

# **ESPORTE PARA TODOS: UM ENSAIO SOB A ÓTICA DE HENNING EICHBERG<sup>1</sup>**

Luciana Itapema Alves Melher<sup>2</sup>

---

## **RESUMO**

Esse artigo intenciona abordar o Esporte para Todos, sob uma forma de pensamento e posicionamento filosófico proposto e apresentado por Henning Eichberg, sociólogo cultural, historiador e pesquisador, que nos instiga a olhar para o Esporte e a Cultura Corporal do Movimento em uma outra direção, a partir de uma visão ampliada e “trialética”, apoiada na investigação dos fenômenos socioculturais e contradições dos padrões da vida humana. Parte da premissa que o Esporte não é um fenômeno unitário e é representado e organizado por movimentos esportivos e por culturas de movimento.

Apresenta uma perspectiva que extrapola a visão tradicional analítica anglo-americana do Esporte Moderno, visão esta balizada na metáfora do estilo de vida imposto pelo modo de produção capitalista.

**Palavras-chave:** Esporte para Todos. Esporte Popular. Esporte Participação. Filosofia do Esporte. Cultura Corporal do Movimento.

## **ABSTRACT**

This study intends to approach Sport for All, in a way of thinking and philosophical positioning proposed and presented by Henning Eichberg, cultural sociologist, historian and researcher, who urges you to look at the Movement's Sport and Body Culture in another direction, from an expanded and “trialetic” vision, supported in the investigation of sociocultural phenomena and contradictions in patterns of human life. It starts from the premise that sport is not a phenomenon unitary and is represented and organized by sports movements and by cultures of movement.

---

1 Agradeço a Giovanna Benjamin Togashi pela parceria na leitura e considerações neste artigo. E por tornar o exercício da escrita menos solitário.  
2 Gerente adjunta do Sesc Ipiranga. Licenciada em Educação Física pela Escola de Educação Física e Esportes da Universidade de São Paulo (EEFE-USP). Graduada em Administração de Empresas pela UNILUS. Mestre em Ciências, na área dos Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte pela EEFE-USP, com pesquisa no âmbito da gestão esportiva e do Esporte para Todos. E-mail: lucianaitapema@gmail.com

It presents a perspective that goes beyond the traditional analytical view Anglo-American Modern Sport, a vision based on the metaphor of lifestyle imposed by the capitalist mode of production.

**Keywords:** Sport for All. Popular Sport. Sport Participation. Philosophy of Sport. Movement's Body Culture.

### UMA BREVE APRESENTAÇÃO DE HENNING EICHBERG

Henning Eichberg, sociólogo cultural, historiador e pesquisador, foi influenciador e condutor primordial das ideias sobre um outro olhar para a Filosofia do Esporte e do Esporte para Todos. Nascido em 1942, em Schweidnitz, na região da baixa Silésia, então Alemanha — cidade hoje conhecida como Swidnica, na Polônia —, cresceu na Saxônia e em Hamburgo e se mudou para a Dinamarca em 1982, onde viveu a maior parte do tempo até sua morte, em 2017. Escreveu mais de trinta livros (como autor ou coautor) e inúmeros artigos traduzidos em mais de dezessete idiomas, nas áreas de cultura corporal e esporte. Lecionou em universidades de diversos países, tais como Áustria, Finlândia, França, Inglaterra, Alemanha, Coreia, Noruega, Rússia, Escócia, Suécia, Japão e Taiwan. Viajou diversas vezes à Líbia, onde estudou o esporte líbio e os jogos beduínos. Desenvolveu pesquisas em antropologia social na Sumatra Ocidental e viveu entre os indígenas da floresta tropical das ilhas Mentawai, na Indonésia. Foi cofundador do Institut International d'Anthropologie Corporelle, uma unidade franco-germano-dinamarquesa de estudos experimentais de cultura corporal, e do Centro para o Estudo da Cultura Corporal da Universidade de Tsukuba, no Japão (EICHBERG; KOSIEWICZ, 2016).

Desde a década de 1980, é considerado um importante nome da pesquisa internacional sobre estudos humanísticos do esporte, cultura corporal, o esporte na modernidade, a crítica esportiva, o jogo e os jogos populares, a relação entre atividade física, identidade nacional e governo.

Foi cocriador do Play the Game, uma conferência internacional e uma iniciativa de comunicação que visa fortalecer a base ética do esporte e promover a democracia, a transparência e a liberdade de expressão nesse campo, administrada pelo Danish Institute for Sports Studies (IDAN, na sigla dinamarquesa), que, por sua vez, é uma instituição independente criada pelo Ministério Dinamarquês da Cultura, com a missão de fomentar uma visão geral do esporte a nível nacional e internacional (PLAY THE GAME, [2019]). É considerado o pai filosófico da International Sport and Culture Association (ISCA), uma associação internacional líder em

Esporte para Todos, criada em 1995, que conta com 237 organizações-membro, sendo 43 na África, 45 na Ásia, 4 na Oceania, 112 na Europa e 33 nas Américas, 11 delas brasileiras (ISCA, [2019]).

Uma cultura de ser, cultura de movimento, *folklig sport og idræt* (palavras dinamarquesas para “esporte popular e esporte recreativo para todos”) e o amadorismo eram termos comumente usados em documentos iniciais da ISCA, originados do posicionamento proposto por Eichberg.

Suas considerações sobre o reconhecimento da diferença e alteridade na cultura corporal trouxeram uma nova atenção para as práticas de movimento fora do Esporte Moderno, especialmente os jogos folclóricos, as atividades ao ar livre, as ginásticas, as danças, dentre outros, tornando-os objetos de pesquisa e reavaliação nos contextos histórico, social e político, propondo, assim, uma filosofia para esse campo, denominada Esporte para Todos. Seus estudos sobre brincadeiras indígenas, jogos folclóricos e esportes étnicos também lançaram luz sobre a conexão entre brincadeira e festividade, que contrastava com a produção disciplinar de resultados esportivos, conectando a história do esporte da festa à produção (EICHBERG; KOSIEWICZ, 2016).

Essa forma de pensar evoca o pensamento complexo apresentado por Morin (1999, 2005; PIMENTA, 2013).

Nós vivemos numa época em que o ensino nos ensina a separar as coisas e não a religá-las. Um bom conhecimento é um conhecimento capaz de apreender (captar) a complexidade daquilo que se passa, além de situar as informações num contexto, considerando os fenômenos globais. A complexidade é tudo o que está misturado. (MORIN, 1999.)

Eichberg extrapola a visão tradicional analítica anglo-americana de Esporte do século XX (MCNAMEE; PARRY; REID, 2010; EICHBERG, 2008, 2016a, 2016b). Em sua análise, o Esporte e o movimento do Esporte para Todos não são algo linear e simples, visto que o “Esporte não é somente esporte, mas cultura social. E não há somente um esporte, mas existem muitos esportes, assim como culturas e socialidades em uma dada sociedade”, como citou o autor em discurso de 1994 (KIRKEBY; PAYNE, 2017). Instiga olhar para o Esporte e a cultura corporal do movimento em outra direção e por outro caminho, os quais denomina “de baixo para cima” (*bottom-up*) e não “de cima para baixo” (*top-down*).

Na sua concepção, o pensamento filosófico tradicional tem uma forte

tendência a se mover nas alturas da abstração, principalmente sob a história dos “grandes filósofos”. Faz a crítica de que, de maneira semelhante, a filosofia tradicional do esporte se encaixou no Idealismo Olímpico de Pierre de Coubertin, traçando linhas de pensamento de cima para baixo (*top-down*) para a “educação olímpica”, a justiça, a crítica ao doping e assim por diante (EICHBERG, 2008, 2010, 2016b).

