

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

CAROLINE DE CUFFA

**“UMA INDÚSTRIA DE SONHOS”: EFEITOS DA (DES)REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTS À SAÚDE DE JOGADORES PROFISSIONAIS NO BRASIL**

Maringá
2025

CAROLINE DE CUFFA

**“UMA INDÚSTRIA DE SONHOS”: EFEITOS DA (DES)REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTS À SAÚDE DE JOGADORES PROFISSIONAIS NO BRASIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Maringá, como requisito para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de concentração: Constituição do Sujeito e Historicidade.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Elias da Silva

Maringá
2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

C965i

Cuffa, Caroline de

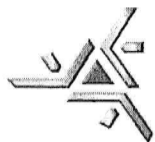
"Uma indústria de sonhos" : efeitos da (des)regulamentação dos *esports* à saúde de jogadores profissionais no Brasil / Caroline de Cuffa. -- Maringá, PR, 2025.
190 f. : il. color., tabs.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Elías da Silva.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, 2025.

1. Esportes eletrônicos. 2. Psicossociologia. 3. Trabalho digital. 4. Saúde do trabalhador. 5. Políticas públicas. I. Silva, Guilherme Elías da, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Psicologia. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. III. Título.

CDD 23.ed. 158.7



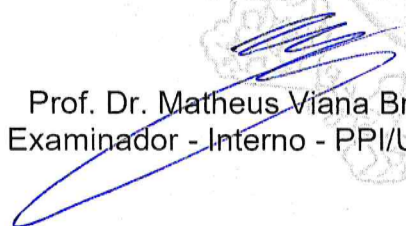
Caroline de Cuffa

“Uma indústria de sonhos”: efeitos da (des)regulamentação dos esportes à saúde de jogadores profissionais no Brasil

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Psicologia.

COMISSÃO JULGADORA


Prof. Dr. Guilherme Elias da Silva
(Orientador/Presidente) – PPI/UEM


Prof. Dr. Matheus Viana Braz
Examinador - Interno - PPI/UEM


Prof. Dr. Rafael Soares Mariano Costa
Examinador - Externo - PUCMG

Aprovado em 05/12/2025

Defesa realizada na modalidade híbrida, Bloco 12

*Dedico esse trabalho a meus pais, Maria e Dorival,
por proporcionarem uma jornada de pesquisa
alicerçada por companheirismo e afeto.*

Agradecimentos

O caminho até aqui foi trilhado com o companheirismo de muitas pessoas, algumas exercendo a sua presença física e outras não, em razão da distância. De ambas as formas, senti o afeto das pessoas que me acompanharam nesse momento de minha vida, cheio de descobertas, conquistas e angústias. Escrevo os agradecimentos de minha pesquisa com pequenos trechos que refletem boas memórias ao lado de pessoas muito especiais e que certamente deixaram uma marca em cada uma das linhas escritas neste trabalho. Por isso, faço questão de citar nome e sobrenome das pessoas que estiveram comigo nesse processo.

Antes de tudo, gostaria de agradecer a meus pais, **Maria Inês Leal de Cuffa e Dorival de Cuffa**, por quem possuo uma enorme admiração por suas histórias de vida. Me faltam palavras para descrever as inúmeras vezes nas quais senti saudade de vocês aqui em Maringá. Obrigada pela escuta, pelos abraços, pelas risadas juntos e pelo afago que sempre recebi nas minhas visitas à Umuarama, minha cidade do coração.

Às minhas irmãs, **Simone, Patricia, Denise e Mônica de Cuffa**, minhas companheiras em todas as etapas da vida e que já me apoiavam antes mesmo que eu pudesse me entender como pessoa. E também ao meu sobrinho e às minhas sobrinhas (meus pequenos-grandes amores), **Manuela, Enrico, Sara e Antonella**, vocês me ensinam muito sobre a alegria e a curiosidade em conhecer o mundo.

A minha amiga **Maria Eduarda Barão**, que trouxe alegria e leveza para meus dias desde o momento em que nos conhecemos pela primeira vez, na graduação. Me formar psicóloga ao seu lado foi um privilégio. Também deixou um afago especial para **Thaila Ariana e Eduarda Garcia**, que também participaram desse percurso. Nas idas e vindas da vida adulta e diante das nossas agendas cheias, nossos momentos juntas se tornaram cada vez mais especiais.

Ao meu orientador, **Guilherme Elias da Silva**, por guiar minha trajetória como pesquisadora, que não se encerra nesta dissertação, graças a todos os ensinamentos, orientações, acolhimento e confiança que recebi nesse processo.

Aos meus queridos amigos **Fernando Miyashiro e Mateus Fernandes**, companheiros em muitos momentos, especialmente em nossas *gameplays* madrugada adentro.

A minha amiga e parceira pesquisadora, **Mariana Crozatti**, pelo compartilhamento de experiências em nossos campos de pesquisa e pelos momentos de afago.

A uma das pessoas que eu mais admiro, tanto pela grandiosidade do seu afeto quanto por sua potência como pesquisador, **Math da Silva**. Agradeço por compartilhar a sua existência comigo. Espero presenciar a realização de vários outros sonhos seus, assim como foi o mestrado.

A minha companheira de desabafos, cafés e debates teóricos, **Eduarda Sanchez**. Fico feliz que em um momento específico de nossas vidas, nossas histórias - pessoal e profissional - se encontraram.

A **Julia Veríssimo Duarte**, por construirmos juntas um amor tão especial ao longo do tempo e por nossas conversas sobre a vida. Por compartilhar os momentos da vida comigo e pelas memórias que construímos juntas e com os queridos **Jorge, Bili e Chico**.

Aos professores e professoras do Colégio Estadual Professor Paulo Alberto Tomazinho, por acolherem e acreditarem nos sonhos de seus alunos e alunas. Um agradecimento especial à professora **Claudia Lobato** e à professora **Divanete Almeida**, que dedicaram seus trabalhos à formação de seus alunos para a participação no vestibular de inverno e verão da UEM. Vocês foram minhas primeiras referências de como a educação pode transformar pessoas e realidades.

À minha psicóloga, **Anna Sophia Pussi**, profissional que me acompanhou desde a graduação e nos primeiros rabiscos do projeto de mestrado, e que proporcionou um espaço de acolhimento e partilha para que eu pudesse florescer não só no campo da pesquisa, mas nas outras dimensões da vida também.

Aos professores **Lucas Soldera, Matheus Viana Braz, Dani Duarte e Sylvia Mara** por suas contribuições e incentivo nas atividades de pesquisa, além das trocas afetivas que tivemos ao longo de minha graduação e pós-graduação. Também gostaria de sinalizar o apreço que tenho por **Rafael Soares Mariano Costa**, professor membro da banca avaliadora deste trabalho e por quem tenho profunda admiração.

Aos meus colegas de linha, **Amanda Biazzi, Karla Kian e Dante Tonezer**, pelo compartilhamento das angústias e felicidades no percurso de pesquisa. Presenciar suas conquistas e relembrar nossos momentos juntos deixa meu coração repleto de alegria e admiração.

Aos membros do grupo de pesquisa **LATRAPS e CESST**, pela partilha de conhecimento e discussões. Me conectar com pessoas tão incríveis e com trajetórias diversas foi essencial. Para além da pesquisa, os grupos foram um espaço de compartilhar conquistas e de ajuda mútua. Agradeço não só pelo meu desenvolvimento como pesquisadora, mas também para o espaço onde além da escrita e leitura, a fala se fez possível.

A **Associação de Pós-Graduandos(as) da UEM**, pelo espaço de enfrentamento e afetos. Agradeço às pessoas com quem pude experienciar viagens, desabafos e cervejas geladas. Por meio dessa associação pude perceber que a pós-graduação também pode ser constituída por um percurso de construção de vínculo e compartilhamento das ansiedades e dos momentos felizes que muitas vezes passam despercebidos na Universidade. Fico feliz de poder ter conquistado, junto dos alunos e alunas e com o apoio de alguns professores do PPI, uma “casa” para a APG. Por fim, que nela possam acontecer muitos cafés, conversas e estudos.

À Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (**CAPES**) pelo fomento à minhas atividades como pesquisadora.

Aos **participantes da minha pesquisa**, por compartilharem suas histórias de vida e por construirmos coletivamente as contribuições dessa pesquisa.

E por fim, **às demais pessoas com quem me deparei nesse percurso**. Nos encontros e desencontros que a vida proporciona, cada pessoa nos atravessa de uma maneira diferente.

CUFFA, Caroline de. *Uma indústria de sonhos”: efeitos da (des)regulamentação dos esports à saúde de jogadores profissionais no Brasil*. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Estadual de Maringá, PR.

RESUMO

O mundo do trabalho na contemporaneidade traz consigo uma heterogeneidade de atividades laborais, além de ser constituído por novas profissões oriundas de sucessivas transformações socioeconômicas decorrentes das crises do modelo capitalista. O desenvolvimento e uso de aplicativos, plataformas e redes de internet, fizeram com que fossem criados espaços de sociabilidade e de trabalho também mediados pela tecnologia. Os esportes eletrônicos participam desse contexto por terem ganhado espaço como atividade de trabalho e produção de existência. Por se tratar de uma profissão decorrente das rupturas ocorridas no cerne de um mundo do trabalho digitalizado, ela também implica novos arranjos políticos e regulatórios. No Brasil, até o momento, existem alguns impasses e dificuldades no reconhecimento e regulamentação dos *esportes eletrônicos* – ou *esports* – como atividade de trabalho, o que reflete em implicações para o reconhecimento dos jogadores profissionais enquanto categoria de trabalhadores que produzem sua existência e identidade a partir da prática profissionalizada dos jogos eletrônicos. Por isso, objetivamos compreender o cenário político-jurídico brasileiro de regulamentação dos jogos eletrônicos e suas possíveis implicações para a construção de práticas de garantia à saúde e profissionalização de jogadores profissionais de *esports*. Realizamos uma pesquisa de teor qualitativo, de campo e baseada na Psicossociologia do Trabalho, dividida em duas etapas: i) uma investigação em fontes documentais, analisando as bases legislativas de regulamentação da atividade dos *esports* no Brasil; e ii) realização de entrevistas semiestruturadas junto a profissionais e/ou jogadores dos cenários dos *esports* que atuam em coletividades voltadas à profissionalização de modalidades de *esports*. Ao analisarmos a conjuntura político-jurídica do cenário brasileiro de *esports*, podemos obter um panorama dos atravessamentos presentes no processo de profissionalização de trabalhadores *gamers*. Além disso, a compreensão desses elementos permite refletir acerca das condições de trabalho e saúde de jogadores profissionais e em possibilidades de formulação de políticas públicas voltadas a esses aspectos.

Palavras-chave: *Esports*. Trabalho. Políticas Públicas. Psicossociologia. Saúde do Trabalhador.

CUFFA, Caroline de. “*A Dream Industry*”: *Effects of the (De)Regulation of Esports on the Health of Professional Players in Brazil*. Master's (Psychology), Program in Psychology, State University of Maringá, PR.

ABSTRACT

The contemporary world of work is characterized by heterogeneous labor activities and the emergence of new professions, resulting from successive socioeconomic transformations linked to the crises of the capitalist model. The development and use of applications, digital platforms, and internet networks have generated new technology-mediated spaces of sociability. Within this context, electronic sports have expanded as a professional labor activity and as a field in which subjects produce their existence. Because it is a profession stemming from ruptures at the core of a digitized world of work, *esports* also entail new political and regulatory arrangements. In Brazil, at this moment, there are impasses and difficulties regarding the recognition and regulation of electronic sports – or *esports* – as a work activity, which generates implications for the recognition of professional players as a category of workers who produce their existence and identity through the professionalized practice of electronic games. Therefore, we aim to understand the Brazilian political-legal scenario for the regulation of electronic games and its possible implications for the construction of practices that guarantee health and professionalization for *esports* players. We conducted qualitative, field-based research, grounded in the Psychosociology of Work, divided into two stages: (i) a documentary analysis of legislative bases regarding the regulation of *esports* activity in Brazil; and (ii) semi-structured interviews with professionals and/or players in *esports* settings who are active in collectives oriented toward the professionalization of *esports* modalities. By analyzing the political-legal conjuncture of the Brazilian *esports* scenario, we obtain an overview of the challenges present in the process of professionalization of gamer workers. Moreover, understanding these elements enables reflection on the working and health conditions of professional players, as well as on possibilities for the formulation of public policies addressing these aspects.

