

**TRABALHO IMATERIAL, MUNDO MAQUINOCÊNTRICO E PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES NA SOCIEDADE LÍQUIDO-MODERNA: UMA REFLEXÃO A PARTIR
DOS ESPORTS**

JENIFER DA ROSA ARRUDA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS)

CARMEM LÍGIA IOCHINS GRISCI

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS)

Agradecimento à órgão de fomento:

Agradecemos à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior)

TRABALHO IMATERIAL, MUNDO MAQUINOCÊNTRICO E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES NA SOCIEDADE LÍQUIDO-MODERNA: UMA REFLEXÃO A PARTIR DOS *ESPORTS*

1 INTRODUÇÃO

São 10h de uma sexta-feira e Martin Gonçalves, 22, está em frente ao computador. Ele mora num condomínio de luxo em Limeira, a cerca de 150 km de São Paulo, junto com cinco amigos, e todos esperam o início de uma partida de videogame marcada com outro grupo. Enquanto isso, na capital, numa casa do Jardim Europa onde vivem outros oito caras, Felipe Gonçalves da Rocha, 24, analisa as estratégias de oponentes no mesmo jogo. É o começo de mais um dia de trabalho para todos eles.¹

O trecho acima extraído da reportagem intitulada “Novos atletas” retrata um modo de trabalho que está com a sua popularidade em ascensão principalmente entre os jovens, conforme destaca Martoncik (2015). Essa atividade é conhecida pelos termos *esports*, *e-sports*, esporte eletrônico, ciberesporte entre outros, e representa um conjunto de competições de videogame/jogos eletrônicos em que as atividades são facilitadas pelo uso da internet e mediadas pela interface homem-computador ou homem-máquina (HAMARI; SJÖBLOM, 2017; WARD; HARMON, 2019). Os *esports*ⁱⁱ se assemelham aos esportes tradicionais em termos de patrocínios; espectadores e fãs conectados *online* e lotação de locais físicos de competição e de assistência; e direitos de transmissão de imagem com negociações lucrativas (WARD; HARMON, 2019). Os *esports* representam uma combinação entre jogos eletrônicos, esportes, negócios e mídia (JIN, 2010; MARTONCIK, 2015), o que remete, à partida, a ideia de rede.

Os *esports* tiveram início como um fenômeno da Internet. Atualmente se apresentam também no formato de grandes eventos físicos e mantêm sua presença *online* por meio de uma variedade de canais de transmissão ao vivo para espectadores em qualquer parte do mundo (JENNY et. al., 2018). “A maior vantagem dos *esports* é que as pessoas podem se divertir em qualquer lugar, a qualquer momento, com qualquer pessoa do mundo, pois estão livres das restrições de tempo e lugar através do benefício da Internet” (CHOI, 2019, p.3, *tradução nossa*). Argumenta-se que nessa atuação há trabalho imaterial – pois são nessas atividades fora do trabalho, como “[...] nos jogos, nos esportes em equipe, nas lutas, disputas [...]”, que o indivíduo desenvolve “[...] sua vivacidade, sua capacidade de improvisação, de cooperação” (GORZ, 2005, p.19) entre outras habilidades e saberes vernaculares a serem explorados pelo trabalho (GORZ, 2005).

Através dos *esports* percebe-se que as distâncias geográficas que separam uns e outros jogadores e/ou espectadores são percorridas “à velocidade dos sinais eletrônicos” e o espaço é atravessado instantaneamente, “literalmente, em ‘tempo nenhum’; cancela-se a diferença entre ‘longe’ e ‘aqui’” (BAUMAN, 2001, p. 149). As fronteiras de tempo e espaço têm se pautado pela velocidade, pela aceleração, pelo aqui e agora característico da sociedade líquido-moderna (BAUMAN, 2007), configurando-se em fluxo, em desterritorialização (LAZZARATO, 2014) apoiada cada vez mais nas novas tecnologias. O trabalho imaterial corresponde ao mundo maquinocêntrico contemplado na sociedade líquido-moderna em que a vida é tomada em todos os seus aspectos por dispositivos e máquinas que a todo o momento estão por toda parte (LAZZARATO, 2014).

A associação *esports*, trabalho imaterial e mundo maquinocêntrico na sociedade líquido-moderna se mostra carente de estudos no âmbito da Administração. Em levantamento bibliográfico realizado nas bases de dados Scielo e Spell, através do cruzamento de termos-chaveⁱⁱⁱ para *esports* (*esport*, *e-sport*, e-esporte, esporte, esporte eletrônico, ciberesporte) e para trabalho (trabalho, emprego, labor), verificou-se que o tema não está contemplado. Em contrapartida, levantamento bibliográfico realizado nas bases de dados de referência global EBSCOhost e *Web of Science*, através do cruzamento de termos-chave^{iv} para *esports* (*esport*, *e-sport*, *eletronic sport*, *cybersport*) e para trabalho (*work*, *job*, *employment*, *labor*), verificou o surgimento da combinação dos termos em estudos a partir de 2011. Tais estudos tomaram *esports* e trabalho na perspectiva da dinâmica dos jogos e trabalhos digitais na contemporaneidade (WOODCOCK; JOHNSON, 2019); de carreira para jogadores de *esports* (WARD; HARMON, 2019); do papel de outros profissionais para o desempenho das equipes de *esports* (COATES; PARSHAKOV; PAKLINA, 2019); dos determinantes da *performance* nos *esports* (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2019; PARSHAKOV; ZAVERTIAEVA, 2018; WANYI, 2018); das relações legais que envolvem o trabalho nos *esports* (HOLDEN; BAKER, 2019); das questões relacionadas a mulheres atuantes nos *esports* (HARRISON, 2019; RUVALCABA *et. al.*, 2018; STAVROULA, 2018); do treinamento de comentaristas profissionais de *esports* (SUKHODIMTSEV, 2018); dos *esports* como uma das oportunidades de profissionalização para jovens a partir da evolução da indústria da mídia (ESTABLES; GUERRERO-PICO; CONTRERAS-ESPINOSA, 2018); da profissionalização do jogo e seus impactos para as pessoas e para a sociedade (BROCK, 2017); do desempenho de equipes frente ao ambiente competitivo dos *esports* (ALGESHEIMER; DHOLAKIA; GURAU, 2011); do jogo como forma de ganhos financeiros e satisfação de objetivos de vida (MARTONČIK, 2015); do *burnout* (PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS DE LOS FAYOS, 2017). Além dos temas abordados por esses estudos, Kücklich (2005) chama a atenção para o trabalho gratuito que jogadores de games muitas vezes dispensam à indústria dos jogos. O autor observou, ainda, que a indústria dos jogos, além de vender produtos de entretenimento, capitaliza o lazer deles derivado, fenômeno que denominou “*playbour*” (*play+labor* ou jogo+trabalho).

