

"Você Precisa Ser Mais": Reflexões Sobre Trabalho no Contexto dos Esports à Luz da Sociedade do Desempenho

JENIFER DA ROSA ARRUDA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS)

Agradecimento à órgão de fomento:

Capes

"Você Precisa Ser Mais": Reflexões Sobre Trabalho no Contexto dos *Esports* à Luz da Sociedade do Desempenho

INTRODUÇÃO

Na década de 1960, aproximadamente, tem-se o surgimento dos primeiros jogos eletrônicos. A aceitação destes como um modo de divertimento contribuiu para torná-los atrativos e cada vez mais populares, de modo que, na atualidade, a indústria dos jogos eletrônicos é considerada uma das maiores indústrias de entretenimento do mundo (REIS; CAVICHIOLLI, 2008) com vendas e receitas bilionárias (WANYI, 2018).

Os jogos eletrônicos, antes considerados diversão e entretenimento destinados especialmente a crianças e adolescentes, têm ampliado cada vez mais o seu público abrangendo diferentes faixas etárias. Além disso, não mais se limitam à esfera do lazer, uma vez que diversos jogos eletrônicos se tornaram atividades competitivas profissionais com elevados patamares de disputas e quantias significativas de premiações em dinheiro (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

Atualmente, ao redor do mundo, existem cerca de 23 mil jogadores profissionais de jogos eletrônicos, também conhecidos como *pro-players*, empenhados em jogar videogame de modo competitivo em nível profissional (ESPORTS EARNINGS, 2020(a)). Essa atividade é denominada pelos termos *e-sports*, *esports*¹, ciberesporte, esporte eletrônico, entre outros, e corresponde a um conjunto de competições de videogame em que as atividades são mediadas pela interface homem-computador e facilitadas pelo uso da internet (HAMARI; SJÖBLÖM, 2017; WARD; HARMON, 2019). Os *esports* 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).

Assim, em torno dos *esports*, criou-se um mercado atrativo, lucrativo e com oportunidades de rentabilização financeira e trabalho diversas. Tais oportunidades incluem a criação e comercialização de jogos eletrônicos, a organização de eventos, a profissionalização de jogadores, de treinadores de equipes, narradores, comentaristas e analistas de partidas, apresentadores de eventos de *esports*, *streamers*, entre outras (WANYI, 2018).

Frente a isso, matérias veiculadas na mídia vêm estampando casos de ascensão e sucesso profissional do mundo dos esportes eletrônicos. “Carreiras nos *eSports*: conheça 7 caminhos profissionais no setor”, publicada na Revista Forbes online em 03 de outubro de 2019; “LoL: salário de jogadores na LCS revelado por dirigente chama atenção”, publicada no E-SPORTV em 28 de maio de 2020; “Empreendedorismo em e-sports: baiano de 23 anos se torna empresário do ramo”, publicada no portal de notícias Globoesporte.com em 18 de setembro de 2020. Tais reportagens, que põem em evidência as possibilidades de ganhos financeiros e ascensão profissional, contribuem para fomentar sonhos e expectativas em torno do trabalho no contexto dos *esports*.

Observa-se que estudos anteriores como os de Ward e Harmon (2019), Martonc̆ik (2015), Mora-cantalops e Sicilia, (2019) e Estables, Guerrero-pico e Contreras-espinosa (2018) abordaram a temática relativa aos *esports* e trabalho, tratando respectivamente: a) perspectivas de carreira para jogadores de *esports*; b) o jogo como forma de ganhos financeiros e satisfação de objetivos de vida; c) os *esports* como uma das oportunidade de profissionalização para jovens a partir da evolução da indústria da mídia. A partir disso, acredita-se que discussões que permitam aprofundar os entendimentos sobre o trabalho no contexto dos *esports* venham a ser profícuas, haja vista a potencialidade de relacionar trabalho

e também a vida às perspectivas da sociedade contemporânea atual – denominada por Han (2015) como Sociedade do Desempenho.