Keywords: *Esports*. Labor. Public Policy. Psychosociology. Worker's Health.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CBDU	Confederação Brasileira do Desporto Universitário
CFP	Conselho Federal de Psicologia
CNAE	Classificação Nacional de Atividades Econômicas
CPL	<i>Cyberathlete Professional League</i>
CREP	Currículo da Rede Estadual Paranaense
CS	<i>Counter Strike</i>
DAIR	<i>Distributed Artificial Intelligence Research Institute</i>
Esports	<i>Electronic sports</i>
GWU	<i>Game Workers Unite</i>
IA	Inteligência artificial
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IeSF	<i>International Esports Federation</i>
JUBs	Jogos Universitários Brasileiros
KeSPA	<i>Korea Esports Association</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i>
LAN	<i>Local Arena Network</i>
LEC	<i>League of Legends European Championship</i>
LER	Lesões por Esforços Repetitivos
LoL	<i>League of Legends</i>
MEI	Microempreendedor individual
MIBR	Made in Brazil
MMR	<i>Matchmaking Rating</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
MPT	Ministério Público do Trabalho
NIC.Br	Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto Br
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PNI	Política Nacional de Informática
PL	Projeto de lei

RTS	<i>Real-Time Strategy</i>
SAG-AFTRA	<i>Screen Actors Guild American Federation of Television and Radio Artists</i>
SciELO	<i>Scientific Electronic Library Online</i>
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1- Esquema de profissões relacionadas aos <i>esports</i>	46
Figura 2- Esquema representativo do ecossistema de <i>esports</i>	48
Figura 3- Participação de marcas e investidores no ecossistema de <i>esports</i>	49
Figura 4- Fachada da moradia dos jogadores da Intergalaxy Tigers Gaming	130
Figura 5- Ambiente interno da moradia dos jogadores da Intergalaxy Tigers Gaming	130

TABELAS

Tabela 1- Caracterização dos(as) participantes entrevistados(as)	111
Tabela 2- Categorização por núcleos de sentidos	124

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. MUNDO DO TRABALHO: RUPTURAS E PARADOXOS	23
1.1 As nuances de um mundo do trabalho digitalizado	23
1.2 A indústria dos jogos na história: primeiras aproximações entre lazer e trabalho	35
1.3 <i>Proplayers</i> e suas condições de trabalho: panorama das produções nacionais sobre o tema	50
1.4 Trabalhadores <i>gamers</i> : situando uma nova “classe-que-vive-do-trabalho”	61
1.5 Aspectos legais do <i>progaming</i>	75
2. PSICOSSOCIOLOGIA: PREMISSAS E CONCEITOS FUNDAMENTAIS	82
2.1 Clínicas do trabalho: uma nova proposta de abordagem sobre a saúde no trabalho	82
2.2 Psicossociologia: proposições teóricas e interventivas	86
2.3 Uma proposta de sujeito situada na historicidade	88
2.4 Trabalho, construção de sentido e identidade	90
2.5 O imaginário: as concepções de mundo de indivíduos e coletivos	92
2.6 As organizações paradoxantes: uma releitura das relações de poder	94
2.7 Saúde e adoecimentos no trabalho: um desafio teórico e metodológico	97
2.8 Mobilização coletiva: sujeito, coletivo e transformação social	100
3. PERCURSO METODOLÓGICO	105
3.1 Desenho de pesquisa	105
3.2 Participantes e aspectos éticos	106
3.3 Os primeiros passos no campo: o contato com os participantes	110
3.4 Análise de implicação: os caminhos até o objeto de pesquisa	114
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	123
4.1 Condições de trabalho	125
4.1.1 <i>Invisibilidade, desproteção e adoecimento: “às custas do jovem, às custas do trabalho, da precarização da mão de obra”</i>	125
4.1.2 <i>A promessa do glamour: “elas estão muito felizes, porque afinal de contas elas estão jogando”</i>	138
4.2 Regulações em cenário nacional	141
4.2.1 <i>Um cenário em desenvolvimento: “algo que precisa ser desenhado a nível de Brasil, porque é um país gigante”</i>	141

4.2.2 Desigualdades regionais: “aqueles dez times de São Paulo que participam do circuito profissional, enquanto a gente tem milhares de times no Brasil todo que não conseguem chegar ali”	145
4.2.3 A disputa por um lugar social: “o governo não se preocupa com videogame”	147
4.3 Mobilizações e perspectivas	154
4.3.1 Empreendedorismo, ONGs e federações: “entre os meninos que gostavam de competir, era uma dor em comum ter uma visibilidade maior, ter algo mais profissional”	154
4.3.2 Vislumbrando um futuro: “a ideia da regulamentação é compositora de um cuidado social.”.....	160
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	167
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	171
APÊNDICE 1 - Roteiro de entrevista semiestruturado	186
ANEXO 1 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).....	187
ANEXO 2 - Autorização e existência de infraestrutura necessária para o desenvolvimento da pesquisa e suporte psicológico.....	190

INTRODUÇÃO

Ao voltarmos o olhar para o mundo do trabalho, nos deparamos com uma heterogeneidade de atividades e formas de sociabilidade que se formam em seu entorno. Notamos transformações, remodelagens e rupturas desse contexto ao longo das reestruturações do modelo de produção capitalista, que procura se consolidar cada vez mais pautado pela expropriação da mão de obra, flexibilização do trabalho e pela redução de custos e riscos por parte das organizações (Antunes, 2020). Uma das características que atravessou esse processo foi o investimento e incorporação de um aparato técnico-informacional, que viria a se expandir e ganhar espaço nos mais diversos setores da economia. Os atravessamentos desses instrumentos, dos quais podemos nos referir como Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), proporcionaram novos contornos a diversos grupos de trabalhadores, estabelecendo características que são próprias às suas respectivas atividades de trabalho.

O uso de tecnologias influencia não só a operacionalização do trabalho, mas também as relações que o circundam – do trabalhador com sua atividade e de sua relação com seus pares. Podemos pensar em como esses instrumentos implicam na virtualização das relações, alterando fatores como a jornada de trabalho, em regimes onde ele acontece não só mediado pelas tecnologias, mas onde adquire características específicas em razão dela. Em certa medida, o trabalho ganha novos alcances. A exemplo disso, podemos pensar que trabalhadores de diferentes localidades podem se relacionar virtualmente, compartilhando tarefas e funções. Além de que, novos instrumentos tecnológicos podem auxiliar os trabalhadores e trabalhadoras a realizarem seus trabalhos de forma mais eficiente, a partir da interação entre tecnologias e seus saberes. No decorrer dessas novas configurações, notamos como essas mutações implicaram em novos processos de aprendizagem e modos de apreensão do trabalho, exigindo com que os trabalhadores tivessem que ampliar seu repertório de conhecimentos, não apenas sobre as suas funções, como também a respeito dos processos tecnológicos que os atravessam (Ekbja & Nardi, 2017).

Apesar dessas questões, percebemos o quanto a influência da tecnologia e a virtualização das atividades de trabalho na contemporaneidade apresentam potenciais avanços na mesma medida em que apresentam riscos – até em maior intensidade, somados à tendência de flexibilização e desmonte das políticas de proteção social e trabalhistas –, formando um mundo do trabalho repleto de paradoxos. Acompanhando o desenvolvimento tecnológico, se situam as relações de trabalho que, se por um lado podem ser expandidas, por outro, tendem a se tornar esparsas pelo distanciamento não só geográfico, mas também subjetivo entre os

trabalhadores. Nessa mesma lógica, os recursos tecnológicos que aproximam remotamente trabalhadores de diferentes países, ou que facilitam a operacionalização de uma tarefa, podem ser utilizados para exploração de mão de obra em países (em diversas regiões do globo) onde as leis e fiscalização trabalhistas são escassas (Viana Braz, 2021). Por razões históricas, sociais e políticas, aprofundadas no decorrer deste trabalho, buscamos entender que o atravessamento tecnológico que o trabalho sofreu nas últimas décadas, não implica necessariamente na melhoria das condições de trabalho, mas traz em seu processo diferentes configurações de trabalho (incluindo modos de gerir e operacionalizar o labor) e arranjos trabalhistas. Esse contexto também nos mostra formas de expressão singulares de dinâmicas de interação, tensões e resistências nos coletivos de trabalho. Cabe a nós compreendermos de que forma a utilização desses novos recursos se mostra aliada à maior expropriação da mão de obra, e incluída em um processo de radicalização do capital sob a subjetividade do trabalhador e da trabalhadora (Amorim, Bridi & Cardoso, 2022).

Nesse contexto de transformação e desenvolvimento tecnológico, trazemos a discussão acerca do trabalho digital, que carrega consigo uma grande variedade de ocupações cuja configuração deveu-se pela incorporação das TICs como elemento estruturante da organização de atividades laborais, como é o caso dos trabalhadores em modalidade de teletrabalho, sujeitos envolvidos em atividades de microtrabalho ou entregadores de aplicativos, como abordado em pesquisas que destrincham as nuances do trabalho digitalizado (Abílio, 2021; Abílio, Amorim & Grohmann, 2021; Amorim, Bridi & Cardoso, 2022; Viana Braz, 2021). Pesquisas sobre essas modalidades de trabalho e as vivências de trabalhadores desse meio, nos permitem conhecer as características do trabalho no qual a tecnologia se faz um elemento marcante, abordando também as consequências subjetivas dessas novas formas de trabalho. Essas produções teóricas procuram traçar novas tendências no mundo do trabalho, situando-as numa conjuntura política, social e histórica.

A partir disso, a discussão que pretendemos abranger diz respeito às atividades voltadas aos esportes eletrônicos ou *electronic sports* (*esports*¹). Essa atividade também é atravessada pelas tecnologias e se constitui como um desfecho do mundo do trabalho digitalizado. Embora não haja consenso entre a comunidade acadêmica acerca da definição dos jogos eletrônicos, devemos tomar alguns cuidados ao tentar conceituá-lo. Os *esports* possuem uma *diversidade*

¹ Reconhecemos que a expressão *electronic sports* pode ser encontrada em sua forma abreviada como *e-sports*, *eSports* ou *esports*. Destacamos que a forma utilizada ao longo deste trabalho será *esports*, onde priorizamos o uso sem letras maiúsculas ou hífen. Utilizaremos essas grafias apenas em menção a trechos e títulos de trabalhos e nomes próprios (equipes e organizações, por exemplo) (Macedo, 2023c).

configuracional, como define Macedo (2023, p. 3), conceito “usado para considerar e definir um conjunto de situações de jogo que compõem as atividades e experiências esportivas voltadas para videogames”. Os jogos podem assumir diferentes formas e significados na maneira como são praticados. Além de sua diferenciação ser realizada a partir da forma como é praticado, elementos como o espaço, tempo e morfologia social do jogo são cruciais para sua conceituação mais apurada (Macedo, 2023).

Ao nos referirmos aos *esports*, é necessário delimitar para onde desejamos voltar nossos olhares, já que esse universo traz consigo uma vasta teia de profissões, que envolve a coexistência de alguns sujeitos, como: programadores, *streamers*², jogadores profissionais, comunicadores, publicitários, jornalistas, treinadores, analistas e os próprios representantes das desenvolvedoras e outras categorias profissionais que se distribuem em variados setores (Macedo, 2023). Podemos dizer que os *esports* possuem uma “divisão social do trabalho” (Braverman, 1987) particular, já que essa diversidade de ocupações traz características próprias à indústria e apresentam especialidades profissionais que representam segmentos da sua cadeia produtiva. Compreender esse plano de fundo é importante para entender sobre as características de uma indústria em constante expansão, além de nos trazer elementos importantes acerca da natureza e popularização dessa atividade. Reconhecemos que cada atividade e grupo de trabalhadores dos segmentos dos *esports* traz consigo singularidades, mas as limitações de nosso trabalho não nos permitem abarcar todas. Levando em consideração essas limitações, tanto temporais quanto metodológicas, nos dedicaremos aqui a compreender, com maior ênfase, as particularidades da prática dos *esports* exercida por jogadores e jogadoras profissionais.

Consideramos dois fatores importantes para situar os *esports* nas discussões sobre trabalho digital. Inicialmente, a prática dos esportes eletrônicos enquanto atividade recreativa, é oriunda de um período no qual a informatização do trabalho e de outras atividades cotidianas (como uso de telefones para ligação, meios de comunicação via rádio e internet discada, por exemplo) estava em curso. A prática de jogos eletrônicos acontecia por meio de fliperamas, computadores, consoles, entre outros aparelhos; frutos de um processo de desenvolvimento técnico-informacional. Com o crescimento dessa indústria e o consequente processo de institucionalização das competições e do ganho de características profissionais ligados a essa atividade, os *esports* se constituíram enquanto profissão em um contexto de trabalho já digital,

² Trabalhadores que realizam a transmissão de conteúdo online ao vivo em plataformas digitais (ou *live streaming*) para espectadores. O *live streaming* é feito a partir de uma variedade de conteúdos, mas se faz muito presente no mundo dos jogos digitais, com *streamers* compartilhando seu estilo de jogo e transmitindo campeonatos para o público (Woodcock & Johnson, 2019).

em que a organização do trabalho se diferencia substancialmente de outras atividades, cuja tecnologia se insere enquanto um recurso incluído numa estrutura de trabalho já pré-existente. Aqui, o que denominamos como profissão diz respeito a um lugar social e à construção de *ethos* profissional, onde um determinado grupo que compartilha o exercício de atividades específicas ao seu saber-fazer constrói uma identidade profissional em comum (Barbosa, 2003). Ou seja, os *esports* surgem, em um primeiro momento, a partir do processo de informatização, mas em um momento posterior, se consolidam enquanto trabalho e profissão, como uma atividade de trabalho estruturalmente digital, marcada pelo desenvolvimento e gerenciamento das plataformas digitais.