É dessa maneira, de baixo para cima (*bottom-up*), e a partir de estudos culturais empíricos da ação humana (como as atividades ao ar livre e na natureza, brincadeiras e jogos, modalidades esportivas, ginásticas, os exercícios físicos, música, risos, entre outros) e suas contradições que a concepção do Esporte para Todos se apresenta. E as contradições da prática humana exigem métodos dialéticos de análise, os quais — para evitar construções dicotômicas — se voltam para formas “trialéticas” de atenção (idem, 2010).

Eichberg explica que

O pensamento dialético, às vezes, foi reduzido a um conceito dualista de antagonismo. A ideia de tese e antítese foi pega na armadilha dicotônica de uma “contradição principal”, exigindo um “ou/ou”. Isso não foi impedido pelo postulado hegeliano de uma síntese como solução. Se o mal-entendido dualístico do processo dialético deve ser evitado, a atenção deve ser dirigida para o terceiro. Há sempre uma terceira posição fora da “contradição principal”, que coloca o conflito em perspectiva. Considerando a relação dialética entre o esporte de massa e o esporte de elite, descobrimos que a cultura do movimento, em um exame mais detalhado, revela uma contradição trialética. (Idem, 2007.)

E é a partir de fenômenos e contradições que a investigação avança para a filosofia dos padrões da vida humana.

## **ESPORTE PARA TODOS: CONTEXTO HISTÓRICO**

O mundo da produção consolidado pela Revolução Industrial, nos séculos XVIII e XIX, foi um marco importante das mudanças que ocorreram na organização da sociedade para o trabalho. A utilização de novas tecnologias concentrou expressivo volume de matéria-prima e trabalhadores nas fábricas para produzir grandes quantidades de produtos a serem comercializados. Este modo de viver, direcionado à organização para

o trabalho, reuniu as famílias em centros urbanos, mudando as relações sociais e comunitárias. Trouxe também uma relação muito mais definida entre o tempo do trabalho e o tempo do lazer.

Essa mudança impactou a cultura corporal do movimento, que antes era balizada pelos jogos populares e tradicionais, ligados à festividade e à celebração (situadas entre a tradição e a espontaneidade), e passou a ser regulada pela mesma lógica do mundo do trabalho, com a necessidade de organizar estes jogos de outra maneira, em tempos e locais apropriados. Assim origina-se o Esporte Moderno, como uma projeção comportamental do tempo do trabalho no tempo livre, conferindo ao Esporte a racionalização, a sistematização e a orientação ao resultado, ocasionando a regulamentação dos jogos e da recreação. Em relação ao exercício físico, evidenciou-se a visão higienista na valorização do corpo saudável e forte, para que os trabalhadores estivessem mais condicionados fisicamente e mais produtivos (BRACHT, 2005; BUENO, 2008; CASTELANI FILHO, 1994; EICHBERG, 2016a; WERNECK, 2003).

As décadas de 1960 e 1970 são consideradas marcos de uma reflexão e revisão conceitual, comportamental e legal do Esporte e do exercício físico no mundo. Essas revisões e as publicações a respeito no período trouxeram à tona outros olhares para o Esporte, para além da dimensão do alto rendimento: o vínculo com a cultura; a identificação nos conceitos do esporte e do exercício físico de elementos tais como o ético-social, o psicopedagógico e aqueles relacionados com a saúde e qualidade de vida; a contestação do objetivo do esporte voltado unicamente para o rendimento, sendo também entendido como uma prática cultural, de participação e lazer, e como direito social, além de outros (WERNECK, 2003; BRACHT, 2005; BUENO, 2008; TUBINO, 2001, SCHEERDER et al., 2011; MAZZEI; BASTOS, 2012; EICHBERG, 2002b, 2007, 2016a).

Em relação ao Esporte para Todos, esse termo foi expresso primeiramente por Pierre de Coubertin, ainda que sob a ideia do Esporte Moderno, conforme segue:

O esporte não é nenhum objeto de luxo, nem uma atividade para ociosos, nem sequer uma compensação muscular do trabalho cerebral. É, para todas as pessoas, uma fonte eventual de aperfeiçoamento interior, não condicionado pela ocupação laboral. É patrimônio de todos por igual, e sua ausência não pode ser substituída por nada. Do ponto de vista ético, é possível afirmar exatamente o mesmo: o esporte é patrimônio de todas as raças. Há relativamente pouco tempo, foi dito que os asiáticos, por causa de sua natureza, ficavam excluídos das práticas esportivas.

No ano passado, em Genebra, um alto funcionário japonês da Sociedade das Nações, disse-me: “Ninguém consegue imaginar até que ponto o restabelecimento dos Jogos Olímpicos está transformando meu país. Desde que deles participamos, nossa juventude está se renovando por completo”. Eu poderia citar testemunhos equivalentes, também entusiastas, da Índia e da China (CIPC, 2015, p. 756.).

No entanto, foi em contraposição ao modelo do Esporte para o Alto Rendimento e parte importante das reflexões que marcaram as décadas de 1960 e 1970, que o conceito Esporte para Todos se originou e se fortaleceu na Europa. Foi lançado em 1966 e consolidado por meio da *European Sport for All Charter* (Carta Europeia de Esporte para Todos), aprovada na Conferência dos Ministros Europeus, realizada em Bruxelas em 1975. Tornou-se uma resolução oficial em 1976.

Esta *Sport for All Charter* (Carta de Esporte para Todos) foi um marco importante na história da política do esporte europeu. Nela salienta-se que cada indivíduo tem o direito de participar do esporte e que o esporte deve ser incentivado como um fator importante para o desenvolvimento humano. A Carta exige uma abordagem integral, ligando o esporte a outros domínios políticos, como educação, saúde, serviços sociais, de planejamento nacional e local, de conservação, relacionados com os serviços de artes e lazer. Também ressalta que deve levar em conta as funções sociais, educativas e culturais do esporte, de forma relevante e especial. A ideia de promover esporte para a população em geral e incentivar as pessoas a participar em atividades esportivas expandiu-se para muitos países europeus e continua, até os dias atuais, a influenciar as políticas nacionais e locais de esportes no continente (SCHEERDER et al., 2011).

Foi apenas em 1992 que o Council of Europe (Conselho da Europa) publicou, por meio da *European Sports Charter* (Carta do Esporte Europeu), a definição de esporte adotada, conforme segue: “Esporte significa toda forma de atividade física na qual, por meio de participação casual ou organizada, visa expressar ou melhorar a condição física e o bem-estar mental, produzir relações sociais ou obter resultados em competições de todos os níveis” (CEC, 2007).

Em 2007, uma publicação denominada *White Paper on Sport* (Carta Branca sobre o Esporte), além de formalizar a definição de esporte, previamente estabelecida pelo Council of Europe (Conselho da Europa), apresenta a primeira avaliação da política de esporte do continente europeu (CEC, 2007). A *White Paper* estabeleceu-se como um ponto de partida para uma nova era na política esportiva no continente, sendo a primeira

vez que a European Commission (Comissão Europeia) abordou as questões relacionadas ao esporte em uma perspectiva abrangente (SCHEERDER et al., 2011).

O conceito de Esporte para Todos espalhou-se para outros continentes e em diversos países. Jogos tradicionais e atividades criadas localmente foram desenvolvidos, tanto na proposição de um sentimento de pertencimento, quanto no sentido de mobilização política (DACOSTA; MIRAGAYA, 2002).

Embora no Brasil o conceito do Esporte para Todos pareça não estar em evidência acadêmica enquanto objeto de estudo nem se apresente como uma das formas de manifestação do esporte indicadas na Lei no 9.615 de 1998, conhecida como Lei Pelé, que institui as normas sobre o desporto no Brasil (BRASIL, 1998), este conceito se expandiu para todos os continentes com significativa representatividade, principalmente no campo das organizações civis.

