentos artísticos e períodos são mesclados sem qualquer dificuldade.

Mancini (2007) defende que o *YouTube*⁴ está se convertendo no ícone de uma geração e representa a tendência das novas formas de difusão e consumo audiovisual. A programação aberta, permanentemente atualizada e para a qual todos podem contribuir, tem aspectos inovadores que provavelmente terão preponderância nas iniciativas culturais futuras.

Projeta-se que o número de salas de cinema nas capitais brasileiras cresça durante os próximos anos, sendo a maioria delas instaladas em *shopping centers* e plenamente informatizadas (CAPPELLE et al., 2001). Moisés (2007b) afirma que “a indústria cinematográfica tem futuro no país”. Para Rey (2006), os países latino-americanos precisarão de mais esforço tanto para fortalecer os processos

⁴ Site na Internet que possibilita o compartilhamento de vídeos em formato digital.

de produção quanto para incrementar os sistemas de distribuição e exibição cinematográficas. Um objetivo fundamental para isso é a veiculação de filmes nacionais de boa qualidade na televisão, de modo a ajudar o desmantelamento da hegemonia quase absoluta das produções de cinema norte-americanas.

3.4.5 Literatura

A literatura assume uma vida própria no mundo *on-line*, assim como todas as outras coisas pelas quais muitas pessoas são apaixonadas. (GOPA-LAKRISHNAN, 2006, p. 15).

Lanchester (2007) afirma que “o impacto da Internet nas indústrias do cinema e da música é evidente. Agora é a vez do mundo impresso”. Para o autor, os livros não correm o risco de serem plenamente extintos, pois cada livro “é uma peça de tecnologia extraordinariamente eficaz”. Uma questão futura reside na garantia de rendimento para os escritores e a indústria editorial, pois a disponibilidade de publicações *on-line* contrasta com a configuração atual dos direitos autorais.

Lévy (1994) argumenta que a crescente informatização não deve fazer desaparecer a noção de texto, mas a de página enquanto campo circunscrito, com fronteiras delimitadas e proprietário. Os textos, no futuro, serão visualizados como elementos que compõem fluxos de navegação.

Portanto, a verdadeira mutação se passa noutros aspectos. Em primeiro lugar, não é mais o leitor que vai se deslocar diante do texto, mas é o texto que, como um caleidoscópio, vai se dobrar e se desdobrar diferentemente diante de cada leitor. O segundo ponto é que tanto a escrita quanto a leitura vão mudar seu papel, porque o próprio leitor vai participar da mensagem na medida em que ele não vai estar apenas ligado a um aspecto. O leitor passa a participar da própria redação do texto à medida que ele não está mais na posição passiva diante de um texto estático, uma vez que ele tem diante de si não uma mensagem estática, mas um potencial de mensagem. Então, o espaço cibernético introduz a idéia de que toda leitura é uma escrita em potencial. O terceiro ponto que, sem dúvida, é o

mais importante, é que estamos assistindo a uma desterritorialização dos textos, das mensagens, enfim, de tudo o que é documento: tanto o texto como a mensagem se tornam uma matéria. (LÉVY, 1994).

Rodrigues (2004) salienta a tendência relacionada aos *blogs* (*web logs*), formato híbrido entre diários e panfletos que cresceu exponencialmente no final da década de 1990 e no início do século XXI. Para Mancini (2007), a “blognovela” emerge como um gênero narrativo experimental para jovens escritores. Significativamente, 53% dos “bloggeiros” têm entre 10 e 20 anos de idade, e a maioria deles é do gênero feminino (RODRIGUES, 2004). O autor aponta a possibilidade de os *blogs* crescerem como ferramentas de marketing, ainda que a maior parte deles atinja pequenos segmentos de público.

Ao contrário das lógicas que regem outros sites, os *blogs* são orientados para a inclusão de novas entradas sem que o material anteriormente disponível seja excluído. Em outras palavras, os *blogs* se baseiam no constante arquivamento. Além disso, a autoria é uma característica distintiva desse formato virtual, enfatizando a personalidade da comunidade de autores – que se dedica com maior frequência a escrever diários pessoais (VIÉGAS, 2005). Diferentemente do que se afirma com frequência, *blogs* não são extensivamente interligados ou interativos. Apesar da maioria dos *blogs* disponibilizar espaços para comentários, a maioria das entradas não recebe *feedback* (VIÉGAS, 2005).

Viégas (2005), ao questionar as temáticas de privacidade e responsabilidade em *blogs*, conclui que normas sociais auto-reguladas estão começando a emergir entre seus autores, com a criação de direcionamentos informais sobre a publicação dos nomes de pessoas e empresas em seus *posts*. Essas são questões éticas importantes, pois “uma vez que pensamentos são publicados na *Web*, eles automaticamente se tornam parte do ambiente mais público e fragmentado que existe atualmente” (VIÉGAS, 2005, p. 2). Ao levar para dentro das residências a comunicação em nível mundial, a Internet distorce as fronteiras precedentes entre público e privado (GOPALAKRISHNAN, 2006, p. 15). A definição das fronteiras entre o que é material publicável e o que não é terá que ser estabelecida no futuro, pois as “condutas socialmente aceitáveis” em *blogs* ainda não estão claramente delimitadas.

Iniciativas inovadoras na área da literatura se apropriam das novas tecnologias de informação e comunicação para modificar os modos de publicação e as formas de produção. *Escribeme*, um site espanhol, permite que os internautas participem do “primeiro livro multi-autor escrito através da Internet” (ESCRIBEME, 2007). As frases sugeridas são julgadas através de um algoritmo que leva em consideração os votos (positivos ou negativos) de outros participantes, a assiduidade no projeto *Escribeme* de quem a registrou e o tempo transcorrido desde que ela foi postada. Para além dessa ferramenta matemática, a composição do livro está fundada na colaboração da comunidade internauta, à qual se pede que “não copie, não faça nenhum tipo de apologia e seja respeitoso com as decisões dos demais usuários” (ESCRIBEME, 2007).

Gopalakrishnan (2006) defende que a publicação de poemas na Internet permite que as pessoas escrevam com muito mais informalidade e com um nível muito maior de inventividade. Bizzocchi (2001, p. 2) descreve a narrativa interativa como um “meio emergente em meio ao processo de busca por sua própria voz”. Ela permite uma textura narrativa profunda, distribuída através de todos os níveis literários, que nesse caso inclui, além do texto, gráficos, imagens e sons (BIZZOCCHI, 2001).

A sobreposição de textos permitida pelo advento do universo digital irá impactar também a crítica literária. Além de facilitar intercâmbios culturais, característica definidora da disciplina de literatura comparada, cuja representatividade tem crescido com o tempo, o ambiente digital oferece novas ferramentas interpretativas.

O hipertexto é especialmente apropriado para a natureza especial dos textos poéticos [...] o hipertexto permite o tratamento mais completo da intertextualidade implícita na literatura superior, de como outros textos colaboram com o poema em causa e como esse *topoi*⁵ literário, estes enquadramentos intertextuais, assim como outros detalhes idiossincráticos, adicionam textura e dimensão ao poema discutido. (GOPALAKRISHNAN, 2006, p. 15).

⁵ Originário da crítica literária, o termo “*topoi*” se refere aos conceitos compartilhados (ou lugares comuns), que constituem o consenso básico que torna possível a argumentação (SANTOS, 2006).

Nesse sentido, um espaço de hipertexto disponibilizado na Internet permite à “inteligência coletiva” dos internautas trabalhar sobre ele, fornecendo acesso a outras fontes que podem iluminar a interpretação literária mediante um clique (GOPALAKRISHNAN, 2006).

Na esfera da literatura, outra tendência importante diz respeito à digitalização dos acervos de bibliotecas e sua adaptação às novas tecnologias. Espera-se que o processo possa enriquecer os acervos, tornando as bibliotecas mais atuantes (MARTINS, 2007).

A União Européia (UE) lançou uma recomendação sobre a digitalização e acessabilidade *on-line* de materiais culturais como parte de sua iniciativa *i2010*.⁶ A diretiva se baseia na projeção de que a otimização das tecnologias de informação na esfera da cultura pode incrementar o crescimento econômico, bem como a criação de empregos e a qualidade de vida – com implicações de longo alcance (COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES, 2006). A meta da UE é implementar a coesão das bibliotecas digitais do continente, tornando possível a preservação digital dos conteúdos culturais, definidos como: impressos (livros, revistas e jornais), fotografias, objetos de museus, documentos de arquivos e materiais audiovisuais. A digitalização é uma tendência importante para assegurar a ampliação do acesso à produção cultural, e esforços fragmentados podem resultar em incoerências, sendo necessário o desenvolvimento de padrões de digitalização comuns.

3.4.6 Artes Plásticas

A Arte Digital (ou *Net Art*) é uma das vertentes com grande significado para o cenário cultural futuro, apresentando inúmeras possibilidades de experimentação. Mancini (2007) argumenta que novos artistas, com propostas tão estranhas como inovadoras, estão incorporando “o papel mais difícil que um artista pode assumir: ser contemporâneo de sua época, dos materiais e das formas produtivas de seu tempo”.

⁶ *i2010* é o enquadramento que guia as políticas da União Européia visando ao fomento de uma economia digital competitiva.

Desregrado, multifocal e populoso, o nebuloso campo da “nova arte tecnológica” tem aparentemente uma característica comum – uma movimentação para além das velhas categorias de gênero como “pintura”, “escultura” e mesmo “vídeo arte”, em favor de um domínio nebuloso tal como “arte sonora” e “mídia tangível”. (JONES, 2006).

Os chamados objetos emergentes, ou objetos de arte feitos com as tecnologias nascentes, desafiam as categorias da prática artística previamente estabelecidas. Mayo (2005) demonstra como, na era da informação, os objetos físicos tangíveis perdem sua hegemonia. As imagens geradas em computador estão mudando a estética das pinturas. A possibilidade de a audiência controlar à distância as ações realizadas em performances amplia as potencialidades dessa forma artística (MAYO, 2005). A nova estética digital é descrita por Manovich (2001, apud MAYO, 2005) como baseada em *pixels*, interativa e não-linear.

Stoilas (2007) procedeu a um levantamento sobre as intervenções artísticas no *Second Life* (SL) – mundo virtual interativo e tridimensional. Centenas de galerias e exposições estão sendo implementadas nesse espaço, vendendo ou alugando obras de arte, tanto virtuais quanto reais. Para a autora, a principal atração que o SL exerce sobre os artistas é a oportunidade de interagir com outros artistas, curadores e colecionadores ao redor do mundo, fato especialmente interessante para iniciantes. “Em um mundo onde tudo é criado pelos usuários, tudo tem o potencial de ser arte” (STOILAS, 2007, p.1).

Nesse sentido, há a possibilidade do SL vir a se converter em algo parecido com uma feira anual de artes sem os custos proibitivos de deslocamento e acomodação, além de ser permanente. Predomina entre os artistas engajados o espírito da performance – espontâneo e sub-reptício. O *avatar* (a personalidade *on-line* dos usuários do SL) é tido como a ferramenta com maior potencial de criação pelos artistas (STOILAS, 2007), o que pode vir a representar uma tendência relevante para a intersecção entre artes cênicas e artes plásticas.

Stoilas argumenta que o ambiente intrinsecamente democrático do SL é, todavia, pouco atrativo para milionários dispostos a investir em arte, o que pode impedir o desenvolvimento econômico do segmento dentro do SL. “Ou

talvez isso venha a ser a verdadeira força do *Second Life*, como um céu dos artistas, escritores e curadores, no qual o mercado de arte quase não penetra” (STOILAS, 2007).

Menos otimista sobre a arte digital contemporânea, Miller afirma que a maioria dos novos trabalhos “interativos” utiliza-se com recorrência da seguinte fórmula: “a) o artista cria um objeto/ambiente; b) o espectador/participante interage com o objeto/ambiente mencionado; c) o objeto/ambiente realiza uma mudança de cor, iluminação, luz, som, etc. ou alguma outra resposta eletrônica ao espectador/participante” (MILLER, 2006). Miller defende que esse tipo de trabalho não é capaz de levantar questões relevantes sobre a interatividade e como ela se transformou com o tempo, coisa que já é feita há muito tempo por artistas “tradicionais”.

Nesse sentido, e em contraste com produções artísticas precedentes, grande parte das novas iniciativas em arte digital não desafia a divisão entre artista e platéia, espaços “artísticos” e espaços cotidianos, experiência artística e objeto artístico. “A interatividade da nova arte midiática (como foi mencionado) convida o espectador/participante para compartilhar na contemplação da peça, mas nem sempre suscita questões críticas sobre a natureza do trabalho” (MILLER, 2006).

3.4.7 Dança e Artes Cênicas

Artes cênicas e dança são modalidades culturais diferentes das demais manifestações por terem o corpo como suporte. As tendências de maior difusão quantitativa e qualitativa propiciada pelos novos meios de comunicação também possibilitam que os registros das ações teatrais e coreográficas possam atingir maior audiência. A utilização das tecnologias promete, igualmente, modificar a própria forma das artes cênicas e da dança.

Progressos consideráveis serão feitos nas interfaces entre seres humanos e computadores, com receptores e semicondutores capazes de captar informações ambientais e biológicas precisas, abrindo novas perspectivas de interconexão direta com as máquinas (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 1998).

Jones (2006) defende que os artistas contemporâneos se apropriarão dessas possibilidades, fazendo com que o sujeito inserido na obra de arte (seja ela exposição ou performance) “veja/cheire/ouça/sinta/deguste o mundo de forma diferente”.

A tendência sugere um eu criativamente dissociativo, com a tecnologia nos dando a capacidade de iniciar, estimular ou cancelar múltiplas subjetividades – ou ao menos imaginar as possibilidades de tal espetáculo. (JONES, 2006).

De acordo com Ferreira (2001), arte interativa, braços mecânicos e videodança subvertem a categoria tradicional de espetáculo no palco, com público presente e aplausos ao final. As novas possibilidades de criação nas áreas de teatro e dança as aproximam de outras manifestações artísticas. Ferreira (2001, p. 81) afirma, todavia, que no Brasil ainda são hegemônicas as coreografias ligadas ao balé clássico, mesmo que “ligeiramente transformadas”.