Esse campo profissional passou a ser investigado pelos estudos denominados *Game Studies*, ou “Estudos de Jogos”, na tradução para o português; e se referem a uma área de estudo multidisciplinar que abrange a produção de conhecimento acerca dos jogos. Esse campo de pesquisa não se limita apenas a discutir os jogos praticados em meios digitais, mas também outros estilos e mecânicas de jogos. Ou seja, os *Game Studies* se debruçam sobre os jogos tradicionais (cartas, tabuleiros, entre outros) e jogos realizados em ambientes virtuais ou plataformas (Falcão & Marques, 2017). Acompanhado de novos métodos de estudo em comunidades online (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011; Apperley & Jayemane, 2017), essa modalidade foi incorporada também pelo ambiente acadêmico em estudos de caráter teórico-etnográfico em meios digitais, tornando-os parte dessa perspectiva de estudo.

Falcão et al. (2023) ressaltam a importância científica-metodológica de pensar criticamente as interpretações e conceitos utilizados nesse campo de estudo. Alguns deles são derivados de produções norte-americanas e europeias, que desconsideram no centro de seus debates os atravessamentos que o sistema de produção capitalista exerce no mundo dos jogos, além de descentralizar a discussão sobre especificidades regionais do exercício dos jogos, definido pelos autores como uma ideia de “conceito hegemônico” do que são os jogos. Por isso, convidamos os leitores e leitoras a refletir sobre a sua multiplicidade conceitual, prática e territorial. Quando nos referimos aos jogos eletrônicos, nos dirigimos a uma cadeia de produção e a um diverso leque de atividades de trabalho que permitem que eles existam. O uso de *notebooks*, celulares, *tablets*, redes de *internet*, e outros dispositivos tornam os jogos uma realidade possível. Para que eles cheguem até nossos lares ou ambientes de trabalho, um processo de produção de mercadorias é necessário. Como descreve Woodcock (2020), para se colocar um equipamento eletrônico em circulação, é necessário o trabalho da extração da matéria-prima, seu tratamento e modificação. Todo esse processo se estabelece, muitas vezes,

permeado pela expropriação do trabalho e subremuneração da mão de obra, principalmente de trabalhadores e trabalhadoras de países do Sul Global.

Não podemos pensar os jogos como elementos descolados da realidade, por mais que possam existir, neles, narrativas e elementos característicos da fantasia e da ficção. Na história do desenvolvimento humano, podemos considerar o *jogar* como um elemento social e cultural. O jogo fez e faz parte da interação do sujeito com o seu meio, tornando-se um elemento formador de mobilizações afetivas e de coletivos. Podemos compreender o jogo enquanto um conjunto de práticas que proporcionam manifestações culturais de um determinado grupo de pessoas (Huizinga, 1991). Ele cumpre uma função mais complexa do que a atividade de descontração, mobilizando os sujeitos a produzirem relações e sentidos para com o seu meio de existência. Ao se tornarem parte da vida concreta e cotidiana, se inserem também em círculos de sociabilidade. Além de serem vistos como uma atividade de entretenimento, os jogos também se tornaram um bem de consumo e de produção, alterando significativamente segmentos de indústria e circulação de capital (Woodcock, 2020).

Assim como assinala Falcão (2011), os jogos eletrônicos possuem uma série de atravessamentos sociais, e sua prática se relaciona diretamente com a conjuntura política do Brasil. A expansão dessa prática é um importante foco de análise, já que ela propõe essa diversa, fragmentada e complexa cadeia de trabalho que descrevemos brevemente. Jogar jogos eletrônicos no Brasil se apresenta de formas diferentes, com atravessamentos de regionalidade, classe, idade, raça e gênero, além de outras nuances que se ligam fortemente às especificidades dos grupos que participam desse universo (Macedo & Fragoso, 2019).

Os jogos eletrônicos compõem um campo de estudo atravessado pelo ritmo do desenvolvimento tecnológico, gerando consequências àqueles que oferecem sua força de trabalho em atividades desse meio. Quando falamos de trabalho, podemos retomar a sua conceituação, definida como uma atividade que proporciona ao indivíduo a transformação de seu meio, e que, da mesma forma, ao transformar seu contexto de existência, também produz a si mesmo novas formas de subjetivação, relações sociais e identidade (Lhuillier, 2005). Antunes (2020), ao traçar a discussão sobre a relação capital-trabalho e informatização da economia, identifica que esse processo de incorporação de novos recursos ao mundo do trabalho influencia diferentes esferas da existência humana, incluindo as próprias atividades de entretenimento. Complementar a isso, podemos nos referir a um “processo de colonização do lúdico pelo capital” (Falcão, Marques & Mussa, 2022, p. 65) em curso, que captura os jogos eletrônicos como parte de um processo de extração de valor da força de trabalho. Essas constatações nos permitem traçar aproximações acerca do processo de incorporação da atividade de jogos como

atividade de trabalho, e os impactos observados nas subjetividades dos trabalhadores que buscam se tornar jogadores profissionais.

Indo ao encontro do problema de pesquisa estabelecido, se podemos realizar essa aproximação entre jogos eletrônicos e mundo do trabalho, existem iniciativas que propõem a regulamentação da atividade de jogadores profissionais de *esports* no Brasil, reconhecendo as especificidades de sua ocupação?

No Brasil, a prática profissionalizada de jogos eletrônicos passa por discussões no âmbito legislativo. No ano de 2024, foi sancionado o Projeto de Lei nº 2.796/2021, denominado “Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos”, responsável por criar diretrizes para a indústria de desenvolvimento de jogos. Em uma breve análise realizada nas normativas e projetos de leis nacionais (Lei n. 9.615/1998; Projeto de Lei n. 2.796/2021; Lei n. 14.597/2023), notamos propostas pouco específicas de definição dos jogos eletrônicos como atividade esportiva e de trabalho. Ainda não há, de maneira clara, uma legislação específica que abranja elementos ligados à saúde, formação e garantia de condições de trabalho para jogadores profissionais. A própria Lei Pelé (Lei nº 9615/1998) e a Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/2023) – que hoje são as normativas dadas como referências para as atividades de desporto no Brasil –, não trazem elementos específicos para classificar os jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva. Existem leis que são paralelas a elas, mas não são direcionadas para essa atividade, não a delimita como atividade de trabalho e não a diferencia das atividades de lazer e da indústria de entretenimento.

Nas discussões sobre o papel dos jogos enquanto profissão, nos deparamos com alguns impasses; um deles é a escassez de elementos jurídicos e legislativos que incluem os jogadores profissionais como uma categoria profissional reconhecida no campo de debate sobre trabalho e emprego no Brasil. Relacionada a essa dificuldade de enquadramento, também é possível pensar nas problemáticas que envolvem a formulação de políticas que busquem regular as especificidades de trabalho dessa atividade, como a relação entre trabalhador/jogar e organização contratante, remuneração, vínculo de contratação e direitos de imagem, por exemplo. Isso implica na constituição de um campo ainda em desenvolvimento no que se refere à garantia de direitos trabalhistas e previdenciários, saúde e perspectivas de profissionalização. Por isso, nos propomos a pensar em uma investigação acerca de como as políticas voltadas a esses trabalhadores estão estruturadas no Brasil. Esse contexto traz elementos para debatermos como formas de investimento em saúde e condições de trabalho são pensadas e implementadas para esses trabalhadores, que se inserem em uma atividade que transita e se dinamiza entre o lazer e a profissão (Costa, 2023).

A partir disso, o objetivo geral desta pesquisa é compreender o cenário político-jurídico de regulamentação dos jogos eletrônicos e suas possíveis implicações para a construção de práticas de garantia à saúde de jogadores profissionais de *esports* no contexto brasileiro. Esse cenário compreende as esferas política, legislativa, institucional, social e as relações de poder exercidas pelos modos de governança pública e privada, que mobiliza tensões e disputas, desde a criação e implementação de elementos estruturais como leis, decretos e deliberações que influenciam na construção do ecossistema dos *esports* no Brasil e seus efeitos para as categorias profissionais que o envolve. Dado esse panorama, pretendemos: i) analisar leis e projetos de lei que buscam regulamentar os jogos eletrônicos no Brasil; ii) explicitar as possíveis implicações desse arranjo político para as atividades profissionais dos jogos eletrônicos e para o planejamento de práticas de formação e cuidado a jogadores profissionais de *esports*; iii) investigar junto a coletivos do cenário dos esportes eletrônicos, quais seriam as pretensões futuras para a consolidação de políticas públicas no contexto nacional.

Com novas dinâmicas de trabalho, acompanhadas por marcas intensas de digitalização e de flexibilização, torna-se necessária a compreensão da atividade profissionalizada dos jogos eletrônicos. Junto disso, ressaltamos a importância de conhecer e analisar os seus contornos políticos, jurídicos e sociais – elementos essenciais para discutir o desenho dessa atividade hoje no Brasil e seus possíveis impactos para a subjetividade de jogadores profissionais, bem como suas relações sociais e coletivas enquanto categoria de trabalhadores.

Para isso, estruturamos uma pesquisa qualitativa e exploratória, baseada no aporte teórico e metodológico da Psicossociologia do Trabalho, e que encontra-se dividida em dois momentos, sendo eles: I) análise de fontes documentais, projetos de leis e legislações já implementadas no período entre janeiro de 2000 e setembro de 2024, que tenham como objetivo principal a discussão dos jogos eletrônicos enquanto profissão; e II) investigação guiada por entrevistas individuais e semiestruturadas, junto a profissionais que possuem atuação em coletivos voltados à construção de projetos de profissionalização dos jogos eletrônicos. As entrevistas, nesses moldes, propõem compreender e levantar informações sobre elementos que refletem sobre a articulação política que envolve os jogos e as repercussões disso na atividade de trabalho dos jogadores profissionais de *esports*.

Os resultados obtidos nesta pesquisa podem trazer elementos relacionados aos embates que envolvem o reconhecimento e desmistificação dos jogos eletrônicos como uma atividade de trabalho. Ao analisar essa conjuntura, torna-se possível ponderar quais as tendências e concepções políticas e econômicas que atuam como determinantes das condições de trabalho e saúde desse grupo de trabalhadores. Argumentamos, neste trabalho, que a definição dos jogos

enquanto atividade de trabalho e a própria investigação acerca da forma como as políticas voltadas a esses trabalhadores estão estruturadas no Brasil, são condições *sine qua non* para o avanço de investimentos e criação de políticas voltadas à saúde e melhoria das condições de trabalho para esses trabalhadores. Além disso, a investigação desse contexto nos permite a compreensão de elementos estruturantes de uma sociedade digitalizada e a incorporação progressiva de novas atividades a esse modo de governança do trabalho.

A estrutura textual que propomos é composta por 4 seções. Na primeira seção “Mundo do trabalho: rupturas e paradoxos”, buscamos expor como as crises e rupturas do modo de produção capitalista levaram a uma grande expansão técnica-informacional nas atividades do cotidiano humano. Por consequência, observamos o atravessamento desse fenômeno nas atividades de trabalho e um processo de diversificação da classe trabalhadora, que conta com novos elementos constituintes do trabalho. Ressaltamos aspectos da incorporação tecnológica especificamente no Brasil, e como as desigualdades anteriores a esse processo são elementos importantes na análise do mundo do trabalho atual. Também procuramos aproximar essa discussão com o universo dos esportes eletrônicos, apresentando alguns conceitos-chave sobre o estudo dos jogos e do trabalho digital, que trarão insumos fundamentais às discussões que se sucedem, especialmente sobre as especificidades dessa atividade de trabalho. Além disso, os aspectos legais que envolvem a atividade são destrinchados a partir da pesquisa e análise documental proposta, com o objetivo de compreender esse novo arranjo laboral e como ele reverbera também em desenhos políticos e legislativos, que têm implicações importantes para a saúde e condições de trabalho de jogadores e jogadoras profissionais.