As contribuições advindas dos estudos citados não contemplam o engendramento entre *esports*, trabalho imaterial e mundo maquinocêntrico na sociedade líquido-moderna, embora sejam evidentes a diluição de fronteiras espaçotemporais, e a indistinção do tempo produtivo e de lazer ou tempo produtivo e não-produtivo no tempo global de vida (LAZZARATO; NEGRI, 2001). Nesse sentido, o tempo *a priori* destinado ao entretenimento escapa aos limites temporais e funcionais (HAN, 2019), sendo tomado como tempo de trabalho (LAZZARATO; NEGRI, 2001). Como na sociedade líquido-moderna os modos de ser e de trabalhar são afetados em velocidades inimagináveis (BAUMAN, 2007), trabalhadores são chamados à desterritorialização, a não-fixação, à atenção e à adesão às mudanças e às inovações tecnológicas (LAZZARATO, 2014) de modo sem precedentes.

Na perspectiva de um mundo maquinocêntrico amparado por todos os tipos de máquinas, entre elas as cibernéticas e de computação (LAZZARATO, 2014), o presente ensaio teórico argumenta que os *esports* contribuem à visibilização e problematização do trabalho imaterial de modo a vir a fazer avançar o conhecimento relativo a novas configurações do trabalho na sociedade líquido-moderna (BAUMAN, 2007; 2011) e à produção de outras diferentes formas de subjetividades.

Esse artigo de caráter ensaístico encontra-se dividido em quatro partes, essa primeira compreendendo a introdução, a segunda abordando a fundamentação teórica, a terceira as reflexões a cerca do argumento proposto e por fim as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Sobre os Esports

Se o início dos anos 1990 testemunhou competições de jogos de videogame entre dois jogadores a partir de uma única divisão de tela e conexão a um único equipamento (WARD; HARMON, 2019), o final dos anos 1990 testemunhou o surgimento de novas tecnologias e novos jogos a suportarem competições de videogames mais organizadas – criação de torneios, ligas e premiações em dinheiro – fazendo surgir o termo *esports* (JENNY *et al*, 2016; WAGNER, 2006).

Os *esports* são competições de videogame/jogos eletrônicos a nível profissional de diferentes modalidades. Por se tratar uma gama diversa de modalidades e de jogos, a Tabela 1, a seguir, apresenta as principais modalidades de *esports* da atualidade, suas características e seus principais jogos, cujas competições acontecem por meio de ligas e torneios e os jogadores profissionais costumam fazer parte de equipes que recebem patrocínios de organizações empresariais (JENNY *et al*, 2018; HAMARI; SJÖBLUM, 2017).

Tabela 1: Principais modalidades de esports

MODALIDADES	CARACTERÍSTICAS	PRINCIPAIS JOGOS
Simuladores esportivos	Os simuladores esportivos buscam imitar características dos esportes tradicionais praticados fora dos videogames, como futebol, basquete e automobilismo.	<ul style="list-style-type: none"> • FIFA • PES • Gran Turismo • NBA 2K • iRacing • F1
Jogos de luta	Os jogos de luta, também conhecidos como <i>Fighting Games</i> , têm como foco as artes marciais. O jogador geralmente controla um ou mais personagens objetivando derrotar seu(s) adversário(s) em um tempo cronometrado.	<ul style="list-style-type: none"> • Street Fighter • Marvel vs. Capcom • Mortal Kombat • Dragon Ball • Killer Instinct, • The King of Fighters • Super Smash Bros
<i>First Person Shooter</i> (FPS)	A modalidade <i>First Person Shooter</i> (FPS) – tiro em primeira pessoa –, tem como foco o combate com armas de fogo e leva esse nome como referência visual na perspectiva do protagonista – guiado pelo jogador.	<ul style="list-style-type: none"> • Counter Strike Global Offensive (CS:GO) • Call of Duty • Rainbow Six Siege • Overwatch
<i>Battle Royale</i>	A modalidade <i>Battle Royale</i> tem como foco principal a sobrevivência, mas também objetiva a extração e exploração de recursos existentes no mapa do jogo. Os jogos dessa modalidade consistem em dezenas de jogadores postos em uma arena a fim de duelarem até que reste apenas um sobrevivente – ao estilo Jogos Vorazes ^v .	<ul style="list-style-type: none"> • PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) • Fortnite • H1Z1 • Free Fire
<i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA)	A modalidade <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA) – arena de batalha <i>online</i> múltipla – tem como objetivo atravessar o mapa e destruir a base da equipe adversária. Os jogos consistem em uma batalha entre duas equipes adversárias. Cada jogador fica responsável por controlar um personagem e trabalha em equipe para destruir a base inimiga.	<ul style="list-style-type: none"> • League of Legends (LoL) • Defense of the Ancients (DotA e DotA 2) • Smite • Heroes of the Storm (HotS)
<i>Real Time Strategy</i> (RTS)	A modalidade <i>Real Time Strategy</i> (RTS) – Estratégia em tempo real – foca na conquista do território inimigo estabelecendo manobras estratégicas e de guerra contra o adversário. Nesta modalidade cada jogador conta, em geral, com apenas um adversário.	<ul style="list-style-type: none"> • StarCraft: Brood War • Warcraft III • StarCraft II

<i>Collectibles Card Game</i> (CCGs)	A modalidade <i>Collectibles Card Game</i> (CCGs) – jogos de cartas colecionáveis – consiste em uma disputa estratégica entre dois jogadores que montam seus baralhos e executam suas estratégias de acordo com o objetivo a ser alcançado – que varia conforme cada jogo.	<ul style="list-style-type: none"> • Hearthstone • Gwent • Artifact • Yu-Gi-Oh!
--------------------------------------	--	---

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de dados extraídos da página eletrônica da Confederação Brasileira de *Esports* (CBeS), (2020).^{vi}

Nos *esports* as condições essenciais, ou seja, os principais aspectos são facilitados pelo uso de sistemas eletrônicos e computadores (JENNY *et al*, 2018). Logo, devido a tecnologia utilizada, nos *esports* os competidores são removidos da ação direta na atividade competitiva, uma vez que a ação se dá pela interface homem-computador. Face a esta especificidade, os *esports* contrastam com os esportes tradicionais, como futebol, basquete e vôlei, por exemplo, podendo ser tomados como modelo de esporte não tradicional. Ressalta-se que, ainda que possuam características definidoras de competição e que disponham de organizações estruturadas internacionalmente, dependendo do ponto de vista, há resistência em considerar os *esports* como um esporte (JENNY *et al*, 2016; MARTONCIK, 2015).