Magaldi (1996) defende que o futuro do teatro brasileiro não encontra problemas dentro dos palcos, com uma ampla gama de perspectivas estéticas sendo trabalhadas por pessoas competentes. Em compensação, fora dos palcos, a comunidade teatral se ressentida da falta de uma política pública específica para essa manifestação. As leis de incentivo são consideradas como empecilho para a livre criação artística, pois os projetos têm que ser articulados com os interesses de empresas privadas. Apesar disso, “sejam quais forem as tendências contemporâneas do palco brasileiro, a perenidade do teatro está assegurada pelo insubstituível diálogo entre o ator e o público” (MAGALDI, 1996).

De fato, a tecnologia pode substituir o movimento expressivo da dança pelo movimento digital, mas esse não é seu fim determinado, é apenas um novo gênero de dança com obviamente suas características próprias. E os dançarinos não são obrigados a aceitá-lo como uma imposição. (AMOROSO, 2004, p. 6).

Outra tendência saliente para o futuro das artes cênicas e da dança, paralela à identificada por Stoilas com relação ao *Second Life*, é a crescente interação entre grupos de diferentes nações, conjugando esforços para desenvolver uma estética da diversidade. Especificamente para a área teatral, o projeto Iberes-

cena pretende funcionar como articulador das iniciativas de artes cênicas nos países ibero-americanos, visando a fortalecer sua representatividade no cenário mundial (IBERESCENA, 2007).

3.5 Patrimônio Histórico

Uma decisão final ainda está por ser tomada, mas uma coisa é certa: nenhum povo consegue viver sem um passado. Em outras palavras, o patrimônio cultural, seja ele material ou imaterial, tem um papel fundamental no modo como as pessoas constroem uma história, uma identidade e uma meta comum. (UNESCO, 2002, p. 12).

Reis (2007) defende que o patrimônio tem sido crescentemente valorizado como elemento de identidade, herança cultural, referência sobre o passado. A conscientização da opinião pública a respeito da importância da preservação resultou em diversas leis, incentivos e linhas de crédito específicas para o setor, fazendo com que o investimento em patrimônio seja uma tendência de futuro.

Projetos de revitalização que envolvam a comunidade interessada são a tendência mais proeminente no tocante ao patrimônio histórico. Isto exige profissionais capazes de apontar alternativas, tendo como referências pesquisas e debates multidisciplinares calcados nas comunidades e seus respectivos patrimônios (REIS, 2007).

Segundo Carsalade (2007), o patrimônio histórico é um nicho de negócios do *marketing* cultural cuja importância tem aumentado nos últimos anos. A concepção contemporânea de patrimônio vai além dos imóveis oficiais, igrejas e palácios, alcançando imóveis particulares, trechos urbanos e ambientes naturais. As interfaces com outros importantes segmentos econômicos, como a construção civil e o turismo, ampliam o potencial de investimentos e negócios relacionados ao patrimônio histórico (CARSALADE, 2007).

As estratégias mais valorizadas para a conservação do patrimônio serão aquelas capazes de articular parcerias reciprocamente benéficas entre gover-

nos, ONGs, população local e empresas privadas. É nesse sentido que caminham algumas das diretivas da UNESCO, facilitando ao setor privado seu envolvimento direto com programas de desenvolvimento cultural (SAYYAD, 2006, apud UNESCO, 2006). Centrada no objetivo de promover a diversidade cultural, em nível nacional e internacional, a UNESCO trabalha como facilitadora, por meio da inserção de novos produtos, do encorajamento da inovação e do intercâmbio de conhecimentos.

Guiadas por esse objetivo, parcerias futuras entre a UNESCO e o setor privado terão como meta a sustentação da diversidade e da riqueza do patrimônio cultural em todas as suas formas – física, natural, assim como o patrimônio cultural imaterial (...). É, com efeito, crucial para a UNESCO juntar suas forças com o setor privado para fortalecer e difundir com maior eficiência o conhecimento entre povos e culturas, assim como suas conquistas que estão enraizadas em milênios de histórias plurais (UNESCO, 2006).

Disseminar o *know how* administrativo e de gestão para auxiliar no desenvolvimento de estratégias de financiamento sustentáveis é outra tendência valorizada no tocante ao patrimônio. As iniciativas da UNESCO estão baseadas “no princípio de que muitas das políticas e processos utilizados na administração de empresas privadas, tais como o gerenciamento de recursos humanos, o gerenciamento de riscos e o planejamento estratégico, podem ser aplicados com sucesso na gestão de entidades de áreas de patrimônio” (UNESCO, 2006).

3.5.1 Patrimônio Industrial

Dentro do patrimônio histórico, uma outra área que tem suscitado crescente interesse é o patrimônio industrial, que “consiste nos resquícios da cultura industrial que contêm valor histórico, tecnológico, social, arquitetônico e científico” (CASANELLES; LOGUNOV, 2003). Presente no Brasil desde 2004, o Comitê Internacional para a Preservação do Patrimônio Industrial (TICCIH) foi fundado em 1978 na Europa e atualmente se esforça por ratificar na UNESCO um tratado internacional sobre a defesa do patrimônio das antigas instalações industriais.

Mawakdiye (2006) argumenta que a consciência sobre a importância das instalações fabris ainda não está plenamente desenvolvida no Brasil, o que acarreta inúmeras perdas para a história da indústria nacional, bem como para a transmissão e elucidação do saber técnico. O crescimento do interesse acadêmico pela arqueologia industrial, disciplina diretamente vinculada ao patrimônio industrial, ainda não foi acompanhado por uma maior preocupação do empresariado (THIESEN, 2006). Existe um consenso em torno da necessidade de projetos de conscientização do setor privado, de modo a garantir o desenvolvimento de estratégias sustentáveis de preservação da herança fabril. Como explica Mello e Silva (2006):

Mais e mais firmas modernas estão se dando conta do “saber fazer” do operador e estimulando esse tipo de conhecimento em sua força de trabalho. Autores hoje falam em um “novo profissionalismo” emergindo da crise do modo excessivamente racionalizado de trabalho que concebe o trabalhador como mero executante de tarefas prescritas ou, para dizer em uma palavra, como “apertador de parafusos”. Ora, esse aspecto mostra toda a atualidade do patrimônio industrial, pois esse último pode ajudar a esclarecer os elos entre formas de produzir e o, digamos, “em torno” do grupo social historicamente considerado. Cultura e técnica estão, assim, menos distantes do que se presume.

Assim como no caso do patrimônio histórico em geral, o patrimônio industrial tem um grande potencial para a geração de emprego e renda, especialmente em regiões decadentes, o que envolve diretamente a participação da comunidade local (CASANELLES; LOGUNOV, 2003). Com base no que se observa no Brasil e no exterior, a preservação bem sucedida do patrimônio industrial não está em sua apropriação para fins comerciais, mas inclui a absorção de fábricas historicamente valiosas para finalidades culturais, como a criação de centros de cultura, museus ou atrações turísticas. Projeta-se o crescimento de ações desse matiz.

3.6 Desenvolvimento Cultural Colaborativo

A Internet não apenas obscureceu a distinção cultural entre “amador” e “profissional”, como complicou as categorias “produtor” e “consumidor”. Novas tecnologias deram aos “amadores” as ferramentas para produzir

trabalhos “profissionais”, que podem viajar através do ciberespaço alcançando audiências ao redor do globo. (SPITZ; HUNTER, 2005, p. 177).

Em 2015, pela primeira vez na história da humanidade, a maioria da população mundial viverá em áreas urbanas (CIA, 2001). Movimentos migratórios de áreas rurais para urbanas, ou entre fronteiras internacionais (seja legal ou ilegalmente) irão acentuar algumas tendências da esfera da cultura observadas durante o século XX.

As tendências de envelhecimento populacional também deverão impactar significativamente a área cultural. Antes da metade do século XXI, crianças e idosos representarão aproximadamente a mesma porcentagem da população mundial (UN, 2005). O Institute for the Future (2004) prevê o crescimento dos internautas da faixa etária de 45-54 anos numa porcentagem de 18,8 no período entre 2005 e 2015, devido ao elevado índice de envelhecimento, em nível mundial.

Com o espaço cibernético temos uma ferramenta de comunicação muito diferente da mídia clássica, porque é nesse espaço que todas as mensagens se tornam interativas, ganham uma plasticidade e têm uma possibilidade de metamorfose imediata. E aí, a partir do momento que se tem acesso a isso, cada pessoa pode se tornar uma emissora, o que obviamente não é o caso de uma mídia como a imprensa ou a televisão. (LÉVY, 1994).

Lévy (1994, apud JENKINS, 2005) defende que estamos assistindo à emergência de uma nova forma de poder, que pode vir a se tornar tão importante quanto o estado nacional ou o capital. Trata-se da inteligência coletiva, baseada na computação em rede. Comunidades de conhecimento transformam a própria essência do consumo e da produção cultural. “A primeira e mais importante demanda que os consumidores fazem é o direito de participar na criação e distribuição das narrativas midiáticas” (JENKINS, 2003).

Existe uma corrente do debate sobre a democratização da informação possibilitada pela Internet que anuncia uma nova era na qual as pessoas comuns acederão diretamente à informação, sem passar pela elite das mídias, modificando sobremaneira a estrutura dos meios de comunicação e a configuração

cultural das sociedades. A Internet é vista pelos teóricos da comunicação como possibilidade de fomentar novas mídias que desafiem o estreito vínculo entre os veículos de comunicação de massa e o poder político-econômico no Brasil (OLIVEIRA FILHA, 2007; KUCINSKI, 2007).

Com relação às expectativas e aos comportamentos dos consumidores na área de comunicação, Foster (2007) capta tendências de maior demanda por controle individual, acarretando a diminuição do interesse pela programação predeterminada das emissoras em favor dos serviços que possibilitem a escolha do conteúdo. “Nos meios de comunicação do futuro haverá muito para ver, mas haverá mais ainda para fazer” (MANCINI, 2007). Jenkins (2005) afirma que um número crescente de crianças e jovens não são espectadores ou consumidores midiáticos. Antes, eles participam, moldando ativamente as novas mídias.

Diante de tais transformações, os fundamentos da sociedade (família, escola, empresa e parlamento) serão colocados em questão, reformados e reinventados. Segundo a OCDE, no futuro, as sociedades serão muito mais diferenciadas e complexas, o que fará necessário tornar a diversidade um fator de viabilidade social. Para tanto, será necessário encontrar pontos de partida inteiramente novos, capazes de romper com os métodos rígidos e hierarquizados do passado e optar por abordagens fundadas sobre maior responsabilidade individual, motivações internas e singularidade (MILLER; MICHALSKI; STEVENS, 2001).

Antes da Web, amadores poderiam escrever histórias, compor músicas ou fazer filmes, mas eles não tinham um local onde pudessem exibir seu trabalho além de seu círculo familiar e de amigos imediato. (JENKINS, 2003).

A cultura midiática está se tornando mais participativa, reestruturando as relações entre os produtores e consumidores de conteúdos culturais (FAKE et al., 2006). Jenkins (2005) demonstra como os padrões de consumo midiáticos foram profundamente alterados pela sucessão de novas tecnologias que possibilitaram às pessoas participarem de processos de seleção, arquivamento, apropriação, transformação e recirculação dos conteúdos. Essa tendência é chamada de “cultura participativa” e, segundo Jenkins, está mais adiantada do que os desenvol-

vimentos tecnológicos. Será o conflito entre o paradigma da cultura participativa, conceito que emerge das comunidades locais, e o paradigma da convergência digital defendido pelos conglomerados midiáticos que irá determinar as consequências culturais de longo prazo (JENKINS, 2005).

As velhas formas de abordar a mídia baseadas em oposições isso-ou-aquilo (cooptação vs. resistência), que dominam faz tempo os debates entre a economia política e os estudos culturais, simplesmente não fazem justiça às relações múltiplas, dinâmicas e com frequência contraditórias entre a convergência midiática e a cultura participativa. (JENKINS, 2003).

O futuro verá o advento de novos tipos de conteúdo, capazes de articular a interatividade, a não-linearidade e o potencial de participação da web. De modo correlacionado, durante os próximos cinco a dez anos, será observado o aprofundamento da fragmentação do consumo de mídia, com a diversificação de gostos e preferências. A Internet terá um papel primordial na criação e sustentação de redes sociais, e as emissoras da área de comunicação estarão disponíveis para um escopo geográfico crescente de consumidores ao redor do globo. As transformações no mercado de comunicação colocam em dúvida a continuidade das formas tradicionais de publicidade (especialmente televisivas) como principal meio de financiamento para a produção de conteúdos. As políticas públicas e estratégias reguladoras deverão ser drasticamente modificadas para acompanhar as novas tendências do setor de comunicação (FOSTER, 2007).

Dória (2007) defende que existe no Brasil uma crescente demanda por cursos de formação na área da cultura, não necessariamente vinculados aos meios educacionais tradicionais (tais como universidades). Trata-se, de acordo com o autor, de um segmento de mercado cujo objetivo é parecer culto, interessado em uma formação que forneça nexos entre o saber e sua própria vida. Essa tendência é indicativa do protagonismo do público em estabelecer as demandas que deverão ser supridas pelo mercado cultural. Simultaneamente, o fato de que tais formações sejam realizadas à margem do sistema educacional tradicional revela a diversificação das estratégias de aprendizado e de geração de renda.

Jenkins (2005) argumenta que interatividade é uma propriedade das tecnologias, enquanto participação se refere ao que a cultura produz com os novos recursos de mídia. Para esse autor, grande parte das lutas políticas no século XXI estarão centradas no direito de participação. As novas tecnologias de informação e comunicação exigem uma “alfabetização” diferenciada, capaz de interpretar sua complexidade – que se estende ao gênero, ao domínio visual, narrativo, ético, cognitivo, cultural e paradigmático (JENKINS, 2005). À medida que os conteúdos atuais fazem novas demandas aos seus intérpretes, estes igualmente fazem novas demandas aos conteúdos, em um processo de mão dupla que, de acordo com Jenkins, enriquece a recepção e valoriza a criatividade.

Investigando os vídeos digitais produzidos por aficionados pela narrativa de Guerra nas Estrelas, Jenkins (2003) defende que a apropriação e transformação que os fãs fazem dos conteúdos midiáticos não poderá mais ser marginalizada ou excluída, tratada como algo criado por pessoas desocupadas. Ao contrário, os fãs estão participando ativamente da revolução midiática contemporânea, pois adotaram as novas tecnologias com muita rapidez. A estética e a cultura política construídas por fãs influenciaram a percepção pública do relacionamento entre a mídia hegemônica e a comunitária, e a importância dessas representações tende a crescer no futuro (JENKINS, 2003). O engajamento e o investimento dos fãs dependem, em larga medida, da existência de um universo narrativo rico e complexo o suficiente para sustentar seu interesse ao longo do tempo.

