

MEGAEVENTOS ESPORTIVOS: UMA ANÁLISE DA REALIZAÇÃO DOS X-GAMES NO DESTINO IGUASSU, FOZ DO IGUAÇU – PR, 2013

Josiane da Silva Bezerra
Josimar Ferreira de Souza
Fábio Orlando Eichenberg

RESUMO: Os “grandes eventos esportivos” são uma das representações do conceito teórico de megaeventos na prática em três distintos aspectos. 1) geram atraem grande fluxo de visitantes ao seu local de realização. 2) atraem a imprensa mundial que fará a transmissão para bilhões de pessoas a depender do evento. 3) geram impactos econômicos diversos ao local onde será realizado. A análise do artigo proposto versa uma abordagem teórico-metodológica em dados primários e secundários, revistas e jornais da época de um megaevento de esportes radicais ocorrido no destino Iguassu no ano de 2013, os X-Games. Os resultados apontam para as possibilidades de impactos positivos e negativos advindos da realização do megaevento, sem dados empíricos, mas em caráter opinativo e reflexivo. Espera-se com esse texto apenas resgatar um momento importante do segmento de eventos no destino Iguassu e evidenciar as qualidades do destino para receber eventos de grande porte.

Palavras-chave: Turismo e Eventos; Segmentação; Eventos de Grande Porte; Esportes Radicais.

RESUMÉN: Los grandes eventos esportivos son una de las representaciones tras el concepto teórico de la temática propuesta de ese análisis en tres aspectos: Primer) generan atracción de un gran flujo de visitación al hogar del evento. Dos) fija la prensa mundial que hará la transmisión para mil millones de personas alrededor del planeta. Tres) generan impactos económicos varios al hogar de realización. El analisis de ese artículo se centra en un abordaje teórico-metodológico en datos primarios y secundarios del evento X-Games. Los resultados apuntan para las posibilidades de impactos positivos y negativos oriundos de la realización del evento, sin datos empíricos, pero en carácter de opinión y reflexión. Se espera con ese artículo rescatar un gran momento para el segmentó de eventos en el destino Iguazú y además evidenciar las cualidades del hogar para fines de recibir otros grandes eventos en el futuro.

Palabras clave: Turismo y Eventos; Segmentó; Grandes Eventos; Esportes Radicales.

INTRODUÇÃO

O conceito de “megaeventos” foi difundido pela comunidade de estudiosos do segmento de eventos no turismo, em especial, em detrimento dos grandes eventos esportivos das últimas duas décadas. É relacionado constantemente aos eventos como Copa do mundo Federation International of Football Association (FIFA) de futebol, as Olimpíadas e Paraolimpíadas, o Superbowl nos Estados Unidos, e os X-Games que no ano de 2013 foram promovidos no destino Foz do

Iguaçu, no estado do Paraná, aliando uma das 7 maravilhas do mundo natural, aos esportes radicais e de aventura.

Os X-Games, ou numa tradução própria, os jogos extremos, originalmente acontecem em território norte-americano. Entretanto, após inúmeras tentativas de empresas privadas, no ano de 2013 deixou os Estados Unidos da América e desembarcou no Brasil trazendo toda sua estrutura e capacidade de geração de impactos econômicos e de mídia. Esses efeitos serão igualmente discutidos nesse artigo, e ainda, o processo de desterritorialização pelo qual o evento passou, seu estágio atual, e sua capacidade enquanto megaevento de gerar fluxo de visitação turística.

Outro aspecto debatido nesse artigo é o fato do evento ocorrer em parte no interior de uma unidade de conservação, levanta críticas sobre sua gestão e efetivo controle de resíduos sólidos, impactos visuais e ao ambiente. Iniciemos com uma revisão sobre a temática central do trabalho, os megaeventos e suas ramificações na economia e outros setores de eventos e negócios.

Mas o que define um megaevento? E qual a sua relação com o Turismo? Não há um conceito que o defina sem arestas, porém, de acordo com autores como ISHIY (1998) e TAVARES (2011) os megaeventos podem ser mais bem entendidos a partir da esfera esportiva. Para tanto, segundo os autores, as características envolvidas são as seguintes: 1) envolve uma ou mais modalidades esportivas, 2) possui âmbito internacional, 3) duração menor do que um mês, 4) participação de milhões de pessoas 5) geração de impacto potencial em vários setores da sociedade, destacando a atividade turística.