O Brasil desenvolveu, desde a sua colonização, jogos e esportes na concepção do esporte popular, influenciados pela miscelânea racial de portugueses, espanhóis, ingleses, italianos, alemães, dentre outros europeus, pelas etnias negras que aqui chegaram escravizadas e pelos povos indígenas que aqui habitavam, os quais já tinham suas próprias manifestações corporais, criando formas locais de luta, dança e jogos, como a capoeira, presente até os dias de hoje como elemento da identidade popular brasileira. A partir da década de 1930, na Era Vargas, o governo começou a intervir e utilizar o esporte e a educação física como vetores de mobilização em massa.

O que foi historicamente chamado de Esporte para Todos, no Brasil, esteve atrelado com um modo de intervenção governamental da época na sociedade, para motivar as pessoas à prática de atividades físicas e esportes, devido à carência de opções para a população de baixa renda no uso do seu tempo livre. Na década de 1970 foi criada a Campanha Esporte para Todos, oficializada pelo Plano Nacional de Educação Física e Desportos, por intermédio da Lei n.º 6.251/75, com início das suas atividades em março de 1977, que durou dois anos. Em 1982, originou-se a Rede Esporte para Todos (EPT), em regime misto de voluntariado e envolvimento governamental, para substituir a campanha nacional, até 1988, quando foi desativada pelo governo federal (DACOSTA; MIRAGAYA, 2002; DACOSTA, 2005).

Na década de 1990, o conceito passou por uma reformulação, incorporando-se a ele a ideia da promoção da saúde, a partir de dados fisiológicos, e, em alguma medida, a vertente do lazer (ESTEVES, 2014.)

Na análise de Teixeira (2009, p. 9) o “objetivo principal do EPT era incrementar a rede de fiscalização do regime militar, potencializando-a através de afirmações sobre a sua penetração nas comunidades, promovendo um espírito de solidariedade, de participação familiar, de harmonia social e de nacionalismo”.

O que foi denominado como Esporte para Todos no Brasil esteve, em sua maior parte, vinculado a uma campanha e uma ação que definiam e regulavam atividades partindo de propósitos funcionais, manipuladores, controladores, de fiscalização e de doutrinamento da população, atrelado à política pública da era militar (PAZIN, 2015; PAZIN; FREITAS; SILVA, 2010; TEIXEIRA, 2009), gerando inclusive entendimentos equivocados e divergentes do Esporte para Todos original.

Não se tratou, portanto, de um movimento sociológico e cultural mais amplo, tal qual se define o Esporte para Todos sob uma perspectiva antropológica e sob o contexto da Filosofia do Esporte proposta por Eichberg, que será descrita a seguir.

### **ESPORTE DE ELITE, ESPORTES AMPLOS E ESPORTE POPULAR**

O Esporte não é um fenômeno unitário. É representado e organizado por movimentos esportivos e por culturas de movimento. O termo “movimento” abrange esferas humanas muito diferentes, porém interconectadas: a corporal, a emocional e a social. A esfera do movimento corporal refere-se ao entendimento de que as pessoas se movem em atividades corporais concretas, como esportes e dança, jogos e meditação, atividades ao ar livre e festivas. Para compreender a esfera do movimento corporal, é necessária uma teoria da prática corporal — a praxiologia. A esfera do movimento emocional trata do fato de que as pessoas são movidas por sentimentos, emoções e humor. Isto é, emoções, motivos e motivações demonstram que há movimento emocional — fascínio e euforia, raiva e medo, dor e riso. E por meio do sentimento de pertencimento, união e diferença, a identidade é revelada, conforme fundamenta a psicologia das interações e relações sociais. E, por fim, a esfera do movimento social trata do fato de que as pessoas se unem por movimentos sociais, se reúnem em associações e grupos de pares, redes informais e organizações formais, formando a sociedade civil. São mais dinâmicos e propensos à mudança, ao conflito e ao exercício da democracia na prática (EICHBERG, 2002a, 2010).

Diferentes padrões sociais de esportes interagem com diferentes ambientes emocionais de culturas de movimento. A maneira como as pessoas

se encontram no esporte evidencia a diversidade, diferentes padrões na maneira de se relacionar com a alteridade. A forma como esta é construída nos esportes é um exemplo da diversidade possível desses padrões na vida democrática. Neste contexto, o Esporte se apresenta em três dimensões sociais — Esporte de Elite, Esportes Amplos e Esporte Popular —, que estão estreitamente correlacionadas com os ambientes emocionais. Ressalta que, embora haja uma correlação entre o modo como os padrões sociais de esportes interagem com diferentes ambientes emocionais de culturas de movimento, estes são bastante relativos e pontuais, não existindo uma relação causal estrita entre a lógica social e a atmosfera emocional (EICHBERG, 2002a; 2010; 2016b).

A dimensão social do Esporte de Elite (Alto Rendimento) é baseada no modelo competitivo centrado nas conquistas, no esforço do ser humano em cada vez mais alcançar melhores resultados, com foco nos registros, e divide os participantes em perdedores e vencedores. A ênfase exacerbada na conquista do esporte internacional com essa configuração de vencedor e perdedor parece ser um fenômeno colonial ligado a certo tipo de sociedade industrial ocidental e à sua expansão mundial. E a comercialização e atenção unilateral dos meios de comunicação de massa para essa linha do esporte contribuíram ainda mais para tornar hegemônica essa dimensão da conquista (idem, 2002b; 2008, 2010; 2016b). Para complementar, Eichberg (2010) traz a seguinte reflexão:

Para um atleta ganhar a medalha de ouro, outros cinco têm que ser perdedores (você não ganha a prata, você perde o ouro). Para cada cinco atletas que alcançaram os feitos principais, vinte permaneceram abaixo do topo, mas são considerados especializados. Para vinte se especializarem, cinquenta permanecerão fora da especialização. Para cinquenta praticantes de esportes, centenas serão fisicamente treinados em vão.

Em outras palavras, estamos todos unidos na busca por realizações e excelência, mas alguns são melhores, e o resto realmente não é importante. O esporte não é para todos. É o que diz também o modelo do esporte competitivo, ao transformar a alteridade em ordem piramidal.

Para modificar o problema, para esses “outros” podem ser construídas algumas pirâmides especiais do mesmo tipo olímpico. Os “outros” podem ser isolados em seus próprios sistemas hierárquicos de esforço. Isso tem sido feito por *Student Games* (para jovens), *World Masters Games* (para idosos), Jogos para deficientes físicos, jogos pessoas transplantadas, jogos para atletas com paralisia cerebral, jogos para cegos, jogos para surdos, jogos para estudantes católicos, jogos dos pequenos países,

jogos das ilhas, jogos dos francófonos, jogos do Sudeste Asiático, jogos de esportes não olímpicos, Jogos Mundiais das pessoas com nanismo — apenas para citar alguns dos eventos “especiais” olímpicos.

Cada um recebe sua caixinha — é isso que significa esporte para todos?  
(EICHBERG, 2010, pp. 229-30.)

A dimensão social dos Esportes Amplos, abarcam as Ginásticas e o Modelo da Saúde e *Fitness*. Inicialmente o objetivo das Ginásticas residia nos padrões de movimentos que enfatizavam a disciplina e a aptidão, sob uma lógica social independente do resultado ou da competição. O foco principal era a integração, ser uma fonte de identidade coletiva e sensação de comunidade. Neste caso, a exibição de processos estéticos e coreografias desempenhavam um papel mais importante do que o resultado em si.