3.7 Considerações Finais

Em síntese, a cultura do remix, apesar de ser a cultura do futuro, é ainda um fenômeno de base. Sofre com os interesses que lutam para que continue marginal, como mera brincadeira, não concretizando seu potencial econômico, de geração de negócios, empregos e democratização. Apesar disso, de baixo para cima, a cultura do remix vai mostrando sua força. É uma batalha curiosa, que envolve advogados, poder econômico, emancipação e arte. Batalha entre centralização e descentralização. Entre acesso ao conhecimento e o império da propriedade. Entre a preservação do passado e transição para o futuro. (LEMOS, 2005, p. 3).

As tendências da esfera cultural demonstram um claro movimento em favor da diversificação, da democratização e da participação na produção de conteúdos. As novas tecnologias de informação e comunicação estão na linha de frente dessas transformações e serão elas próprias moldadas pelas iniciativas culturais. A subversão das fronteiras entre “artista” e “público” terá efeitos benéficos para a cultura, incrementando a diversidade que sustenta sua criatividade característica.

Como ambiente especialmente propício para a criação de redes, a esfera da cultura absorverá e interpretará com rapidez as mudanças sociais mais gerais, representando um arcabouço de sentido constantemente expandido que não perderá seu dinamismo no futuro. A valorização da diversidade promete capacitar a cultura para intercâmbios nacionais e internacionais crescentemente relevantes. As fronteiras entre modalidades artísticas (literatura, artes plásticas, música, artes cênicas, cinema, vídeo, etc.) serão crescentemente questionadas. Diante das transformações prospectadas para o século XXI, as diferentes vertentes de expressão cultural aumentarão sua representatividade política e, especialmente, econômica no Brasil e no exterior.

A valorização do patrimônio histórico, paralela à ampliação de sua definição, continuará sendo de grande importância para a implementação de estratégias de conservação. Cresce a conscientização a respeito da necessidade de envolvimento das comunidades na concepção e execução dos programas de geração de renda ligados ao patrimônio histórico, entre os quais terão destaque os relacionados à atividade turística. Um segmento com potencial de expansão na área do patrimônio cultural no Brasil é o da conservação da memória industrial.

O maior empecilho contra a concretização de tais tendências diz respeito à acessibilidade da cultura, que pode continuar sendo bastante desigual, acentuando os desdobramentos negativos da exclusão. As novas tecnologias de comunicação e informação estão fora do alcance de boa parte da população. Tendências apontam que elas poderiam ser instrumentos extremamente úteis para a inclusão, mas a concretização desse processo dependeria de um esforço político extensivo e duradouro, exigindo transformações profundas na configuração econômica brasileira. Ainda não há consenso se isso será ou não realizado no futuro.

A integração das estratégias de gestão e administração características das empresas privadas, concomitante à crescente importância das leis de incentivo nacional, estaduais e municipais, terá impacto positivo na área cultural, auxiliando na otimização de recursos e no incremento do profissionalismo. Ajustes deverão ser introduzidos para que todas as modalidades culturais sejam similarmente beneficiadas, para que o *know how* sobre formulação, aprovação e financiamento de projetos seja difundido e para que haja maior igualdade regional dentro do país. Esforços pela democratização do acesso às iniciativas culturais, não sendo uma tendência nova, deverão continuar relevantes.

Napster e Creative Commons são exemplos de iniciativas culturais que deram origem a transformações sociais mais amplas, impactando nas esferas econômica e legislativa de modo criativo e inovador. Prospecta-se a continuidade do protagonismo da cultura tanto no questionamento quanto na reformulação das configurações políticas, legais, econômicas e sociais durante o século XXI.

4 LAZER



Nesse estudo, o lazer é entendido sob a perspectiva proposta por Camargo (2001), que engloba o tema em três grupos de atividades e campos de negócios:

- I. Lazer baseado na mídia e desenvolvido em ambiente doméstico, por meio de rádio, televisão, discos, livros, jornais, revistas, videogames, computadores, etc.;
- II. Lazer baseado nas relações sociais e com o ambiente da própria cidade, em parques, academias, bares, restaurantes, teatros, cinemas, danceterias, *shopping centers*, etc.;
- III. Lazer baseado em viagens de turismo e hospitalidade.

Ao longo desta pesquisa, será aprofundado cada aspecto relacionado às tendências gerais e específicas do lazer, suas dinâmicas e inter-relações.

4.1 Mercado de Lazer

Em relação ao setor de serviços, a área de lazer envolve uma grande variedade de produtos que sofrerão mudanças atreladas a transformações da sociedade mundial. Organismos especializados em estudos de prospecção, como o *Institute Foresight* (2002), indicam que o lazer será destaque econômico nos próximos anos. Lipsey (1999) afirma que a “servicilização” da economia é uma tendência que terá continuidade no futuro, estando diretamente relacionada com a diversidade de demandas dos consumidores.

Beni (2003) considera que o mercado de lazer tende a expandir-se. O autor afirma que, com o aumento da demanda, a exigência dos clientes também será maior no século XXI. Assim, as empresas do setor deverão buscar, cada vez mais, atingir altos níveis de qualidade nos serviços e produtos.

Convém enfatizar que uma grande parcela da população mundial é segregada das opções de lazer, justamente devido a seu apelo comercial. Camargo (2001, p. 259) entende serem fatores de segregação: “a renda ou a condição socioeconômica, a escolaridade, a condição sociosexual e o local de moradia”.

Portanto, o futuro do lazer está diretamente relacionado a questões econômicas, assim como de segurança e infra-estrutura, entre outras.

Beni (2003) também destaca o aspecto temporal como um dos fatores relevantes para se estudar tendências em lazer, por exemplo, o tempo livre. Sabe-se que há divergências quanto a essa questão, pois em muitos países, como na França, verifica-se redução de carga horária de trabalho, o que tem gerado várias polêmicas, como será discutido posteriormente.

No futuro, espaços culturais autênticos também serão mais procurados, principalmente por indivíduos oriundos de grandes centros. Ruschmann (1999) entende que os consumidores de produtos relacionados ao lazer, atualmente, buscam serviços personalizados e de qualidade. Com isso, as atividades de massa podem entrar em declínio. A perda de referências culturais é um dos fatores que motivarão viagens a lugares com características genuínas, com atendimento familiar ou menos formal e menor apelo de consumo.

Atualmente, as experiências culturais são, em grande parte, superficiais e estereotipadas. “O elemento cultural ainda tem sido minimizado nas propostas e reflexões turísticas, nas quais são valorizadas, de um lado, as grandes manifestações da arquitetura histórica e, de outro, as muitas vezes estereotipadas manifestações *folclóricas*” (GASTAL, 2002, p. 121).

Gastal (2002) critica a atitude de muitas pessoas em relação à cultura de localidades visitadas como forma de lazer e turismo, pois as relações socioculturais entre visitantes e autóctones costumam ser superficiais. Além disso, há demasiada exploração de ícones arquitetônicos e estereótipos folclóricos que não condizem com a identidade local.

A busca pelo lazer poderá partir, também, da necessidade de elementos que contribuam para o bem-estar humano, tais como atividades físicas ao ar livre e consumo de alimentos orgânicos, entre outros. De acordo com o *Institute Foresight* (2002), o setor de lazer crescerá em função, principalmente, de uma motivação pela busca de saúde e qualidade de vida.

Pimentel (2007) acrescenta que o crescimento do lazer também poderá ocorrer devido às melhorias de poder aquisitivo para consumo de bens e serviços com alta descartabilidade. Assim, o autor entende que a estabilização da economia pode favorecer uma nova remessa de consumidores que ingressarão na rede de consumo de massa e buscarão melhorar sua qualidade de vida pelo lazer. Cabe destacar, como fator de motivação, que muitos indivíduos buscam o luxo, com produtos de status.

Paralelamente, o mundo vislumbrará um cenário de crescimento das indústrias de baixo impacto ambiental e alto valor social, que, aliado ao desenvolvimento da tecnologia de comunicação, fomentará os setores de educação e lazer (INSTITUTE FORESIGHT, 2002).

Beni (2003) alerta para alguns fatores que poderão influenciar o setor de lazer e turismo até 2020, tais como mudanças tecnológicas, passagem de uma economia de serviços para uma economia de experiências, problemas decorrentes da poluição, congestionamentos urbanos, conflitos religiosos, étnicos e de identidade, economia mundial, demografia, questões econômicas e políticas.

Com base em estudos da Organização Mundial do Turismo – OMT (2004), o autor destaca tendências para os setores de lazer e turismo:

- I. Valorização dos lugares autênticos para lazer, devido aos impactos da globalização;
- II. Intensificação do lazer em família;
- III. Influência tecnológica nas atividades de lazer;
- IV. Busca por locais próximos à residência, viagens mais curtas e percursos mais rápidos e confortáveis;
- V. Planejamento das atividades de lazer com uso da tecnologia;
- VI. Mercado de lazer desafiador em razão de mudanças constantes;

- VII. Fidelidade do cliente, valorização de produtos customizados;
- VIII. Preocupação maior com tendências;
- IX. Lazer sustentável como parte do vocabulário das pessoas;
- X. Maior oferta de lazer para a terceira idade.

Entretanto, Beni (2003) identifica contradições em estudos de tendências na área de lazer. Ao mesmo tempo em que são mencionados produtos personalizados e customização decorrentes de um mercado individualizado, também existem previsões de ampliação do lazer familiar. Aspectos voltados à globalização e à modernidade são destacados paralelamente à previsão de um aumento da procura por autenticidade.

4.2 Lazer, Bem-Estar e Qualidade de Vida

Diversos estudos afirmam que, no futuro, a humanidade estará voltada para a busca de bem-estar. Qualidade de vida é um conceito amplo e debatido, pois envolve uma gama de variáveis relacionadas ao estilo satisfatório de vida de cada indivíduo, em busca das boas condições físicas, mentais e espirituais, entre outras.

A International Business Machines Corporation – IBM (2006) entende que, para o alcance de um cenário positivo até 2015, serão prioridade a busca por melhores formas de gerenciamento dos sistemas de saúde e o enfoque em cuidados com doenças crônicas e prevenção de patologias. Escolhas por estilos de vida mais saudáveis estarão em evidência. As pessoas terão em mente que a falta de investimento em qualidade de vida resultará em conseqüências desagradáveis a curto prazo.

O lazer será uma atividade importante para a busca do bem-estar, fato já constatado na atualidade. O mercado dispõe de uma série de produtos voltados para esse objetivo, como revistas especializadas, cursos específicos, academias de esporte e atividades corporais, tais como dança e ioga, além dos espaços públicos ao ar livre, entre outros.

Espaços domiciliares também são concebidos para comportarem a prática do lazer. Problemas como a crescente violência urbana cada vez mais farão as pessoas buscarem ocupar seu tempo livre em atividades prazerosas dentro de seus lares. Longe das residências, as pessoas encontrarão lugares destinados à saúde e ao bem-estar como forma de lazer, tais como hotéis-fazendas, spas, propriedades rurais com atividades de lazer, etc. (BENI, 2003). As atividades de lazer em meio rural se apresentam como uma tendência, agregando a saúde com o elemento cultural.

4.3 Lazer Cultural

Capaz de garantir recursos para a preservação do patrimônio cultural da região, o turismo é estratégia de desenvolvimento econômico que crescerá em importância na indústria do lazer. Conejo (2007) aponta o turismo cultural como tendência econômica de futuro na América Latina. Boa parte dos esforços destinados à preservação do patrimônio se volta atualmente para o turismo e enfatiza o protagonismo da população local para sua implementação. Projeta-se que o turismo cultural pode diminuir os efeitos negativos de crises agrícolas, contribuindo para a fixação das pessoas em seus povoados de origem (EUROPEAN EMPLOYMENT SERVICES TRANSFRONTEIRIZO NORTE PORTUGAL-GALICIA, 2000). Nesse contexto, a língua é um atrativo potencial, passível de ser capitalizado nas escolas de imersão.

Especialistas como Beni (2003), Trigo e Panosso (2003) afirmam que conhecer expressões culturais autênticas será uma forma de lazer de grande importância socioeconômica no futuro. Pode-se considerar tal análise devido a uma série de tendências relacionadas ao fenômeno da globalização, urbanização emigrações que interferem diretamente na homogeneização cultural e na perda da identidade local.

Assim, esses autores afirmam que espaços que preservarem seu patrimônio cultural, material e imaterial serão bastante procurados para atividades de lazer e turismo. Como exemplos, podem ser citadas propriedades rurais e colônias étnicas.

Os bens produzidos com técnicas tradicionais terão valor agregado devido à identidade regional. Conforme o Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (2002), surgirão no mercado de agronegócios produtos específicos ou conjunto de produtos por meio de *clusters*⁷ ecorregionais. “A identidade ecorregional atua como marca registrada, oferecendo um diferencial de preço que pode incrementar lucros na cadeia e oferecer novidades para exportação” (CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS, 2002, p. 19). Esses espaços também passarão a receber hóspedes que desejem conhecer modos de vida diferentes dos grandes centros urbanos.

Dessa maneira, famílias começam a hospedar pessoas estranhas em suas casas, e a tendência é que essa atividade cresça ao longo dos anos (TRIGO; PANOSSO, 2003). Quem usufrui desse tipo de hospedagem reside, em geral, em grandes cidades e busca formas alternativas de lazer, por meio da vivência diferente de seus cotidianos, tais como realizar atividades diárias do campo, montar a cavalo, alimentar-se de refeições caseiras e típicas do local visitado. Produtos como geléias, pães caseiros e artesanato terão grande valor agregado no futuro, pela pouca oferta que existirá (RUSCHMANN, 1999). Trigo e Panosso (2003) ressaltam ainda que tais atividades poderão proporcionar melhor qualidade de vida para as famílias do meio rural.

Outro segmento do lazer cultural está relacionado à religiosidade. Essa é uma tendência importante para o setor. Conforme o *National Intelligence Council* (2004), o século XXI presenciará um renascimento das religiões e uma religiosidade crescente da população mundial com a penetração do cristianismo e do budismo na China, após o retrocesso do marxismo e da evangelização da América Latina, tradicionalmente católica, e o desenvolvimento do Islã na Europa por meio das comunidades imigrantes. Dessa maneira, supõe-se um significativo crescimento de atividades de lazer por motivações religiosas.