Todos esses elementos são encontrados na definição do que foram os X-Games, com críticas é verdade, mas também com exposição midiática gratuita e a certeza de que o destino Iguassu possui requisitos essenciais a organização de grandes eventos de porte mundial.

A metodologia e os resultados dão conta de análises de jornais da época e de dados e informações secundárias, sistematizadas nesse texto com o intuito de refletir as condições de realização do evento em uma unidade de conservação federal, aspectos da gestão e planejamento do evento e também dos efeitos pós-

evento na vida dos iguaçuenses, o legado do evento para a população e outros aspectos de interesse e análise do turismo de eventos.

O CONCEITO DE MEGAVENTOS E OS EVENTOS ESPORTIVOS MUNDIAIS

A partir das características inicialmente destacadas, é evidente que os megaeventos esportivos são considerados eventos turísticos, pois atraem fluxo de pessoas que afluem do mundo inteiro ao país sede do evento. ISHIY (1998) define essa decisão baseando-se que:

A prática de esportes, seja apenas nos finais de semana, seja em disputas de competições, pode ser considerada como turismo quando os praticantes deslocam-se de seus locais de residência fixa para os lugares onde ocorrerão as atividades desportivas, desde, é claro, que estes não se localizem na mesma cidade de residência habitual (Asín, 1967). Deverão também efetuar gastos que beneficiem os prestadores de serviços dos núcleos receptores, como restaurantes, lojas, hotéis, etc., e à comunidade residente. Isto é igualmente válido àqueles que apenas vão assistir aos eventos e competições esportivas. (ISHIY, 1998 p. 49).

Podemos destacar ainda o conceito de megaevento de ROCHE (2000) como o mais difundido pela comunidade acadêmica internacional, que considera que:

Megaeventos são eventos de larga escala cultural (incluindo comerciais e esportivos) que tem uma característica dramática, apelo popular massivo e significância internacional. Eles são tipicamente organizados por combinações variáveis de governos nacionais e organizações internacionais não governamentais e ainda podem ser ditos como importantes elementos nas versões “oficiais” da cultura pública. (ALMEIDA; MEZZADRI; MARCHI JUNIOR, 2009 p. 179 apud ROCHE, 2001, p. 1).

Outros pesquisadores, principalmente brasileiros, preferem adotar a definição de HALL (1992) defendendo a ideia que:

Megaeventos tais como as Feiras Mundiais e Exposições, a Copa do Mundo ou as Olimpíadas são eventos especificamente direcionados para o mercado de turismo internacional e podem ser adequadamente descritos como „mega” em virtude de sua grandiosidade em termos de público, mercado alvo, nível de envolvimento financeiro, do setor público, efeitos políticos, extensão de cobertura televisiva, construção de instalações e impacto sobre o sistema econômico e social da comunidade anfitriã. (DACOSTA et al., 2006).

Outros autores destacam ainda os meios de comunicação de massa, principalmente a televisão, com canais de grande alcance global. Pois, “o megaevento se bem sucedido irá projetar uma imagem positiva ou renovada da cidade e/ou país sede, por meio da mídia nacional e internacional, particularmente pela cobertura de televisão” (MATIAS, 2008, p. 177).

De acordo com esses conceitos os X-Games pode ser enquadrado como megaevento. Conhecido mundialmente como as olimpíadas dos esportes radicais surge no início da década de 1990. Pode se considerar um marco histórico importante, a queda do muro de Berlim e a diminuição das tensões entre EUA e a antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) atual Rússia como marco para a discussão de um novo modelo de vida social, principalmente a partir das chamadas “tribos”, onde, principalmente os mais jovens e muitas vezes ligados a causas sociais, se encontravam para administrar suas tensões em grupo, e portanto, associavam essas tensões a prática de esportes radicais em detrimento da substituição de esportes tradicionais nos EUA, como futebol americano, baseball, e basquete.

Começam a surgir pelo território norte-americano pequenas competições de skate e de esqui atraindo públicos variados e em grande quantidade. Ciente dessa realidade e de “olho” nesse mercado, a ESPN – canal a cabo esportivo, iniciou as transmissões experimentais de um novo evento esportivo que televisionado, se tornaria rapidamente uma espécie de olimpíadas dos esportes radicais com práticas associadas a esportes que já haviam se tornado “febre”, principalmente entre o público jovem e aliavam velocidade, adrenalina e superação de limites, gerando imagens de impacto imediato aos olhos do expectador.