Na seção 2, “Psicossociologia: premissas e conceitos fundamentais”, nos dedicamos a apresentar alguns conceitos desenvolvidos no cerne da Psicossociologia, que nos auxiliam a compreender e interpretar os fenômenos observados no campo. A partir da seção seguinte, seção 3 “Percurso metodológico”, apresentamos os caminhos metodológicos percorridos nesta pesquisa, explicitando as etapas teóricas e as ações realizadas em campo no contexto de pesquisa proposto. Nos dedicamos a detalhar o desenho teórico-metodológico que envolve a pesquisa, além de narrar os procedimentos que subsidiaram as entrevistas com os participantes da pesquisa. Junto disso, propomos a realização de uma análise de implicação da pesquisadora em seu campo de pesquisa, sinalizando também os novos desenhos e estratégias exigidas pelo trabalho de campo.

Na seção 4 “Resultados e discussão”, nos dedicamos a elaborar, a partir do material coletado no trabalho de campo, nossos exames e interpretações. Os resultados das entrevistas e reflexões de base etnográfica são apresentados e fundamentados teoricamente pela teoria da

Psicossociologia e organizadas em núcleos de sentido. Além disso, estruturamos a exposição dos elementos apresentados ao longo deste trabalho que nos levam a algumas considerações finais e expectativas sobre o campo teórico, empírico e político acerca do trabalho digital e dos jogos eletrônicos.

Ao final, nas Considerações Finais, nos reencontramos com nossos objetivos e nosso problema central – que nos guiaram durante essa trajetória teórico-prática –, buscando ressaltar algumas reflexões a respeito dos resultados obtidos ao longo da pesquisa. Da mesma forma que nos propomos a traçar as análises e relevância dos resultados encontrados, nos dedicamos também a reconhecer e apresentar os limites e desafios desse percurso, sinalizando alguns encaminhamentos e contribuições para pessoas que se propõem a investigar esse universo de estudo.

1. MUNDO DO TRABALHO: RUPTURAS E PARADOXOS

Compreender a história do mundo do trabalho implica analisar as crises cíclicas do capitalismo e como toda a estrutura produtiva, criada em consequência desses processos, produz efeitos nas relações de trabalho. As transformações nos modelos de acumulação afetam como as organizações incorporam recursos, assim como torna mais heterogênea e complexa a composição da classe trabalhadora. Com a inserção das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), alterou-se a forma como trabalhadores e trabalhadoras exercem suas atividades de trabalho e como os moldes de gestão se remodelaram nesse contexto para alcançar formas de se apropriar da subjetividade no trabalho.

Ao compreendermos as transformações ocorridas no mundo do trabalho, torna-se possível estabelecer aproximações com o universo dos jogos eletrônicos, no qual o trabalho digital é incorporado como uma das modalidades emergentes desse amplo cenário de mudanças. Para além de discutir como essa atividade foi absorvida por um modo de produção global, é fundamental compreender também a organização política que conforma uma classe de trabalhadores e trabalhadoras que tem os jogos como atividade laboral, delineando seus modos de ser e existir no mundo.

1.1 As nuances de um mundo do trabalho digitalizado

No século XX, com os olhares voltados às consequências geradas pela sociedade do consumo, iniciou-se um processo de repensar um fluxo de produção que se constituía pela produção em série e a superexploração proporcionada pelo modelo de organização científica do trabalho taylorista-fordista. A partir disso, se estabeleceu a necessidade de se pensar em um novo modelo de produção que pudesse atender às novas demandas econômicas. O modelo toyotista, desenvolvido entre as décadas de 1970 e 1980, tinha como principais características a produção sob demanda, pautada pelas necessidades do mercado, e que encontrou na flexibilização do trabalho um pilar importante para sua consolidação (Antunes, 2020). Essa nova tendência de produção, além de proporcionar reconfigurações econômicas e de gestão, passou a engendrar novos modos de subjetivação.

Além de mudanças no modo de produção, reconfigurações nas formas de ser e existir no campo do trabalho também se desenharam. Com o processo de desproletarização, definido por Antunes (2020), nota-se uma redução no trabalho tradicional das fábricas, que passou a se mesclar a outras formas de trabalho com novas características, desencadeadas por meio das

mudanças no processo produtivo e transformações econômicas. O setor de serviços, ou setor terciário, constituído por segmentos diversos como comércio, saúde, transporte e finanças, foi atravessado por uma expansão expressiva. Foi nesse setor da economia que o Brasil pôde experimentar mais intensamente o investimento na incorporação de tecnologias digitais ao mundo do trabalho.

O fortalecimento do neoliberalismo teve forte impacto na incorporação do modelo toyotista, especialmente em países do Sul Global. Além de visualizar um projeto político e econômico, voltado à mercantilização, o ideário neoliberal impôs um processo de “empresarialização” sob as relações sociais e formas subjetivação (Dardot & Laval, 2016). Ou seja, além de constituir um ideal de mercado e de criar um tecido geopolítico internacional fortalecido por essa corrente, o neoliberalismo extrapolou essas dimensões, se estendendo também para outros aspectos da existência humana. Nesse movimento, o sujeito se torna parte do processo, tomado como elemento fundamental da concretização da lógica individualista, competitiva e de mercado. Esse aparato neoliberal se mostra com uma nova face, em que se observa mecanismos de intervenção do Estado que buscam configurar as relações sociais e de mercado conforme a lógica concorrencial.

Esse modo de instituir relações sociais, políticas e econômicas passou a compor uma dinâmica relacional entre países, onde se sobressaem assimetrias e reforça-se desigualdades já pré-existentes historicamente. As crises e desarranjos nas correntes neoliberais fizeram com que fossem criadas novas estratégias de participação estatal no gerenciamento das dinâmicas econômicas entre as nações (Harvey, 2003). Acordos políticos e econômicos estabelecidos de forma transnacional e determinados por redes de poder político e econômico constituíram o que conhecemos como a “Nova Divisão Internacional do Trabalho”, que tinha em seu cerne as características de um ideário neoliberal dos agentes internacionais que a constituíam.

O Consenso de Washington foi um exemplar desse movimento de reestruturação econômica global. A liberdade e a dignidade como pilares ideológicos do liberalismo clássico foram fortemente manchadas pelo surgimento dos regimes totalitários do século XX e pelas formas de intervenção dos Estados sob as dimensões econômica, política e social. Esse processo, somado a uma profunda crise econômica na década de 1970, criou um terreno fértil para movimentos de reestruturação dos modelos interventivos do Estado pelas economias europeias e norte-americanas. Um movimento de criação de acordos e o fortalecimento de organizações mundiais, como a Organização das Nações Unidas (ONU) e o Fundo Monetário Internacional (FMI), ganharam força como maneira de estabelecer políticas internacionais de estabilização do mercado global (Harvey, 2005). Esse processo de implementação de políticas

de privatização em massa e desregulamentação das políticas fiscais foi estabelecido como um modelo a ser seguido a nível global. No entanto, a implementação desse modelo no Brasil fez com que as assimetrias socioeconômicas se intensificassem, gerando uma estagnação econômica da desigualdade e da distribuição de renda ainda mais visível.

Uma grave crise de dívida externa em países latino-americanos, como Argentina, México, Venezuela e Brasil, os forçou a aderir esse ideário de mercado e uma agenda de acordos importada de países do Norte Global (Portella Filho, 1994). Como ressalta Pochmann (2020, p.94), esses aspectos foram incorporados de modo “passivo e subordinado” pelo Brasil, fazendo com que a mão de obra e a disposição dos postos de trabalho brasileiros fossem transformados, transferindo uma parte significativa de trabalhadores para ocupações com menor remuneração e elevando o índice de desocupação da classe trabalhadora brasileira. Essas mudanças substanciais na implementação de novas políticas econômicas de forma coercitiva pelos países periféricos e as transformações tecnológicas no país foram acompanhadas de uma estagnação global dos mercados afetando diretamente a criação de postos de trabalho.

O contexto socioeconômico do país foi fortemente marcado pelo histórico de colonialismo – que, em certa medida, ainda permanece – e por mais duas décadas de período ditatorial. Ao longo desses períodos, houve uma massiva anulação dos órgãos sindicais, e a quase inexistente fiscalização de leis trabalhistas e arrochos salariais nos trazem elementos importantes para compreender em qual plano de fundo se desenhou a digitalização do mundo do trabalho no Brasil.

Um aspecto marcante desencadeado por essas mudanças econômicas foi o chamado desemprego estrutural, fortalecido pelo desenvolvimento do setor de serviços e pela automação de processos pautada na maximização dos lucros. Nesse processo, desfizeram-se postos de trabalho formais e, ao mesmo tempo, notou-se o surgimento de uma massa de trabalhadores ocupando novos postos de trabalho que os colocavam em condições de subemprego e trabalho informal (Antunes, 2020; Pochmann, 2020; 2023). Nesse movimento de mudanças no mundo do trabalho, atividades laborais passaram a coexistir com diferentes configurações. Por isso, concluímos inicialmente em nossas discussões que além de uma mudança *quantitativa*, o mundo do trabalho se transformou *qualitativamente* em sua morfologia, influenciando diferentes formas de sociabilidade, arranjos trabalhistas e modos de subjetivação.

Nos modos de produção capitalista, existe uma forma particular de se abordar a subjetividade do trabalhador e da trabalhadora. Cabe a nós realizar uma breve retomada histórica para resgatar esses aspectos. No modelo fordista, de produção em série, existia uma divisão clara entre o planejamento e a execução das tarefas, que se estruturava a partir de um

modelo de produção hierarquizado, no qual a gestão e a figura dos especialistas tinham um papel central na definição das prescrições de tarefas. No modelo flexível ou toyotista, foram criados mecanismos para se extrair valor no elemento *intelectual* do trabalho, que se refere ao envolvimento, à identificação e aos aspectos criativos do trabalhador frente à própria atividade (Antunes, 2020).

A nova configuração produtiva que se instalava propunha uma série de novos desenhos de gestão, que se estendem ao alcance de elementos simbólicos e subjetivos, além de proporcionar o desenvolvimento e fortalecimento de uma estrutura político-ideológica das organizações (Enriquez, 1997a; Pagès et al, 2006). Essa reestruturação produtiva estabelece novos mecanismos de inserção de permanência do trabalhador na organização, situado em meio a uma teia simbólica. O termo “funcionário” ou “trabalhador” dá lugar à proposta de um novo sujeito, agora denominado “colaborador” ou “parceiro”. O linguajar proposto, ao incorporar e valorar o investimento subjetivo do trabalhador descentralizando a relação de subordinação entre trabalhador(a) e organização, oculta toda uma relação de poder presente na estrutura organizacional e transfere uma série de riscos e responsabilidades aos sujeitos.

O modelo de gestão estratégica tem como proposta a criação de mecanismos de captura subjetiva dos sujeitos, nas chamadas organizações hipermodernas, onde se formatam mecanismos de captura narcísica (Enriquez, 1997b). As organizações, por influência da reestruturação produtiva, se depararam com a necessidade de se estabelecer novos meios de controle dos afetos no trabalho. Esse modelo descentralizou figuras rígidas de chefias e gestores no modo de organização do processo produtivo, antes presentes em organizações de modelo tradicional. O domínio psico-ideológico passou a ser reforçado pelos discursos e pelas políticas de gratificação e integração do trabalhador às relações que constituem a organização.

Novas características passam a ser exigidas, como a adaptabilidade contínua às mudanças de mercado, a flexibilidade e a polivalência – criando a figura do trabalhador *just in time* – e a criatividade e o envolvimento afetivo do trabalhador com sua atividade. A gestão estratégica estabelece mecanismos para que sejam estruturadas equipes de alta performance e excelência, com indivíduos submetidos a avaliações individuais de desempenho de forma constante. Assim, se estimula a competitividade e a fragmentação dos laços sociais (Enriquez, 2000), em que no lugar do *ser humano operário* taylorista-fordista, procura-se agora o ser humano regrado pelo *multitasking* (ou multitarefas), performático, adaptável e envolvido afetivamente com a atividade de trabalho.

A proposta toyotista, ao mesmo tempo em que propõe mudanças estruturais dos modos de produção, acaba dando continuidade a uma lógica de exploração já presente no modelo

taylorista-fordista, e que é característica do modelo de expropriação capitalista (Antunes, 2020). Alves (2008), ao tratar desse fato, acrescenta que: “a ‘recomposição’ mente-corpo que ocorre com o toyotismo é tão problemática quanto a decomposição mente-corpo que caracterizava o fordismo-taylorismo” (p. 236). Ao voltar-se para a vida psíquica, a acumulação flexível produz novas formas de extração de valor por meio do elemento subjetivo do trabalho. O olhar sob os afetos ocorre não no sentido de propor uma atividade de trabalho emancipadora e de construção de sentido, mas sim como mais um mecanismo de exercício de poder que dificulta a tomada de consciência acerca de si e da organização do trabalho que circunda trabalhadores e trabalhadoras (Gaulejac, 2007).