Porém, no século XX, o esporte nesta dimensão passou a ser fortemente visto como um meio eficiente para melhorar a saúde pública, num processo chamado de “medicalização” do esporte, na perspectiva de uma vida mais longa e saudável. A partir de então, essa dimensão do esporte e do movimento tomou dois caminhos. Um deles, com organizações sociais com ênfase no senso de comunidade e diversão, espontaneidade e amizade, como podem ser encontradas nos Festivais de Ginástica. O outro caminho, com o foco essencialmente na saúde, à qual é atribuída uma responsabilidade individual. Aqui se atrela também, como uma medida da saúde, o culto ao corpo como símbolo do sucesso. Esse modelo da Saúde e *Fitness* atua na integração do indivíduo e foi introduzido num sistema social por meio de uma prática corporal derivada dos modelos ginásticos coreográficos, tal como a Ginástica Alemã, com movimentos individuais sincronizados, normalmente sob o comando de um líder (idem, 2002b; 2010; 2016). Nesse aspecto, Eichberg (2010) traz a seguinte ponderação:

O modelo de exercício ginástico, com suas formas fortemente coletivas, tornou-se recentemente mais individualizado na forma de exercícios físicos. Mas também na forma de aeróbica e esportes de fitness semelhantes, manteve a configuração de “normalização” — sob o comando do “animador” e sob as regras de correção científica produzindo o corpo jovem inteligente, magro, saudável e “normal”.

Como a alteridade é inserida neste modelo? A disciplina física autoritária e o controle do corpo sobre o condicionamento físico também não favorecem a diferença. O exercício físico tem sérias dificuldades em permitir a diversidade ou mesmo desenvolver desvios e dissidências. Na

verdade, na maioria das vezes, ela suprime explicitamente a alteridade “normalizando” e, assim, eliminando-a.

Ambos os modelos — tanto os esportes competitivos quanto o “*fitness*” — seguem sua própria lógica. Eles também têm fascínio e desempenham um papel importante no Esporte para Todos. Mas eles dão prioridade à produção de mesmice. Eles classificam cada movimento em “correto e incorreto”, seja por meio de competição ou pelas regras de disciplina. (EICHBERG, 2010, p. 230.)

Soma-se o fato de que a ideia da simples prática pela prática do esporte parece não mais descrever o que é essencial para que as pessoas o pratiquem. Dessa maneira, para obter sucesso na venda de esportes enquanto prática, fez-se necessário encontrar outras formas. E assim, concomitantemente com o aumento das estratégias de comunicação de massa, são lançados programas de esportes para os movimentos higienistas, de treinamento físico e bem-estar (idem, 2002a; 2010; 2016b).

A terceira dimensão — Esporte Popular — é centrada nas festividades e nos jogos relacionados com a identidade popular. Todas as pessoas podem participar, não importando idade, gênero, raça, cor, religião, deficiências ou nível de habilidade. Os jogos populares e tradicionais, marginalizados pela cultura moderna do movimento, do Esporte e da Ginástica, foram retomados a partir dos anos 1970, quando alguns esportes adotaram elementos da cultura popular, reaparecendo sob a denominação de “Festivais de Novos Jogos” no continente europeu. Não há hierarquias formais e de classificação, embora possa haver ênfase nas habilidades, no desempenho ou na aparência, as quais são previamente estabelecidas entre os praticantes (idem, 2002b; 2008, 2010; 2016b).

Nesta dimensão, o processo é preponderante, e a atividade esportiva um movimento dialógico de comunicação, não apenas centrado na ideologia ou constituído por discursos abstratos sobre os “valores” e “uso”, como os que prevalecem na ideologia olímpica. O Esporte Popular não pode ser entendido tampouco como uma política de lazer. Seu lugar está em um nível bastante superior ao da administração pública da reprodução da população. É essencialmente mais do que atividade de lazer e tempo livre, mais do que um anexo ao mundo da produção (idem, 2002b; 2004, 2008, 2010; 2016a, 2016b).

A dimensão popular do esporte é encontrada na própria atividade. Embora não haja um modelo padronizado nem uma fórmula comum, alguns elementos podem ser identificados, tais como: os esportes populares não se baseiam em disciplinas especializadas e regras burocraticamente

definidas, mas em festivais e encontros em uma atmosfera de festa; estão ligados a diferentes tipos de atividades culturais, incluindo música, canto coral, dança, teatro e experiências ao ar livre; seu objetivo não é produzir resultados e registros superiores, mas promover a união, celebrar a diversidade e a distinção de uma comunidade. Em oposição à padronização do esporte olímpico moderno, os esportes populares se destacam pelas variações entre os grupos e a solidariedade dentro dos grupos e, em contraste com a exibição de identidade e hierarquia, eles tornam a alteridade visível; estão ligados a identidades locais, regionais, étnicas, sociais ou nacionais e contrariam tendências de uniformidade; e não visam a perfeição do ser humano, mas brincam com a natureza não perfeita do ser humano (EICHBERG, 2002b; 2004, 2008, 2010; 2016a, 2016b).

Eichberg (2010) complementa:

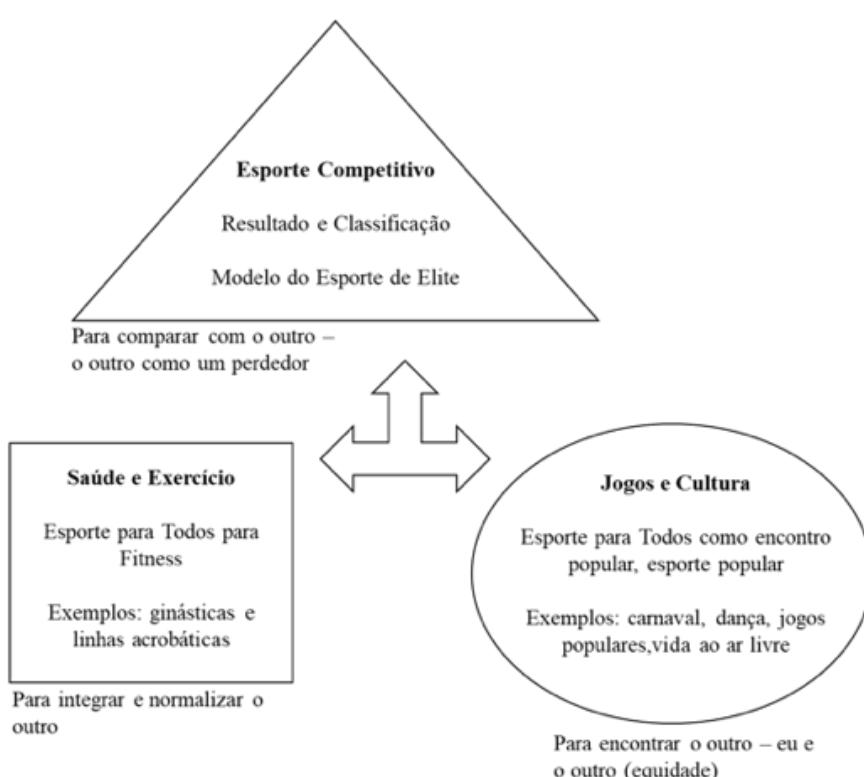
A cultura corporal e a democracia popular estão, portanto, relacionadas entre si pelo direito à diferença. E mais do que direito, mais do que mera aceitação do desvio, a vida democrática é baseada na cultura da diferença. A cultura da democracia não tolera apenas a alteridade, mas a identidade precisa da alteridade. A cultura da diferença precisa de alteridade. Somente pela diferença do outro podemos discernir nossa própria identidade. (P. 231.)