FIGURA 1: Atleta da modalidade Moto X step up - o salto em altura com moto no X-Games 2013 em Foz do Iguaçu - PR



Fonte: Léo Lemos / Revista VEJA.

FIGURA 2: Piloto de BMX durante os treinos na mega rampa nos X- Games 2013, em Foz do Iguaçu – PR



Fonte: Léo Lemos / Revista VEJA.

FIGURA 3: atleta da modalidade Skate Vert na rampa “Halfpipe” montada em frente as Cataratas do Iguaçu nos X- Games 2013, em Foz do Iguaçu – PR



Fonte: Luis Vilades / Revista VEJA.

FIGURA 4: Modalidade Rally Cross – X-Games 2013, em Foz do Iguaçu – PR



Fonte: Leo Lemos / Revista VEJA.

Dessa forma, em 1995 nascia o The Extreme Games, que teve seu nome alterado um ano depois para X-Games fazendo referência também às pessoas que pertenciam à dita geração X (pessoas que nasceram entre os anos de 1960 a 1980, momento de turbulência, globalização e boom tecnológico).

A sua primeira edição contou com cerca de 200 mil espectadores durante os quatro dias de evento, teve competições nas categorias de Bungee jump, Eco-challenge, Mountain bike e Sky surf. A partir da primeira edição, o evento ganhou força e surpreendeu até mesmo seus patrocinadores.

[...] Os X-Games foram rapidamente para o mainstream, gerando interesse de patrocinadores multimilionários como Mountain Dew, Saturn e Taco Bell. O Evento de esportes radicais se tornou tão popular que a ESPN lançou os X-Games de Inverno em 1997, incluindo esportes como snowboarding e snowmobiling. Até 2002, os X-games atraíram uma audiência televisiva de quase 63 milhões de pessoas. (WATSON, 2009).

A partir dessa dinâmica organizada o X-Games se tornaria o evento referência mundial em esportes de ação, chegando a ser considerado o terceiro maior evento esportivo do mundo. Percebe-se que esse sucesso se justifica pelo alto investimento de patrocinadores e da própria ESPN que fez esse evento ser televisionado para mais de 800 milhões de telespectadores em mais de 180 países.

Como estratégia de expansão global do evento, a ESPN decide realizar seis eventos no ano para o X-Games em 2013, 2014 e 2015, sendo três fora do território norte-americano. Foram escolhidas as cidades de Foz do Iguaçu (Brasil), Barcelona (Espanha) e Munique (Alemanha), que se juntaram-se as sedes-fixas do evento – as cidades norte-americanas de Los Angeles, Aspen e Tignes.

As cidades escolhidas para sediar esse evento pela primeira vez fora do Estados Unidos, participaram de uma concorrência envolvendo diversos países. De acordo com a reportagem da Assessoria de Comunicação do Ministério do Esporte sobre o X-Games quando foi anunciado a escolha de Foz do Iguaçu como sede do evento em 2013:

A cidade paranaense é conhecida internacionalmente pela suntuosidade das Cataratas do Iguaçu. O Parque Nacional do Iguaçu receberá a mesma estrutura da edição disputada em Los Angeles. Além de Foz, as cidades de São Paulo e do Rio de Janeiro também concorreram para sediar o evento radical. A disputa global foi iniciada em maio de 2011, com 40 cidades de 21 países. (BARROS, 2012).

Alguns fatos foram de total importância para a escolha de Foz do Iguaçu entre tantas cidades concorrentes. Destacando aqui, o fato de a mesma ser um

patrimônio mundial da humanidade reconhecida pela UNESCO desde 1986, sede de uma das sete maravilhas do mundo – as Cataratas do Iguazu, localização estratégica entre três países (Brasil, Argentina e Paraguai) e o fato de se ter o Parque Nacional turístico mais visitado e prestigiado do país.

Esses dados tiveram peso na escolha dessa cidade brasileira como sede do primeiro X-Games fora do território norte-americano, talvez pela necessidade e estratégia da ESPN atrelar a imagem de conservação da natureza e sustentabilidade ao evento.