⁷ Porter conceitua cluster como “um agrupamento geograficamente concentrado de empresas inter-relacionadas e instituições correlatas numa determinada área, vinculadas por elementos comuns e complementares. O escopo geográfico varia de uma única cidade ou estado para todo o país ou mesmo uma rede de países vizinhos” (PORTER, 1999, p. 211).

4.4 Lazer Doméstico e Novas Tecnologias

A procura por atividades de lazer no ambiente domiciliar já ocorre na atualidade devido a diversos fatores, como a busca por mais segurança. Com o agravamento da violência urbana e dos congestionamentos e o aumento populacional nas grandes cidades, surgirão mais problemas e riscos para a população. Dessa forma, a residência será um espaço valorizado para a prática do lazer.

No que tange ao espaço doméstico, o século XX foi marcado pela valorização da vida nos subúrbios pela população de classe média, em busca do distanciamento de problemas urbanos. Tratando do cenário inglês, Griffiths (2004) afirma que essa tendência perdurará até 2024, aproximadamente. Assim, as residências continuarão sendo utilizadas para o lazer e novas tecnologias ampliarão esse universo.

Camargo (2001) entende que existe uma “cultura fora de casa” e que as políticas públicas empenham-se em tirar os indivíduos de suas residências com projetos de teatro, práticas de atividades físicas e esportes, etc.

De acordo com Camargo (2001), a cultura exercida no interior do espaço doméstico é objeto de diferentes preconceitos: ser pobre, rotineiro, conformista, alienante das relações sociais, mais sujeita a ataques depressivos e de melancolia.

O autor entende que o lazer doméstico é importante à medida que “toda casa é um pequeno centro cultural, ora mais sofisticado, ora mais limitado, mas no qual um número de atividades culturais são praticadas diariamente” (CAMARGO, 2001, p. 258). No entanto, destaca a necessidade do lazer externo como forma de estimular a convivência sociocultural.

Vasconcelos (2005) aponta algumas características dos domicílios em 2055. Conforme o autor, as residências receberão comandos de voz, no lugar das chaves, como forma de segurança. Também será possível o reconhecimento e o acesso dos proprietários em suas casas por meio de impressões digitais e leitura da íris, tecnologias já disponíveis, mas não acessíveis para a população em geral. Também haverá câmaras de vídeo e outros componentes interligados a centrais da polícia.

O autor também prevê que no interior do ambiente doméstico haverá telas de cristal líquido conectadas a um computador programado para trancar portas, controlar a iluminação, preparar alimentos e regular a temperatura ambiente, entre outras funções. No entanto, “para manter em funcionamento essas residências *high-tech* o gasto de energia será imenso, o que poderá provocar um grande impacto no meio ambiente do planeta se novas fontes energéticas, menos agressivas, não forem descobertas” (VASCONCELOS, 2005).

Vale ressaltar que nem todas as pessoas terão acesso às “casas do futuro”, assim como a outras inovações. Gillespie e Rutherford (2004) afirmam ser necessário implementar políticas públicas que regulem a distribuição geográfica das novas tecnologias informáticas, de modo a garantir que áreas e grupos menos privilegiados tenham chance de conhecer os novos desenvolvimentos habitacionais.

Para se compreender as tendências do lazer no espaço doméstico, buscam-se elementos atualmente relacionados com essa atividade, tais como a televisão, o computador e o videogame.

4.4.1 Televisão

A televisão do futuro assumirá o papel do telefone, poderá emitir odores e receberá comandos de voz. De acordo com Vasconcelos (2005), o aparelho estará conectado ao computador central da residência, que, ao mesmo tempo, controlará portas e eletrodomésticos.

Foster (2007) afirma que o setor de comunicações continuará a evoluir em ritmo acelerado durante um período de cinco a dez anos, com as novas tecnologias apontando para a modificação irreversível do mercado. Avaliando o contexto inglês, Foster estima que em 2016 a mudança para a TV digital estará completa.

No entanto, a função principal da televisão, que é a transmissão de programas, permanecerá com algumas modificações e recursos adicionais. Primeiramente, as imagens serão transmitidas a laser, o que poderá proporcio-

nar uma visão em terceira dimensão. Os horários também serão flexíveis e individualizados, permitindo ao espectador escolher quando irá assistir a um programa.

Foster (2007) aponta tendências de maior demanda por controle individual, acarretando a diminuição do interesse pela programação predeterminada das emissoras em favor dos serviços que possibilitem a escolha do conteúdo. Também ocorrerá o advento de novos tipos de conteúdo, capazes de articular a interatividade, a não-linearidade e o potencial de participação da web.

O mesmo autor acrescenta que sistemas de comunicação com banda larga serão amplamente utilizados, permitindo *downloads* de alta velocidade, inclusive de imagens com alta resolução. O aperfeiçoamento da compressão de dados, as possibilidades de comunicação horizontal e a diminuição dos custos de armazenamento irão transformar a capacidade de distribuição das redes, bem como a habilidade dos consumidores de armazenarem dados.

Vasconcelos (2005) alerta ainda que devido às inovações da televisão, ela se tornará ainda mais atraente e poderá reunir mais telespectadores aficionados pela mídia. Nota-se, então, que a televisão continuará sendo um importante recurso para o lazer de muitas pessoas.

4.4.2 Computador

Pereira e Silva (2004, p. 344) verificam que a tecnologia faz parte do uso do tempo livre de muitas pessoas e, assim, integra as atividades de lazer. Para eles, “a casa, espaço tradicional constituído pelas relações familiares, vai sendo ressignificada. Primeiro, a partir do rádio e da televisão. E hoje, com o computador”. Os autores consideram isso um fato irreversível que merece aprofundamentos científicos devido a sua complexidade.

A revolução tecnológica chegou tanto para o trabalho quanto para o lazer e vem configurando as relações sociais, a forma de ocupação do espaço e a cultura corporal. A interatividade não é apenas mais uma palavra da moda. O

virtual aponta para a possibilidade de retrair o entendimento da relação dos indivíduos com o mundo (PEREIRA; SILVA, 2004, p. 343).

Os computadores do futuro serão muito diferentes do que se observa atualmente. As telas serão flexíveis e os teclados serão holográficos, como sugere Vasconcelos (2005). Além disso, serão capazes de decodificar a voz humana, e textos que hoje são digitados poderão ser ditados. É importante destacar que eles estarão interligados a outros aparelhos domésticos, como televisões e eletrodomésticos, por exemplo, apresentando, desse modo, um caráter multifuncional.

Assim, os computadores estarão ainda mais presentes no cotidiano das pessoas e certamente continuarão sendo uma opção de lazer, principalmente pelo uso da Internet. Nesse sentido, cabe salientar que haverá uma nova geração de *chips* capazes de fazer com que os computadores executem um trilhão de operações por segundo, ao passo que hoje as máquinas mais modernas executam cinco bilhões de operações nesse mesmo intervalo de tempo.

A velocidade dos computadores contribuirá também para o avanço dos jogos eletrônicos, que integram, virtual e simultaneamente, milhões de pessoas em todo o mundo. No entanto, muitas pessoas estão à parte desse fenômeno, conforme Pereira e Silva (2004, p. 346):

Devemos permitir a inclusão digital dos que não tiveram essa oportunidade. Mas também temos que pensar nas crianças e jovens que estão se isolando em um mundo virtual, extirpados de experiências de vida em um mundo real, onde “o vento sopra na cara” e as pessoas podem ser tocadas. Que não possuem a chance de conhecer e vivenciar os conteúdos diferentes de lazer.

De acordo com os autores, a tecnologia da informática tem afastado as crianças do contato com a natureza, das brincadeiras de rua e das relações sociais. Ao mesmo tempo, não se pode afirmar que as brincadeiras tradicionais ao ar livre desapareceram, pois os indivíduos que não participam do universo digital, residentes em periferias e outros locais afastados dos grandes centros, ainda possuem esse hábito (PEREIRA; SILVA, 2004).

4.4.3 Jogos Eletrônicos

Vasconcelos (2005) afirma que, em cinco décadas, os jogos eletrônicos serão tão reais que muitas pessoas poderão confundir fantasia com o mundo verdadeiro. Assim, salienta que os videogames utilizarão tecnologia de imagens hiper-realistas que poderão gerar confusões em muitas pessoas. Será a mesma tecnologia da televisão. Personagens dos jogos poderão ser projetados fora da tela, em qualquer cômodo da casa, o que tornará o ambiente doméstico ainda mais interessante para o lazer.

Da mesma forma, as pessoas poderão participar e interagir dentro dos ambientes virtuais. Atualmente, esse tipo de situação já é possível por meio de um jogo denominado *Second Life*, lançado em 2003 e com usuários em todo o mundo. Nesse programa, os membros participantes podem ter a identidade e o físico que escolherem, e adquirem vida própria, conforme Standke (2007).

O *Second Life* apresenta-se como um mundo paralelo. Existem ilhas onde o *avatar* (nome dado às personagens) interagem, participam de aulas virtuais, divertem-se em eventos e, inclusive, fazem negócios (STANDKE, 2007). Muitas empresas virtuais surgem a cada dia no programa. Entre essas, o autor cita empresas de casamentos virtuais, consultoria e treinamento para utilização do *Second Life* e universidades que pretendem implantar *campi* virtuais para aplicação de cursos à distância. Além disso, o programa é bastante utilizado como espaço de publicidade de grandes empresas.

O mesmo autor cita que muitos usuários entretêm-se por até 5 horas no jogo. Dessa forma, percebe-se que o *Second Life* configura-se como início de uma nova modalidade de lazer. A partir desse programa, acredita-se que muitos outros surgirão, com tecnologias avançadas capazes de tornar cada vez mais real a experiência do usuário (STANDKE, 2007).

4.5 Lazer, Tempo e Espaço

4.5.1 Tempo de Trabalho e Tempo Livre para o Lazer

A tecnologia da informática está dando origem a novas possibilidades de organização do trabalho, do lazer e do estilo de vida – tornando mais complexas as expectativas sobre o futuro. Os avanços nas estruturas trabalhistas influenciarão a prática do lazer, já que modificarão questões de tempo e espaço de trabalho (KAROLY; PANIS, 2004). Os autores afirmam que a maior parte das pessoas trabalhará em casa ou em outros locais afastados do centro de operação de seu empregador.

O U. S. Department of Transportation (2000) acrescenta que haverá facilidades cada vez maiores para se trabalhar em locais alternativos, como a própria casa, *shopping centers*, parques, devido ao avanço da Internet. Nota-se, então, que espaços atualmente utilizados para lazer poderão ser concebidos, também, como locais de trabalho.

Além disso, acredita-se que, futuramente, a redução da carga horária de trabalho será uma realidade. A principal justificativa para essa redução é minimizar os problemas do desemprego que assolam o mundo todo. A modificação pode, inclusive, aumentar a qualidade de vida das pessoas, que terão mais tempo livre para o lazer. No Brasil, trabalha-se de 40 a 44 horas semanais, e há uma forte pressão por parte de órgãos sindicais, como a Central Única dos Trabalhadores (2003), para que seja reduzida a carga horária trabalhista.

O Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos – DIEESE (2006) entende que o brasileiro trabalha mais do que 40 e 44 horas semanais. Entre os diversos motivos, cita o demorado deslocamento da casa ao trabalho em transportes coletivos insatisfatórios e vias congestionadas, participações em cursos e qualificações não contabilizadas como horas trabalhadas, tempo dedicado ao trabalho em casa, com uso de Internet em computadores portáteis, celulares, etc.

Portanto, as tendências no lazer estão atreladas ao futuro da ordem trabalhista, que estabelece as horas de trabalho e horas livres. As possibilidades neste assunto são variadas e bastante discutidas nos dias atuais. A primeira possibilidade é a de que as horas de trabalho serão reduzidas, e, assim, o lazer terá mais espaço na vida diária de cada ser humano, como ocorre em países como a França.

Há, no entanto, controvérsias que afirmam que se a carga horária for reduzida, as pessoas tendem a procurar um segundo emprego (ABRIL S.A., 2004). Isso porque há uma parcela imensa da população mundial que não tem condições financeiras para usufruir seu tempo livre com atividades de lazer. Além disso, as empresas européias que aderiram ao novo sistema não observaram melhorias, e muitas retrocederam ao modelo anterior.

Foi bom enquanto durou: trabalhar menos pelo mesmo salário, uma experiência européia para combater o desemprego, está saindo de moda. A jornada reduzida diminui a competitividade das empresas e tem pouco impacto na criação de novos postos de trabalho. [...] O sindicato teve de aceitar essas condições para não colocar em risco o emprego de seus associados. (ABRIL S.A., 2004).

Cabe destacar que os custos financeiros para se reduzir a jornada de trabalho pelos mesmos salários tornaram-se onerosos para as empresas, dificultando a geração de novos postos de trabalho e reforçando a insatisfação dos empresários europeus:

Os sindicatos conquistaram a diminuição da jornada de trabalho a partir da década de 80 com o argumento de que ajudaria a combater o desemprego. O raciocínio era básico: se um funcionário trabalha menos, abre espaço à contratação de mais gente para manter o ritmo da produção. Previsivelmente, ocorreu o oposto. Os custos salariais tornaram-se altos demais, o que prejudicou a competitividade e dificulta a contratação de mais funcionários. (ABRIL S.A., 2004).

O setor de lazer será beneficiado com o aumento de tempo livre das pessoas, desde que possuam condições financeiras para usufruí-lo (ABRIL S.A., 2006).

Beni (2003) acrescenta que os períodos de férias serão cada vez mais curtos, fato já observado no Brasil. O reflexo disso será uma procura maior por atividades de lazer mais próximas às residências. As viagens também exigirão meios de transporte mais ágeis, em função do pouco tempo para usufruir o lazer.

4.5.2 Espaços para Lazer

Com o rápido crescimento urbano, as cidades serão mais violentas e ambientalmente degradadas (VASCONCELOS, 2005). Haverá monitoramento pelas ruas, e os pedestres se sentirão vigiados todo o tempo. A violência alcançará níveis alarmantes, devido ao aumento da população urbana. Acredita-se que transitar pela cidade será ainda mais perigoso.

Conforme Vasconcelos (2005), também haverá excesso de esgoto e lixo e necessidade de rodízios para uso de água para evitar colapsos. Por isso, as pessoas buscarão ocupar o tempo livre em atividades de lazer em ambientes projetados com esse objetivo e dentro das residências.