No contexto da Sociedade do Desempenho, “cada um carrega consigo seu campo de trabalho” e explora a si próprio assumindo ao mesmo tempo a função de “prisioneiro e vigia, vítima e agressor” (HAN 2015, p. 25). Assim, o trabalho assume a tarefa de gerenciar o tempo que se apresenta dominado pelo senso de produtividade e rentabilidade. (GAULEJAC, 2007). Afinal, a iniciativa, a motivação e o projeto assumem o lugar das proibições e mandamentos, uma vez que o que passa a imperar é a lógica da positividade. “Yes, we can” torna-se o slogan da sociedade de desempenho ao expressar de modo preciso o caráter positivo que a permeia – que disciplina os sujeitos e mantém ativa a pressão por desempenho (HAN, 2015).

À vista disso, o presente estudo se propõe a refletir, à luz da Sociedade do Desempenho (HAN, 2015), sobre o trabalho no contexto dos *esports*. Para as reflexões, toma-se como ponto de partida a análise de um episódio do *podcast*² intitulado “Profissionais dos *eSports*³, transmitido pelo programa Nerdcast no dia 15 de maio de 2020. Acredita-se que as considerações que daí emergem justapostas à perspectiva da Sociedade de Desempenho, conforme proposto por Han (2015), podem contribuir para avançar o conhecimento relativo a novas configurações do trabalho.

Na sequência apresenta-se o contexto dos *esports*, as considerações relativas ao trabalho na sociedade do desempenho, a metodologia, as reflexões sobre trabalho no contexto dos *esports* à luz da Sociedade do Desempenho e, por fim, as reflexões finais.

O CONTEXTO DOS *ESPORTS*

Os *esports*, que representam uma combinação entre jogos eletrônicos, esportes, negócios e mídia (JIN, 2010; MARTONCIK, 2015), após o ano de 2010, tiveram crescimento acelerado em termos de audiência e premiações em dinheiro. Para essa aceleração de crescimento contribuíram ativamente o desenvolvimento da tecnologia de *streaming*⁴ e o lançamento da plataforma Twitch⁵ (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).

Milhões de pessoas assistem às competições profissionais de *esports*, cuja a audiência se compara a muitos esportes tradicionais (JENNY *et al*, 2018). Estimava-se que a receita total dos *esports* poderia chegar a 1,1 bilhão de dólares no ano de 2020. Neste contexto, observa-se que na América Latina a audiência e conscientização em torno dos *esports* seguem em ritmo crescente (NEWZOO; ESPORTS BAR, 2020).

No Brasil, os *esports* estão em ascensão. Dados de 2018, já indicavam o país como o terceiro maior do mundo em termos de entusiastas de *esports* – à época, mais de sete milhões de brasileiros já assistiam mensalmente conteúdos relativos a *esports* (NEWZOO; ESPORTS BAR, 2018). No ano de 2019, esse número ultrapassou os nove milhões (NEWZOO; ESPORTS BAR, 2019). Além disso, destaca-se que, em 2020, o Brasil ocupou a quinta posição entre os principais países do cenário mundial de *esports*, com mais de \$ 4 milhões de dólares angariados em premiações por equipes brasileiras (ESPORTS EARNINGS, 2020(b)).

O grande público que acompanha os *esports* e também o aumento dos prêmios em torno das competições tem atraído a atenção e investimentos milionários para esse meio (CHOI,

2019; JENNY *et al.*, 2018; WARD; HARMON, 2019). À medida que cresce em popularidade, os *esports* – e o seu contexto como um todo – se tornaram cada vez mais atrativos. Frente a isso, os fabricantes dos jogos passaram a investir mais em competições e ligas e novas equipes profissionais vêm sendo formadas ampliando as possibilidades de profissionalização de jogadores (JENNY *et al.*, 2018) e também fazendo surgir outras oportunidades de trabalho, que emergem em um cenário pautado pela concorrência e competitividade – orientado à maximização do desempenho (FREEMAN; WOHN, 2017).

Nos *esports* as competições, em geral, apresentam grande intensidade (JENNY *et al.*, 2018). Por tratar de um ambiente altamente competitivo e de ritmo acelerado, espera-se que os jogadores profissionais de *esports* sejam capazes de respostas ágeis e tomadas de decisões eficientes (FREEMAN; WOHN, 2017; WANYI, 2018). Para ganhar o jogo, precisam estar sempre um passo à frente de seus concorrentes. Sendo assim, estes profissionais se veem convocados a explorar seus diferentes recursos, conhecimentos, capacidades e competências em prol do trabalho (GORZ, 2005; LAZZARATO; NEGRI, 2001).