Essa premissa da sustentabilidade irá ser discutida no subitem seguinte, tendo em vista a realização do evento em ambiente protegido. Pretendemos levantar por meio de registro fotográfico e revisão bibliográfica os efeitos negativos observáveis pós-evento, tendo em vista aspectos da legislação vigente e compromisso dos organizadores com a conservação e preservação da paisagem do Parque Nacional do Iguazu (PARNA Iguazu) e as Cataratas do Iguazu.

CARACTERIZAÇÃO DO DESTINO IGUASSU E DOS X-GAMES

O Megaevento dos X-Games ocorrido no ano de 2013 no destino Iguassu foi um marco no segmento de eventos esportivos para o estado do Paraná. Anterior aos X-Games, os Jogos Mundiais da Natureza haviam alcançado o feito de transmitir esporte e paisagem da região da Costa Oeste para uma representativa parcela do planeta.

Um dos motivos claros da escolha do município de Foz do Iguazu especificamente como sede única do evento, está na estrutura para receber eventos de grande porte existente no município. É sem dúvidas, uma estrutura que deixa qualquer promotor de eventos de grande escala satisfeito.

A tabela abaixo aponta em números o segmento de hospedagem disponível no município.

FIGURA 5: Tabela de possibilidades de hospedagem em Foz do Iguaçu

ESTABELECIMENTOS	2012			2013			2014		
	Quant.	UH	Leitos	Quant.	UH	Leitos	Quant.	UH	Leitos
Hotéis	115	9.051	23.184	109	9.039	23.027	113	9.571	24.151
Hospedarias	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pousadas	47	767	2.660	38	636	2.220	39	688	2.342
Cama e Café	2	7	24	-	-	-	-	-	-
Motéis	20	391	801	21	391	801	19	378	775
Albergue	2	52	223	2	52	223	2	52	223
TOTAL	186	10.268	26.892	170	10.118	26.271	173	10.689	27.491
EXTRA-HOTELEIROS	2012			2013			2014		
	Quant.	UH	Leitos	Quant.	UH	Leitos	Quant.	UH	Leitos
Campings	2	-	-	2	-	-	2	-	-
Flat's	1	42	97	1	42	97	1	42	97
TOTAL	3	42	97	3	42	97	3	42	97
TOTAL GERAL	189	10.310	26.989	173	10.160	26.368	176	10.731	27.588
Total Meios de Hosp.	189			173			176		
Total Geral UH	10.310			10.160			10.731		
Total Geral Leitos	26.989			26.368			27.588		

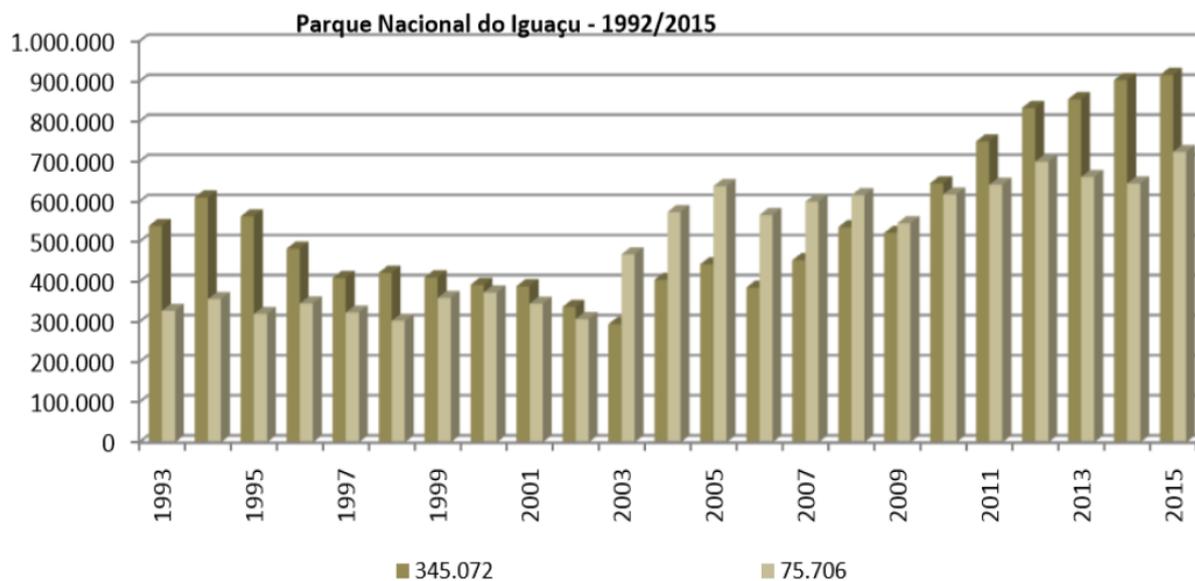
Fonte: Secretaria Municipal de Turismo (2016).