As definições mais usuais de esporte defendem que a atividade esportiva deve envolver atividade e habilidade física. Desse modo, ainda que os *esports* exijam habilidade cognitiva dos jogadores, pouca atividade física lhes é requerida – e eles parecem apenas estar sentados em suas cadeiras, em clara desconsideração de possíveis efeitos disso no corpo. Além disso, todo o evento acontece por intermédio do computador em um ambiente virtual (HAMARI; SJÖBLOM, 2017; MARTONCIK, 2015). Sendo assim, por ser relativamente novo e por dizer de uma convergência entre tecnologia, jogos eletrônicos, esportes, mídia e negócios, o entendimento dos *esports* enquanto esporte se mostra pautado por certa complexidade não havendo ainda uma definição amplamente aceita (JIN, 2010; MARTONCIK, 2015; PARSHAKOV; ZAVERTIAEVA, 2018).

Após o ano de 2010, os *esports* tiveram crescimento acelerado em termos de audiência e premiações em dinheiro. Para essa aceleração de crescimento contribuíram ativamente o desenvolvimento da tecnologia de *streaming*^{vii} e o lançamento da plataforma Twitch^{viii} (STAVROULA, 2018; WARD; HARMON, 2019). A exibição ativada através do Twitch possibilitou assistir competições de *esports* de qualquer lugar do mundo por meio de um computador com acesso à internet. Ademais, pelo Twitch, jogadores podem transmitir sua jogabilidade, bem como dar dicas e truques para jogar. Desse modo, o Twitch tornou-se também um meio para a obtenção de espectadores e fãs (STAVROULA, 2018; WARD; HARMON, 2019).

As competições físicas de *esports* acontecem em todo o mundo, porém as principais são sediadas em locais para grandes eventos nos Estados Unidos, Europa, China e Coréia do Sul. Nesses eventos, durante as partidas, os jogadores de *esports* ficam posicionados no centro de um palco em estações de computador. Suas ações são transmitidas ao vivo através de enormes telas para espectadores presentes nos locais dos eventos e para outros nos mais variados locais do mundo, através da internet por meio do *streaming* ou por canais de televisão. Milhões de pessoas assistem às competições profissionais de *esports*, cuja audiência se compara a outros esportes tradicionais (JENNY *et al*, 2018).

O grande público que acompanha os *esports* e também o aumento dos prêmios em torno das competições tem atraído a atenção e os investimentos milionários para esse meio (CHOI, 2019; JENNY *et al*, 2018; WARD; HARMON, 2019). Assim, empresas globais de diferentes segmentos – Hyundai, BMW, Gillette, Red Bull, Dell, Louis Vuitton entre outras – investem em patrocínios de equipes, eventos e competições, e desse modo também se colocam posicionadas na rede que configura e rentabiliza os *esports* (JENNY *et al*, 2018).

À medida que crescem em popularidade, os *esports* se profissionalizam à semelhança dos esportes tradicionais. Frente a isso, fabricantes de jogos passaram a investir mais em competições e ligas e novas equipes profissionais vêm sendo formadas ampliando as possibilidades de profissionalização de jogadores nesse meio (JENNY et al, 2018).

Os jogadores profissionais de *esports* – os *pro-players* – em sua maioria, possuem contratos de trabalho com equipes, recebem salários e devem participar com frequência de competições. Em geral, contam com treinadores, psicólogos e outros profissionais a sua disposição (MARTONCIK, 2015; WARD; HARMON, 2019), além de uma *gaming house* (GH) – local concomitantemente destinado a treinamentos e à moradia. Os *pro-players* têm atividades diárias regradas, rotinas regulares e intensas de treinamento e estão sujeitos às pressões próprias de um ambiente competitivo como em outros esportes (MARTONCIK, 2015; PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS DE LOS FAYOS, 2017; WARD; HARMON, 2019).

Na sequência, toma-se o trabalho imaterial, o mundo maquinocêntrico e a produção de subjetividades na sociedade líquido-moderna.

2.2 Sobre o trabalho Imaterial, Mundo Maquinocêntrico e a Produção de Subjetividades na Sociedade Líquido-moderna

Na modernidade sólida (BAUMAN, 2001), época em que vigoravam privilegiadamente padrões fordistas, a fábrica era o habitat onde os processos de trabalho se davam. Capital e trabalho mantinham relação de mútua dependência e se encontravam em endereço fixo. Nesse período, a fixidez era regra, os mercados eram estáveis, homogêneos e padronizados, o longo prazo delineava os horizontes temporais, as formas de controle e a autoridade eram facilmente reconhecidas e os alicerces se mantinham na materialidade e no prezar pela racionalidade (BAUMAN, 2001; HARVEY, 2017).

Na modernidade líquida ou na sociedade líquido-moderna (BAUMAN, 2001), diferentemente, o capital busca romper a relação de dependência com o trabalho a partir de uma suposta liberdade de movimentos. O aumento de lucros e capital, por exemplo, não mais depende unicamente da existência de qualquer compromisso local com o trabalho (BAUMAN, 2001; 2011; GAULEJAC, 2007). “As características que hoje melhor identificam o caráter específico da função da empresa parecem ser a participação social, a fluidez das redes, a permanência dos circuitos. A localização da produção não tem senão uma importância parcial [...]” (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 59), o que também contribui para um processo de desterritorialização do poder econômico (GAULEJAC, 2007).