A seguir, apresentam-se considerações sobre o trabalho na Sociedade do Desempenho.

O TRABALHO NA SOCIEDADE DO DESEMPENHO

À época em que vigoravam os padrões do fordismo, capital e trabalho se encontravam em endereço fixo e mantinham relação de mútua dependência – era na fábrica o habitat onde os processos de trabalho se davam. Durante esse período, a regra era a fixidez, a estabilidade, a homogeneidade e padronização dos mercados. Além disso, os horizontes temporais se viam delineados pelo longo prazo, e a autoridade e os modos de disciplinar e controlar os trabalhadores eram facilmente reconhecidos (BAUMAN, 2001; HARVEY, 2017).

Na atualidade, diferentemente, o capital rompe a relação de dependência com o trabalho a partir de uma liberdade nova de movimentos. De modo que, a elevação de lucros e de capital, por exemplo, não depende mais da existência de um compromisso local com o trabalho. A regra passa a residir na não fixidez, no curto prazo, na velocidade, na efemeridade e imprevisibilidade (BAUMAN, 2001, 2011; GAULEJAC, 2007) e a lógica da disciplina é substituída pela lógica do desempenho – que ainda mantém o sujeito disciplinado (HAN, 2015).

Assim, a sociedade atual, permeada pelo acaso, pela efemeridade, pela flexibilização, não se refere mais a uma sociedade disciplinar, mas diz de uma sociedade de desempenho (HAN, 2015), cujos meios de controle se apresentam cada vez mais sutis. Estes se deslocam do corpo para a *pisque* e fazem surgir novas formas de exploração do trabalho (GAULEJAC, 2007).

Nesse contexto, as dimensões coletivas, sociais, afetivas e intelectuais dos indivíduos se tornam fonte de riqueza para o trabalho, que toma o espaço da vida como um todo – tornando-a por inteiro produtiva (CORSANI, 2003). Os preceitos advindos com a alteração da fonte de valor do capital suscitaram a imbricação espaço-temporal de vida e trabalho e o surgimento de novos modos de viver e trabalhar (CORSANI, 2003; LAZZARATO; NEGRI, 2001).

Instaura-se a flexibilização das jornadas de trabalho e insere-se maior autonomia e o culto ao desempenho no contexto de vida e trabalho (HARVEY, 2017). Afinal, "o sujeito de desempenho é mais rápido e mais produtivo que o sujeito da obediência" (HAN, 2015, p.15). O novo modelo de gerar lucratividade, capaz de instigar a autorrealização e o alcance das pretensões mais pessoais, (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009), convoca o sujeito à responsabilidade, ao comprometimento e à iniciativa própria e estimula a intensificação dos níveis de cooperação, saberes e subjetividades em prol do trabalho (HAN, 2015; LAZZARATO; NEGRI, 2001).

O contexto atual proclama o indivíduo a se autoexplorar, tornar-se empresário de si, um “Eu S/A” (GORZ, 2005; HAN, 2015). A cada um cabe a responsabilidade de continuamente se modernizar, reproduzir e se valorizar para seguir competitivo e rentável, uma vez que a cifra se torna um tipo de senha que possibilita ou nega acessos, oportunidades (DELEUZE, 2013). Desse modo, na nova ordem mundial, onde praticamente tudo se torna passível de negócio, de business, a vida se torna integralmente monetizável e tida como o mais precioso dos capitais (GAULEJAC, 2007; GORZ, 2005).

Logo, tendo em vista que o tempo da vida foi por inteiro reduzido ao cálculo de cunho econômico (GORZ, 2005), não é mais possível diferenciar o tempo de trabalho do tempo de não trabalho ou lazer (LAZZARATO; NEGRI, 200). Assim, a exemplo dos videogames na sua origem, que se destinava unicamente ao entretenimento, atividades que eram consideradas originalmente para dispêndio de energia de forma gratuita e genuína passam também a potencializar e desenvolver habilidades e capacidades individuais (GAULEJAC, 2007; GORZ, 2005). Frente a isso, Han (2019, p. 202) elucida 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”, inclusive ao tempo de trabalho, pois se espera que o próprio o trabalho entretenha – projetando uma nova forma de experimentação do mundo e do tempo. (HAN, 2019).