A disseminação de esportes populares entre países e continentes gerou influências cruzadas. Por exemplo, a capoeira, um esporte/jogo tradicional, tornou-se popular entre os jovens na Europa. O tai chi chuan, originário da China, e o sumô, do Japão, são atualmente praticados no mundo todo. Por essas difusões, se por um lado os esportes populares foram transformados em esportes especializados no modelo do alto rendimento, com torneios, organização burocrática e foco em resultados (dada a sua globalização); por outro, foram responsáveis pela criação de novas práticas no mundo, alternativas ao esporte padrão ou ao esporte original. Essa troca e disseminação, bem como a interferência dos esportes especializados no modelo do alto rendimento, juntamente com a história e cultura de um determinado povo (diferente daquele em que o esporte popular e tradicional se originou), acabaram promovendo a criação de novas atividades (idem, 2002; 2010; 2016).

Investigando as dimensões do Esporte, Eichberg (2002b) observa que

A sociedade moderna desenvolveu organizações esportivas grandes e poderosas, bem como elaborou ciências do esporte para definir e administrar todos os problemas emergentes de significado em Esporte, porém que num exame mais aprofundado mostra que muito pouco foi feito para lançar luz sobre a dimensão do Esporte Popular. (P. 4.)

A figura 1, abaixo, representa a relação “trialética” entre as três dimensões do Esporte, as quais foram descritas acima:



**Figura 1** - Dimensões do Esporte e suas relações.

Fonte: adaptado de Eichberg (2010).

## ESPORTE PARA TODOS: UMA OUTRA FILOSOFIA PARA O ESPORTE

O Esporte para Todos é chamado “o outro esporte” e considerado uma combinação das dimensões dos Esportes Amplos e do Esporte Popular. Isso parte do entendimento que o Esporte para Todos está em contraposição ao modelo do Esporte de Elite (idem, 2002b; 2008, 2010, 2016a). Sua

conceituação parte da compreensão de que diversos campos da atividade humana estão ligados a este fenômeno, desde a análise das dimensões do Esporte até as suas correlações com as estruturas políticas, sociais, culturais e organizacionais e da lógica ética dos setores público, privado e civil.

O termo “Esporte para Todos” também é utilizado sob a filosofia tradicional do Esporte (baseada na visão anglo-americana), e é *compreendido como* uma oferta massificada do esporte e como um direito de todos, isto é, não somente de uma elite, seja ela entendida como classe social ou como prática daqueles mais habilidosos. Entende-se que o Esporte para Todos pode suportar o Esporte de Elite, sendo sua estrutura representada pelo modelo de pirâmide, com sua base compreendida como essa massificação e sob a lógica de que, quanto mais pessoas se envolvem com o esporte, maior a probabilidade de gerar talentos, com uma visão funcional e utilitarista. O Modelo Pirâmide de Desenvolvimento do Esporte (figura 2) é compreendido como um modelo de competição, iniciando-se com campeonatos locais e afunilando-se até chegar aos campeonatos nacionais e internacionais (SCHEERDER et al., 2011; GREEN, 2005).

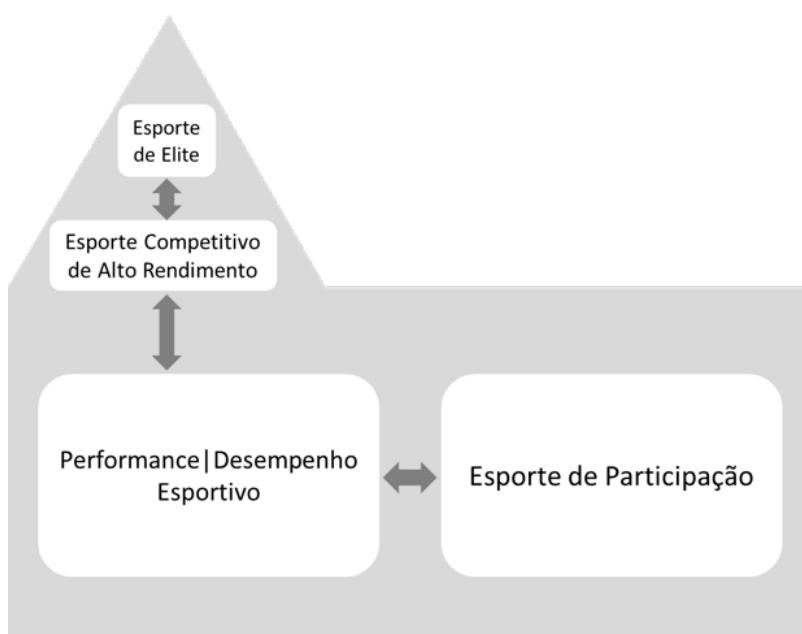


**Figura 2** - Modelo Pirâmide de Desenvolvimento do Esporte.

Fonte: adaptado de Green (2005).

Eichberg (2008, 2016a) aponta que esse modelo é hierárquico, excluente, unidimensional e expressa uma ordem monopolista, não reconhecendo a diversidade do esporte. Assim, ele não é apropriado para reconhecer as visões do Esporte para Todos nem corresponde às necessidades da democracia do esporte. O reconhecimento da diversidade do esporte significa que o Esporte para Todos não é apenas a base de um esporte controlado, mas é parte de outro modelo e, portanto, requer outra filosofia.

Sugere-se que uma tentativa de representação da filosofia proposta por Eichberg (2002a, 2002b 2004, 2007, 2008, 2010, 2016a, 2016b) possa ser balizada pelo “Modelo Igreja de Esporte” (figura 3), que indica que o esporte de performance e o esporte de participação coexistem formando o “corpo da igreja”, sem hierarquia entre eles, e são responsáveis pela maior parte da prática esportiva. São pessoas que participam do esporte no conceito do Esporte para Todos, sem se importar com níveis máximos de recordes e de performance de alto nível. Já a torre da igreja representa o alto nível de competição esportiva e o Esporte de Elite, trazendo para esse lugar parte do Modelo Pirâmide de Desenvolvimento do Esporte (SCHEERDER et al., 2011).

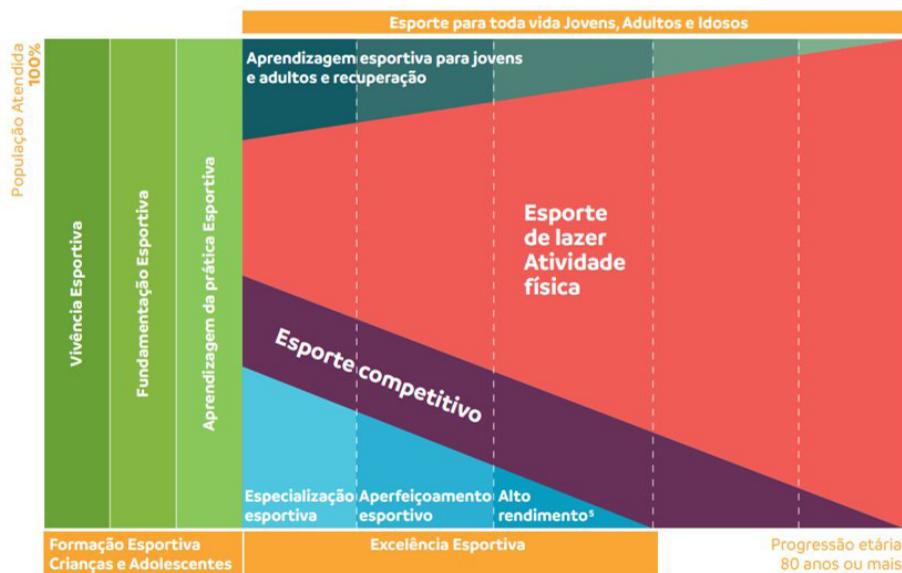


**Figura 3** - Modelo Igreja de Esporte.

Fonte: Adaptado de Scheerder et al. (2011).