Na sociedade líquido-moderna a regra reside na não-fixidez, na velocidade, no curto prazo, na instabilidade e imprevisibilidade, de modo que a flexibilidade torna-se o slogan (BAUMAN, 2001; GAULEJAC, 2007). “O novo capitalismo se constitui sobre a potência dos fluxos, sobre os diferenciais de velocidade de sua circulação [...]” (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 58).

O contexto atual se mostra permeado pelo acaso, pela efemeridade, pela flexibilização. Tem-se novos meios de controle cada vez mais sutis – que deslocam-se do corpo para a psique (GAULEJAC, 2007); novas formas de exploração do trabalho e da imaterialidade – em particular a do dinheiro. (BAUMAN, 2001; HARVEY, 2017). Diante disso, cabe salientar que:

O modo de produção pós-fordista não pode ser simplesmente descrito como "produção flexível", alongamento da jornada de trabalho, difusão territorial do trabalho etc. (todas definições parcialmente corretas), mas antes de tudo como uma ativação de diferentes modos de produção ("materiais" e "imateriais") e, portanto, de

diferentes formas de subjetividade (pré-fordista e pós-fordista), que são, porém, comandadas e organizadas pelas formas mais abstratas e dinâmicas do trabalho e da subjetividade [...] (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 106). (Grifo nosso).

Nesse contexto, as dimensões coletivas, sociais e intelectuais tornam-se parte do trabalho. Os preceitos advindos com a modernidade líquida engendram novos modos de viver e trabalhar – modernizar-se ou perecer torna-se lema (BAUMAN, 2001). Desse modo, são exigidas dos trabalhadores polivalência no desempenho de suas atividades, formação e busca de conhecimentos constante. O *manager* – capaz de assumir riscos, tolerar o estresse, tomar decisões, resolver problemas, e dispor todas as suas qualidades e capacidades à rentabilidade e do trabalho – desponta em todos e em cada indivíduo como um modelo a ser cultuado (BAUMAN, 2001; 2007; GAULEJAC, 2007), numa subjetividade rentabilizadora de novas configurações do trabalho. Trata-se da flexibilização das jornadas de trabalho prometendo autonomia e colhendo culto ao desempenho como modo a animar o trabalho e a vida. Esse modelo de gerar lucratividade, capaz de instigar a autorrealização e o alcance das pretensões mais pessoais (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009), toma as subjetividades como elementos operantes numa rede de cooperação – característica do trabalho imaterial que emerge em meio a existência de redes e fluxos de cooperação (LAZZARATO; NEGRI, 2001).

O trabalho imaterial está relacionado às alterações nas relações de produção que transformaram as características da grande indústria no pós-fordismo. Ao produzir uma relação social engendrada na relação entre inovação, produção e consumo, o trabalho imaterial explicitou a relação de capital antes oculta na produção material (LAZZARATO; NEGRI, 2001; GORZ, 2005). “O fato de que o trabalho imaterial produz ao mesmo tempo subjetividade e valor econômico demonstra como a produção capitalista tem invadido toda a vida e superado todas as barreiras que não só separavam, mas também opunham economia, poder e saber” (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 47).

Desse modo, as clássicas definições de "trabalho" e "força de trabalho" são postas em discussão diante das atividades do trabalho imaterial que passaram a requisitar as mais diversas e abrangentes capacidades laborativas dos trabalhadores, como por exemplo a capacidade de se relacionar, comunicar, planejar, organizar. Tais capacidades derivam de uma composição de diferentes tipos de conhecimento, como os adquiridos em atividades de cunho intelectual, nas atividades que estimulam a criatividade, a imaginação, os trabalhos técnicos e manuais e nas atividades empreendedoras, em razão do fomento da capacidade de gerir, de manter relações sociais e de construir cooperação (LAZZARATO; NEGRI, 2001). Sendo assim, os indivíduos estão a todo o momento produzindo-se em benefício do trabalho.

Logo, o tempo destinado ao trabalho imaterial é o tempo destinado à vida. As jornadas de trabalho tornam-se porosas, de modo que trabalha-se sempre e sem que haja a “possibilidade de separar espaços de não-trabalho, de "refugio", de resistência [...]” (LAZZARATO; NEGRI, 2001, p. 93).

Tendo em vista que o tempo da vida foi tomado por inteiro sob a influência do cálculo de cunho econômico e tudo se torna passível de negócio, de *business*, não é mais possível distinguir o tempo de trabalho do tempo de não-trabalho ou de lazer (LAZZARATO; NEGRI, 2001; GORZ, 2005). Assim, as atividades que originalmente eram consideradas apenas para dispêndio gratuito e genuíno de energia passam também a desenvolver e potencializar capacidades e habilidades individuais consideradas produtivas (GAULEJAC, 2007; GORZ, 2005), como por exemplo as atividades antes destinadas unicamente ao entretenimento – como os videogames na sua origem.

Han (2019, p. 202) esclarece que “o entretenimento escapa, agora, àquela limitação temporal e funcional. Ele não é mais ‘episódico’, mas sim se torna, por assim dizer, crônico. Isto é, ele parece não mais dizer respeito apenas ao tempo livre, mas também ao próprio

tempo”. Tempo que se vê resignificado em seu status na parceria tempo-espaco, como indicam referências à passagem do tempo relativas à possibilidade de percorrer inimagináveis distâncias à velocidade dos sinais eletrônicos (BAUMAN, 2001; 2011).

O tempo transformou-se diante dos avanços tecnológicos e delineado pelas práticas sociais. As inovações tecnológicas propiciaram o sentido de instantaneidade que invade as fronteiras temporais (CASTELLS, 1999). “Ao tempo-matéria da dura realidade geofísica dos lugares sucede então esse tempo-luz de uma realidade virtual que modifica radicalmente toda a duração, ocasionando assim, com o acidente do tempo, a aceleração de toda a realidade [...]” (VIRILIO, 1999, p.115). Em tempos em que os trabalhadores são proclamados à desterritorialização (LAZZARATO, 2014), a era pautada pelo virtual oportuniza, por meio da ótica cibernética, acessar o mundo por completo a distância sem mover-se de qualquer lugar (VIRILIO, 1999).