Esse modo de subjetivação não se restringe ao ambiente organizacional. Ao contrário disso, se expande para outras dimensões da vida e das políticas. A racionalidade neoliberal, trazida por Dardot e Laval (2016), define uma nova forma de se pensar o Estado e as políticas econômicas. A vida individual e os coletivos são abarcados por essa lógica, tornando-a determinante de um modo de ser e se relacionar no mundo. Esse ideário, pautado pelo individualismo, pela lógica concorrencial e da performance e a fragilização dos vínculos, impacta diversas esferas da vida (como é o caso do trabalho) e estabelece uma *práxis* pautada pela lógica mercadológica. Essa tendência de organização do trabalho, fortemente influenciada pelo ideário neoliberal, propunha não só a flexibilização de jornada, como também a flexibilização de direitos trabalhistas e previdenciários.

O neoliberalismo, como nos apresenta Puello-Socarrás (2022), se constitui de forma global e pauta uma determinada *práxis* acerca das esferas econômica, política e social, estabelecendo como ideal de sociedade o modelo empresarial de vida. Esse modelo – não só econômico, como também existencial –, no decorrer das reestruturações e crises no metabolismo capitalista, passou por algumas mudanças na forma como ele se estende, para além do princípio do estado mínimo, que designava uma característica central no que o autor denomina como “velho liberalismo”. Temos um modelo de políticas econômicas, sociais e políticas, que transita entre práticas de regulação e desregulação, onde o Estado se torna um participante ativo na estruturação de políticas de regulação social ao mesmo em que também é um elemento ativo na formulação e legitimação de práticas de desregulação do trabalho e das políticas sociais. Ao contrário de um Estado inexistente e pouco interventor, como propõe o liberalismo clássico, Puello-Socarrás (2008; 2022) apresenta o conceito de “Novo Neoliberalismo”, pelo qual designa o papel ativo do Estado na *desregulação* das políticas sociais.

Não se trata de designar uma nova etapa do capitalismo, e sim destacar novas características da matriz de base neoliberal. Podemos pensar um paralelo analítico desse conceito quando nos referimos à situação das reformas da legislação trabalhista e à ausência de proteção e regulamentação de algumas modalidades de trabalho no Brasil, como é o caso do trabalho subordinado a plataformas digitais e ao trabalho por trás da inteligência artificial (IA)³. Esses fatores, somados a um contexto de fragilização dos vínculos trabalhistas e do engrandecimento de políticas neoliberais, reitera a necessidade de pensar como essa conjuntura política interfere no processo de profissionalização dos *esports* e de seu enquadramento enquanto atividade esportiva (Falcão, Marques & Mussa, 2020).

A complexificação do mercado de trabalho e das estruturas produtivas, com a influência das metamorfoses provocadas pelo modelo toyotista de produção, fez com que fossem incorporados novos elementos à mão de obra humana. O uso de instrumentos tecnológicos passou a se intensificar na economia globalizada. A relação homem-máquina começou a fazer parte do trabalho, desde os empreendimentos fabris até o setor de serviços, sendo esse um dos principais afetados pelo processo de informatização (Antunes, 2020). Junto dessa nova forma de realizar o trabalho, se desenvolviam também abordagens e mecanismos de controle e acompanhamento da subjetividade no trabalho, que, de acordo com observações de Gonçalves (2023), se mostraram fundamentadas por abordagens da própria Psicologia. Portanto, mudanças na composição do trabalho vieram acompanhadas de tentativas de mensuração e aumento do desempenho, com mudanças nas interfaces de trabalho e de sistemas operacionais, procurando atingir um ideal de produtividade.

Somado ao avanço dos mecanismos de informática, estruturam-se possibilidades de controle desterritorializados, por meio das quais o controle sobre as atividades de trabalho ganha recursos para que aconteça sem limitações geográficas. A descentralização do trabalho e a inserção de novos mecanismos de controle e gerenciamento da mão de obra, protagonizados por ferramentas da informação e da comunicação, vêm acompanhadas do discurso de desenvolvimento, flexibilidade e liberdade. Liberdade essa definida por Gaulejac e Hanique (2024) como uma liberdade paradoxal: “Entre o controle e dependência, fascínio e repulsa, potência e impotência, criatividade e normalização, a revolução digital está ajudando a produzir

³ A exemplo disso, temos o Projeto de Lei (PL) 2.338/2023, que propõe o estabelecimento de um marco regulatório para o uso de sistemas operacionalizados por inteligência artificial no Brasil. Até o momento, não há o registro de legislações que propõem a regulamentação e fiscalização do uso, o que abre brechas para escamotear e intensificar a precarização do trabalho que acontece com os trabalhadores e trabalhadoras que participam da cadeia de produção da IA. Embora o projeto trate de um marco geral regulatório da IA e abranja em seu texto o uso ético e responsável dos sistemas de inteligência artificial, não há menção acerca de possíveis mecanismos de proteção aos trabalhadores precarizados que alimentam a cadeia de produção da IA.

um novo mundo, portador de laços e fraturas que transformam as relações humanas e sociais” (p. 63).

Um aspecto importante nesse novo modelo de abordagem sob o trabalho, é que esses novos mecanismos criam emaranhados de controle até sob atividades cujas quais normalmente consideramos enquanto “não trabalho”. Colocamos em questão a criação de interfaces e sistemas para a apropriação de atividades corriqueiras dentro do processo produtivo, principalmente aquelas gerenciadas por algoritmos, como no caso de nossas atividades enquanto usuários em plataformas de redes sociais, onde nossos perfis, assinaturas e interações ganham valor dentro da lógica de funcionamento das plataformas e se transformam em mercadorias (Gonçalves, 2023). Percebemos então que nesses emaranhados de controle e vigilância da força de trabalho, existem discursos que legitimam formas de exploração e, consequentemente, mascaram nossa participação no processo produtivo.

Além de elementos discursivos, essas mudanças estruturais são acompanhadas por aspectos de flexibilização dos vínculos e proteção trabalhista. A desregulamentação das relações de trabalho traz ao mundo do trabalho contratos de trabalho flexíveis, temporários e parciais, postos de trabalho informais, atividades subremuneradas e terceirizadas. Elementos esses reforçados – e legitimados – por um processo de degradação das leis trabalhistas, cujo fenômeno no Brasil pode ser representado por um histórico de constantes flexibilizações de legislações. Podemos citar as leis que permitem a terceirização de atividades-meio e atividades-fim de trabalho e que implicam na desresponsabilização do(a) empregador(a) na formalização dos vínculos trabalhistas (Projeto de Lei do Senado n. 383/2017).

Como sinaliza Antunes (2020), com a descentralização das unidades produtivas e a criação de novos meios de gestão das atividades de trabalho a distância, somadas à flexibilização das relações trabalhistas, ocorreram mudanças na dimensão espaço-temporal do trabalho, com algumas repercussões. Um primeiro aspecto a ser comentado diz respeito à dispersão da classe trabalhadora em unidades produtivas menores, nas quais se fragmentava a formação coletiva dos trabalhadores no local do trabalho. Além disso, intensificou-se a degradação dessa dimensão coletiva no que se refere às unidades representativas dos(as) trabalhadores(as), os sindicatos, que não mais se tornaram objetivo de investimento por parte do Estado.

Vale ressaltar, nas discussões acerca da conjuntura neoliberal que afeta as dimensões concretas e simbólicas do trabalho, o processo de enfraquecimento dos sindicatos em países ocidentais, com forte queda entre as décadas de 1980 e 1990, em decorrência da crise estrutural do capital. Diante do constante desmonte da proteção trabalhista e do desemprego estrutural,

observamos a diversificação e fragmentação das relações e vínculos de trabalho – elementos esses que, como já citado, trazem algumas dificuldades para a organização coletiva e autonomia participativa dos(as) trabalhadores(as). Essa heterogeneidade de contornos dada às atividades de trabalho no Brasil e no mundo, faz com que se intensifique a dificuldade das entidades sindicais em contemplar não só os trabalhadores formais, mas também os trabalhadores que se inserem na economia informal, reforçando a suscetibilidade desses(as) trabalhadores a fatores de risco à saúde e à falta de proteção social e trabalhista (Antunes, 2020; Lopes et al., 2020).

A transferência de riscos e custos para o(a) trabalhador (a) vêm encoberta pelo discurso da falsa liberdade que a flexibilização do trabalho carrega. Por meio da Reforma Trabalhista, formalizada a partir da Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017 – durante o governo de Michel Temer (Lopes et al., 2020) –, uma característica marcante que podemos notar é o reforço ao suposto “consenso” entre partes – empregado(a) e empregador(a) – na definição das condições de trabalho. Dessa forma, legitima-se formalmente esse ofuscamento da relação de poder existente entre as partes e reforça a degradação dos vínculos de trabalho na prática.

Em síntese, o trabalho como jogador(a) profissional de *esports*, parece se construir a partir do autogerenciamento de recursos e infraestrutura de trabalho (em geral, equipamentos eletrônicos) como monitores, componentes gráficos (placas de vídeo e processadores, por exemplo), cadeiras, fones de ouvido e outros equipamentos periféricos, no caso de jogos processados em computadores (Costa, 2023). Ainda podemos estender essa análise a jogos em dispositivos móveis (mobile) ou aqueles desempenhados em consoles, os quais exigem equipamentos eletrônicos complexos como celulares de alto desempenho ou microcomputadores/consoles como *Xbox*, *PlayStation* ou *Nintendo*. Especialmente em condição de início de carreira, onde patrocínios e contratos de trabalho são escassos (Macedo, 2023c), os custos relacionados a esses equipamentos são de responsabilidade dos jogadores.

A qualidade e capacidade dos equipamentos adquiridos influencia no desempenho do jogador e no processamento dos jogos, sendo esses fatores fundamentais para a progressão profissional desses trabalhadores. A cada atualização em seu sistema, os jogos incorporam novos elementos gráficos e recursos de interface, o que exige que novos recursos sejam processados por esses dispositivos. Dessa maneira, para que um jogador consiga acompanhar as atualizações e novos recursos intrínsecos ao jogo, torna-se necessário ter equipamentos de *hardware* para que isso ocorra (Macedo, 2023c).

Além dos custos com equipamentos, em caso de possíveis agravos à saúde decorrentes dessa atividade de trabalho, como doenças relacionadas à ergonomia (Costa, 2023), os cuidados médicos são arcados próprios sujeitos, quando desamparados de proteção trabalhista. Ou seja,

essa nova forma de trabalho apresenta uma característica fundamental do fenômeno da precarização do trabalho, marcada pela transferência de riscos ao trabalhador, relacionados a gastos financeiros, infraestrutura de trabalho, riscos ergonômicos e de saúde de forma mais ampla. Observamos que a conjuntura que pauta as relações de trabalho no Brasil, somada à formatação de uma nova categoria com elementos de proteção jurídica ainda incipiente, traz à tona esse processo de flexibilização do trabalho para esses trabalhadores.

Observamos, então, uma tendência de ajustes unilaterais nas condições de trabalho propostas pelas organizações e de responsabilização do(a) trabalhador(a) pelos riscos, custos e agravos decorrentes de sua atividade de trabalho (Lopes et al., 2020). No sindicalismo atual, incorporado pela financeirização do mercado, percebemos o distanciamento, em parte, das reivindicações classistas e de pautas anticapitalistas de um sindicalismo combativo. O surgimento de entidades com o perfil – caracterizado por Antunes (2020) como “sindicalismo de empresa” – indica um impasse na organização coletiva da classe trabalhadora dentro de suas especificidades e reivindicações. Essa forma de organização sindical dificulta até mesmo a construção de significado social de *pertencimento* a uma classe, o reconhecimento de seus atravessamentos sócio-políticos e a compreensão dos mecanismos de controle e precarização do trabalho. Nas palavras de Antunes (2020, p. 63), “o maior desafio é impedir que as fraturas objetivas obliterem as possibilidades de ação subjetiva”.

A lógica da financeirização, observada inicialmente no mundo do trabalho e incorporada posteriormente também em outras dimensões sociais, tem como base a manutenção de atividades pautadas no lucro e no gerenciamento de metas e resultados (Gaulejac & Hanique, 2024). Esse fenômeno ganhou outros contornos após a incorporação de novos instrumentos de controle e do gerenciamento do trabalho a partir da economia digital. O conjunto de elementos técnicos e informacionais proporcionaram um rápido processamento de dados e formas de comunicação ágeis em tempo real (Gaulejac & Hanique, 2024); instrumentos esses que merecem atenção sobre seu uso e produção.

Por tratar-se de produções humanas, devemos incluí-las como produção advindas de estruturas de poder e atravessamentos políticos. Os modos de gestão possuem mecanismos que não são ideologicamente neutros, como afirma Gaulejac (2007), ao traçar as características do poder gerencialista em organizações. Elas se materializam como práticas multidimensionais de controle e gerenciamento, cuja finalidade principal é o lucro e a apreensão da energia psíquica como propulsora de resultados. O controle e a vigilância, rompendo com seus moldes tradicionais, adquirem novas características de controle em rede, potencializadas pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação.