No Brasil, uma tentativa de representação que desconstruísse a lógica do modelo piramidal de desenvolvimento do esporte foi proposta pelo Sistema Nacional do Esporte (Ministério do Esporte). Nota-se que esse modelo intenciona uma representação que abarque todas as manifestações da cultura corporal do movimento, conforme segue na figura abaixo. Sua proposição parte do reconhecimento da necessidade de tratar de forma integrada, complementar e sem sobreposição, o esporte de alto rendimento e as práticas de atividades físicas e esporte para a população em geral (PNUD, 2017). Ao analisar essa representação e as reflexões propostas por Eicheberg (2002a, 2002b 2004, 2007, 2008, 2010, 2016a, 2016b) é possível perceber, conforme o esquema da figura 4, algumas conexões

com a filosofia apresentada por ele, tais como: dar maior relevância e proporcionalidade para o esporte de massa, sem uma relação hierárquica e unidimensional; não sugerir uma ordem monopolista; compreender outras manifestações da cultura corporal do movimento (tal como atividade física) em seu contexto; afirmar e validar o esporte para toda a população e parte de todo o ciclo de vida; considerar o esporte na sua diversidade, em todos os lugares possíveis para a educação formal, não formal e informal.



**Figura 4** – Modelo para o Sistema Nacional de Esporte.

Fonte: adaptado de PNUD. (2017).

O Esporte para Todos está relacionado com a cultura, cultura corporal, cultura de movimento e com a identidade popular. Valoriza os jogos e as brincadeiras tradicionais, o envolvimento democrático da comunidade e a vida social. O seu conteúdo é mais abrangente do que as modalidades esportivas formatadas sob regras formais, convencionais e internacionais, ou de caráter comercial. O ponto de partida são jogos e brincadeiras populares e regionais, o envolvimento comunitário e a não necessidade de uma justificativa utilitária e funcionalista para o esporte.

Eichberg (2002a, 2007, 2016b) mostra que a cultura, a cultura corporal e a cultura popular estão estreitamente relacionadas com o Esporte para Todos. Que os padrões básicos de conexões sociais como, por exemplo, cultura do riso, cultura de classe, cultura de produção etc., sempre estão relacionados com a identidade coletiva. Quem somos nós? De onde viemos? Para onde estamos indo? E mostra que a identidade não pode, como na tradição científica positivista, ser tratada como um “objeto”. É em princípio um fenômeno dialógico e é criada somente em relação a outras

identidades. Não há um eu sem um você.

A cultura e a identidade têm sua base material na prática corporal, na cultura corporal. Por exemplo, no futebol, seja jogando a bola com o pé, correndo ou fazendo gol, o corpo está falando. Para ilustrar os conceitos particulares de cultura e de identidade popular, podemos citar o futebol brasileiro, que é reconhecido mundialmente pelo “jeitinho brasileiro de jogar futebol”, pelo “futebol-arte” e pelo gingado, e que é algo diferente se comparado com o futebol praticado em outros lugares do mundo (EICHBERG, 2016b).

Assim como a cultura está relacionada com a identidade coletiva, o corpo é a base material da nossa existência como seres humanos. O corpo conta nossa história: quem sou eu e quem somos nós. E é a partir da interação corporal que a prática social humana surge (*ibidem*).

“Corpos no plural e na sua diversidade — isso não significa apenas coexistência harmoniosa, mas também conflito e contradição. A cultura corporal não só promove a integração e inclusão social, mas também é um campo de rebeldia e subversão. O estudo da cultura corporal é político”, afirma Eichberg (2007).

O corpo está relacionado ao que é chamado de povo. A brincadeira (*play*) e o jogo (*game*), a dança e a festividade, a competição e a luta são fundamentais para a cultura popular. Na cultura do movimento, as pessoas desenvolvem identidade e reconhecimento: “quem somos nós?”. O corpo em movimento é um marcador de identidade (*idem*, 2016b).

Eichberg (2016b) aprofunda a reflexão na relação da cultura corporal, identidade e o significado das palavras *play* e *game*:

... a dualidade das palavras *play* e *game* tem um significado mais profundo, na verdade. Várias línguas desenvolveram uma dualidade de palavras nesse campo (...) e a diferença entre *play* e *game* só pode, de forma limitada, ser esclarecida pela etimologia. (P. 147.)

O autor complementa com o seguinte aprofundamento da reflexão sobre os termos:

*Play* está normalmente associado com brincadeiras locais e jogos. Crianças brincam de uma maneira determinada por elas mesmas. Elas fazem a “sua própria” brincadeira, aqui e agora. Elas estão diretamente no

controle. Assim que essa atividade lúdica aparece em um nível superior de organização social — regional ou nacional — preferimos chamá-los de *games* (EICHBERG, 2016b, p. 161.)

Em resumo, o Esporte para Todos compõe-se a partir da compreensão de que a cultura é o caminho pelo qual as pessoas vivem suas vidas e é concebida como uma totalidade, a cultura popular coloca o corpo humano e o movimento em seu centro, em um lugar representado pela festividade por meio da brincadeira (*play*) e do jogo (*game*), das modalidades esportivas, da dança e da competição (idem, 2007; 2008, 2016a, 2016b). E é nesse contexto que cada povo desenvolve sua identidade social coletiva, a partir dos seus contextos específicos — históricos e sociais —, bem como criam suas próprias formas de brincadeiras, jogos, modalidades esportivas, musicas, danças etc.

## **ESPORTE PARA TODOS E EDUCAÇÃO**

Segundo Eichberg (2010, p. 301) “o ponto de partida é que o Esporte para Todos é, entre outras coisas, um projeto educacional”. Um projeto educacional que pode se manifestar de diferentes formas localmente, dependendo do contexto cultural e do modelo político, histórico e socioeconômico de um país, território ou comunidade (numa macroestrutura) ou de uma dada instituição (numa microestrutura).

O que se deve observar é a coerência entre as lógicas do Estado, da sociedade civil e do mercado com a educação formal, não formal e informal com a intenção da educação para o esporte, pelo esporte e por meio do esporte; bem como com as dimensões da educação esportiva técnica, funcional e humanista. É a partir dessas “trialéticas” e suas interrelações que a filosofia do Esporte para Todos manifesta-se tanto no que se refere ao formato e conteúdo quanto à intensidade e proporcionalidade (ibidem). “Na sociedade moderna, a ação humana desenvolve três esferas de racionalidade diferentes, criando diferentes condições para o comportamento ético — o Estado, o mercado e a sociedade civil”, cita Eichberg (2010, p. 287).

A esfera pública consiste em decisões políticas que normalmente objetivam a integração social, a segurança, a justiça e o princípio da igualdade. A lógica do mercado, em oposição à lógica coletiva do Estado, tem o foco na competitividade, na individualidade, na produtividade e na eficiência, e os princípios que imperam são o individualismo, a liberdade e a desigualdade. Já a sociedade civil segue o princípio da solidariedade e da comunidade temporária, e consiste em associações e redes voluntárias

(EICHBERG, 2004; 2010).

Quanto aos conceitos de educação formal, não formal e informal de Eichberg, o autor aponta que:

- Educação formal: é estruturada por objetivos de aprendizagem, tempo de aprendizagem (período, currículo) e espaço de aprendizagem (a escola como ambiente físico). É intencional, direcional e formalmente avaliada, especificamente da teoria à prática. O apoio à aprendizagem da educação formal é organizado em relações hierárquicas entre o professor, que tem a experiência, e o aluno, que ainda não o tem. O professor pergunta e o aluno responde, o professor avalia e o aluno é avaliado. O processo educacional é objetivado por certificados ou diplomas. O quadro estrutural é a instituição, a escola.
- Educação não formal: geralmente ocorre fora dos contextos institucionalizados de educação, como escolas. A educação não formal também pode ser estruturada por objetivos de aprendizagem (embora estes possam ser mais implícitos do que explícitos), pelo tempo e local de aprendizagem, pelo apoio ao aprendizado, e o processo também pode ser intencional. No entanto, o objetivo principal não é o aprendizado em si, mas fazer algo significativo, muitas vezes em ambientes não-educacionais como o local de trabalho ou clube. É por essa razão que a educação não formal e a aprendizagem não formal tipicamente, não conduzem à certificação. A educação não formal é baseada em uma maior valorização dos processos informais de aprendizagem.
- Educação informal: acontece no dia a dia, entre pares, no brincar e no jogo, na família, no trabalho e no lazer. Pode ser ligada à autoeducação e dignidade pessoal, bem como à desinstitucionalização. A aprendizagem informal se dá, principalmente no aprender fazendo. Tipicamente, não é estruturada nem intencional. Não existe uma hierarquia fixa entre professor e aluno, pois todos aprendem por meio do diálogo e da troca entre pessoas, embora esse aprendizado mútuo aconteça de maneiras diferentes e com desequilíbrios variados". (Idem, 2010, p. 304.)