O autor destaca que os habitantes das grandes cidades viverão em apartamentos, e as casas serão raras em 2055. Assim, as praças serão muito valorizadas, e movimentos ambientalistas forçarão a criação de parques e outras áreas verdes urbanas para o lazer da população, para tornar viável a vida no ambiente urbano. O Institute for the Future – IFTF (2005) salienta que o período dos próximos 10 a 20 anos será reconhecido como a “Década Urbana”, devido ao crescimento das megacidades, com mais de 20 milhões de habitantes.

Acredita-se que nesse período haverá fortes conflitos discriminatórios em decorrência de movimentos migratórios de áreas rurais para urbanas, ou entre fronteiras internacionais (seja legal ou ilegalmente). A maior concentração de pessoas nas cidades sobrecarregará os sistemas de saúde e contribuirá para a expansão de doenças, particularmente nas áreas receptoras (CIA, 2001). Por isso, acredita-se que os habitantes das grandes metrópoles buscarão atividades de lazer e cultura em áreas naturais ou ambientes rurais, como forma de bem-estar.

Apesar dos transtornos característicos dos grandes centros, os habitantes de cidades menores possuem pouco acesso à cultura para o lazer. “Morar no centro de grandes cidades é fator de privilégio no acesso a bens culturais. Inversamente, morar em cidades pequenas, [...] ou nas periferias dos grandes centros, é fator de exclusão de bens culturais” (CAMARGO, 2001, p. 263).

Sobre a problemática das grandes cidades no futuro, Curry et al. (2006) propõem um cenário no qual existe a distinção entre duas formas de urbanização:

- I. Alta densidade: espaços com integração de funções como viver, trabalhar e recreação, domínio de pedestres e ciclistas, mínima necessidade de transporte, grande utilização de parques, baixo consumo de energia e baixa emissão de poluentes. Haverá sentido de comunidades.
- II. Baixa densidade: local com segregação de funções entre trabalho e recreação, altamente dependente de transportes (carros), segregação de grupos econômicos, transportes de alta velocidade com boa infraestrutura nas rodovias, alto consumo de energia e emissão de poluentes, sentido de anonimato, uso de energia solar e eólica em pequenas comunidades e sistemas sustentáveis de transporte.

Com relação ao ambiente rural, o Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (2002) afirma que, atualmente, esse ambiente já dispõe de atividades características da paisagem urbana. A tendência é que os espaços rurais adquiram novos formatos, fora dos estereótipos atuais.

O Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (2002) ressalta que, neste contexto, haverá um fortalecimento da agricultura familiar, favorecendo a produção de alimentos orgânicos e a atividade de turismo rural, ecológico e agroturismo, entre outros segmentos. Almeida (2004) salienta que há tendências de se praticarem atividades físicas na natureza, e que a preocupação com a preservação do meio ambiente deverá se intensificar.

Os deslocamentos para a realização de tais atividades de lazer serão favorecidos pelas facilidades dos carros do futuro. Siqueira (2005) descreve que

entre 2012 e 2015 estará disponível no mercado o carro digital, com recursos tais como a racionalização do consumo de combustível, diagnóstico em tempo real do funcionamento e do estado do motor, dos freios e do sistema elétrico, *software* de telenavegação e roteamento, transmissão automática de pedidos de socorro ou de assistência nas estradas via celular ou via satélite, rastreamento por segurança ou para localização de veículos furtados por meio de sistema GPS (*Global Positioning System*) de localização e posicionamento globais via satélite, entre outros. Esses recursos proporcionarão maior conforto e segurança, contribuindo para o lazer de carro, inclusive em família.

No Brasil, essa discussão torna-se mais complexa à medida que se analisam as condições de infra-estrutura do país, mais especificamente das estradas estaduais e federais. Por isso, cabe destacar que atualmente o governo federal, com o Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), busca investir, entre outros setores, em infra-estrutura logística, classificada como rodoviária, ferroviária, portuária, hidroviária e aeroportuária. De acordo com o programa, haverá construção, adequação, duplicação e recuperação de 42 mil quilômetros de estradas no período de quatro anos (BRASIL, 2007).

4.6 Envelhecimento Populacional e o Lazer

Dados estatísticos mundiais apontam para novas realidades populacionais que afetarão as relações familiares e profissionais, e que influenciarão no campo do lazer. Neste tópico cabe ressaltar dois aspectos:

- I. Envelhecimento da população pelo aumento das taxas de expectativa de vida (UN, 2006);
- II. Redução da população jovem, pela queda das taxas mundiais de natalidade (UN, 2005).

O aumento de pessoas idosas no mundo é uma tendência que provocará profundas mudanças na produção de bens e serviços, pois se refere a uma população com desejos e necessidades específicas e diferenciadas. Em se tra-

tando de lazer, é um público que dispõe de tempo livre e renda proveniente de aposentadoria.

Os idosos tendem a crescer em porcentagem populacional, porque o maior acesso à saúde resultará em longevidade. Constata-se que é tendência ofertar produtos de lazer para essas pessoas, providas de mais saúde e tempo livre.

Sob este olhar, é possível observar a importância de estudar sobre o lazer e envelhecimento, considerando que o lazer é um fenômeno multidisciplinar, que poderá possibilitar mudanças nas condições de vida e comportamento dos indivíduos, para que possam viver sem perda significativa de qualidade e de participação social. Desse modo, é possível pensar no idoso como ser ativo e atuante passível a vivenciar novas experiências. (REIS; SOARES, 2006, p. 2).

Outros estudos, como o apresentado pela United Nations Population Division (UN, 2006), também evidenciam o envelhecimento da população. Nesse trabalho, são apresentadas tendências indicando que, em 2050, a média de idade das pessoas aumentará cerca de dez anos em muitas regiões do planeta. Espera-se que, em 2050, cerca de 25% da população da Ásia, da América Latina e da América do Norte seja composta por pessoas com mais de 60 anos, enquanto esse percentual deverá ser de 35% para a população da Europa.

Com o envelhecimento da população, haverá maior pressão por novas medidas e ações, como cuidados especiais com idosos nos sistemas de saúde e adequação dos meios de transporte. O Institute for the Future (2005) destaca a importância do crescimento dos “internautas” da faixa etária de 45 a 54 anos numa porcentagem de 18,8% no período de 2005-2015, devido ao elevado índice de envelhecimento, em nível mundial. Supõe-se que uma grande parcela da população idosa fará uso de recursos tecnológicos, como a Internet, para o lazer.

No contexto do envelhecimento da população, Beni (2003) observa que há tendências para o lazer intergerações. Supõe-se que um dos motivos seja a maior inserção das mulheres no mercado de trabalho, pois assim os avós pode-

rão se tornar responsáveis por cuidar dos netos enquanto os pais trabalham, fato já observável nos dias atuais.

4.7 Considerações Finais

Para se compreender as mudanças que o setor de lazer sofrerá ao longo dos anos, buscou-se analisar relações entre alguns aspectos identificados no estudo de tendências gerais, tais como tecnologia, saúde, bem-estar, envelhecimento da população, urbanização, meio ambiente e lazer.

As tecnologias estarão cada vez mais presentes nos momentos de lazer das pessoas, influenciando comportamentos e até a estrutura de trabalho. Com equipamentos portáteis e uso de Internet, acredita-se que a tendência é de diversificação dos ambientes de trabalho, inclusive em locais destinados ao lazer, como parques e *shopping centers*. Também haverá uma motivação recreativa no uso de equipamentos tecnológicos entre indivíduos idosos.

A longevidade será um fator de grandes mudanças em todos os setores socioeconômicos. No lazer, supõe-se que haverá um mercado emergente de pessoas idosas, dispendo de tempo livre e renda para essa atividade. Assim, empresas relacionadas a essa atividade deverão adequar-se às novas exigências e necessidades desse público, principalmente no que tange à saúde e bem-estar.

A qualidade de vida será um dos fatores de maior importância para o ser humano e, assim, atividades de lazer que proporcionam bem-estar físico, mental ou espiritual serão mais valorizadas. Deve-se destacar que o crescimento das cidades intensificará os problemas urbanos atuais, como violência, congestionamentos e poluições diversas. Por isso, supõe-se que as pessoas permanecerão mais tempo dentro de suas residências, e o lazer doméstico estará estreitamente vinculado a equipamentos eletrônicos e de informática.

Devido ao isolamento das pessoas em suas residências e ao ambiente insalubre das grandes cidades, acredita-se que as áreas naturais serão procuradas para atividades de lazer ao ar livre como forma de bem-estar. Ao mesmo tempo,

haverá valorização de bens culturais, como saberes tradicionais e outras manifestações. Haverá oportunidades de renda para pequenas empresas familiares na oferta de espaços de lazer rural e na produção de alimentos orgânicos e manufaturados.

De qualquer forma, deve-se destacar que o lazer, como serviço, é um setor que tende a crescer e se modificar rapidamente, diante das transformações socioeconômicas e ao desenvolvimento tecnológico. Tais mudanças exigirão, por parte dos profissionais dessa área, adequação e busca constante pela qualidade do serviço prestado.

REFERÊNCIAS



ABRIL S.A. Fim da moleza: desemprego em alta leva sindicatos europeus a abrir mão da jornada reduzida. **Veja on Line**, São Paulo, ed. 1865, , 4 ago. 2004. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/040804/p_096.html>. Acesso em: 24 jun. 2007.

ACHUGAR, H. Globalização e cultura. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

ALMEIDA, A. C. P. C. A inter-relação do ensino em recreação e lazer e a educação ambiental. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER 16., 2004, Salvador. **O olhar e o pensamento ambientalista**. Salvador: ENAREL, 2004.

ALTERMAN, J. The social/cultural dimension of the information revolution. In: RAND CORPORATION. **The global course of the information revolution: recurring themes and regional variations**. Washington, D.C., 1999. p. 35-39. Disponível em: <http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1680/>. Acesso em: 2 jul. 2007.

ALVES, M. Digital Age 2.0: destaques e repercussão do evento. **JumpExec.**, [S.l.], 13 ago. 2007. Disponível em: <<http://jumpexec.uol.com.br/index.php?sub=3&land=ler&idArtigo=1329>>. Acesso em: 6 set. 2007.

AMOROSO, D. M. **Dançando com as máquinas**: um olhar para o corpo na dança e a tecnologia na sociedade através de um espetáculo de dança-tecnologia. 2004. Dissertação (Mestrado)—Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências. Campinas, 2004.

BANIWA, G. L. Proteção e fomento da diversidade cultural e os debates internacionais – a ótica dos povos indígenas. In: SEMINÁRIO DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA, 2004, Rio de Janeiro. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Secretaria da Identidade e Diversidade Cultural; Casa de Rui

Barbosa. **Anais...** Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/upload/Gersem_1110823729.pdf>. Acesso em: 3 set. 2007.

BARBALHO, A. Políticas de cultura: como poderia o Estado se posicionar diante das novas identidades e diferenças no interior das nações de hoje? In: SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO DE SÃO PAULO. **Painel Cultura e Pensamento**. São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.sescsp.org.br/sesc/images/upload/conferencias/399.rtf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

BARLOW, J. P. A economia das idéias: um marco para patentes e direitos autorais na Era Digital. (Tudo o que você sabe sobre propriedade intelectual está errado.) In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil.. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

BARROS, J. M. C. Educação física: perspectivas e tendências na profissão. **Motriz**, Rio Claro, v. 2, n. 1, p. 49-52, jun. 1996. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/02n1/V2n1_PON09.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007.

BECHARA, M. Painel de especialistas. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização: Observatório SESI-PR; Unidade de Tendências e Prospecção SESI-DN. Curitiba, 22 ago. 2007. [**Comunicação oral**].

BELLER, D. **How internet radio works**. Disponível em: <<http://computer.howstuffworks.com/internet-radio.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

BENI, M. C. **Globalização do turismo**: megatendências do setor e a realidade brasileira. São Paulo: Aleph, 2003.

BIZZOCCHI, J. **Ceremony of innocence**: a case study in the emergent poetics of interactive narrative. Massachusetts Institute of Technology, sept. c2001.

BOTELHO, I. Diversidade cultural: antecedentes. In: SEMINÁRIO DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA, 2004, Rio de Janeiro. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Secretaria da Identidade e Diversidade Cultural; Casa de Rui Barbosa. **Anais...** Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/upload/Isaura%20Botelho_1111605335.pdf>. Acesso em: 3 set. 2007.

BRANDÃO, J. L. A tradição da diversidade cultural (ensaio de tipologia). In: SEMINÁRIO DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA, 2004, Rio de Janeiro. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Secretaria da Identidade e Diversidade Cultural; Casa de Rui Barbosa. **Anais...** Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/upload/Jacyntho_1110823766.pdf>. Acesso em: 3 set. 2007.

BRASIL. Ministério da Previdência Social. **Acidente de trabalho**: Previdência prorroga prazo para empresas contestarem registros de acidentes de trabalho. Brasília, DF, 5 jul. 2007. Disponível em: <http://www.previdencia.gov.br/agprev/agprev_mostraNoticia.asp?Id=27706&ATVD=1&DN1=05/07/2007&H1=14:49&xBotao=0>. Acesso em: 10 set. 2007.

BREILH, J. Las ciencias del deporte em la humanización de la vida: um movimento emancipador. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 9-22, maio 2006.

BROOKS, A. et al. **Performing arts in a new era**. Santa Monica: Rand Corporation, [2001?]. 137p. Disponível em: <http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1367/>. Acesso em: 25 jun. 2007.

BUCK, H.; KISTLER, E.; MENDIUS, H. G. **Demographic change in the world of work**: opportunities for an innovative approach to work – a german point of view. Stuttgart, 2002. Disponível em: <http://www.demotrans.de/documents/BR_DE_BR13.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2007.

CAMARGO, L. O. de L. Sociologia do lazer. In: ANSARAH, M. G. dos R. (Org.) **Turismo, como aprender, como ensinar**. São Paulo: SENAC, 2001.

CAPPELLE, M. C. A. et al. Lazer e ação empreendedora no campo cinematográfico: uma análise situacional. In: ENCONTRO DE ESTUDOS SOBRE EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE PEQUENAS EMPRESAS, 2., 2001, Londrina. Organização: Universidade Estadual de Londrina; Universidade Estadual de Maringá; Pontifícia Universidade Católica do Paraná. **Anais...** Londrina, 2001.

CARBINATTO, M.; MOREIRA, W. W. Corpo e saúde: a religação dos saberes. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 185-200, maio 2006.

CARSALADE, F. L. **Patrimônio histórico e marketing cultural**. Plano Diretor de Turismo de São João Del-Rei. São João Del-Rei, 2007. Disponível em: <<http://www.pdturismo.ufsj.edu.br/artigos/mktcultural.shtml>>. Acesso em: 30 jul. 2007.