Observa-se no período da realização dos X-Games que o Iguassu Convention & Visitors Bureau desempenhou um papel estratégico na promoção do destino Iguassu no período, alavancando o destino frente aos seus dois principais atrativos: O Parque Nacional do Iguaçu e a beleza das Cataratas do Iguaçu, uma das 7 maravilhas da natureza e a Itaipu Binacional, a maior usina em produção de energia do planeta.

Com isso, houve uma movimentação dos principais agentes do trade turístico no intuito de aumentar o fluxo turístico no município após o anúncio do Destino Iguassu como sede do X-Games Brasil.

Não é novidade o crescimento da oferta e demanda do turismo local no cenário mundial. Em dados da Embratur (2016) o Destino Iguassu aparece no segmento de aventura e ecoturismo como o mais procurado por países como: Estados Unidos, França, Alemanha, Inglaterra e Japão. Os gráficos abaixo corroboram esse aumento do fluxo turístico em Foz do Iguaçu desde a década de 90.

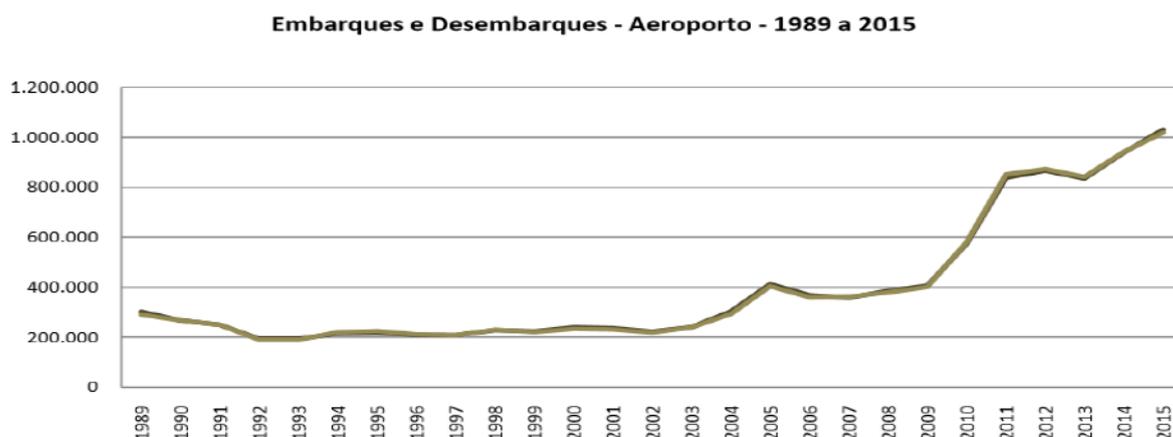
FIGURA 6: Fluxo de visitação do Parque Nacional do Iguazu



Fonte: IBAMA/ICMbio (2016).

Outro aspecto que facilita em tese a captação de eventos de grande porte para o município de Foz do Iguazu é a restrita, mas ainda funcional capacidade de seu aeroporto internacional. A partir do ano de 2005 com uma reforma iniciada para readequar suas estruturas e com a reforma concluída para a Copa do Mundo no Brasil em 2014 sua capacidade é considerada satisfatória, entretanto de acordo com o gráfico abaixo, observa-se sua obsolescência frente a aeroportos de destinos desse porte.

FIGURA 7: Arrives & Departures: Foz do Iguazu



Fonte: Infraero (2016).

Considerando como os principais atrativos de Foz do Iguaçu a usina hidrelétrica de Itaipu e o Parque nacional do Iguaçu por onde passa a maior parte do fluxo turístico no destino, e um dos principais meios de transporte nos dias de hoje, o aeroporto, podemos constatar observando os dados acima que a cidade começa a receber um fluxo turístico constante após ser anunciada como sede dos X-Games.