A valorização e o reconhecimento da educação não formal como parte essencial do processo educacional, atribuindo-lhe uma relevância que até então era restrita à educação formal, ocorreu a partir da década de 1980, devido à crise mundial do sistema formal de educação e à pressão do mercado, que começou a vender modelos de exercícios físicos e esportes como produtos, ampliando as perspectivas de aprendizagem. Essa mudança aconteceu concomitantemente com a descoberta da sociedade civil como

um potente e poderoso setor econômico e social, ao lado do poder público e do poder privado. Esse reconhecimento valorizou o Esporte para Todos, visto que a sua base advém do aprendizado popular<sup>3</sup>, também conhecido oficialmente como educação não formal (e informal) (EICHBERG, 2010).

O quadro 1 aponta as diferenças entre o aprendizado popular (também conhecido como educação não formal e informal) e a educação formal.

**Quadro 1 – Comparação entre as formas de educação**

	Aprendizado Popular	Educação Formal
<b>Nomes oficiais</b>	Não formal (e informal)	Formal
<b>Propósitos</b>	Participação Social  Desenvolvimento Comunitário  Aprendizagem	Aquisição de conhecimento  Habilidades e qualificações  Competências
<b>O aluno</b>	Aprendiz	Receptor, consumidor
<b>O professor</b>	Mestre e mediador	Transmissor
<b>O conhecimento</b>	Prática (atividade prática ou baseada no diálogo)	Um produto  Propriedade individual (mercadoria)
<b>O caminho</b>	Interação prática  Aprendizado colaborativo  Aprender com os alunos	Esforço sistemático  Tensão individual e avaliação de aprendizagem um-para-um
<b>Relação com a prática</b>	Ensino teórico como algo complementar	Ensino teórico como ponto de partida e referência básica
<b>Questões principais</b>	A prática que pergunta: como poderia ser?  Incerteza (poderia ser outra)	O pensamento do sistema que demanda: como é?  Há leis gerais a serem seguidas (“é como é”)
<b>Principal objetivo</b>	Aprender para jogar junto  Pertencimento	Aprender para conhecer  Aprender a fazer

Adaptado de Eichberg (2010).

<sup>3</sup> Aprendizado popular: tradução livre de “Folk Learning” em Eichberg (2010, p. 306).

O campo de atuação do Esporte para Todos parece fazer mais sentido por meio da educação não formal e pela aprendizagem informal, porém é primordial considerar o sistema socioeconômico no qual ele está inserido. Países com predominância no sistema estatal de esporte e educação têm uma lógica de cunho mais geral e que objetiva a saúde e a integração social por meio da educação formal. Países com predominância na lógica do mercado, que, ao contrário do sistema estatal, mais tradicional e “engessado”, é mais flexível e mutável, atuam conforme demanda, impulsionada por desejos comerciais. Se por um lado cria a inovação, por outro entende o processo educacional como um “produto”, podendo ser sua qualidade contestada. Nessa esfera, a gestão das instituições privadas com fins lucrativos é *fator primordial* como meio de manter a coerência entre a intenção e a proposição. Por fim, os países com predominância da esfera civil têm como base social a democracia viva, com associações voluntárias, redes, festividades e encontros. Essa auto-organização civil foi o ponto de partida histórico do esporte em geral e ainda é a base primordial do Esporte para Todos (EICHBERG, 2010).

No que se refere à intencionalidade da educação esportiva, a educação para o esporte é de caráter técnico e normalmente está ligada ao ensino das modalidades esportivas e à competitividade. A educação pelo esporte é mais que uma abordagem funcional e instrumental, ou seja, são dadas ao esporte certas funções boas para a pessoa ou para a comunidade, como, por exemplo, um estilo de vida adequado e saudável ou o esporte pela paz e união dos povos. Já a educação por meio do esporte compreende o esporte como cultura de movimento e que diz respeito a todos os seres humanos e seu respectivo universo social (*ibidem*).

As três intencionalidades do ensino do esporte estão descritas no Quadro 2, conforme segue:

**Quadro 2 - Intencionalidades do ensino do esporte**

	<b>Educação para o esporte</b>	<b>Educação pelo esporte</b>	<b>Educação por meio do esporte</b>
<b>Para quê</b>	Para atividades esportivas	Para uma boa causa	Para a vida
<b>Mais precisamente</b>	Futebol, atividades aeróbicas ao ar livre, caminhada, jogos tradicionais	Fitness, saúde pública, esporte pela paz, integração social	Desenvolvimento pessoal e social

<b>O caminho é</b>	Especializado Técnico	Setorizado Funcional	Cultural, existencial Relacional
<b>O objetivo está</b>	Na atividade em si Em tornar-se melhor	Fora da atividade Em funcionar melhor	Entre os seres humanos Em viver melhor (Escola para a vida)
<b>O que resulta</b>	Meu sucesso Competências individuais	Objetivos políticos Bem-estar social	Confiança Empoderamento

Adaptado de Eichberg (2010).

O Esporte para Todos considera as três intencionalidades (“para”, “pelo” e “por meio” do esporte), não se restringindo a apenas uma delas. Não considera que uma exclui a outra, mas que se complementam e se somam, desde que haja conscientização e foco nos seus valores, com vistas a capacitar, encorajar e empoderar.

Eichberg (2010) complementa que o ponto crítico deste campo é que ele tende a ser invisível devido à sua multiplicidade de práticas e denominações, as quais é difícil acompanhar e que muitas vezes não estão claramente descritas nem representadas politicamente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um ponto importante a considerar é que as ponderações e pensamentos complexos propostos por Henning Eichberg apresentam outra perspectiva de olhar para o Esporte, mais ampla, transformadora e sobretudo agregadora. Evidenciar e refletir, a partir das obras dele que propõem outra Filosofia do Esporte, incorporando a ideia do Esporte para Todos, é uma possibilidade de ampliar os conceitos do Esporte arraigados no senso comum e reforçados por grande parte da produção científica na área, construídos sob contextos históricos e políticos de dominação e sob a lógica do mundo do trabalho, um comportamento socioeconômico capitalista e neoliberal, deflagrado pela Revolução Industrial.

Assim, integrar e validar o Esporte para Todos como o “outro esporte” não é criar outra categoria. É transformar um modo de olhar para o Esporte. É compreender que se trata de um outro “pensar filosófico”, sendo o Esporte para Todos uma forma de posicionar o esporte como uma cultura do povo, para o povo e com o povo.

É assumir que existem tantos outros esportes além dos hegemônicos, manifestações de culturas esportivas e corporais populares, que foram majoritariamente desconsideradas ou ignoradas pelo pensamento sobre esse campo. É fazer emergir outras facetas e outras formas de pensar o campo esportivo, no sentido de transcender, somar e evidenciar, e não de excluir.