Com isso, surge uma nova forma de proximidade – uma teleproximidade ou telepresença – que renova as unidades de tempo e lugar e ascende sobre a antiga tripartição do tempo relativa ao passado, presente e futuro (CASTELLS, 1999). Novos modos de experimentar e organizar o tempo se revelam auxiliados pela interação de diversos elementos humanos e não-humanos, que revelam “um mundo maquinocêntrico no qual se fala, se comunica e se age ‘assistido’ por todos os tipos de máquinas mecânicas, termodinâmicas, cibernéticas e de computação” (LAZZARATO, 2014, p.31).

No mundo maquinocêntrico, a relação homem-máquina sempre se dá na lógica de um acoplamento, de uma conexão, de um agenciamento, de uma captura (LAZZARATO, 2014) em que os elementos humanos e não-humanos atuam como “pontos de conexão, junção e disjunção de fluxos e como redes compondo o agenciamento coletivo empresa, sistema de comunicação e assim por diante” (LAZZARATO, 2014, p.30). Agora, a síntese de componentes humanos, como inteligência, cognição, memória, sensações, afetos, força física, passa a residir no agenciamento ou no processo – mídia, serviços públicos, empresa, educação escolar etc. – e não mais no indivíduo (LAZZARATO, 2014).

Os indivíduos se vêem continuamente solicitados a atualizarem-se e a aderir às transformações tecnológicas (LAZZARATO, 2014). À vista disso, tem-se a marcante presença de inovações tecnológicas a fomentarem a comunicação e a interação, como as que surgem com os avanços da internet e com as diferentes interfaces de computador (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009).

No mundo maquinocêntrico, dispositivos e máquinas estão em todo lugar, por toda parte e tomam todos os aspectos da vida (LAZZARATO, 2014; 2017). As máquinas “invadiram nossas vidas cotidianas e agora ‘assistem’ nossos modos de falar, ouvir, ver, escrever e sentir ao constituir o que poderíamos chamar de ‘capital social constante’” (LAZZARATO, 2014, p.17) que se constitui sobretudo de computadores e máquinas digitais (LAZZARATO, 2017).

O computador é uma máquina de visão automática que opera em um espaço cuja realidade geográfica é inteiramente virtual (VIRILIO, 1999). Os computadores, assim como as máquinas digitais – muitas vezes miniaturizadas –, percebem, obtêm e transmitem informações capazes de atravessar a matéria, os objetos e os corpos constituindo a formação de enormes redes que valorizam e produzem subjetividades e controles. Assim, humanos e não-humanos formam um conjunto de relações maquinicas que se mostram cada vez mais compostas por elementos não-humanos (LAZZARATO, 2017).

O tempo que se anuncia no íterim dessas relações entre humanos e não-humanos é maquinico, cuja temporalidade compõe os elementos fundamentais da produção capitalista que diante de uma servidão maquinica não mais permite distinguir humano do não-humano, sujeito e objeto, natural e artificial. Os componentes da subjetividade humana passam, então,

a servir como *inputs e outputs* de agenciamentos. Desse modo, máquinas, objetos e diagramas, por exemplo, sugerem, orientam, solicitam, incentivam, evitam pensamentos e atos, ao mesmo tempo que fomentam outros (LAZZARATO, 2014).

Para Lazzarato (2014), em um mundo maquinocêntrico, as contribuições relativas à definição, delimitação e condição para as ações são originadas principalmente a partir de elementos não-humanos. Baumam e Raud (2018, p. 114) lembram que “a tecnologia não determina suas utilizações humanas, mas influencia – fortemente – a distribuição de suas probabilidades”, tornando algumas opções mais fáceis, menos complicadas e, com isso, mais plausíveis, enquanto torna outras mais difíceis e custosas. Nesse sentido, Lazzarato (2014, p.78) argumenta que:

Em um mundo maquinocêntrico, a ação sobre o real requer artificialidade, uma artificialidade cada vez mais abstrata. O homem sem máquinas, sem dispositivos, [...] seria “afásico”, incapaz de falar esses mundos, de compreender e intervir nos processos de desterritorialização. *Em um mundo maquinocêntrico, para falar, ver, cheirar e agir fazemos corpo com as máquinas [...]* (Grifo do autor).

Cabe ressaltar que a produtividade do capital necessita, por um lado, mobilizar e agenciar aquilo que é humano – órgãos, cérebros, músculos, mãos, percepção, sensibilidade, cognição, memória – e, por outro lado, a *performance* física e “intelectual” das máquinas, dos *softwares*, da ciência, dos protocolos dentre outros elementos não-humanos. Ainda assim, nesse contexto, humanos e não-humanos, homens e máquinas são tidos meramente como elementos usuais e passíveis de trocas de em um processo que os excede (LAZZARATO, 2014). Desse modo, diante da sociedade atual em que a vida humana ganha contornos instrumentais e meramente produtivistas, os trabalhadores passam a ser considerados como engrenagens intercambiáveis de uma máquina (GAULEJAC, 2007) e o mesmo ocorre com as próprias máquinas.

Com base no exposto até então, reflete-se, a seguir, sobre os engendramentos que possibilitam argumentar que os *esports* contribuem à visibilização e problematização do trabalho imaterial na sociedade líquido-moderna.

3 REFLEXÕES

Relativo aos *esports* não há distinção entre tempo de trabalho e de não-trabalho ou tempo produtivo e não-produtivo, uma vez que a vida constitui-se no jogar. Características mais intrínsecas do jogar conduzem ao jogador/*pro-player*/trabalhador como uma denominação do sujeito demandado em sua cognição, atenção, e astúcia o tempo todo ativas em prol do trabalho imaterial.

A fim de se tornar mais habilidoso e apto a competições, atento e disposto a intensos treinamentos, o jogador/*pro-player*/trabalhador concomitantemente reside e treina nas chamadas *gaming houses* que remetem ao jogo 24 horas por dia. Uma vez instalado nesse ambiente, se vê autocontrolado no empenho das atividades condizentes aos *esports* o que tende à diluição relativa das fronteiras espaço-temporais dos processos de trabalho. Gaulejac (2007, p. 117) lembra que o indivíduo “não é desapossado de seu tempo pessoal, mas possuído pelo tempo de seu trabalho. Não se trata de uma exigência autoritária, mas de uma lógica de seu desejo de sair-se bem e ter sucesso”. Tal lógica se apresenta diante de algumas das principais preocupações que assombam a vida na sociedade líquido-moderna: o temor de ficar obsoleto, ficar para trás (BAUMAN, 2007).