Dessa maneira não surpreenderia o fluxo de quase 60 mil pessoas segundo dados da ESPN (2013), entretanto ajustes foram necessários para atender os requisitos prévios e as exigências determinadas pela organização do evento, afim de receber os investimentos previstos e usufruir dos efeitos positivos em sua economia e no fluxo turístico advindo dessa negociação. Essas exigências possuem capacidade de proporcionar uma dinâmica de reorganização espacial do território como aponta Costa (2013).

“Estes eventos transformam e deixam os espaços urbanos menos acessíveis aos pobres e ao mesmo tempo beneficiam certos interesses econômicos [...]”.

“[...] As remoções de comunidades pobres para abrir o caminho ao setor imobiliário e ao desenvolvimento de zonas com terrenos valorizados na cidade ocorrem sem necessariamente ser ligadas a megaeventos, mas estes constituem uma ocasião única para proceder neste sentido.” (COSTA, 2013, p. 166).

Essa caracterização superficial do destino Iguassu nos conecta a realidade do porte e da tradição dos eventos esportivos mundiais no pós-90. Os X-Games se caracterizam em território norte-americano como o maior e mais assistido dentro e fora do país por fanáticos por esportes radicais ou extremos. É sabido com isso, que sua territorialidade se dá no âmbito dos EUA desde a década de 90, quando a emissora oficial e também detentora dos direitos sobre o evento decide desterritorializa-lo e transnacionaliza-lo, sendo o Brasil e mais especificamente o município de Foz do Iguaçu palco das competições no ano de 2013.

A edição de verão do teve no rol de atividades as seguintes competições: Skate (Skate Big Air, Skate Street, Skate Park, Skate Vertical), BMX (BMX Big Air, BMX Park, BMX Dirt, BMX Vertical), Moto X (Moto X Freestyle, Moto X Step Up, Moto X Best Whip, Enduro X, Moto X Speed & Style) e Rally (Rally Cross).

FIGURA 8: Quadro das modalidades de competições do X-Games 2013

MODALIDADE	COMPETIÇÕES
BMX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Big Air 2. Dirt 3. Park 4. Vert
Skate	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skateboard Big Air 2. Skateboard Park – Masculino 3. Skateboard Street League 4. Skateboard Street – Feminino 5. Skate Vert
Moto X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Best Whio 2. Enduro X – Masculino 3. Enduro X – Feminino 4. Freestyle 5. Speed and Style 6. Sted Up
Rally	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rally Cross

Fonte: adaptado de X-Games (2013).

Organização: Os autores.

A programação evidencia a grande quantidade de competições esportivas realizadas nesse megaevento, identificando o Parque Infraero como uma espécie de “coração”, ou seja, a sede da edição do evento em Foz do Iguaçu, tendo a maioria das competições, todas as atrações para o público, como Shows, Skate Park e ativação dos patrocinadores. (ESPN, 2013).

Para esse evento, foram convidados aproximadamente 200 atletas de alto nível mundial para competir nas modalidades oferecidas, em troca de medalhas, títulos, além de prêmios em dinheiro. Segundo a ESPN (2013) foram confirmados inicialmente 170 atletas que competiram nas quatro modalidades disponíveis para a edição de Foz do Iguaçu, com origem das seguintes nacionalidades:

FIGURA 9: Nacionalidades do primeiro grupo de atletas confirmados

Nº DE ATLETAS	NACIONALIDADE
18	Austrália
106	Estados Unidos
2	Nova Zelândia
4	Grã Bretanha
5	Canadá
1	Venezuela
1	Chile

1	Dinamarca
1	Colômbia
13	Brasil
2	França
1	Bélgica
2	Espanha
1	Polônia
1	Porto Rico
1	Japão
3	República Tcheca
2	Noruega
2	Itália
1	Finlândia
1	África do Sul
1	Hawaii

Fonte: adaptado de Motor News (2013)
Organização: Os autores

No quadro acima, fica evidente o domínio de participação dos Estados Unidos no evento, com 106 atletas, sendo justificado por ser o país sede e de origem do evento. Em seguida, a Austrália apresenta-se em segundo lugar no número de participantes, o que também não é novidade, pois o mesmo é destaque no campo de esportes radicais, com atletas de alto nível reconhecidos mundialmente. Já em terceiro lugar, o país sede do evento (Brasil), com 13 atletas, dentre eles, grandes campeões mundiais em suas categorias.