CARVALHO, Y. M. Saúde, sociedade e vida: um olhar da educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 153-168, maio 2006.

CASANELLES, E.; LOGUNOV, E. **The nizhny tagil charter for the industrial heritage**. Moscow, jul. 2003. Disponível em: <<http://inet.museum.kyoto-u.ac.jp/jias/NizhnyTagil.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

CASTRO, E. M. Adapted physical activity and developing countries. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY, 16. Organização: Universidade Estadual de São Paulo, Campus Rio Claro; Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. **Anais...** Rio Claro, 26 jul. 2007.

CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY – CIA. **Long-term global demographic trends: reshaping the geopolitical landscape**. Washington, D.C., 2001. Disponível em: <https://www.cia.gov/library/reports/general-reports-1/Demo_Trends_For_Web.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2007.

CENTRAL ÚNICA DOS TRABALHADORES – CUT. **Redução da jornada de trabalho=mais empregos de qualidade+distribuição de renda=qualidade**

de vida. São Paulo: centrais sindicais e DIEESE, 2003. Disponível em: <http://www.cut.org.br/sps/REL_PLAN_CAMP.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2007.

CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS – CGEE. **Cenários do ambiente de atuação das organizações públicas de pesquisa, desenvolvimento e inovação para o agronegócio brasileiro – 2002-2012.** Brasília, DF: EMBRAPA/CGEE, 2002. Disponível em: <<http://www.cgee.org.br/atividades/index.php?a=1>>. Acesso em: 14 jun. 2007.

COELHO, J. T. Gestión de la cultura, sociedad civil e impacto cultural de la cultura. In: SEGUNDO SEMINARIO DE ECONOMÍA Y CULTURA, LA TERCERA CARA DE LA MONEDA. Organização: Convenio Andrés Bello; Intendencia Municipal de Montevideo. **Anais...** Montevideo, 2004. Disponível em: <<http://www.convenioandresbello.org/cab42/downloads/joseteixeira.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES. **Commission recommendation:** on the digitalisation and online accessibility of cultural material and digital preservation. Brussels, 2006. Disponível em: <http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/doc/replies_online_consultation/replies/danish_ministry_of_culture_a302615.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007.

_____. **First annual report on migration and integration:** communication from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Brussels, 2004. Disponível em: <http://ec.europa.eu/justice_home/funding/2004_2007/doc/com_2004_508_final.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007.

CONEJO, G. O planejamento estratégico no turismo cultural: uma opção para a América Latina. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, Brasília, 2007. Organização: Ministério da Cultura; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL – CBF. **Relatório de transferências internacionais em 2006**. Rio de Janeiro: 2007. Disponível em: <<http://cbfnews.uol.com.br/registro2/>>. Acesso em: 2 fev. 2007.

CORAZZA, D. I.; GOBBI, S.; STELLA, F. Atividade física e depressão em idosos institucionalizados. In: ENCONTRO PAULISTA DE NEUROPSIQUIATRIA E SAÚDE MENTAL DO IDOSO 1. Organização: Sociedade Brasileira de Psiquiatria Clínica. Itapira, 13-14 jun. 2003. **Mesa redonda**. Disponível em: <<http://www.sppc.med.br/1encontro/1encontro3.html>>. Acesso em: 6 set. 2007.

CORRÊA, M. B. **Do marketing ao desenvolvimento cultural**: relacionamento entre empresa e cultura, reflexões e experiências. Belo Horizonte: [s.n], 2004.

CORREIA, M. M. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.

COSTA, V. L. M. Aventura e risco na natureza: símbolos e mitos presentes nos discursos do Ecoturismo esportivo. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Eds.) **Meio ambiente, esporte, lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007. p. 219-232. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

COTTON, B. Media scope: exploring the opportunity space for digital content creators. **Journal of new media caucus**, v. 2, n. 1. Disponível em: <http://www.newmediacaucus.org/media-n/2006/v02/n01/Sp06_Cotton.htm>. Acesso em: 20 jul. 2007.

CRESPO, S. Direito autoral. In: INSTITUTO PENSARTE. **Portal cultura e mercado**. São Paulo, 19 set. 2004. Disponível em: <<http://www.culturaemercado.com.br/setor.php?setor=29>>. Acesso em: 10 jul. 2007.

CUNNINGHAM, W. (Coord.). **Jovens em situação de risco no Brasil**. Brasília, DF: Banco Mundial, jun. 2007. Disponível em: <http://www.bancomundial.org.br/index.php/content/view_document/3015.html>. Acesso em: 25 jun. 2007.

CURRY, A. et al. **Foresight intelligent infrastructure futures: the scenarios – towards 2055**. London: Office of Science and Innovation, 2006. Disponível em: <http://www.foresight.gov.uk/Previous_Projects/Intelligent_Infrastructure_Systems/Reports_and_Publications/Intelligent_Infrastructure_Futures/the_scenarios_2055.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2007.

D'MEZA, A. Globalização e cultura. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

DA COSTA, L. P. International trends of sport and environment – a 2001 overview. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Ed.) **Meio ambiente, esporte, lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007a. p. 331-337. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

_____. Toward a theory of environment and sport. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Ed.) **Meio ambiente, esporte, lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007b. p. 159-170. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

DAMICO, J. G. S.; MEYER, D. E. O corpo como marcador social: saúde, beleza e valoração de cuidados corporais de jovens mulheres. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 103-118, maio 2006.

DANTAS, E. H. M. Aspectos sócio-afetivos nas aulas de educação física para adultos idosos. In: PINHEIRO, D. **Personal Training**. Disponível em: <<http://www.personaltraining.com.br/aspectos.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007a.

_____. Painel de Especialistas. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização:

Observatório SESI-PR; Unidade de Tendências e Prospecção SESI-DN. Curitiba, 22 ago. 2007b. [Comunicação oral].

DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA AND SPORT. **Our promise for 2012:** how the UK will benefit from the Olympic and Paralympic Games. Londres, 2007. Disponível em: <<http://www.culture.gov.uk/NR/rdonlyres/8A72EC5F-917C-4427-821F-04023439D92D/0/Ourpromise2012Forword.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2007.

_____; HER MAJESTY'S TREASURY. **Hosting the World Cup:** a feasibility study. Londres, fev. 2007. Disponível em: <http://www.hm-treasury.gov.uk/documents/international_issues/world_cup_feasibility/world_cup_index.cfm>. Acesso em: 25 jun. 2007.

DEPARTAMENTO INTERSINDICAL DE ESTATÍSTICA E ESTUDOS SOCIOECONÔMICOS. Redução da Jornada de Trabalho no Brasil. **Nota Técnica**, n. 16, mar. 2006. Disponível em: <<http://www.dieese.org.br/notatecnica/notatec16ReducaoDaJornada.pdf>>. Acesso em: 27 jun. 2007.

DIKI-KIDIRI, M. **Comment assurer la présence d'une langue dans le cyberspace.** Paris: UNESCO, 2007.

DOLL-TEPPER, G. International Developments in Sport for Individuals with a Disability. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY, 16., 2007, Rio Claro. Organização: Universidade Estadual de São Paulo, Campus Rio Claro; Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. **Anais...** Rio Claro, jul. 2007.

DÓRIA, C. A. **As escolinhas de cultura.** Portal Mundo Acadêmico, Brasília, DF, 2007. Disponível em: <<http://mundoacademico.unb.br/conteudos/?cod=1184174302170274111214170418>>. Acesso em: 17 jul. 2007.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

EKBLOM, P. Crime. In: FORESIGHT DIRECTORATE; OFFICE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY. **Intelligent infrastructure futures:** scenarios toward

2055 – perspective and process. London: 2005. Disponível em: <http://www.foresight.gov.uk/Previous_Projects/Intelligent_Infrastructure_Systems/Reports_and_Publications/Intelligent_Infrastructure_Futures/2055_Perspective_Process.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2007.

ESCOBAR, M. N. **Patrocínio esportivo e seus efeitos sobre o valor da marca**: um estudo exploratório no Brasil. 2002. Dissertação (Mestrado)—Escola de Administração de Empresas de São Paulo; Fundação Getúlio Vargas. São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://www.boletimef.org/?canal=12&file=82>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

ESCRIBEME. **FAQ**. Disponível em: <<http://escribeme.org/faq.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

ESPAÇO CULTURAL CPFL. **Música popular brasileira contemporânea**: tendências contemporâneas da música brasileira. Campinas, 2004. Disponível em: <http://www.cpfl.com.br/cultura/projeto_sociedade/projeto_soc_mpb_contemporanea.asp?menu=sociedade>. Acesso em: 20 jul. 2007.

ESPÍRITO-SANTO, G.; MOURÃO, L. A auto-representação da saúde dos professores de educação física de academias. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 39-56, maio 2006.

ESTEINOU, J. La cultura y la comunicación mexicana bajo las leyes del mercado. **Estudios**: filosofia, historia, letras. Ciudad del Mexico, 1993. Disponível em: <http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras34/notas3/sec_1.html>. Acesso em: 20 jul. 2007.

EUROPEAN EMPLOYMENT SERVICES TRANSFRONTEIRIZO NORTE PORTUGAL-GALICIA. Prospectiva sobre as tendências do emprego transfronteiriço: Euro-região Galiza-Norte de Portugal. In: _____. **Estudo sobre as Tendências do Emprego e da Mobilidade na Euro-região Galiza-Norte de Portugal**. Valença, 2000. Disponível em: <<http://www.eures-norteportugal-galicia.org/cds/cd03/p/068.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

FAKE, C. et al. User-generated content. In: FUTURES OF ENTERTAINMENT. Organization: Massachusetts Institute of Technology; MIT Media Lab. [Program]. Massachusetts, 2006. Disponível em: <<http://convergenceculture.org/futuresofentertainment/2006/program/>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

FALCÃO, J. L. C. O jogo da capoeira em jogo. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 59-74, jan. 2006.

FALCÃO, J. Mombojó e Santos Dumont. **Jornal do Commercio**. Rio de Janeiro, 13 mar. 2005. Disponível em: <<http://salu.cesar.org.br/mabuse/servlet/newstorm.notitia.apresentacao.ServletDeNoticia?codigoDaNoticia=22376957&ataDoJornal=atual>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

FENSTERSEIFER, P. E. Corporeidade e formação do profissional na área da saúde. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 93-102, maio 2006.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 2001. Tese (Doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2001.

FERREIRA, M. **Novos tempos, novos espaços, novos corpos...** uma nova dança? 2001. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, 2001.

FOSTER, R. **Future broadcasting regulation**. [London]: Department for Culture, Media and Sport, 2007. Disponível em: <<http://www.culture.gov.uk/NR/rdonlyres/A86E7A41-52F2-452B-B9BF-EB08B5E0EFFF/0/FutureBroadcastingRegulation.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2007.

FREITAS, C. O cinema e novas tecnologias: o espetáculo continua. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n. 18, p. 26-34, ago. 2002. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/18/a03v1n18.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

FREITAS, F. F. et al. Práticas corporais e saúde: novos olhares. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 169-184, maio 2006.

FUKUYAMA, F. Social and organizational consequences of the information revolution. In: RAND CORPORATION. **The global course of the information revolution: recurring themes and regional variations**. Washington, D.C., 1999. p. 7-10. Disponível em: <http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1680/>. Acesso em: 2 jul. 2007.

FURSTENBERG, G.; LEVET, S.; MAILLET, K. Giving a virtual voice to the silent language of culture: the cultural project. **Language Learning & Technology**, Manoa, v. 5, n. 1, p. 55-102, jan. 2001. Disponível em: <<http://llt.msu.edu/vol5num1/furstenberg/default.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

GABRIEL, P. Comunicação oral por vídeo. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, jun. 2007.

GASTAL, S. Turismo & cultura, por uma relação sem diletantismos. In: GASTAL, S. (Org.) **Turismo, 9 propostas para um saber-fazer**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

GILLESPIE, A.; RUTHERFORD, J. The brave new world of 21st century home. In: BUILDING FUTURES. **Housing futures 2024: a provocative look at future trends in housing**. [London], mar. 2004. Disponível em: <http://www.buildingfutures.org.uk/pdfs/pdf_file_29>. Acesso em: 25 jun. 2007.

GOBBI, S. Idosos: educação física X *anti*-educação física. **Motriz**, Rio Claro, v. 3, n. 2, p. 123-125, dez. 1997. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/03n2/3n2_PON09.pdf>. Acesso em: 6 set. 2007.

_____. Painel de Especialistas. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização: Observatório SESI-PR; Unidade de Tendências e Prospecção SESI-DN. Curitiba, 22 ago. 2007. [**Comunicação oral**].

GODET, M. Quelle immigration choisir? **Challenges**, Paris, n. 34, 4 maio 2006. Disponível em: <http://www.cnam.fr/lipsor/lips/articles/presse/3ch_quelle_immigration_choisir.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2007.

_____; SULLEROT, E. **La famille**: un affaire publique. Paris: Conseil D'analyse Economique, 2005. Disponível em: <<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/054000761/index.shtml>>. Acesso em: 21 jun. 2007.

GOMES, I. M. et al. Sobre algumas vicissitudes da noção de saúde na sociedade dos consumidores. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 137-152, maio 2006.

GOPALAKRISHNAN, A. **Web of words**: poetry, fandom and globality. Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, sept. 2006.

GREEN AND GOLD INC. **Defining the principles of sustainable sport**. Ottawa, 2001. Disponível em: <<http://www.greengold.on.ca/issues/6defining.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

HAHARI, L. Cultura: vías de financiamiento y desafios. In: SEMINARIO DE ECONOMÍA Y CULTURA, LA TERCERA CARA DE LA MONEDA, 2., 2004, Montevideo. Organização: Convenio Andrés Bello; Intendencia Municipal de Montevideo. **Anais...** Montevideo, 2004. Disponível em: <<http://www.convenioandresbello.org/cab42/downloads/leonelharari.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

HIRATA, E.; PILATTI, L. A. Modernidade e a indústria do entretenimento: o produto esporte moderno. **Revista digital EFDeportes**, año 11, n. 104, Buenos

Aires, en. 2007. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd104/esporte-moderno.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

HÖLTER, G. Psycho-social perspective in APA. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY, 16., 2007, Rio Claro. Organização: Universidade Estadual de São Paulo, Campus Rio Claro; Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. **Anais...** Rio Claro, 2007.

HOLZMEISTER, A. **A nova economia do futebol**: uma análise do processo de modernização de alguns estádios brasileiros. 2005. Dissertação (mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Rio de Janeiro, 2005.

