



Lazer e trabalho? Um olhar para o cenário de esportes eletrônicos através da sociologia do trabalho.

Matheus Fred Schulze*
Bárbara Geraldo de Castro

Resumo

Este projeto tem como objetivo analisar os processos que se dão no caminho para profissionalização dos E-Sports (esportes eletrônicos). Partindo de um estudo da sociologia do trabalho e uma análise do cenário competitivo que se desenvolve no Brasil e no mundo a partir da década de 80, para assim tentar compreender essa busca por reconhecimento enquanto esporte profissional.

Palavras-chave:

Trabalho, Esporte, Profissionalização

Introdução

Desde os primeiros anos da indústria dos videogames já existiam campeonatos entre os jogadores e com o passar dos anos e evolução dessas tecnologias, as formas com que essas disputas se deram também evoluíram até chegar no que reconhecemos hoje por E-Sport. Dentro desses esportes eletrônicos existem diferentes modalidades, já que diversos jogos são jogados competitivamente e cada um tem sua especificidade.

É nesse cenário em que se desenvolve minha pesquisa e busco, aqui, encontrar evidências que mostrem como esse esporte tenta se construir como profissional.

Resultados e Discussão

O projeto iniciou com a proposta de analisar as relações de trabalho nas quais esses e essas atletas se inseriam, mais especificamente no que diz respeito a um aparente borramento da fronteira entre tempo de trabalho e tempo livre. Porém, durante a primeira metade da pesquisa, com as leituras das bibliografias e estudo do cenário, tive achados interessantes que me chamaram a atenção para a questão da profissionalização desse esporte. Pista essa que, a meu ver, seria mais interessante de ser resolvida antes de partir para as questões do borramento.

Sendo assim, parti para uma análise das homologias possivelmente existentes entre o E-Sport e aqueles esportes tidos como tradicionais, me focando em um achado da pesquisa que foi a Associação Brasileira de Clubes de E-Sport (ABCDE). Esta foi fundada em 2016, já reúne diversos times e tem como objetivo (segundo seu próprio estatuto) melhorar a estrutura e a divulgação desse esporte, financiando para isso, por exemplo, campeonatos.

A figura da Associação é essencial pois, ela traz diversas pontes entre esse mundo e o do futebol, por exemplo. Olhando para os times podemos ver ligações de signos muito interessantes nas semelhanças entre os símbolos/brasões das equipes e aqueles tradicionalmente vistos no futebol, basquete, basebol e etc. e até das poses dos jogadores nas fotos oficiais dos times. Toda essa imagem profissionalizada vem

acompanhada também de mudanças legais, como é o caso da Lei Pelé que também regula o salário desses atletas.

A hipótese é a de que existiria uma invisibilização do trabalho desses atletas – invisibilização colocada na mesma chave elaborada por Ricardo Antunes – e que a profissionalização seria o caminho através do qual eles tornariam esse trabalho visível.



Figura 1. Símbolos/Brasões das equipes.



Figura 2. Atletas fazendo pose para foto oficial de campeonato.

Conclusão

Sendo assim, os passos finais dessa pesquisa serão voltados para uma análise mais atenta dessas homologias. Me utilizando para isso de uma descrição densa de como se deram as duas últimas edições da Superliga ABCDE (campeonato organizado pela associação), olhando para seus organizadores, patrocinadores, times e atletas. Além desse trabalho mais descritivo, ainda pretendo fazer uma entrevista com o Presidente da Associação e com os dirigentes de alguns times.

Agradecimentos

Agradeço ao CNPq pelo financiamento da pesquisa, e a minha orientadora por topar essa ideia e por toda ajuda e apoio nesses caminhos do fazer científico

ANTUNES, Ricardo. **O privilégio da servidão**: o novo proletariado de serviços na era digital. São Paulo, SP: Boitempo, 2018.