Os brasileiros que representaram o país no evento do X-Games de Foz do Iguaçu, são reconhecidos mundialmente e estão entre os maiores nomes de competidores de suas categorias. São eles: Bob Burnquist, Sandro Dias, Rony Gomes, Pedro Barros, Pamela Rosa, Marcelo Bastos, Leticia Bufoni, Jessica Florencio e Edgard Pereira na modalidade Skate. No Rally Cross, Nelson Piquet Junior, Eduardo Marques e Mauricio Neves. Já na modalidade Moto X, os atletas Nielsen Bueno, Mariana Balbi, Marcella Gonçalves, Romulo Botrel e Antônio Balbi. E por fim, representando o Brasil na modalidade BMX: Douglas Oliveira.

MEGAVENTOS: A SUSTENTABILIDADE DOS X-GAMES E OS LOCAIS DE COMPETIÇÃO OFICIAIS

Os X-Games foi realizado em território iguaçuense em três locais: o Parque Nacional do Iguaçu, o Parque Infraero e a Itaipu binacional. A Itaipu Binacional foi palco da abertura oficial dos X-Games, e o Parque da Infraero foi onde se concentrou grande parte da estrutura e competições (Moto X , Street, Park, Big Air e Dirt e Rally) realizadas durante o evento além das atrações do X- Games Music e o X - Fest, no total foram 200 mil metros quadrados de área construída assim como mostra a imagem abaixo dos espaços produzidos para o evento.

FIGURA 10: Local de competições: Parque da Infraero



Fonte: ESPN (2013).

O parque nacional do Iguaçu foi palco do BMX e Skate Vertical, duas das competições mais importantes do evento. Abaixo segue o mapa do local de competição.

FIGURA 11: Local de competição Parque Nacional do Iguaçu



Fonte: ESPN (2013).

Não se sabe ao certo, os impactos econômicos que sobrevieram ao município sob chancela dos X-Games. Sabe-se e isso é fato, que houve inversão de recursos do governo federal e do governo municipal em contrapartida na ordem de milhões. Além dos impactos econômicos, os sociais e ambientais ficam na mesma necessidade de esclarecimentos. Assim são os megaeventos, seus ônus e bônus afetam sobremaneira os lugares onde se territorializam, e ao se desterritorializar resta sempre a reflexão de sua realização.

A montagem de uma simples pista de skate do ponto de vista técnico é simples, mas há aspectos de ecossistema envolvidos que precisam ser analisados de forma cuidadosa. Como foi o caso da Mega-rampa no interior do Parque Nacional do Iguaçu. Dado que o parque é uma área de proteção integral assim como está posto na lei SNUC de 2000, onde determina no parágrafo primeiro do artigo 7º que, o objetivo básico das Unidades de Proteção Integral é preservar a natureza, sendo admitido apenas o uso indireto dos seus recursos naturais, com exceção dos casos previstos nesta Lei. Tais recursos indiretos estão descritos no artigo 11 da mesma lei.

O Parque Nacional tem como objetivo básico a preservação de ecossistemas naturais de grande relevância ecológica e beleza cênica, possibilitando a realização de pesquisas científicas e o desenvolvimento de atividades de educação e interpretação ambiental, de recreação em contato com a natureza e de turismo ecológico. (SNUC, 2000).

Baseado na lei do SNUC não é possível observar nos X-Games quaisquer disposições a crime ambiental pela utilização indireta dos recursos naturais ali existentes, entretanto, vale ressaltar que no plano de manejo do parque nacional do Iguassu não há menção a eventos esportivos que venham a ser realizados dentro do parque. É importante ressaltar que o parque nacional é de jurisdição federal e deve cumprir o que de fato regulamenta a lei e convém lembrar que alterações e ajustes do plano de manejo estão sujeitos as revisões periódicas do referido plano (PARNA, 1999).

Em verdade trata-se aqui de uma questão de ordem e gestão pública. A atuação do poder público constituído deve atender as observâncias da referida lei ao qual está sujeita. Deve ainda cuidar para que a população efetivamente usufrua das atividades e praticas ao qual o megaevento irá tratar. Se estas políticas contemplarem objetivos a longo-prazo, associados a metas mais abrangentes que as exigidas para a realização do evento, poderão justificar-se no que tange a prioridade que recebem, caso contrário, soarão como favorecimentos econômicos, prevaricação e na grande maioria dos casos, em atos de corrupção (BIANCO, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os megaeventos causam impactos polarizados de ordem econômica, social e ambiental, ou seja, os impactos positivos sempre estão acompanhados de efeitos negativos, que dependem de diversos fatores devidamente analisados como: o custo de manutenção dos espaços produzidos e que sugerem um “legado” nem sempre aproveitado pela comunidade; a capacidade dos gestores públicos em propor função a esses espaços pós-evento; criação de projetos sociais integrando a infraestrutura existente as demandas da comunidade, entre outras demandas.

