

Deslizamentos produzidos pelos eSports na imagem do atleta de esporte tradicional

Lucas Contador Dourado da Silva - FEF/UNICAMP - email: lucaocontador@gmail.com

Odilon José Roble - FEF/UNICAMP - email: roble@fef.unicamp.br

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar como os eSports produzem transformações na imagem do atleta de esporte tradicional. Os eSports são um fenômeno social emergente que tem mobilizado um grande público, seja presencialmente, lotando arenas vinculadas a equipes de esportes tradicionais, seja por meio de transmissões em streaming, que por vezes superam a audiência desses mesmos esportes. Nossa hipótese de pesquisa é que a imagem do atleta funciona como um modelo de identificação social, a qual tem se deslocado devido ao esporte eletrônico (eSports). Como método hermenêutico-psicanalítico, partimos da Teoria do Estádio do Espelho, formulada por Lacan, a qual refere-se ao processo de reconhecimento da própria imagem no espelho e da constituição do Eu na criança. Chamado de identificação imaginária é um processo onde o Eu do sujeito estrutura-se no campo da linguagem. São três seus tempos lógicos: no primeiro, o bebê observa sua própria imagem como se fosse a de um outro; no segundo, desconfia se a imagem no espelho é realmente sua; já no terceiro tempo, reconhece sua própria imagem ao mesmo tempo que aliena-se ao campo simbólico. Transpondo esse processo de identificação para o contexto dos eSports, observa-se que a performance nesses jogos é mediada pela tecnologia, as ações do jogador e suas interações corporais estão situadas dentro do ambiente virtual. Sendo uma experiência em que a tela é fundamental, não observamos o corpo do atleta na competição, mas seu avatar. Assim, diferentemente do esporte tradicional onde o atleta representa os ideais de um corpo forte e musculoso, nos eSports, esse corpo mantém-se sentado, sua exigência é de reflexos rápidos e coordenação motora fina. Neste sentido, buscamos interrogar se esses deslocamentos estão reconfigurando a imagem do atleta, ao introduzir padrões corporais onde a tecnologia é fundamental e parece tensionar os ideais tradicionais do corpo atlético.

Palavras-chave: E-sport; Imagem do Atleta; Corpo; Psicanálise.