O tempo, em nossa sociedade, transformou-se delineado pelas práticas sociais e diante dos avanços tecnológicos – cujas inovações contribuíram para que as fronteiras temporais fossem tomadas por um sentido celeridade, de instantaneidade (CASTELLS, 1999; 2003) contribuindo para estimular a hiperatividade, a histeria do trabalho (HAN, 2015). Além disso, a aceleração que dita o ritmo na atualidade possui relação com a carência de ser em face de uma sociedade do desempenho, que sob a cortina da liberdade, gera novas coerções (HAN, 2015).

Face a essa sociedade coercitiva, resta aos indivíduos, convocados à própria responsabilização e iniciativa, se entregar a "livre" coerção de elevar ao máximo o seu desempenho – uma auto-exploração (HAN, 2015). "Essa autorreferencialidade gera uma liberdade paradoxal que, em virtude das estruturas coercitivas que lhe são inerentes, se transforma em violência" e causa de adoecimentos de cunho psicológico (HAN, 2015, p 17).

Neste contexto, o indivíduo do desempenho é "senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submisso a ninguém ou está submisso apenas a si mesmo" (HAN, 2015, p. 16). Essa autoexploração advinda do excesso de trabalho e desempenho se apresenta de forma mais eficiente em relação à exploração que parte do outro, pois emana a sensação de liberdade. Afinal, uma vez posto que o sucesso depende da capacidade de uma boa gestão si mesmo (GAULEJAC, 2007), o indivíduo empenha todas as suas forças para maximizar seu desempenho – em muitos casos até esgotar-se (HAN, 2015). Acredita-se que, é inserido neste cenário que o trabalho no contexto dos *esports* se apresenta, como se verá a seguir.

METODOLOGIA

Os *esports* ainda são um tema pouco explorado em estudos da área de Administração, no Brasil. Frente a disso, optou-se por realizar um estudo exploratório de natureza qualitativa, por propiciar explorar um tema que se apresenta com pouco conhecimento sistematizado, proporcionando maior o aprimoramento de idéias (GIL, 2008; MINAYO et al, 2009), e também possibilitando fomentar novas propostas de estudo.

Coleta de dados: o *podcast* Nerdcast

A coletada de dados se deu a partir do episódio de *podcast* intitulado “Profissionais dos *eSports*”, transmitido pelo programa Nerdcast em 15 de maio de 2020. Este episódio tratou do universo profissional em torno dos *esports* e como, na visão de seus participantes, esse universo proporcionou transformações nas perspectivas de trabalho. Este *podcast* teve duração de 1 hora e 22 minutos e foi o *podcast* de número 725 do canal Nerdcast.

Fundado em 2006, o Nerdcast é um *podcast* brasileiro de elevada audiência, cujos episódios semanais abordam temas diversos, como ciência, tecnologia, games. Destaca-se que, à época de sua fundação, foi o primeiro *podcast* focado em cultura *nerd* do País.

O Nerdcast, que faz parte do *blog* Jovem Nerd e é apresentado por Alexandre Ottoni, conhecido como "Jovem nerd" e por Deive Pazos, conhecido como Azhagal", está entre os *podcasts* de maior audiência no Brasil, tendo alcançado em 2019 a marca de 1 bilhão de downloads. Em 2020, segundo dados divulgados pela plataforma Spotify, o Nerdcast ocupou a quarta posição no *ranking* dos Top 10 *podcasts* mais ouvidos no Brasil. Além disso, é vencedor de diversas premiações e também já chegou a figurar nas paradas de outros países, como Austrália, Canadá e Estados Unidos.

O acesso ao Nerdcast e ao episódio “Profissionais dos *eSports*” se deu através da plataforma Spotify. Para fins de coleta de dados, foram realizadas diversas audições deste episódio e posteriormente a sua transcrição para a análise de conteúdo.

