

Em entrevista exclusiva, Daniel Alves fala sobre projeto nos esports e o impacto nos jovens de periferia

[Clique aqui para ver a notícia no site](#)

Daniel Alves é um atleta que se destaca pelo exemplo dado não só em campo, mas, principalmente, fora dele. Maior campeão da história do futebol, o jogador do São Paulo sempre esteve envolvido em causas humanitárias. Agora também envolvido nos esportes eletrônicos com o time Good Crazy, Daniel Alves tem como objetivo impactar o jovem de periferia que vive uma dura realidade por conta da desigualdade social do nosso país.

RELACIONADO

Daniel Alves entra para os esports com investimento em organização espanhola “Queremos criar uma oportunidade na vida das pessoas e jovens da periferia em especial, pois sabemos que muitas vezes fazem coisas erradas por não ter opção da coisa certa”, disse Daniel Alves em entrevista exclusiva ao ESPN Esports Brasil.

O lateral-direito e agora meia também foi direto sobre a situação delicada do Brasil, que teve em 2019 o quinto ano seguido no aumento da desigualdade de renda segundo estudo publicado pela Fundação Getulio Vargas (FGV). “Sem justificar [as coisas erradas]. Isso é a realidade.”

O pontapé inicial da Good Crazy, porém, será na Espanha já que o investimento se deu junto à organização S2Vesports - com sede em Barcelona e cidade onde Daniel Alves criou raízes pela passagem vitoriosa do clube catalão. “Começamos o projeto com base na Espanha, depois expandiremos para outros lugares. O Brasil é o seguinte que temos em mente.”

IR ALÉM DO ATLETA

Daniel Alves tem na nova organização o instrumento desejado para conscientizar os jovens quanto a valores de sociedade. É ir além do atleta. “Criar uma responsabilidade dentro de uma profissão, seja ela qual for, te diferencia dos outros. A partir da aí, penso que o que você faz começa a ter sentido e começa a existência de um legado a ser deixado para os seguintes.”

Esse caráter humanístico é a principal virtude do projeto. E Daniel Alves sabe que nos esports existem muitos jogadores que ganham muito mesmo com pouca idade. Foi quando o nome de Bugha, campeão mundial de Fortnite, entrou na conversa em contato com a reportagem.

O lateral “sabia sim” sobre o fato de que o menino de apenas 16 anos faturou prêmio de três milhões de dólares. Daniel Alves entende que essa não é a realidade de quem trabalha com esportes eletrônicos e que pode fazer brilhar os olhos de muita gente.

“A ideia é justamente criar uma consciência de que isso é um fato especial e isolado. Nem todos terão essa mesma sorte, mas muitos podem ter um bom direcionamento de vida e condições financeira através disso.”

Ele usou o próprio futebol como exemplo. “Nem todos serão super ou megas estrelas, mas a maioria vive

muito bem do esporte.”

A ERA DIGITAL

Engana-se quem acha que a entrada de Daniel Alves nos esports se deu por uma paixão por games desde criança. “Não sou apaixonado nem nunca tive o poder aquisitivo para ter”, comentou de forma descontraída o jogador que teve uma infância humilde em Juazeiro, no interior da Bahia.

Ainda assim, Daniel Alves tem compreensão sobre como os jogos digitais são influentes na geração atual. “O mundo foi evoluindo pra esse lado. Felizmente ou infelizmente não tivemos muito acesso a isso [na infância], porém agora existe e temos que respeitar.”

“O mundo hoje vive na era digital. E não apenas na área de games, mas no geral. Hoje o mercado virtual passou a salvar vidas de familiares pelo o que gera aos profissionais desse segmento. [Esport] é um mercado que cresceu muito nos últimos tempos e eu decidi entrar junto com a S2Vesports.”

Mas, até mesmo pelo histórico de atleta e por estar em atividade ainda aos 36 anos, Daniel Alves entende que um jogador profissional de esports não pode deixar o aspecto físico de lado. Por isso, a Good Crazy foi idealizada “junto ao meu endocrinologista que cuida da minha alimentação e prevenções” e contará com infraestrutura médica, física e até mesmo de nutrição - tudo com acompanhamento profissional.

“Acreditamos que a rotina dos jovens e das pessoas que praticam não são bem cuidadas e por isso estamos criando um conceito único e inovador na área. O nosso conceito não é apenas cuidar de atletas, é cuidar da saúde deles. Sem dúvidas que pessoas saudáveis irão performar mais e sua durabilidade também. Tentaremos montar uma equipe saudável.”

MAIS SOBRE O PROJETO

Daniel Alves deixou bem claro que irá acompanhar de perto o desenvolvimento da Good Crazy - mesmo estando no Brasil. “Eu não faço parcerias nem crio conceitos que não faço acompanhamento do processo.”

A parceria com a S2Vesports chegou em boa hora. “Faz tempo que vejo o desenrolar dessa área, porém ainda não tinha encontrado os parceiros perfeitos para implementar os meus conceitos profissionais no seguimento virtual.”

Contudo, o veterano escondeu o jogo sobre quais modalidades a Good Crazy irá contemplar assim que as equipes forem lançadas. Nem mesmo o sucesso do cenário brasileiro em Free Fire, modalidade mais inclusiva atualmente, fez Daniel Alves soltar uma dica. “Não podemos abrir quais. Só posso dizer que não temos limites.”

Tendo em vista a S2Vesports, dá para se ter noção. Atualmente, a organização espanhola conta com sete times em: League of Legends, Fifa 20, Clash Royale, Fortnite, Rocket League, Street Fighter V e iRacing.

No fim das contas, Daniel Alves prefere focar em como a Good Crazy pode impactar os jovens de hoje, principalmente os de periferia. “A partir do momento que isso pode ser um ganha-pão para as pessoas, deixam de existir preconceitos. Nem todos podem praticar os esportes físicos de alto rendimento e viver disso.”

E, mesmo que não haja aquela paixão pelos esports ainda, dá para sentir que o sentimento não irá demorar para surgir. Afinal, questionado entre jogar uma pelada de futebol ou então pegar no joystick para jogar algum simulador de futebol, Daniel Alves deixou o caminho livre para os esportes eletrônicos.

“Não sou muito de peladas... Já passo o ano inteiro com uma exigência braba. Mas não descartaria trocar não pelo videogame, viu?”