Dessa maneira, a proposta de um megaevento deve ser integradora a gestão pública e produzir espaços posteriormente passíveis de utilização gratuita de

seus municípios, caso contrário, tem-se a sensação de elitização de espaço público promovido com dinheiro público a expensas, gerando contradições inequívocas ao processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Bárbara Schausteck de; MEZZADRI, Fernando Marinho; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. Considerações Sociais e Simbólicas sobre Sedes de Megaeventos Esportivos. **Motrivivência: Dossiê 2007-2016 - A Década dos Megaeventos Esportivos no Brasil**, Florianópolis, v. 33, n. 32, p. 178-192, jun./dez. 2009. Quadrimestral. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2009n32-33p178>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

BARROS, Breno. **Foz do Iguaçu vai sediar três edições dos X-Games, as olimpíadas radicais**. 2012. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/noticias/24-lista-noticias/36454-foz-do-iguacu-vai-sediar-tres-edicoes-dos-xgames-as-olimpiadas-radicaais>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

BIANCO, Vittorio Leandro Oliveira lo. **O Legado dos Megaeventos Esportivos em Questão: As Mudanças ou as Continuidades na Cidade Rio de Janeiro Pós-sede**. 2010. 125 f. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.ie.ufrj.br/images/pos-graduacao/pped/defesas/28-Vittorio_Leandro_Oliveira_Lo_Bianco_Preliminar.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.

COSTA, Giuliana. **Sediar Megaeventos Esportivos Vale à Pena?** 2013. 29 v. 2012. Disponível em: <<http://osocialemquestao.ser.puc-rio.br/media/7artigo29.pdf>>. Acesso em: 04 abr. 2016.

DA COSTA, Lamartine Pereira et al (Org.). **Atlas do Esporte no Brasil: Gestão da Segurança em Megaeventos Esportivos**. Rio de Janeiro: Ana Miragaya, 2006. 858 p. Disponível em: <<http://www.confef.org.br/arquivos/atlas/atlas.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

ISHIY, Morupi. Turismo e Megaeventos Esportivos. **Turismo em Análise**, São Paulo, v. 2, n. 9, p. 47-61, nov. 1998. Mensal. Disponível em: <<http://www.turismoemanalise.org.br/turismoemanalise/article/view/616/392>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

MATIAS, Marlene. Os Efeitos dos Megaeventos Esportivos nas Cidades. **Turismo & Sociedade**, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 175-198, out. 2008. Mensal. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/turismo/article/viewFile/12934/8732>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

REVISTA MOTOR NEWS (Org.). **Lista dos Atletas Convidados para os X-Games 2013 em Foz do Iguaçu**. Disponível em: <<http://www.motornews.com.br/lista-de>>

atletas-convidados-para-os-x-games-2013-em-foz-do-iguacu/>. Acesso em: 21 abr. 2016.

TAVARES, Otavio. Megaeventos Esportivos. **Movimento: Revista da Escola de Educação Física da UFRS**, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p.11-35, jul /set de 2011. Bimestral. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/23176/17730>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

WATSON, Stephanie. **Como Funcionam os X Games**. 2009. Disponível em: <<http://esporte.hsw.uol.com.br/x-games.htm>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

SECRETARIA MUNICIPAL DE TURISMO DE FOZ DO IGUAÇU. **Foz em Números 2015**. Disponível em: <<http://www.pmfi.pr.gov.br/ArquivosDB?idMidia=95082>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA CASA CIVIL. Congresso. Senado. Constituição (2000). Lei nº 9985, de 18 de junho de 2000. **Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza – SNUC**. Distrito Federal, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9985.htm>. Acesso em: 29 mar. 2016

ICMBIO. **Plano de Manejo do Parque Nacional do Iguaçu**. 1999. Disponível em: <http://www.cataratasdoiguacu.com.br/manejo/siuc/planos_de_manejo/pni/html/index.htm>. Acesso em: 15 mar. 2016.