Além disso, se vê o jogador/*pro-player*/trabalhador tomado por controles sutis diluídos no diário – morar, treinar e descansar no mesmo local e na companhia de outros jogadores da

mesma equipe; obedecer horários regrados para acordar, comer, frequentar psicólogos, jogar como trabalho. Essas atividades que requerem a vida e incidem sobre a vida têm sido por eles tomadas como entretenimento. Uma vez que tempo de trabalho e de não-trabalho e tempo produtivo e não-produtivo se confundem, pode-se dizer que os controles incidem sobre os modos de trabalhar e de viver. Afinal, o mundo maquinocêntrico, por meio de máquinas cibernéticas, computadores e toda a tecnologia circundante, trata de estabelecer um tempo inteiramente produtivo por meio de dispositivos que mobilizem o indivíduo para os objetivos e projetos canalizando a totalidade de suas potencialidades e subjetividade (GAULEJAC, 2007; GUATTARI, 1985).

Lazzarato (2014) lembra que os direitos de exploração de um complexo agenciamento no qual a indústria do entretenimento também está incluída faz parte dos investimentos aos quais o capital deseja e compra. Nesse sentido, torna-se plausível os *esports* envolverem investimentos, patrocínios, serviços e mídia que sustentam e fomentam sua presença e crescimento ao redor do mundo. Assim, os *esports* se mostram envoltos por uma rede que parece não ver fronteiras e que, inclusive, mobiliza atores que a princípio não estariam ligados diretamente aos esportes eletrônicos. Nesse contexto, operam em rede de cooperação – e rentabilização – também empresas de setores diversos, como empresas de bebidas, cartões de créditos, moda, montadoras de veículos etc., conforme se vê na Figura 1.

Na Figura 1, tem-se manchetes de reportagens veiculadas na revista de negócios Forbes que possibilitam observar empresas como Claro, BMW e Louis Vuitton aproximando-se dos *esports* por meio de patrocínios e/ou outros investimentos.

Figura 1 – Patrocínios e investimentos empresariais em *esports*



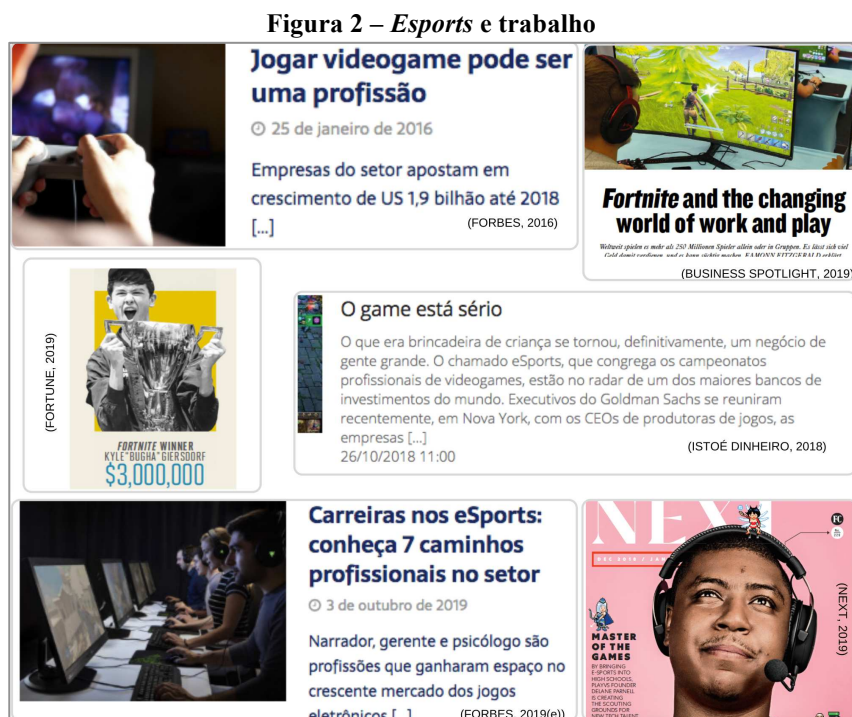
Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de reportagens veiculadas na revista Forbes (2019).

Logo, a Figura 1 permite notar que a produção capitalista, em sua configuração atual, é um “agenciamento de agenciamentos, um processo de processos, isto é, uma rede de agenciamentos ou processos (a empresa, o social, o cultural, o tecnológico, o político, o gênero, as comunicações, a ciência, o consumo), articulados uns aos outros” (LAZZARATO, 2014, p. 45). Sendo assim, toma-se empresas que investem em *esports*, que patrocinam equipes profissionais e campeonatos, como integrantes de uma rede de agenciamentos de produção capitalista de modo a visibilizar(-se) os(nos) *esports*.

Para Castells (2003) uma rede diz de um conjunto com nós que se cruzam e interconectam. Sua flexibilidade e adaptabilidade são características que se traduzem em virtudes face a um ambiente em que são cruciais para sobreviver e prosperar. No mundo maquinocêntrico, as redes ganham novos moldes transformando-se em redes de informação. Desse modo, transformam modos de viver ao permitirem “a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global” (CASTELLS, 2003, p.10). A ampliação e

consolidação de redes de sustentação e alavancagem de *esports* resultam maior visibilidade e, conseqüentemente, maior atratividade para investidores, patrocinadores, para jogadores profissionais e outros profissionais relacionados aos *esports*, de modo a rentabilizarem-se continuamente.

À vista disso, a Figura 2, composta por manchetes relativas aos *esports* extraídas de reportagens veiculadas em revistas de negócios do Brasil e do exterior, possibilita ainda outras reflexões – principalmente, pela forma como são tecidas as articulações entre *esport* e trabalho, como por exemplo: “Jogar videogame poder ser uma profissão”; *Fortnite and the changing world of work and play*”; “O game está sério”.



Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de reportagens veiculadas em Revistas *online* (2019).

A Figura 2 permite observar o uso de termos como profissão, seriedade e carreira no âmbito dos *esports* anunciados como elementos de mudança no jogo e mundo do trabalho, e que pode ser extensiva a outros profissionais, de modo a permitir compreender a configuração de uma rede de cooperação e rentabilização.