Deste modo, alguns pensamentos, conceitos e nominações do esporte e da atividade física, principalmente aquelas que ocorreram a partir das décadas de 1960 e 1970 (como as relacionadas com Educação Física, Lazer, Esporte Participação, Esporte Social, Esporte Educacional, Atividade Física, Cultura Corporal do Movimento, Jogos e Brincadeiras, entre outras), poderiam fazer parte desse grande “pensar” e “guarda-chuva” chamado Esporte para Todos, considerando a coerência na intencionalidade e contextos propostos por eles.

É compreender que os locais geográficos para sua manifestação (escola, rua, parque, clubes, praia, natureza etc.) e sua relação com a educação formal, não formal e informal são meios para a sua realização, e não categorizações do esporte.

É considerar toda a diversidade e ancestralidade dos povos e seus corpos diversos (etnias, raça, identidade de gênero, orientação sexual, crenças, deficiências, entre tantas outras).

Por fim, é reconhecer que o Esporte para Todos abarca a expressão e o movimento humano que se materializa na cultura local em que está inserido, não se distinguindo categoricamente, mas sendo um meio para as distintas manifestações do corpo que se move.

## REFERÊNCIAS

- BRACHT, Valter. *Sociologia crítica do esporte: uma introdução*. 3. ed. Ijuí: Unijuí, 2005.
- BRASIL. *Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998*: Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 1998.
- BUENO, Luciano. *Políticas Públicas do esporte no Brasil: razões para o predomínio do alto rendimento*. Tese (Doutorado em Administração Pública e Governo) – Escola de Administração de Empresas de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2008.
- CASTELLANI FILHO, Lino. *Educação Física no Brasil: a história que não se conta*. 4. ed. Campinas: Papirus, 1994.

- CEC – Commission of the European Communities. *White paper on Sport*. Bruxelas: CEC, 2007.
- CIPC – Comitê Internacional Pierre de Coubertin. *Pierre de Coubertin (1863-1937): Olimpismo – Seleção de textos*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.
- DACOSTA, Lamartine Pereira. *Atlas do esporte no Brasil*. Rio de Janeiro: Shape, 2005.
- \_\_\_\_\_; MIRAGAYA, Ana. *Worldwide Experiences and Trends in Sport for All*. Oxford: Meyer & Meyer Sport, 2002.
- EICHBERG, Henning. *Body Cultures: Essays on Sport, Space & Identity*. 2. ed. Londres: Routledge, 2002(a).
- \_\_\_\_\_. “Popular Identity in Sport and Culture: About Living Democracy”. *Play the Game*, 28 out. 2002(b). Disponível em: <<http://www.playthegame.org/news/news-articles/2002/popular-identity-in-sport-and-culture-about-living-democracy/>>. Acesso em: 15 maio 2017.
- \_\_\_\_\_. *The People of Democracy: Understanding Self-Determination on the Basis of Body and Movement*. 5. ed. Århus: Klim, 2004.
- \_\_\_\_\_. “How to Study Body Culture: Observing Human Practice”. *Idrotts forum*. Scandinavian Sport Studies Forum, 6 jun. 2007. Disponível em: <<http://www.idrottsforum.org/articles/eichberg/eichberg070606.html>>. Acesso em: 15 maio 2017.
- \_\_\_\_\_. “Pyramid or Democracy in Sports?: Alternative Ways in European Sports Policies”. *Idrotts forum*. Scandinavian Sport Studies Forum, 6 fev. 2008. Disponível em: <<http://www.idrottsforum.org/articles/eichberg/eichberg080206.html>>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- \_\_\_\_\_. *Bodily Democracy: Towards a Philosophy of Sport for All*. Londres: Routledge, 2010.
- \_\_\_\_\_. “Efficiency Play, Games, Competitions, Production: How to Analyze the Configurations of Sport?”. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, v. 72, pp. 5-16, 2016(a).
- \_\_\_\_\_. *Questioning Play: What Play Can Tell Us about Social Life*. Londres: Routledge, 2016(b).
- \_\_\_\_\_; KOSIEWICZ, J. “Body Culture, Play and Identity”. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, v. 72, pp. 66-77, 2016.
- ESTEVES, Bruno Botti. “A trajetória do esporte moderno: dos primórdios ao fenômeno social”. *EFDeportes.com*, ano 19, n. 199, 2014. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd199/a-trajetoria-do-esporte-moderno.htm>>. Acesso em: 15 jul. 2021.
- GREEN, B. Christine. “Building Sport Programs to Optimize Athlete Recruitment Retention and Transition Toward a Normative Theory of Sport Development”. *Journal of Sport Management*, v. 19, n. 19, pp. 233-53, 2005.

- ISCA – International Sport and Culture Association. *ISCA members*: The ISCA family. Disponível em: <<http://isca-web.org/english/members/members>>. Acesso em: 1 ago. 2019.
- KIRKEBY, Mogens; PAYNE, Rachel. “Philosophical ‘father’ of ISCA has passed away”. *ISCA – news*, 1 maio 2017. Disponível em: <<http://isca-web.org/english/news/philosophicalfatherofiscahaspassedaway>>. Acesso em: 10 maio 2018.
- MAZZEI, Leandro C.; BASTOS, Flávia da Cunha. *Gestão do esporte no Brasil: desafios e perspectivas*. São Paulo: Ícone, 2012.
- MCNAMEE, Mike; PARRY, Jim; REID, Heather. “Series Editor’s Introduction”. In: EICHBERG, H. *Bodily Democracy: Towards a Philosophy of Sport for All*. Londres: Routledge, 2010, p. 1.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Trad. Eliane Lisboa. São Paulo: Meridional, 2005.
- \_\_\_\_\_. “Matéria da Edição\_Revista Sesc: Edgar Morin”. Entrevista concedida ao Sesc-SP. *Revista E*, ano 6, n. 4, out. 1999. Disponível em: <[https://edgarmorin.sescsp.org.br/categoria/entrevista/13-materia-da-edicao\\_-revista-sesc](https://edgarmorin.sescsp.org.br/categoria/entrevista/13-materia-da-edicao_-revista-sesc)>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- PAZIN, Nailze P. de Azevedo. “Esporte para Todos (EPT): a reinvenção da alegria brasileira (1971–1985)”. XXVIII Simpósio Nacional de História. Lugares dos historiadores: velhos e novos desafios. 27 a 31 de julho de 2015. Florianópolis, 2015. Disponível em: <[http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434322747\\_ARQUIVO\\_textocompletoAnpuh2015.pdf](http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434322747_ARQUIVO_textocompletoAnpuh2015.pdf)>. Acesso em: 28 jul. 2021.
- \_\_\_\_\_; FREITAS, Denize P. de Azevedo.; SILVA, Maria Luiza da. “Esporte para todos e a constituição de um projeto de intervenção social”. *Metáfora Educacional*, n. 9. pp. 18-30, 2010.
- PIMENTA, Ananda Carvalho. “Resenha: Introdução ao pensamento complexo de Edgar Morin”. *Revista Científica da FHO | UNIARARAS*, v. 1, n. 2, pp. 33-7, 2013.
- PLAY THE GAME. “About Play the Game”. Disponível em: <<https://www.playthegame.org/about/>>. Acesso em: 1 ago. 2019.
- PNUD. *Relatório de Desenvolvimento Humano do Brasil – Movimento é vida: atividades físicas e esportivas para todas as pessoas*. Brasília, PNUD, 2017.
- SCHEERDER, Jeroen et al. *Understanding the Game. Sport Participation in Europe: Facts, Reflections and Recommendations*. Leuven: SPM / Hedera / wjh mulier institute, 2011.
- TEIXEIRA, Sérgio. “O Esporte para Todos: ‘popularização’ do lazer e da recreação. *Recorde*, v. 2, n. 2, pp. 1-28, 2009
- TUBINO, Manoel. *Dimensões Sociais do Esporte*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.