Análise dos Dados

A análise do conteúdo se deu em material transcrito do episódio 725 do *podcast* Nerdcast que totalizou 19 páginas digitadas em espaço simples. A análise seguiu os passos propostos por Minayo et al. (2009): categorização, que é a organização do material de forma analítica; inferência; e interpretação, momento em que, à luz da fundamentação teórica adotada, os resultados ganham significado. Assim, como sugerem Minayo et al. (2009, p. 90), por meio “desse procedimento, procuramos atribuir um grau de significação mais ampla aos conteúdos analisados”.

Desse modo, a análise buscou destacar, a partir da temática proposta, o trabalho no contexto dos *esports* que, sob a ótica de Han (2015), pode representar os preceitos da Sociedade do Desempenho, como se verá a seguir.

REFLEXÕES SOBRE TRABALHO NO CONTEXTO DOS *ESPORTS* À LUZ DA SOCIEDADE DO DESEMPENHO

Para abordar o tema do episódio do *podcast* Nerdcast intitulado “Profissionais dos *eSports*”, além da dupla de apresentadores Alexandre Ottoni de Menezes e Deive Pazos, respectivamente conhecidos como Jovem Nerd e Azaghal, participaram Barbara Gutierrez, editora-chefe de portais de notícias que fazem cobertura jornalística de *esports*; Schaeppi, narrador dos torneios de *esports* e criador e apresentador do *podcast* PodCaster, que tem os *esports* como temática; e Takeshi, ex-jogador profissional de *esports* e, atualmente, analista de *esports*. A participação de profissionais de diferentes áreas dos *esports* contribuiu para observar entendimentos e perspectivas sobre o trabalho no contexto dos *esports* que derivam de diferentes experiências individuais no meio, mas que, ainda assim, se mostram pautadas

por muita similaridade – que dizem da especificidade do contexto dos *esports*, o qual se desvela nas falas dos participantes⁶ do *podcast*, como se verá a seguir⁷.

Nos *esports* "[...] não adianta mais você ser bom. Você precisa de mais" (Bárbara). Frente a isso, tem-se que o trabalho no contexto dos *esports*, que se apresenta marcado pela busca para ser o melhor, para atingir o sucesso, galgar vitórias, prêmios, patrocínios, investimentos, visibilidade, traduz os princípios de uma sociedade conduzida pelo ideal do desempenho. Afinal, "você ser bom, ter uma carinha bonita não é suficiente" (Bárbara).

Frente a isso, espera-se que os profissionais dos *esports* tenham 100% de empenho ao trabalho, pois "se você se dedicar 1% menos o moleque do seu lado vai fazer melhor" (Bárbara). Assim, assombrado pelo medo de ficar para trás, entra em vigor o: "faça o máximo que puder". Recaindo sob o sujeito, como um bom gestor de si que se espera que seja, a responsabilidade de maximizar seu desempenho (GAULEJAC, HAN, 2015), visto que nos *esports*, por se tratar de uma atividade de alta *performance*, "o cara que estiver jogando no 100,3% vai ganhar, por que todo mundo é muito bom [...]" (Jovem Nerd).

Em um contexto no qual se exige, cada vez mais e mais cedo, a performance dos sujeitos (GAULEJAC, 2007; GORZ, 2005), dos jovens jogadores profissionais de *esports* espera-se, nas palavras do Jovem Nerd, maturidade emocional para "lidar com responsabilidade, com horários, com tudo que é esperado de um jogador para ele ser eficiente, para ele vencer campeonato [...]". Afinal, jogam videogame "não para brincar. É dinheiro que está nisso".

Logo, sob a lógica da Sociedade do Desempenho, que proclama o indivíduo à "livre" autoexploração (HAN, 2015), o trabalho e a vida como um todo passam a não ter "mais outro sentido a não ser ultrapassar os outros e não se deixar ultrapassar" (GAULEJAC, 2007, p. 174). Frente a isso, para se tornar mais habilidosos e propensos à ascensão e vitórias, os profissionais dos *esports*, principalmente jogadores, praticam rotina regradas e treinamentos intensos que, conforme salientaram os participantes do *podcast* Bárbara e Takeshi, podem durar entre 12 a 14 horas diárias.