Em relação aos *esports*, cada jogador/*pro-player*/trabalhador amparado por suas máquinas, computadores e interfaces e plugado à rede trabalha com outras pessoas de forma permanente a qualquer hora e lugar. Isso ilustra o que Gaulejac (2007, p 123) salienta no sentido de que “quando transportamos nosso escritório conosco, tornamo-nos livres para trabalhar 24 horas durante 24 horas!”.

Assim, jogador/*pro-player*/trabalhador, ainda que não esteja participando de alguma competição profissional, enquanto trabalhador do trabalho imaterial, nunca cessa de se dedicar ao desenvolvimento e à manutenção de competências e habilidades, que de uma forma ou de outra serão recuperáveis economicamente (GUATTARI, 1985). Além disso, já previa Guattari (1985), a informática traz acelerações consideráveis a um processo de integração que adentra e afeta da mesma maneira a subjetividade inconsciente individual e a social.

Logo, alinhado ao contexto do capitalismo dos dias atuais que procura seu saldo positivo na implicação subjetiva que o trabalhador do trabalho imaterial inevitavelmente

entrega, sob amparo do mundo maquinocêntrico, os *esports* compõem os elementos visibilizadores e problematizadores do trabalho imaterial na sociedade líquido-moderna.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente ensaio teórico se dispôs a promover um movimento de reflexão ao argumentar que os *esports* contribuem à visibilização e problematização do trabalho imaterial de modo a vir a fazer avançar o conhecimento relativo a novas configurações do trabalho na sociedade líquido-moderna (BAUMAN, 2007; 2011) e à produção de outras diferentes formas de subjetividades.

Sendo assim, acredita-se os *esports* apontam à produção de outras diferentes subjetividades decorrentes da lógica “da vida tornada capital, [que] submete todas as atividades e espaços nos quais a produção de si era originalmente considerada como gasto gratuito de energia, sem outra finalidade senão a de levar as capacidades humanas ao seu mais alto grau de desenvolvimento” (GORZ, 2005, p. 25) e, sob a noção de trabalho imaterial, permitem ampliar as compreensões sobre as transformações do trabalho (GORZ, 2005; LAZZARATO; NEGRI, 2001).

Frente a isso, observou-se que diante da perspectiva do mundo maquinocêntrico contemplado na sociedade líquido-moderna, é possível considerar que os *esports* constituem-se como trabalho imaterial – que diz de um fenômeno, de um movimento das metamorfoses do trabalho, de redes de cooperação e se refere a uma mobilização integral dos trabalhadores, a mobilização de sua subjetividade (GORZ, 2005; LAZZARATO; NEGRI, 2001). Logo, relativo aos *esports*, tempo de trabalho e lazer ou tempo produtivo e não-produtivo confundem-se, de modo que jogador/*pro-player*/trabalhador está a todo o momento produzindo-se em benefício do trabalho – característica também inerente ao trabalho imaterial (GORZ, 2005).

Por fim, ressalta-se que o presente ensaio constituiu-se ponto de partida com vistas a propiciar a tomada dos *esports* como tema relevante ao desenvolvimento de futuros estudos haja vista a sua potencialidade de fazer avançar o conhecimento relativo a novas configurações do trabalho e novos trabalhos emergentes na contemporaneidade e à produção de outras diferentes formas de subjetividades.

Notas

i Trecho extraído da reportagem intitulada “Novos atletas”. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/e-sports/>.

ii Dado o seu caráter internacional, optou-se pelo termo *esport*.

iii Nas bases de dados Scielo e Spell, realizou-se a busca por Resumo com auxílio de operadores booleanos.

iv Nas bases de dados EBSCOhost e *Web of Science*, realizou-se a busca por tópico (TS) com auxílio de operadores booleanos e símbolos de truncagem.

v Filme dirigido por Gary Ross, lançado no Brasil no ano de 2012.

vi Esclarece-se que, a fim de confirmar a coerência em relação aos entendimentos relativos às modalidades e a aderência às terminologias utilizadas no contexto dos *esports*, apresentou-se a Tabela 1 a jogadores de *esports* previamente.

vii Streaming refere-se a um modo de distribuição de conteúdo multimídia através da Internet, geralmente, em uma rede através de pacotes (MOSCHETTA; VIEIRA, 2018). Um exemplo de *streaming* é o site Youtube e o Twitch, que utilizam essa tecnologia para transmitir vídeos em tempo real.

viii O Twitch é uma plataforma de *streaming* usada habitualmente para transmitir competições ao vivo de *esports* (STAVROULA, 2018; WARD; HARMON, 2019).

REFERÊNCIAS

- ALGESHEIMER, R.; DHOLAKIA, U.M.; GURAU, C. Virtual Team Performance in a Highly Competitive Environment. **GROUP & ORGANIZATION MANAGEMENT**. v. 36, n. 2, p.161-190, abr, 2011.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.
- BAUMAN, Z. **Vida Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.
- BAUMAN, Z. **Vida em fragmentos**: sobre a ética pós-moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2011.
- BAUMAN Z.; RAUD, R. **A individualidade numa época de incertezas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2018.
- BOLTANSKI, L.; CHIAPELLO, È. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BROCK, T. Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work. **Games and Culture**. v.12, p. 321-339, jun 2017.
- BUSINESS SPOTLIGHT. Fortnite and the changing world of work and play. **Business Spotlight**. mai. 2019. Disponível em: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=5b143a12-9b73-4b46-8f28-5d66328c2766%40sdc-v-sessmgr03>. Acesso em 12 nov. 2019.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CHOI, C. Understanding Media Consumption of Electronic Sports through Spectator Motivation, Using Three Different Segmentation Approaches: The Levels of Addiction, Passion, and Fan Identification. **Sport Mont**. v. 17, fev, 2019.
- COATES, D.; PARSHAKOV, P.; PAKLINA, S. Do managers matter: evidence from e-sports. **CONTEMPORARY ECONOMIC POLICY**, Ago, 2019.
- Jogos com capacidade para eSports. **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS (CBES)**. Disponível em: <http://cbesports.com.br/>. Acesso em 20 dez. 2019.
- ESPORTS EARNINGS. **Overall Esports Stats For 2019**. 2020. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history>. Acesso em 16 jan. 2020.
- ESTABLES, M.; GUERRERO-PICO, M. J; CONTRERAS-ESPINOSA, R. S. Gamers, writers and social media influencers: professionalisation processes among teenagers. **REVISTA LATINA DE COMUNICACION SOCIAL**. v. 73, n.12, 2018.
- FORBES. Jogar videogame pode ser uma profissão. **Forbes**. São Paulo, jan. 2016. Disponível em: <https://forbes.com.br/carreira/2016/01/jogar-videogame-pode-ser-uma-profissao/>. Acesso em 06 nov. 2019.
- FORBES. Claro lança internet mais rápida focada em games. **Forbes**. São Paulo, ago. 2019(a). Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/08/claro-lanca-internet-focada-em-games/>. Acesso em 06 nov. 2019.