As plataformas, como parte desse conjunto de estruturas tecnológicas, são produzidas e programadas por organizações, que em sua forma de gerir estabelecem relações de influência e poder com seus usuários (consumidores de um determinado serviço) e trabalhadores que as utilizam como instrumento de trabalho (Gillespie, 2018). As plataformas digitais são infraestruturas tecnológicas gerenciadas por empresas; e que para o usuário, se apresentam em formato de aplicativos e/ou *websites*. Franco (2020) nos evidencia que essas estruturas materializam e organizam suas formas de elaboração de valor e produtos de formas variadas. O autor nos apresenta três principais formas: a primeira delas, denominada como “serviço intermediado como mercadoria de meio de consumo”, situa as plataformas entre o usuário-consumidor do serviço e a força de trabalho necessária para a sua realização. As plataformas não só se apresentam como estruturas intermediárias da prestação de serviços, como também estabelecem diretrizes, normas e valores para a venda da força de trabalho. O serviço vendido, nesse caso, é fruto direto da venda da força de trabalho do trabalhador que disponibiliza sua mão de obra a plataforma, sendo parte do valor da venda da força de trabalho absorvido pela plataforma (como por exemplo, Uber e Ifood).

Em segundo, estão os “serviços intermediados como parte dos processos de trabalho de um capital industrial”, em que o trabalho exercido pelo trabalhador não é o produto final e se inclui em um processo mais amplo de produção, como os serviços de microtrabalho. Costa (2023) exemplifica esse processo na indústria dos jogos, apresentando como desenvolvedoras usufruem do trabalho não remunerado quando enviam a comunidade de jogadores, jogos em fase de desenvolvimento para testes, para que possíveis erros sejam identificados antes do lançamento final. Dessa forma, jogadores da comunidade também são incluídos dentro da cadeia de produção dos jogos, para que o produto final (jogo) possa ser publicado e comercializado. E por último, Franco (2020), caracteriza a terceira forma, citada como “serviço de intermediação que atua em trocas como mercadoria”, que faz parte da estratégia de renda das empresas, mas não se constitui como uma mercadoria em si, como assinaturas mensais nas plataformas, seja por consumidores, empresas ou profissionais procurando vender sua força de trabalho e divulgar seus trabalhos.

Ou seja, a implementação de plataformas digitais é um fenômeno multidimensional e tende a se ramificar por várias dimensões da existência humana. Disto, podemos nos referir ao fenômeno de plataformização, que se trata da sucessiva dependência do uso de plataformas digitais para o gerenciamento de atividades de trabalho e outras dimensões como cultura e lazer (Abílio, 2021). Esse fenômeno – fruto dos mecanismos sociometabólicos do capital (Mészáros, 2011) – traz consigo uma tendência de precarização do trabalho e transferência de risco aos

trabalhadores por meio da gestão algorítmica do trabalho. As plataformas são operacionalizadas por algoritmos e alimentadas por bases de dados extraídas de seus usuários. Além disso, essas infraestruturas digitais têm um funcionamento específico. Como apontam Grohmann e Salvagni (2023), são definidas principalmente pela gestão por algoritmos e datificação, sendo que esta alimenta os algoritmos por meio de extração, gerenciamento e ordenamento de dados.

A gestão por algoritmos se baseia em uma tríade de mecanismos que a caracterizam, construindo uma rede de elementos que fazem com que o trabalho em plataformas seja controlado sem necessariamente existir a vigilância física, nos moldes tradicionais. O primeiro elemento diz respeito ao monitoramento por parte das plataformas acerca de comportamentos de consumo e desempenho de seus usuários. O segundo se relaciona à tomada de decisão realizada de maneira automática por meio dos padrões matemáticos lógicos calculados pelos algoritmos. Por último, um fator marcante da gestão gerenciada por algoritmos é a nebulosidade sobre o conjunto de regras que determina os padrões estabelecidos pelos algoritmos (Grohmann & Salvagni, 2023). Essa vigilância fruto da gestão por algoritmos acontece, ao mesmo tempo, por meio do controle do tempo-espço do trabalho, em formato de rede e de maneira obscura. A vigilância acontece com diretrizes inacessíveis⁴ ao trabalhador, onde o que baseia o gerenciamento e o controle do trabalho se torna incerto, a exemplo das restrições e da remuneração estabelecidas por plataformas de microtrabalho, sendo essas ações executadas de forma automatizada sem critérios e condições explícitas (Viana Braz, 2021).

A literatura traz uma diversidade de tipificações para caracterizar as plataformas digitais (Grohmann & Salvagni, 2023). Em razão das diferentes características das plataformas e, conseqüentemente, as diversas características que as atividades de trabalho subordinado por plataformas digitais possuem, é necessário realizar uma análise situacional das condições da classe de trabalhadores e trabalhadoras que pretendemos analisar. Segundo Grohmann e Salvagni (2023, p.51):

É muito comum ouvirmos: “mas qual é o perfil dos trabalhadores plataformizados?”. Não existe um perfil único, justamente porque as pessoas que vivem do trabalho por plataformas estão nos mais diversos setores e atividades. Se há diversidade de

⁴ As plataformas colocam restrições e bloqueios injustificados aos trabalhadores de aplicativo de entregas, por exemplo, estabelecendo uma compreensão nebulosa acerca das diretrizes de funcionamento estabelecidos pelas plataformas e prejudicando a continuidade da atividade de trabalho para os trabalhadores, além de restringir seu acesso ao uso dos aplicativos para realizar entregas (Crozatti, 2023).

plataformas, também existe uma heterogeneidade de trabalhadores que correm o risco de ficar invisíveis sob a mesma etiqueta – trabalho por plataformas.

Um fenômeno importante de ser compreendido quando nos propomos a debater sobre a conjuntura de trabalho e emprego no Brasil, diz respeito ao processo de uberização, caracterizado pela informalização do trabalho e pela desresponsabilização de agentes reguladores do trabalho (Abílio, 2020; 2021). Esse fenômeno se mostra enquanto reflexo de uma crise generalizada no mundo do trabalho no decorrer dos desarranjos do modo de produção capitalista, e que demonstra suas especificidades no Brasil e em outros países da América Latina. O processo de uberização iniciou-se não a partir das plataformas, como o nome sugere, mas sim decorrente de décadas de modos de governar baseados no desmonte das políticas de proteção social e trabalhista. Esse processo implica em novos modos de gestão e controle de trabalho, novas formas de relação entre trabalhador e trabalho. Aqui, temos a figura do trabalho *just in time*, que trabalha a partir da demanda e também na forma de vinculação do trabalhador às organizações (Abílio, 2020).

Portanto, podemos afirmar que apesar desse fenômeno não ter sido gerado a partir das plataformas, a plataformização do trabalho se concretizou sobretudo pelas brechas de proteção social deixadas por ele. Abílio (2021) nos mostra que existem desigualdades e diferenças marcantes no desenvolvimento do mercado de trabalho de países europeus em comparação a países do Sul Global. Isso demonstra a existência de uma geografia política nas relações e da exploração do trabalho no mundo. O conceito de *gig economy*, traduzido para “economia de bicos”, por exemplo, se refere às formas instáveis de trabalho subordinado a plataformas digitais, as quais se deslocam entre vínculos formais e informais – sejam eles legais ou ilícitos – repercutindo em identidades profissionais instáveis e carreiras fragmentadas (Abílio, 2021). Esse termo foi incorporado a partir do contexto de trabalho europeu, e, portanto, devemos refletir sobre ele quando falamos do contexto brasileiro, onde a economia da “viração” ou de bicos, se demonstrou um dos pilares constituintes do mercado de trabalho brasileiro, além de figurar como um dos principais representantes das desigualdades que o atravessa.

Sendo assim, no Brasil e em países como a Colômbia e Chile, a degradação dos vínculos de trabalho e a informalidade já constituíam parte de muitas identidades profissionais, demonstrando ser a regra e não uma especificidade que emergiu após o desenvolvimento do capitalismo plataformizado (Grohmann, 2023). O trabalho na indústria de cosméticos demonstra essa realidade anterior ao processo de intensificação da plataformização do trabalho. As revendedoras de cosméticos de empresas como *Natura*, por sua vez, já representavam uma

forma de trabalho sem vínculos em que os riscos se encontravam sob a responsabilidade do trabalhador e da trabalhadora. Percebemos que, no Brasil, esse processo esteve presente e foi legitimado pelo Estado⁵. As relações políticas entre nações, no capitalismo plataformizado, facilitaram a expropriação do trabalho, especialmente de países do Norte Global para países do Sudeste Asiático e América Latina, formando, em termos geopolíticos, uma periferia no mundo do trabalho (Grohmann, 2023).

Nos estudos sobre plataformas, trabalho e tecnologias digitais, podemos considerar um segmento econômico importante para nossas discussões: a indústria dos jogos. O modo de produção capitalista englobou, em seu processo produtivo, até mesmo atividades de entretenimento como extração de valor, como é o caso dos jogos eletrônicos (Woodcock, 2020; Bulut, 2024). Vamos nos dedicar a entender, de forma mais sistematizada, o que é esse nicho de atividade e como é desenvolvida, em seu cerne, a profissionalização da atividade de jogadores profissionais de esportes eletrônicos, que se entrelaça em uma rede de características de nosso sistema socioeconômico e que demonstra ser uma nova tendência de atividade dentre a heterogeneidade de atividades laborais pertencentes ao mundo do trabalho. Além disso, nos propomos a discutir sobre as especificidades dessa atividade e como ela se apresenta dentro do cenário político e jurídico brasileiro.

1.2 A indústria dos jogos na história: primeiras aproximações entre lazer e trabalho

Historicamente, os primeiros esboços de programas semelhantes a jogos foram desenvolvidos não com objetivo lúdico, e sim com o intuito de testar a capacidade de sistemas e equipamentos. O Nimatrom, que pesava cerca de uma tonelada e era semelhante a um fliperama, foi a máquina programada para operacionalizar o primeiro jogo que se tem documentado: o *Nim* (1940), em que os usuários deveriam apagar um jogo de luzes mostradas pelo equipamento. Nessa mesma dinâmica de experimentações, nas décadas seguintes, pesquisadores se dedicaram a criar raciocínios matemáticos implementados em máquina. O interesse na programação desse tipo de atividade era teórico, muitas vezes sendo parte de experimentos de pesquisas maiores vinculadas ao governo norte-americano. No ano de 1952,

⁵ A exemplo disso, temos a criação do registro de Microempreendedor Individual (MEI) no ano de 2008, como nos mostra Abílio (2021), o qual pode ser caracterizado como um processo de “formalização do informal” para trabalhadores autônomos ou que possuem até um funcionário por registro. Anos depois, no ano de 2016, o então presidente Michel Temer instituiu o Programa Salão Parceiro (Lei nº 13.352/2016), que desobriga os salões de beleza a firmarem vínculos de trabalho formais com profissionais desse segmento, substituindo a vinculação formal por contratos de parceria.

Alexander Shafte Douglas, cientista da computação, criou o *OXO*, um jogo da velha desenvolvido no mesmo laboratório em que o Projeto Manhattan foi criado, com a invenção das primeiras bombas atômicas. O jogo, assim como os similares do período, tinha como principal objetivo analisar as interações humano-computador, se afastando do objetivo lúdico e se aproximando a experimentações do projeto industrial bélico. Além de que, nesses projetos, os equipamentos eram programados para executar a maioria dos resultados já pré-delimitados (Woodcock, 2020), não dependendo diretamente das habilidades do jogador ou jogadora.

Os primórdios dos jogos eletrônicos foram mapeados em meio a conflitos bélicos no contexto estadunidense, que tinham como objetivo inicial prever cenários de conflitos entre nações e programar tecnologias para se obter vantagens estratégicas entre países.

O *Space War!* (1962), considerado por Woodcock (2020) como a primeira simulação desenvolvida com o objetivo lúdico, foi um dos marcos para se pensar que a tecnologia, nesses moldes, poderia ser utilizada para essa função. O jogo, com a temática de guerra com naves espaciais, jogado em dupla, foi desenvolvido pelo cientista da computação Steve Russel – pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts. Já o pioneiro no processo de mercantilização dos jogos, Ralph Baer, patenteou o que inicialmente era denominado como *Brown Box* (1968), um simulador de competição de tênis e outros jogos dessa natureza. A partir dessa ideia, a empresa Magnavox lançou o que hoje é considerado como o primeiro modelo de console doméstico: o *Odyssey* (1972)⁶.