HYDE, L. Created commons. In: ANDY WARHOL FOUNDATION FOR THE VISUAL ARTS. **Paper series on arts, culture, and society**. New York, 1998. Disponível em: <<http://www.warholfoundation.org/paperseries/article8.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

IBERESCENA. **Qué es IBERESCENA**: origen y objetivos. Madrid, 2007. Disponível em: <<http://www.iberescena.org/quees/quees.asp>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

INSTITUTE FOR THE FUTURE – IFTF. **Infrastructure for the new geography**. Palo Alto, 2004. Disponível em: <http://www.iff.org/docs/SR_869_Infrastructure_New_Geog.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2007.

_____. **Reinventing customization**: new technologies, new markets, and new strategies. Palo Alto, 2003. Disponível em: <http://www.iff.org/docs/SR-807B_Reinvent_Custom.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2007.

_____. **Ten-year forecast perspectives 2006**. Palo Alto. Disponível em: <http://www.iff.org/docs/SR-945_2006_TYF_Perspectives.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2007.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Projeção da população do Brasil por sexo e idade para o período 1980-2050 – revisão 2004 – metodologia e resultados; Estimativas anuais e mensais da**

população do Brasil e das unidades da Federação: 1980-2020 – metodologia; Estimativas das populações municipais – metodologia. Rio de Janeiro, 2004. p. 1-82. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/estimativa2005/metodologia.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2007.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA – IPEA. **Brasil: o estado de uma nação – mercado de trabalho, emprego e informalidade - resumo.** [Brasília, DF], 2006. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/Destaques/brasil2/Resumo_MercadodeTrabalho.pdf>. Acesso em: 3 ago. 2007.

_____. **Pesquisa: a iniciativa privada e o espírito público: a evolução da ação social das empresas privadas no Brasil.** Brasília-DF, 2006. Disponibilidade em: <<http://www.ipea.gov.br/asocial/>>. Acesso em: 17 maio 2007.

INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORPORATION – IBM. **Healthcare 2015: win-win or lose-lose?** New York: Somers, 2006. Disponível em: <http://www-03.ibm.com/industries/healthcare/doc/content/bin/Healthcare_2015_Executive_Summary_r1.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2007.

INTERPOL – INTERNATIONAL CRIMINAL POLICE ORGANIZATION. **Intellectual property crime.** London, 2007. Disponível em: <<http://www.interpol.int/Public/FinancialCrime/IntellectualProperty/Default.asp>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

JENKINS, H. **Media literacy: who needs it?** Cambridge: PROJECT NLM, 2005. Disponível em: <<http://www.projectnml.org/yoyogi>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

_____. **Quentin Tarantino's Star Wars?: digital cinema, media convergence, and participatory culture.** In: THORBUM, D.; JENKINS, H. (Ed.) **Rethinking Media Change.** Cambridge: MIT Press, 2003.

JOBLING, A. Motor behavior and neuromotor issues. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY, 16., 2007, Rio Claro. Organização: Universidade Estadual de São Paulo, Campus Rio Claro; Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. **Anais...** Rio Claro, 2007.

JOLLY, C. Synthèse. In: COMMISSARIAT GÉNÉRAL DU PLAN. **Horizon 2020: l'État, le développement durable et la responsabilité des entreprises**. Paris, 2005, p. 5-12.

JONES, C. A. Sensorium: new media complexities for embodied experience. **Journal of new media caucus**, Valença, v. 2, n. 3, 2006. Disponível em: <http://www.newmediacaucus.org/media-n/2006/v02/n03/v02n03_html/sensorium.html>. Acesso em: 20 jul. 2007.

KAROLY, L. A.; PANIS, C. W. A. The 21st century at work forces shaping the future workforce and workplace in the United States. Santa Monica: RAND Corporation, 2004.

KHAN, A. W. Avant-propos. In: UNESCO – ORGANISATION DES NATIONS UNIES POUR L'EDUCATION, LA SCIENCE ET LA CULTURE. **Comment assurer la présence d'une langue dans le cyberspace**. Paris, 2007.

KUCINSKI, B. Mesa mídia e poder econômico. In: FÓRUM SOCIAL DO MERCOSUL, 2007, Curitiba. Organização: PINCHESKI, A. et al. **Anais...** Curitiba, 2007.

LANCHESTER, J. O futuro dos livros com o impacto da internet. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Portal mundo acadêmico**. Brasília, DF, 2007. Disponível em: <<http://mundoacademico.unb.br/conteudos/cod=1495>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

LARSEN, K. Effects of professionalisation and commercialisation of elite sport on sport for all and sports consumption in Denmark. In: IOC SPORT FOR ALL CONFERENCE, 9., 2002, Arnhem. Organization: IOC Research Institute of Sport, Culture and Civil Society. **Anais eletrônicos...** Arnhem, 2002. Disponível em: <http://www.cisc.sdu.dk/Publikationer/qKL2002_1.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007. (printed).

LEMO, R. A cultura do remix. **Revista E**, São Paulo: SESC-SP, p. 1-3, set. 2005. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/revistas_link>.

cfm?Edicao_Id=225&Artigo_ID=3495&IDCategoria=3800&reftype=2>. Acesso em: 20 jul. 2007.

LÉVY, P. A emergência do cyberspace e as mutações culturais. In: FESTIVAL USINA DE ARTE E CULTURA, 1994, Porto Alegre. Organização: Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura. Tradução Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita João Batista Francisco e Carmem Oliveira. Disponível em: <http://www.nef.org.br/index.cfm?cd_artigo=93>. Acesso em: 3 set. 2007.

LIPSEY, R. G. Les sources d'une dynamisme économique permanent à long terme au XXIe siècle. In: ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **L'économie mondiale de demain: vers un essor durable?** Paris, 1999. p. 37-85. Disponível em: <<http://www.oecd.org/dataoecd/55/3/35637313.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2007.

LOPES, J.; MADUREIRA, J. R. A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 9-26, jan. 2006.

LOPEZ, O. Economia da cultura e setores estratégicos. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

_____; AMAYA, S. L. **Panorama de las industrias culturales en Latinoamérica.** Dimensiones económicas y sociales de las industrias culturales. In: SEMINARIO DE ECONOMÍA Y CULTURA, LA TERCERA CARA DE LA MONEDA, 2., 2004, Montevideo. Organização: Convenio Andrés Bello; Intendencia Municipal de Montevideo. Montevideo, 2004. Disponível em: <<http://www.convenioandresbello.org/cab42/downloads/omarlopez.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

MAGALDI, S. Tendências contemporâneas do teatro brasileiro. **Estudos avançados**, São Paulo, v. 10, n. 28, set./dez. 1996.

MAGNER, T. Comunicação e convergência digital. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

MAIA, A. C. Diversidade cultural, identidade nacional brasileira e patriotismo constitucional. In: SEMINÁRIO DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA, 2004, Rio de Janeiro. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Secretaria da Identidade e Diversidade Cultural; Casa de Rui Barbosa. **Anais...** Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/upload/Antonio_Cavalcanti_1110823613.pdf>. Acesso em: 3 set. 2007.

MANCINI, P. **Diez tendencias digitales que impactan em la cultura**. Buenos Aires, 2007. Disponível em: <<http://www.pablomancini.com.ar/?p=1573>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MARTIN, S.F. **Global migration trends and asylum**. Washington, D.C.: United Nations High Commissioner for Refugees, 2004. Disponível em: <<http://www.jha.ac/articles/u041.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MARTÍN-BARBERO, J. Comunicação e convergência digital. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

MARTINS, R. D. **Perspectivas para uma biblioteca no futuro**: utopia ou realidade Disponível em: <<http://www2.egi.ua.pt/cursos/files/RI/PERSPECTIVAS%20PARA%20UMA%20BIBLIOTECA%20NO%20FUTURO.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MAWAKDIYE, A. Destroços urbanos: falta de preservação ameaça história da indústria brasileira. **Revista Problemas Brasileiros**, São Paulo: SESC-SP, n. 374, mar./abr. 2006. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas_sesc/pb/artigo.cfm?Edicao_Id=239&breadcrumb=1&Artigo_ID=3759&IDCategoria=413>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MAYO, S. Emergent objects at the human-computer interface (HCI): a case study of artists' cybernetic relationship and critical consciousness. **Journal of new media caucus**, v. 1, n. 1, [S.l.], 2005. Disponível em: <http://www.newmediacaucus.org/media-n/2005/v01/n01/panels/human_machine/Fall05_Mayo.htm>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MCNAMARA, A. The myth of new media. **Journal of new media caucus**. v. 2, n. 3, Valença, c2006. Disponível em: <http://www.newmediacaucus.org/media-n/2006/v02/n03/v02n03_html/myth_newmedia.html>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MEIRELES, P. Internet 2.0. In: DOTCOMANIA. Disponível em: <<http://www.janelanaweb.com/digitais/meireles4.html>>. Acesso em: 6 set. 2007.

MELLO E SILVA, L. Patrimônio industrial: passado e presente. **Revista Eletrônica do IPHAN**, Brasília, DF: IPHAN, v. 4, 2006. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do;jsessionid=03363321FDA038D1826DB60F71062CE4?id=530>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MELO, C. K.; ALMEIDA, A. C. P. C. Nas trilhas da relação Educação Física – Meio Ambiente. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Eds.) **Meio Ambiente, esporte lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007. p. 181-191. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

MEYER, J. B. **Policy implications of the brain drain's changing face**. London: Science and Development Network, may 2003. Disponível em: <<http://www.scidev.net/dossiers/index.cfmfuseaction=policybrief&dossier=10&policy=24>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MILLER, J. Between art and design. **Journal of new media caucus**, v. 2, n. 3, [S.l.], 2006. Disponível em: <http://www.newmediacaucus.org/media-n/2006/v02/n03/v02n03_html/jmiller.html>. Acesso em: 20 jul. 2007.

MILLER, R.; MICHALSKI, W.; STEVENS, B. Anatomie d'une longue période d'expansion. In: ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **L'économie mondiale de demain: vers un essor durable** Paris, 1999. p. 7-36. Disponível em: <<http://www.oecd.org/dataoecd/55/3/35637313.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2007.

_____. La diversité sociale et la société créative au XXIe siècle. In: ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **La société créative du XXIe siècle**. Paris, 2001. p. 7-28.

_____. La gouvernance au XXIe siècle: les pouvoirs dans l'économie et la société mondiales du savoir. In: ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **La gouvernance au XXIe siècle**. Paris, 2002. p. 9-34.

_____. Promesses et risques des technologies du XXIe siècle: exposé de la problématique. In: ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **Les technologies du XXIe siècle: promesses et périls d'un futur dynamique**. Paris, 1998. p. 7-36.

MOISÉS, J. A. Cultural diversity and development in the Americas. ORGANIZATION OF AMERICAN STATES. **Cultural Studies Series**, n. 9, 2000. Unit for social development, Education and Culture. Disponível em: <<http://www.oas.org/udse/espanol/documentos/1hub4.doc>>. Acesso em: 3 set. 2007.

_____. O incentivo à cultura. In: BRASIL. Ministério das Relações Exteriores do Brasil. **O Brasil em CD-ROM e na Internet**. Disponível em: <<http://www.mre.gov.br/cdbrasil/itamaraty/web/port/artecult/incent/apresent/index.htm>>. Acesso em: 3 set. 2007a.

_____. Painel de Especialistas. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização:

Observatório SESI-PR; Unidade de Tendências e Prospecção SESI-DN. Curitiba, 22 ago. 2007b.[Comunicação oral].

MOTA, J. Atividade física e lazer: contextos actuais e idéias futuras. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, Porto, v. 1, n. 1, p. 124-129, 2001.

MOULINE, M. T.; LAZRAC, A. **Rapport sur les perspectives du Maroc à l'horizon 2025**: pour un développement humain élevé. [S.I.], 2005. 152 p. Disponível em: <http://www.rdh50.ma/fr/pdf/rapports_transversaux/perspectives%20pdf.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2007.

NEPOMUCENO, C. O objetivo da internet 2.0 é gerar inteligência coletiva. In: TARDIM, V. **Webinsider**. Z Editores, [S.I.], 18 abr. 2006. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2006/04/18/o-objetivo-da-internet-20-e-gerar-inteligencia-coletiva/>>. Acesso em: 7 set. 2007.

NATIONAL INTELLIGENCE COUNCIL – NIC (USA). **Global trends 2010**. Revised edition. Washington, D.C., nov. 1997. Disponível em: <http://www.dni.gov/nic/special_globaltrends2010.html>. Acesso em: 21 jun. 2007.

_____. **Latinoamérica 2020**: pensando los escenarios de largo plazo. Washington, D.C., 2004. Disponível em: <http://www.dni.gov/nic/PDF_GIF_2020_Support/2004_06_06_papers/la_summary_sp.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2007.

NUNES, A. G. **Painel de Especialistas**. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização: Observatório SESI-PR; Unidade de Tendências e Prospecção SESI-DN. Curitiba, 22 ago. 2007.[**Comunicação oral**].

OLIVEIRA FILHA, E. A. Mesa mídia e poder econômico. In: FÓRUM SOCIAL DO MERCOSUL, 2007, Curitiba. Organização: PINCHESKI, A. et al. **Anais...** Curitiba, 2007.

OLIVEIRA, P. R. A. **Fator acidentário previdenciário – FAP**: uma abordagem epidemiológica. Brasília, DF, [ca. 2004]. Disponível em: <<http://www.mpas.gov.br/docs/pdf/textosestudo01.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2007.

OROZCO, M. et. al. **Transnational engagement, remittances and their relationship to development in Latin America and the Caribbean.**

Washington, D.C.: Institute for the Study of Internstional Migration, 2003.

Disponível em <http://www.thedialogue.org/publications/2005/summer/trans_engagement.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007.

PALMA, A. et al. Dimensões epidemiológicas associativas entre indicadores socioeconômicos de vida e prática de exercícios físicos. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 119-136, maio 2006.

PEDRAZ, M. V. El cuerpo preso de la vida saludable: la construcción de uma ética médico-deportiva de sujeción. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 23-38, maio 2006.

PEREIRA, R. S.; SILVA, S. R. Brincando entre a rua e a realidade virtual. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER 16., 2004. Lazer e Mídia. **Anais...** Salvador, ENAREL, 2004.