FORBES. 5 formas de sua empresa embarcar no mundo dos games. **Forbes**. São Paulo, set. 2019(b). Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/09/5-formas-de-sua-empresa-embarcar-no-mundo-dos-games/>. Acesso em 06 nov. 2019.

FORBES. Louis Vuitton e Riot Games fecham parceria para o mundial de “League of Legends”. **Forbes**. São Paulo, set. 2019(c). Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/09/louis-vuitton-e-riot-games-fecham-parceria-para-o-mundial-de-league-of-legends/>. Acesso em 06 nov. 2019.

FORBES. BMW anuncia patrocínio à paiN Gaming. **Forbes**. São Paulo, out. 2019(d). Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/10/bmw-anuncia-patrocinio-a-pain-gaming/>. Acesso em 06 nov. 2019.

FORBES. Carreiras nos eSports: conheça 7 caminhos profissionais no setor. **Forbes**. São Paulo, out. 2019(e). Disponível em: <https://forbes.com.br/carreira/2019/10/carreiras-nos-esports-conheca-7-caminhos-profissionais-no-setor/>. Acesso em 12 nov. 2019.

FORTUNE. *E-SPORTS TEEN WINS GRAND SLAM PAYCHECK*. **Fortune**. Set. 2019. Disponível em: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=58e3d5c2-b38a-4b1e-91d1-1e91ec191c35%40pdc-v-sessmgr01>. Acesso em 12 nov. 2019.

GAULEJAC, V. **Gestão como doença social: ideologia, poder gerencialista e fragmentação social**. São Paulo: Idéias e Letras, 2007.

GORZ, A. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablume, 2005.

GUATTARI, F. *Revolução Molecular: pulsações políticas do desejo*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

HAMARI, S. J.; SJÖBLOM,, M. What Is eSports and Why Do People Watch It?, **Internet Research**, 2017.

HAN, B. C. **Bom entretenimento: uma desconstrução da história da paixão ocidental**. Petrópolis: Vozes, 2019.

HARRISON, G. We want to see you sex it up and be slutty:" post-feminism and sports media's appearance double standard. **CRITICAL STUDIES IN MEDIA COMMUNICATION**. v. 36, n. 2, p. 140-155, mar, 2019.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 2017.

HOLDEN, J.T.; BAKER, T. A. The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship. **American Business Law Journal**. v. 56, n. 2, p. 391-440, jun, 2019.

JENNY, S. E.; Manning, R. D. Keiper, M. C.; Olrich, T. W. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of sport. **QUEST**. p. 1-18, 2016.

JENNY, S. E., et al. “ESports Venues: A New Sport Business Opportunity.” **Journal of Applied Sport Management**, vol. 10, no. 1, pp. 34–49, jan, 2018.

JIN, D. **Korea’s online gaming empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.

KÜCKLICH, J. *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, Fibreculture Journal*, v. 5, 2005.

-
- LAZZARATO, M.; NEGRI, A. **Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LAZZARATO, M. **Signos, máquinas, subjetividades**. 1 ed. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2014.
- LAZZARATO, M. **O governo do homem Endividado**. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2017.
- MANSANO, S. R. V. Transformações da subjetividade no exercício do trabalho imaterial. **Estudos e Pesquisa em Psicologia**. v. 9, n. 2, p. 512-524, 2009.
- MARTONČIK M. E-sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Comput Hum Behav.**, p. 208–11, 2015.
- MENEGHETTI, F. K. O que é um ensaio-teórico?. **Rev. adm. contemp.**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 320-332, Abr. 2011.
- MOSCHETTA, P. H.; VIEIRA, J. Música na era do streaming: curadoria e descoberta musical no Spotify. **Sociologias**. v. 20, n. 49, p. 258-292, Dez. 2018.
- MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, MA. Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. **Social Networks**, v. 58, p. 105-115, jul, 2019.
- NEXT. Master of the games. *Next*. n. 229, p. 13-16, Jan. 2019. Disponível em: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=5b143a12-9b73-4b46-8f28-5d66328c2766%40sdc-v-sessmgr03>. Acesso em 19 nov. 2019.
- PARSHAKOV, P.; ZAVERTIAEVA, M. Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis. **International journal of sport finance**, Fev. 2018.
- PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; GARCÉS DE LOS FAYOS, E.J. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, vol. 17, p. 41-50, Jan. 2017.
- STAVROULA, D. Performing gender on Twitch.tv: Gendered playbour through Butlerian theory. **International Journal of Media & Cultural Politics**. v. 14, p 103-110, mar. 2018.
- SUKHODIMTSEV, P. A. On Problem of Training of Professional Commentators of Computer Sports (e-Sports). **NAUCHNYI DIALOG**. n. 7, p. 346-357, 2018.
- TRAMONTINA, M. Os novos atletas. **TAB UOL**, São Paulo. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/e-sports/>. Acesso em 12 set. 2019.
- VIRILIO, P. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.
- WAGNER, M. “On the scientific relevance of eSport”, in Arreymbi, J., Clincy, V.A., Droegehorn, O.L., Joan, S., Ashu, M.G., Ware, J.A., Zabir, S. and Arabia, H.R. (Eds), **Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development**, CSREA Press, Las Vegas, NV, pp. 437-440, 2006.
- WANYI, T. *Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics*. **Sport Journal**. v. 21, Jul. 2018.
- WARD, M. R; HARMON, A. D. E-Sport Superstars. **Journal of Sports Economics**. v. 20, p. 987- 1013, jul. 2019.

WOODCOCK, J. JOHNSON, M. R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. **TELEVISION & NEW MEDIA**, v. 20, p. 813-823, dec, 2019.