Entretanto, apenas treinar para ser o melhor jogador profissional, vencer os adversários, campeonatos já não se mostra suficiente. Dos jogadores, passa-se a exigir polivalência no desempenho de suas atividades, formação e busca de conhecimentos constante e que todas as suas qualidades, capacidades, ou seja, que a vida em sua completude esteja à disposição da rentabilidade e do trabalho (BAUMAN, 2001; CORSANI, 2007).

"Ir a eventos, ser visto e mostrar o que você faz" (Bárbara), é tomado como essencial para os jogadores profissionais dos *esports* – estimulados a se expor como em uma vitrine. Afinal, tudo se traduz em business (GAULEJAC, 2007; GORZ, 2005). Nesse sentido, acredita-se que colocar o potencial à mostra e evidenciar o desempenho, contribui para fazer "um nome dentro da comunidade" (Bárbara), de modo a rentabilizar-se para além do momento do jogo e das competições.

Nesta perspectiva, Bárbara também destacou que para os jogadores é importante salientar: "se você lida bem no jogo, parabéns! Mas você precisa saber lidar com seu marketing pessoal", tendo em vista que a carreira de jogador profissional de *esports* possui, de certo modo, uma limitação temporal. Pois, segundo os participantes do *podcast*, com o passar do tempo e com o avanço da idade o rendimento tende a diminuir. Sendo assim, faz-se necessário pensar em modos de reinvenção para manter-se atrativo e ativo. Principalmente, no contexto de uma sociedade em que a pressão pelo desempenho não cessa, na verdade aumenta ainda mais à medida que o indivíduo se torna mais ativo e sob novas coerções (HAN, 2015).

À vista disto, durante o *podcast*, os participantes também pontuaram sobre a atenção que os jogadores profissionais de *esports* precisam ter ao "trabalhar sem deixar de pensar lá na frente" (Takeshi). Assim, deve-se trabalhar com máximo empenho no hoje, sem desprezar o amanhã. Deve-se considerar o "que você fazendo com a sua marca" (Bárbara), com seu "EU S/A".

Afinal, o trabalho no contexto dos *esports* diz respeito, também, à construção de "uma imagem pública, [a] criar uma identidade" (Schaepfi) que se espera que torne a vida monetizável (GORZ, 2005). Frente a isso, Takeshi, destaca que a nova geração de jogadores profissionais de *esports* "é uma galera que já está pensando sobre como monetizar, sobre como ter a sua carreira, como ser relevante de uma maneira geral" e em tempo integral.

Afinal, "o animal laborans pós-moderno é provido do ego ao ponto de quase dilacerar-se. Ele pode ser tudo, menos ser passivo" (HAN, 2015, p. 23). E isso, aliado a lógica concorrencial – que se inicia no instante em que o sujeito passa a crer que, para ser considerado o melhor, ele precisa ser o primeiro – (GAULEJAC, 2007) reforça e ao mesmo tempo é reforçada pela afirmação "yes, we can" que se traduz como o slogan da Sociedade do Desempenho (HAN, 2015).

REFLEXÕES FINAIS

O presente estudo se propôs a refletir sobre o trabalho no contexto dos *esports* à luz da Sociedade do Desempenho. Às reflexões, tomou-se como ponto de partida o episódio de *podcast* intitulado "Profissionais dos *eSports*".

A partir do principal suporte teórico utilizado (HAN, 2015), percebeu-se que no contexto dos *esports* o trabalho reproduz as perspectivas que orientam a Sociedade do Desempenho. Os jogadores profissionais dos *esports* são tomados por pressões por desempenho, afinal ser bom não é suficiente. Nesse contexto, se veem diante da necessidade de maximizar seus desempenhos continuamente no jogo e na vida – que está posta a rentabilização de modo integral. Sendo assim, a responsabilidade por gerir e elevar o seu desempenho é demandada ao próprio sujeito. E este, como gestor de si, deve manter-se ativo e atrativo ao máximo no momento presente, mas sem descuidar do futuro. Logo, tem-se que o trabalho no contexto dos *esports* não escapa a lógica do "yes we can" que move e impulsiona a Sociedade do Desempenho.