PHILLIP GRAY & ASSOCIATES. **Trends in sport and recreation:** recreation planning framework for West North Tasmania, Information module. Hobart, jun. 2001. Disponível em: <<http://www.development.tas.gov.au/sportrec/publications/cradlecoast/trends.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

PIMENTA, D. Linguistic diversity in cyberspace: models for development and measurement. In: ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **World summit on the information society:** measuring linguistic diversity on the Internet. Montreal, 2005. p. 13-34.

PIMENTEL, G. G. de A. **Painel de especialistas.** In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização: Observatório SESI-PR. Curitiba: Unidade de Tendências e Prospecções SESI DN. Curitiba, 22 ago. 2007. [**Comunicação oral**].

PINHEIRO, D.; GOULART, G. Estética e esporte. In: PINHEIRO, D. **Personal Training.** Disponível em: <<http://www.personaltraining.com.br/esteticaesporte.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007a.

_____; _____. Tendências do esporte. In: PINHEIRO, D. **Personal Training**. Disponível em: <<http://www.personaltraining.com.br/tendencias.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007b.

_____; MALHEIRO JUNIOR, S. Personal trainer: um surgimento inevitável. In: PINHEIRO, D. **Personal Training**. [S.l.]. Disponível em: <<http://www.personaltraining.com.br/umsurgimento.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

PITANGA, F. J. G. **Painel de Especialistas**. In: REUNIÃO PARA DISCUSSÃO DAS VARIÁVEIS EM ESPORTE, LAZER E CULTURA, 2007, Curitiba. Organização: Observatório SESI-PR. Curitiba: Unidade de Tendências e Prospecções SESI DN. Curitiba, 22 ago. 2007. [**Comunicação oral**].

PORTELLA, F. 50 dicas de marketing cultural. **Revista marketing cultural on line**, ed. 97. Disponível em: <http://www.marketingcultural.com.br/50dicas_mkt.asp?url=50%20Dicas%20de%20Marketing%20Cultural&sessao=50dicas>. Acesso em: 20 jul. 2007.

PRÖBSTL, U. **Trends in sports and outdoor recreation**: should the planning for open spaces follow them? OPEN SPACE: The research centre for inclusive access to outdoor environments. Edinburgh. Disponível em: <<http://www.openspace.eca.ac.uk/conference/proceedings/PDF/Probstl.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

RAND CORPORATION. **Health status and medical treatment of the future elderly**. Disponível em: <http://www.rand.org/labor/aging/pdfs/goldman_health.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2007.

RECHIA, S. O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 91-104, jan. 2006.

REGETS, M. C. **Impact of skilled migration on receiving countries**. London: Science and Development Network, 2003. Disponível em: <<http://www.scidev.net/dossiers/index.cfm?fuseaction=policybrief&dossier=10&policy=21>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

REIS, F. J. G. **Patrimônio cultural**: revitalização e utilização. Lorena: Centro Universitário Salesiano de São Paulo. Disponível em: <<http://www.lo.unisal.br/nova/publicacoes/patrimoniocultural.doc>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

REIS, N.; SOARES, T. **Lazer e envelhecimento saudável**: um recorte sobre a relevância dos conteúdos culturais. Buenos Aires, 2006. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd99/lazer.htm>>. Acesso em: 18 jun. 2007.

REY, G. Trends and perspectives of the audiovisual markets in Colombia, Peru, and Venezuela. In: UNESCO – UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **Trends in audiovisual markets**: regional perspectives from the south: television, cinema, radio, music. Paris, c2006, p. 155-222.

RIDGE, M. et al. **A framework for evaluating cultural policy investment**. DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA AND SPORT. London: may 2007. Disponível em: <<http://www.culture.gov.uk/NR/rdonlyres/09C11431-D0A5-46A3-A5A8-18FDF9C99DB5/0/Aframeworkforevaluatingculturalpolicyinvestmentexecutivesummary2.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

RIGO, L. C.; PARDO, E. R.; SILVEIRA, T. T. Fale consigo: aportes de um plano de imanência ética, estética e política dos conceitos no campo da saúde. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 57-73, maio 2006.

RUBIM, A. A. C. A. Políticas culturais do governo Lula/Gil: desafios e enfrentamentos. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3., 2007, Salvador. Organização: Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. **Anais...** Salvador, 2007. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/AlbinoRubim.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

RUSCHMANN, D. V. de M. **Turismo e planejamento sustentável**: a proteção ao meio ambiente. Campinas: Papirus, 1999.

SAENZ, R. **The demography of Latino migration**: trends and implications for the future. Austin: MEXICO-NORTH RESEARCH NETWORK, 2004. Disponível em: <<http://www.mexnor.org/programs/TRP/April%20cumbre%20saenz%2004-22-05.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

SAMPAIO, T. M. V. Avançar sobre possibilidades: horizontes de uma reflexão eco-epistêmica para redimensionar o debate sobre esportes. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Eds.) **Meio Ambiente, esporte lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007. p. 389-399. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

SANTAREM, J. Promoção da saúde do idoso: a importância da atividade física. In: PINHEIRO, D. **Personal Training**. [S.l.]. Disponível em: <<http://www.personaltraining.com.br/sausedoidoso.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

SANTOS, B. S. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. In: _____. **Gramática do tempo**: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez, 2006.

SANTOS, F. N. C.; HIRAYAMA, M. S.; GOBBI, S. Validade e confiabilidade dos questionários de avaliação do nível de atividade física em idosos.

Textos sobre envelhecimento, Rio de Janeiro, v. 8, n. 1, 2005. Disponível em: <http://www.unati.uerj.br/tse/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-59282005000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 6 set. 2007.

SARAIVA, N. G.; MIRANDA, J. F. Plumbing the brain drain. In: WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Bulletin of The World Health Organization**. Geneva, v. 82, n. 8, p. 608-615, aug. 2004. Disponível em: <[http://whqlibdoc.who.int/bulletin/2004/Vol82-No8/bulletin_2004_82\(8\)_608-615.pdf](http://whqlibdoc.who.int/bulletin/2004/Vol82-No8/bulletin_2004_82(8)_608-615.pdf)>. Acesso em: 20 jul. 2007.

SAUVÉ, P. Introduction. In: UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **Trends in audiovisual markets**: regional perspectives from the south: television, cinema, radio, music. Paris, c2006. p. 7-20.

SCHNEIDER, O.; FERREIRA NETO, A. Intelectuais, educação e educação física: um olhar historiográfico sobre saúde e escolarização no Brasil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 3, p. 73-92, maio 2006.

SHERRIL, C. The Passion of Science: Research and Creativity in Adapted Physical Activity. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ADAPTED PHYSICAL ACTIVITY, 16., 2007, Rio Claro. Organização: Universidade Estadual de São Paulo, Campus Rio Claro; Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. **Anais...** Rio Claro, 2007.

Siqueira, E. **2015**: como viveremos. São Paulo: Saraiva, 2005.

SMIERS, J. Economia da cultura e setores estratégicos. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DIVERSIDADE CULTURAL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS, 2007, Brasília, DF. Organização: Ministério da Cultura do Brasil; Organização dos Estados Americanos; Centro de Gestão e Estudos Estratégicos do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. **Anais...** Brasília, DF, 2007.

SOUTH AFRICAN SPORTS COMMISSION. On the topic of sponsorship: executive summary. In: SASC SPORTS COLLOQUIUMS: DISCUSSIONS ON TRENDS AND STRATEGIES IN THE 21ST CENTURY SPORTING WORLD. Organization: Information and Research sub-unit of the South African Sports Commission. **Anais...** [S.l.], 2001. Disponível em: <http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/SQ_sponsorsh.PDF>. Acesso em: 20 jul. 2007.

SPITZ, D.; HUNTER, S. D. Contested codes: the social construction of Napster. **The information society**. Indiana: Massachusetts Institute of Technology, v. 21, n. 3, p. 169-180, aug. 2005. Disponível em: <<http://cms.mit.edu/research/theses/DavidSpitz2001.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

STANDKE, S. Uma segunda vida. **AT Revista**, Santos: A Tribuna, ano 3, edição 136., 8 jul. 2007.

STOILAS, H. Art makes a scene on Second Life: the online virtual world is becoming one of the best places for artists, curators and dealers to meet.

The Art Newspaper, London, 4 jul. 2007. Disponível em: <<http://www.theartnewspaper.com/article01.asp?id=678>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

STRICKLAND, J. **How content-recognition software works**. Disponível em: <<http://computer.howstuffworks.com/content-recognition.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

SUTZ, J. Las nuevas tecnologías, desarrollo cultural y perspectivas em la región. In: SEMINARIO DE ECONOMÍA Y CULTURA, LA TERCERA CARA DE LA MONEDA, 2004, Montevideo. Organização: Convenio Andrés Bello; Intendencia Municipal de Montevideo. **Anais...** Montevideo, 2004. Disponível em: <<http://www.convenioandresbello.org/cab42/downloads/judithsutz.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

TANAKA, K. et al. Efeitos da ginástica laboral no estresse. **Revista digital EFDeportes**, año 12, n. 108, Buenos Aires, mayo 2007. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd108/efeito-ginastica-laboral-no-estresse.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

TAVARES, O.; MIRANDA, R. E.; DACOSTA, L. P. (Eds.). Esporte, Olimpismo e Meio ambiente – visões internacionais. In: ALMEIDA, A. C. P. C.; DA COSTA, L. P. (Eds.) **Meio ambiente, esporte, lazer e turismo**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 2007. p. 378-387. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/numa/images/LivroMeioAmbiente.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2007.

THÉVENOT, J. Fighting the illicit traffic of cultural property. Paris: UNESCO, 2007.

THIESEN, B. V. Arqueologia industrial ou arqueologia da industrialização? Mais que uma questão de abrangência. **Revista Eletrônica do IPHAN**, Brasília, DF, v. 4, p. 1-4, 2006. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do;jsessionid=BFCCC26433BFD06DD2175565B02DCA3F?id=520>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

TORRES, D. Las pymes y el impacto económico de la Copa América 2007. **Las provincias**. Valencia, 13 mar. 2005. Disponível em: <http://exed.esade.edu/access.php?file=/secure/articulos/2005_04/LasProv13Abril05011.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2007.

TRIGO, L. G. G.; PANOSSO, N. A. **Reflexões sobre um novo turismo**: política, ciência e sociedade. São Paulo: Aleph, 2003.

TYSON, J. **How the old Napster worked**. Disponível em: <<http://computer.howstuffworks.com/napster.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

U. S. DEPARTMENT OF TRANSPORTATION. **The changing face of transportation**. Washington, D.C., 2000. Disponível em: <http://www.bts.gov/publications/the_changing_face_of_transportation/>. Acesso em: 14 jun. 2007.

UN – UNITED NATIONS. **World population prospects**: the 2006 revision population ageing. New York, 2006. Disponível em: <www.un.org/esa/population/publications/wpp2006/wpp2006_highlights.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2007.

_____. **World youth report 2005**: young people today, and in 2015. New York, c2005.

UNESCO – UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **The new courier**: decrypting the future ten trends for the new century. Paris: UNESCO, 2002. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001257/125736e.pdf>>. Acesso em: 17 jul. 2007.

_____. **UNESCO – Private sector**: making a difference. Paris, 2006, Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001483/148376e.pdf>>. Acesso em: 17 jul. 2007.

VASCONCELOS, Y. Uma viagem futurística. **Revista Virtual Mundo Estranho**, edição 36., São Paulo: ed. Abril, 2005. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/capa/conteudo_mundo_60443.shtml>. Acesso: 20 jun. 2007.

VIANNA, H.; LEMOS, R. A tradição remixada. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 4 set. 2005. Caderno Mais.

VIÉGAS, F. B. Bloggles' expectations of privacy and accountability: an initial survey. **Journal of computer-Mediated Communication**, v. 10, issue 3, article 12, Indiana, 2005. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue3/viegas.html>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

VIEIRA, M. P. Sintomas dos deslocamentos de poder na gestão do campo cultural no Brasil – uma leitura sobre as leis de incentivo à cultura. **Temas contemporâneos**. Salvador: FIB, 2006, v. 1, p. 56-62. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/Artigos/Mariellasintomas.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2007.

WATSON, S. **How podcasting works**. Disponível em: <<http://computer.howstuffworks.com/podcasting.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

WILD, S. et al. Global prevalence of diabetes: estimates for the year 2000 and projections for 2030. **Diabetes care**, Endinburgh, v. 27, n. 5, 2004. Disponível em: <<http://www.who.int/diabetes/facts/en/diabcare0504.pdf>>. Acesso em: 6 jul. 2007.

WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION. **Intellectual property needs and expectations of traditional knowledge holders**: WIPO report on fact-finding missions on intellectual property and traditional knowledge (1998-1999). Geneva, apr. 2001.

WORTHINGTON, J. Housing as a commodity or lifestyle? In: BUILDING FUTURES. **Housing futures 2024**: a provocative look at future trends in housing. [London], 2004. Disponível em: <http://www.buildingfutures.org.uk/pdfs/pdf_file_29>. Acesso em: 25 jun. 2007.

SESI/DN**Unidade de Tendências e Prospecção – UNITEP**

Fabrizio Machado Pereira
Gerente-Executivo

Andréa Guimarães Nunes
Coordenadora do Projeto

Observatório de Prospecção e Difusão de Iniciativas Sociais – SESI-PR

Marília de Souza
Coordenadora

Equipe Técnica

Organizadores SESI-PR
Heloísa Kavinski
Marília de Souza
Sidarta Ruthes

Pesquisadores SESI-PR
Elaine Yassue Nagai
Graziela Scalise Horodyski
Heloísa Kavinski
Lennita Oliveira Ruggi
Juliana Calábria
Maicon Gonçalves Silva
Ramiro Pissetti
Raquel Valença
Siani Trentin Hasegawa
Sidarta Ruthes
Silvia Rossana Caballero Poledna

SUPERINTENDÊNCIA DE SERVIÇOS COMPARTILHADOS – SSC
Área Compartilhada de Informação e Documentação – ACIND

Gabriela Leitão
Normalização

Suzana Curi
Produção Editorial

Consultores / Pesquisadores
Elizeu Francisco Calsing
Estélio Henrique Martins Dantas
Francisco José Gondim Pitanga
Giuliano Gomes de Assis Pimentel
José Álvaro Moisés
Marcos Bechara
Sebastião Gobbi

Tomás Barreiro
Revisor Técnico

Roberto Azul
Revisão Gramatical

Projects Brasil Multimídia
Projeto Gráfico e Diagramação



*Confederação Nacional da Indústria
Serviço Social da Indústria
Departamento Nacional*

ISBN 978-85-7710-112-2



9 788577 101122 >