Incluída como uma parte do modo de produção capitalista, a indústria dos jogos presenciou crises. No ano de 1983, por sua crescente expansão criativa e de mercado, houve uma crise de superprodução de jogos, fazendo com que grandes representantes do setor, como a Atari, diminuíssem drasticamente seus rendimentos. As desenvolvedoras, então, passaram a traçar estratégias diferentes de produção. O controle sobre o código, como define Woodcock (2020), foi um dos marcos importantes da mudança realizada para a distribuição de jogos, por meio do qual as empresas poderiam limitar o acesso dos usuários aos *softwares* produzidos, por meio de chaves e códigos de acesso únicos e restritos. A disputa pelo acesso aos jogos deixa evidentes algumas tensões de classe existentes nesse nicho de atividade.

O *hacking* (Woodcock, 2020) se chocava com a propriedade privada dos jogos e surgiu com o intuito de compartilhar o conhecimento produzido em rede e o acesso aos jogos, permitindo que mais usuários pudessem utilizar e modificar *softwares* de forma aberta. Essa prática se constituiu a partir do domínio de técnicas de programação fundamentado nos

⁶ Para acessar na íntegra a linha do tempo de transformação dos jogos eletrônicos, acesse o acervo: <https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>

princípios da construção de conhecimento coletivo e do compartilhamento de informações em *softwares* de acesso aberto. *Softwares* nada mais são do que um conjunto de informações codificadas, que podem ser utilizadas simultaneamente por um conjunto de usuários. No entanto, os *softwares* se tornaram de domínio privado de organizações que os transformaram em estruturas de acesso restrito e cujos direitos autorais se dão por meio da propriedade intelectual (Silveira, 2004).

Anterior à formação de uma indústria de proporções globais, entre as décadas de 1960 e 1970, a prática de jogos e simulações em meios virtuais surge como uma forma de se apropriar do aparato tecnológico restrito ao poderio militar. A cultura *hacker* surge a partir de um movimento maior de efervescência política e de movimentos sociais, que buscavam romper com estruturas sociais hegemônicas do capitalismo industrial fordista, questionando padrões de vida, produção e trabalho (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009).

No caso dos jogos, historicamente o *hacking* acontecia por meio da criação de linguagens de programação e sistemas de uso compartilhado e simultâneo, onde os jogos poderiam ser criados, testados e jogados, permitindo que qualquer pessoa com o domínio técnico desses elementos pudesse participar de sua programação (Woodcock, 2020). Observamos na história dos jogos, como o trabalho criativo e experimental - baseado no trabalho gratuito e voluntário - que a cultura *hacker* inaugurou nesse campo foi incorporada no modo de produção capitalista (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009).

Além disso, a partir de um processo de reconfiguração da economia e com a incorporação de novas estratégias comerciais por parte das desenvolvedoras, o jogo passou a ser comercializado a partir da venda de licenças para seu acesso. A organização japonesa Nintendo, em 1983, inseriu essa nova forma de capitalizar e circular os jogos no mercado, que passou a ser um marco para o funcionamento das plataformas de distribuição de jogos atuais (Woodcock, 2020). Essa estratégia mercadológica fez com a indústria de jogos e o mercado se reestruturassem com base em novas estratégias de venda e publicação de jogos ao redor do mundo após a crise de superprodução da indústria. O usuário, ao invés de ser o proprietário do jogo, passa a ser portador de uma licença que, na verdade, pertence à desenvolvedora – a qual, em vias gerais, não permite nenhum tipo de modificação (e possível comercialização) por parte dos usuários do jogo (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009).

Na história dos jogos, percebemos tentativas de resistência e descentralização do saber relacionado às tecnologias e à produção e prática dos jogos (Woodcock, 2020). Iniciativas como essa se fortaleceram dentro das próprias comunidades de usuários que buscavam criar ecossistemas alternativos de jogos – chamados de *mods* –, incorporando novos recursos à

interface original do jogo criado e comercializado pela desenvolvedora. O jogo *Counter-Strike 1.6* (2000), precursor da popularização dos *esports* no Brasil, é fruto de uma modificação dessa natureza feita a partir do jogo *Half Life*⁷ (1998), que tempos depois foi adquirido e comercializado pela *Valve Corporation*⁸, responsável por dar continuidade a essa franquia de jogos. A comunidade construída em torno dos jogos eletrônicos foi, por muitas vezes, o que impulsionou a complexificação e expansão criativa desse ecossistema, chocando-se com as dinâmicas de poder exercidas pela monopolização da indústria.

A década de 1980 foi um período fértil de criação, desenvolvimento e popularização dos jogos eletrônicos. Desde o primeiro console criado, os jogos de dispositivos eletrônicos ganharam complexidade e espaço na vida cotidiana – especialmente com a criação dos consoles domésticos –, conquistando notoriedade no mercado, tornando-se assim atividades com maior popularidade (Costa, 2023). No ano de 1990, foi concretizada a difusão dos jogos *online* com o esboço da criação de supercomputadores e de jogos praticados de forma coletiva e competitivamente (Woodcock, 2020). Com a expansão das redes de conexão de *internet* e a possibilidade de se jogar em rede, a popularização dos jogos ganhou novos caminhos. A partir dessa década, além de uma possibilidade de entretenimento, os jogos se tornaram uma possibilidade de carreira e profissionalização.

No entanto, como veremos ao longo deste trabalho, existem controvérsias acerca da sua caracterização enquanto forma de trabalho. Dyer-Witheford e de Peuter (2009) e Woodcock (2020) nos mostram que atividades como os jogos digitais se diferenciam da atividade industrial fordista, e se incluem em novas configurações produtivas. Na indústria dos jogos, os autores nos indicam que o trabalho intelectual e criativo envolvido na criação e prática dos jogos é apenas uma das dimensões que englobam essa indústria e lhe atribuem características próprias. A cadeia produtiva concreta que estrutura essa atividade considera também a produção de uma estrutura material, que engloba os *softwares* e *hardwares* e a força de trabalho necessária para a sua produção. As atividades de trabalho no mundo do trabalho digital adquiriram novos contornos e novos meios de se inserir no processo produtivo, embora, da mesma forma, façam parte de uma cadeia de produção de valor múltipla e complexa (Mussa, Falcão & Macedo, 2020). Antes de apresentarmos a discussão acerca das particularidades da indústria e da cadeia

⁷ Jogo desenvolvido pela Valve Corporation da modalidade FPS (*first person shooter*)

⁸ Empresa fundada em 1996, por Gabe Newell e Michael Harrington. Além de desenvolver equipamentos de *hardware* e criar jogos de grande popularidade, como *Dota 2*, *Counter Strike* e *Left 4 Dead*, a empresa também gerencia a plataforma *Steam* desde o ano de 2003, um dos maiores canais de distribuição de conteúdo digital e jogos do mundo (Pastis, 2024).

de produção que a sustenta, nos propomos a fazer uma exposição histórica de como o mundo dos jogos adentrou a esfera do trabalho.

A primeira competição da qual temos conhecimento na literatura ocorreu no ano de 1972, com o jogo *Space War*, na Universidade de Stanford, e foi organizada por discentes da própria universidade (Jensen, 2017). Ou seja, a primeira competição – a *Intergalactic Spacewar Olympics* – que se tem conhecimento emergiu de uma equipe de *esports* universitária, e sua premiação consistia em um ano de assinatura gratuita na revista *Rolling Stones*. Os campeonatos que foram se desenhando inicialmente ofereciam quantidades de dinheiro como premiação e se tratavam de jogos desempenhados individualmente. Como situa Jensen (2017), o primeiro jogo com o qual podemos estabelecer uma aproximação com características competitivas e profissionalizadas foi o *Netrek*⁹ (1988), que depois também trouxe a modalidade *multiplayer* (ou multijogador) para os cenários dos jogos, permitindo com que vários jogadores pudessem compartilhar o mesmo servidor de jogo em equipes, contribuindo de forma coletiva com a dinâmica proposta por ele.

No panorama mundial, grandes desenvolvedoras investiam em jogos na modalidade *online*, que mais tarde trariam uma legião de fãs em seu entorno e seriam responsáveis por protagonizar ligas competitivas, como é o caso de *Counter Strike*¹⁰ (CS). Esse jogo teve importância notável na popularização dos jogos no Brasil, em especial dos jogos de modalidade *first person shooter* (FPS)¹¹. Assim, se desenhava um terreno fértil de popularização dos jogos numa perspectiva mundial, além do início às oportunidades de trabalho em jogos competitivos.

No Brasil, a popularização dos jogos atravessou algumas tensões políticas. No país, com o estabelecimento da Política Nacional de Informática (PNI), instituída pela lei nº 7.232/1984, foram estabelecidas algumas diretrizes para a comercialização de produtos de informática envolvendo a compra e produção de *softwares* e produtos de *hardware* estrangeiros. A política, criada em um contexto em que o país buscava estabelecer diretrizes para a indústria de tecnologia e a circulação de produtos de informática, priorizava a produção dessas mercadorias em território nacional, traçando algumas restrições a produtos desenvolvidos por empresas estrangeiras. Isso influenciou na circulação restrita dos jogos produzidos por desenvolvedoras de outros países e também de aparelhos eletrônicos, como consoles e computadores.

⁹ O jogo era executado na modalidade *multiplayer*, com o tema do universo de *Star Trek*. O jogo se passava no espaço, onde o objetivo era bombardear naves espaciais inimigas (Netrek Nexus, 2005).

¹⁰ Jogo digital da modalidade FPS multijogador, comercializado pela desenvolvedora Valve Comporation.

¹¹ O gênero de jogo *First Person Shooter* (FPS) – ou jogo de tiro em primeira pessoa, para o português – caracteriza um estilo de jogo de tiro e combate armado cuja perspectiva do jogador acontece em primeira pessoa. Nele, a interface de jogabilidade, proporciona ao jogador a perspectiva das mãos e/ou armamento do personagem, dando a sensação de controle e imersão.

Como acrescentam Nascimento e Fragoso (2024), para os brasileiros, o acesso à *internet* era realizado em dois tipos de estabelecimentos: os telecentros e as *lan houses*¹². O primeiro proporcionava às pessoas o acesso a informações e oportunidades de formação para o mercado de trabalho, estabelecendo algumas restrições de tempo e conteúdo para se acessar, como é o caso dos conteúdos de entretenimento (por exemplo, os jogos). Já as *lan houses* eram estabelecimentos onde se dispunham computadores com acesso à *internet*, nos quais os usuários dos dispositivos eram cobrados por hora de uso. Nesses estabelecimentos, os jogos eletrônicos passaram a ser mais populares, pois, apesar da restrição de compra de jogos de desenvolvedoras internacionais, cópias clonadas ou piratas estavam presentes nesses espaços.

Podemos dizer que as *lan houses* foram o solo onde os jogos eletrônicos floresceram e ganharam força no Brasil. Alguns marcos históricos foram fundamentais para que se criasse um cenário comunitário e de cultura *gamer* no Brasil, que mais tarde impulsionaria o cenário competitivo nacional e a consequente participação internacional do nosso país nos *esports*. Em 1994, o Brasil recebia a chegada de redes de *internet* a nível experimental e discada, fornecida pela empresa Embratel, ficando restrita a uma quantidade pequena de usuários. Só mais tarde, nos anos seguintes, essa rede passou a ser maior difundida, apesar de ainda permanecer centralizada em poucos domicílios. Nascimento (2023) nos explica que a *internet* era um artigo de uso direcionado em sua maioria a uma população específica, cujo fator renda não era o único a ser considerado na desigualdade de acesso e inclusão digital, mas sim a conjugação de determinantes como nível de escolaridade, raça e localização das moradias. Portanto, naquela década, os principais detentores de acesso a esse recurso eram, em sua maioria, empresas e pessoas das elites brasileiras.

O modelo de *lan house* foi inspirado nos *cybercafés* – modelo de negócio presente nos Estados Unidos. Tratavam-se de espaços com computadores para permanência de viajantes – mais tarde veio a se tornar um espaço de uso por parte de entusiastas que acompanhavam a onda de popularização dos jogos. A primeira *lan house* registrada no Brasil, no ano de 1998, foi a *Monkey*, inaugurada na cidade de Santos, em São Paulo, em uma região abastada na cidade. O proprietário do local foi o jovem imigrante Sunami Chun, que teve contato com esse modelo de infraestrutura na Coreia do Sul, país onde morava, e no qual os *PC Bangs* (espaços de convívio coletivo de jovens em atividades *online* e *offline*) eram comuns. Chun quis implementar esse modelo de negócio no Brasil, com a estrutura de computadores e rede de *internet* (Nascimento, 2023).

¹² LAN significa *Local Area Network*, que pode ser traduzida para Arena Local, no idioma português (Nascimento, 2023).