Ressalta-se, por fim, que as reflexões que emergem a partir do presente estudo constituem-se ponto de partida visando possibilitar que os *esports* sejam tomados como tema relevante para o desenvolvimento de futuros estudos considerando a sua potencialidade de fazer avançar o conhecimento sobre os novos e distintos trabalhos e formas de trabalhar na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- 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.
- BOLTANSKI, L.; CHIAPELLO, È. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BORGES, J. V. et al. Especial Globo 50 anos: da rememoração à historicidade mediada. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação** [online]. 2021, v. 44, n. 1

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.

CORSANI, A. Elementos de uma ruptura: a hipótese do capitalismo cognitivo. In: Galvão, A. PP.; Silva, G.; Cocco, G. (orgs.), **Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. pp. 16-32.

DELEUZE, G. **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2013.

ESPORTS EARNINGS. **Overall Esports Stats For 2019**. 2020(a). Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history>. Acesso em 16 jan. 2020.

ESPORTS EARNINGS. **Top Countries For 2020**. 2020(b). Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history>. Acesso em 16 jun. 2021.

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. 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.

FREEMAN, G.; WOHN, D. Y. Social support in eSports: building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment. **CHI PLAY '17 the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**. P. 435-447. Out, 2017.

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

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

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

HAN, B. C. **Sociedade do cansaço**. Vozes: Petrópolis, 2015.

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

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

HOMRICH, M. F. Podcasting: a revolução audível no marketing. **International Journal of Business & Marketing**, v. 3, n. 1, p. 69-81, 2018.

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

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

LAZZARATO, M.; NEGRI, A. **Trabalho Imaterial**: formas de vida e produção de subjetividade. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. 39

LAZZARATO, M. **Signos, máquinas, subjetividades**. 1 ed. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2014.

MARTONČIK M. *E-sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals?* **Comput Hum Behav.**, p. 208–11, 2015.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social**: Teoria, método e criatividade. 28ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

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.

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.

NEWZOO; ESPORTS BAR. *Global Esports Market Report*. 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/>. Acesso em 18 ago. 2020.

NEWZOO; ESPORTS BAR. *Esports in Brazil: Key facts, figures, and faces*. 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/>. Acesso em 18 nov. 2020

NEWZOO; ESPORTS BAR. *Insights into latin America's esports fans*. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/white-paper-key-insights-into-esports-in-the-americas/>. Acesso em 18 nov. 2020.

NEWZOO. Esports audience growth. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/>. Acesso em 18 nov. 2020.

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.

TERRANOVA, Tiziana. Free Labor: producing culture for the digital economy. **PRODUCING CULTURE FOR THE DIGITAL ECONOMY**. **Social Text**. v. 18, n. 63, pp. 33–58, 2000.

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.

¹ Ao longo do presente artigo, optou-se pela utilização do termo *esport*.

² *Podcasts* são mídias em formato de áudio, cuja transmissão se dá no ambiente online, via da internet. Podem ser ouvidos/consumidos através de *smartphones, tablets, desktops* (HOMRICH, 2017).

³ Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/profissionais-dos-esports/>>. Acesso em 25/08/2020.

⁴ *Streaming* refere-se a um modo de distribuição de conteúdo multimídia através da Internet, geralmente, em uma rede através de pacotes (MOSCHETTA; VIEIRA, 2018). São exemplos de *streaming*: Netflix, Spotify, Youtube, Twitch que utilizam essa tecnologia para transmitir vídeos em tempo real.

⁵ O Twitch é uma plataforma de *streaming* usada habitualmente para transmitir competições ao vivo de *esports* (STAVROULA, 2018; WARD; HARMON, 2019).

⁶ De acordo com Borges et al. (2021, p. 72), destaca-se a importância de compreender que a análise “não deve se basear estritamente em seu produto de emissão,

⁷ As falas dos participantes do *podcast* dizem do seu entendimento em relação aos Profissionais que atuam nos *esports*. Frente a isso, ressalta-se que as falas que são citadas de forma direta tem aquele(a) que a pronunciou identificado(a).