A inauguração desse espaço no Brasil veio ao encontro da difusão do *Counter Strike* no país e no mundo. Em 1999, o estabelecimento *Monkey* havia instalado nos computadores do local a versão modificada do jogo *Half Life*, que mais tarde viria se tornar o *Counter Strike* 1.6 – primeira versão oficial do jogo comercializada pela Valve. Com o pagamento de cerca de 5 reais a hora de uso, amigos e vizinhos passaram a se reunir para jogar, não só aperfeiçoando a prática do jogo que vinha de um movimento crescente de popularização, mas também criando um ambiente de sociabilidade e construção de uma cultura própria daquele público. No local, aconteciam os “corujões”, isto é, espaço de uso em horários alternativos entre noite e madrugada, além de sediar e organizar pequenos campeonatos entre as equipes que se formavam naturalmente no processo de socialização que ali se construía. Esse movimento foi fundamental para o início da profissionalização dos esportes eletrônicos tal como conhecemos hoje no país (Nascimento, 2023).

Começava a se desenhar então um espaço comunitário (Macedo, 2023) de prática dos jogos eletrônicos. A prática do *lanning* foi fundamental para esse processo; os jogadores se reuniam nas *lan houses*, conectados pela rede de *internet* local – o que proporcionava um bom desempenho – para praticar de forma casual ou competitiva (Nascimento, 2023). Nesses locais, as pequenas competições se tornavam eventos públicos nas cenas locais, tendo como protagonistas os times que se formavam entre amigos, vizinhos e clãs – ou os chamados *grassroots*, que constituíram a base da prática de jogos no Brasil e a construção da cultura *gamer* (Nascimento, 2023). As premiações iniciais desses campeonatos eram, em geral, equipamentos periféricos (*mouses*, teclados e outros) e o patrocínio era oferecido também por empresários locais que buscavam expor as suas marcas e produtos nesses momentos de competição públicos. Os jogadores vitoriosos ganhavam certo destaque na cena local e passavam a receber a admiração e exercer influência sobre os outros jogadores e a socialização que circundava as *lan houses*.

A *Monkey* foi a precursora desse modelo de competição público, e foi a partir dela que o Brasil pôde organizar circuitos competitivos baseado nos modelos institucionalizados já internacionalmente na *Cyberathlete Professional League* (CPL) – organização pioneira na profissionalização dos *esports* no mundo. O ano de 2001 proporcionou a primeira competição qualificatória no Brasil para evento internacional oficial de *esports* organizado pela CPL, onde a equipe brasileira, formada pela *Monkey* (a MK-C), foi participante, concorrendo a uma premiação de U\$25000 de dólares. No mesmo ano, a *Virtual CPL Latin America* foi a primeira competição internacional de CS realizada em território brasileiro fora de uma *lan house*, que aconteceu no Hotel Renaissance, em São Paulo, em uma região central. Esse movimento

inaugurou um momento histórico para a popularização dos *esports*. Nessa mesma linha de expansão dos *esports*, a CPL ainda organizou no Brasil o *Tilt Total CPL Latin America*, campeonato do jogo *Quake III*, no qual Guilherme “reef” Radominski se tornou a primeira referência do país de jogador profissional de *esports* no Brasil, conquistando o primeiro título mundial para o país (Nascimento, 2023).

Nascimento (2023), ao desenhar essa trajetória do desenvolvimento da cultura *gamer* e dos *esports* no Brasil, nos mostra que as iniciativas para se trabalhar com essa atividade eram de pequenos empresários que recebiam pouco retorno financeiro desse tipo de investimento, algo que até então se afastava do modelo glamourizado organizado hoje pelas desenvolvedoras. Os veículos de comunicação também não haviam voltado seu interesse à prática de esporte, que ainda permanecia periférica na mídia. No Brasil, as equipes pioneiras no processo de profissionalização dos *esports* no Brasil foram o *Made in Brazil* (MIBR, fundada em 2002) e a equipe *LadieS* (2001), composta inteiramente por mulheres. Ambas as equipes conquistaram títulos para o país, sendo o MIBR a primeira a conquistar um título mundial de *Counter Strike*.

As equipes formadas no cenário competitivo eram, em sua maioria, compostas por homens, assim como o ambiente das *lan houses* também era majoritariamente frequentado por garotos. A presença dos jogos aconteceu de forma marcante na sociabilidade de meninos e homens, e apesar do desejo de participação feminina, a formação desses espaços refletia o contexto sexista que restringia mulheres a ambientes exclusivamente domésticos (Nascimento, 2023).

Por mais que os computadores portáteis e consoles fossem tecnologias importantes na disseminação das redes de *internet* e jogos, esses equipamentos ainda eram de difícil acesso doméstico. As *lan houses* ofereciam uma qualidade de infraestrutura e *internet* melhor para que os jogadores pudessem ter acesso a atividades de entretenimento, com menos restrições de acesso a esses conteúdos, como acontecia nos telecentros. Em geral, as *lan houses* eram empreendimentos individuais de pequeno porte, não existindo inicialmente uma participação ativa do Estado no incentivo de atividades como os jogos eletrônicos (Nascimento & Fragoso, 2024).

Políticas com a pretensão de aumentar a acessibilidade a equipamentos eletrônicos, como os computadores, intensificaram-se a partir de 2005, com o Programa “Cidadão Conectado – Computador para Todos”, com a concessão de linhas de crédito para os consumidores. Além disso, a permissão para a comercialização dos consoles e dispositivos portáteis, a partir da década de 1990, trouxe algumas mudanças para a disposição dos arcades deslocados para regiões periféricas das cidades e, em geral, localizados em residências

pequenas e com pouca estrutura. Em razão disso, a prática dos jogos eletrônicos passou a ser concebida como perigosa e violenta (Nascimento & Fragoso, 2024). Começava a se traçar um elemento importante na discussão sobre a prática e o imaginário social que se formava sobre os jogos eletrônicos. Iniciativas de estados passaram a propor práticas restritivas de acesso a esses lugares, associando a prática de jogos com o estímulo à violência por parte de crianças e jovens.

No estado de Goiás, no ano de 2008, o Procon solicitou a proibição da venda *Counter Strike* 1.6, sob pena de pagamento de multa àqueles que o comercializassem. No mesmo ano, a então distribuidora do jogo (Valve) também cessou as vendas no país. A decisão foi revertida no ano seguinte, mas trouxe uma série de discussões a respeito de um possível estímulo à violência por parte do jogo. Esse fator, somado à maior acessibilidade da internet e outros meios de se jogar jogos eletrônicos, fizeram com que o crescimento das *lans* se tornasse tímido nas décadas seguintes (Faber & Marques, 2021).

Com o passar dos anos, o jogo incorporou novas características não só nos quesitos gráficos, como também na forma que o cenário competitivo se desenhava. A Valve se tornou a principal responsável por organizar as competições, premiações e os regimes de transmissão dos jogos. Esse fato sinalizou também uma mudança de relação com o público que havia sido conquistado pelo CS 1.6, que passou a ganhar novas versões e interfaces. Com o desenvolvimento tecnológico e o crescente interesse midiático pelo universo dos jogos, novas formas de vivenciar a experiência do jogo surgiram. As mudanças no tecido social e as transformações sociológicas que circundam os jogos, fizeram com que eles ganhassem complexidade não só cultural, como também na sua cadeia de produção.

Além de jogar jogos eletrônicos em suas casas, o público dessas atividades passou a se interessar por assistir às competições. A expansão das transmissões dos jogos foi um marco para o cenário atual de *esports* mundialmente. A atividade do *live streaming*, que se define pela transmissão de conteúdos ao vivo (Taylor, 2012; Woodcock & Johnson, 2019), foi uma das molas propulsoras da popularização dos jogos eletrônicos no mundo, participando da dinâmica de espetacularização da atividade e dos torneios estruturados em torno dela. Como mostra Taylor (2012), era comum que, ao redor dos fliperamas e durante partidas, grupos de jovens se reunissem para acompanhar as *gameplays* uns dos outros. Mas com a participação de aparelhos de mídia – como rádios, televisões e, mais tarde, as plataformas digitais, como a *Twitch.Tv* –, potencializaram esse fenômeno e contribuíram para a formação de comunidades que possuíam envolvimento afetivo com os jogos e os torneios e espectavam as partidas (American Journal of Play, 2020).

Os *esports* trazem consigo uma bagagem em comum com os esportes tradicionais, da mesma forma que se constituem com novas configurações e múltiplos atravessamentos específicos do mundo digital (Macedo, 2021). Além disso, os *esports* trazem consigo linguagens, jargões e práticas difundidas entre as comunidades, desenvolvedoras e a cobertura jornalística. Trata-se do processo de “esportificação” dos jogos, que, como define Parlebas (citado por Falcão & Macedo, 2021), se refere à forma como essa atividade adquiriu, em suas configurações e na teia de relações construídas a sua volta, o escopo de atividade esportiva.

O caráter competitivo dos jogos é um dos pilares para discutirmos seu processo de esportificação. Complementando a prática de jogos em fliperamas, a fundação do servidor *Twin Galaxies*, no ano de 1981, trouxe de maneira oficial e sistematizada um esquema de ranqueamento de pontuações de jogadores de várias modalidades de jogos (Twin Galaxies, 2023). A criação de placares eletrônicos foi importante para a profissionalização dos jogos, na medida em que mensurava e listava a pontuação de jogadores de uma mesma modalidade de jogos e conectava, de certa forma, uma mesma comunidade de jogadores, o que permitiu que equipes e eventos competitivos fossem criados a partir disso.

As listas de pontuação e ranqueamentos, até o momento atual, ainda existe como um dos principais fatores dentro dos esportes eletrônicos, como podemos ver em uma série de jogos, a exemplo de *League Of Legends* (2009)¹³, *Rainbow Six Siege* (2015)¹⁴, *Valorant* (2020)¹⁵ e *Counter Strike*. Em jogos como esses, os jogadores podem entrar em partidas sem classificação e partidas ranqueadas. Em servidores, como o de *League of Legends* e *Valorant*, a lista de pontuação ranqueada é pública a todos os usuários do jogo (Riot Games, 2024b).

As partidas sem classificação não oferecem pontuações para classificação do jogador dentro do sistema competitivo e ranqueado do jogo. Em vias gerais, essa modalidade de jogo é desempenhada por jogadores casuais. Já as partidas ranqueadas são baseadas por níveis ou ranks estabelecido pelo sistema interno do jogo. Esse sistema é denominado *Matchmaking Rating* (MMR), e define que jogadores com um determinado desempenho joguem competitivamente com jogadores de histórico de performance similar. O *rank* do jogador aumenta conforme seu número de vitórias ou diminui com base na contagem de derrotas. Apesar das partidas ranqueadas serem baseadas em um sistema próprio das desenvolvedoras para a estruturação das equipes, os critérios estabelecidos pelo MMR aparentam ser confusos para os jogadores – profissionais ou aspirantes – que frequentam nas filas ranqueadas (Costa, 2023).

¹³ Jogo do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), desenvolvido pela *Riot Games*.

¹⁴ Jogo da modalidade FPS multijogador, criado pela desenvolvedora *Ubisoft*.

¹⁵ Jogo da modalidade FPS multijogador, desenvolvido pela *Riot Games*.

Com o ranqueamento nos jogos, iniciativas de profissionalização começaram a se estruturar em torno da atividade para que os eventos competitivos e equipes pudessem ser organizados, como a formulação de torneios fomentados por organizações e a estruturação de equipes para participar desses torneios competitivos. Como descreve Macedo (2021), na tentativa de institucionalização do cenário competitivo dos jogos eletrônicos, uma série de tecnologias foram desenvolvidas voltadas à experiência do jogador durante o jogo, especialmente nas formas de jogabilidade em grupo, como recursos para envio de mensagens de texto, mensagens de voz e honrarias. Além disso, com o cenário competitivo em desenvolvimento e a midiaticização da atividade, uma série de espectadores –praticantes de *esports* ou não – passou a acompanhar a atividade e assistir aos circuitos competitivos.

Com o desenvolvimento e complexificação de uma teia de relações em torno do *esports*, uma gama de profissões foi se desenhando ao redor desse mercado. Besombes (2019) desenvolveu a sistematização de profissões relacionadas aos *esports* (ver Figura 1), divididas principalmente em 10 setores que se entrelaçam dentro de um ecossistema dinâmico: i) entretenimento, que contempla principalmente atividades relacionadas a *streaming*, *casting* e profissionais que colaboram com comentários e análises das competições; ii) otimização de desempenho, setor que compila profissionais atuantes no campo da saúde e performance em jogo, desde psicólogos, preparadores físicos e nutricionistas, até a camada mais visível do jogo competitivo – formada por jogadores profissionais, treinadores, analistas e recrutadores; iii) mídia, composta por jornalistas, fotógrafos e corpo editorial; iv) organização de eventos, onde se encontram os produtores e administradores das competições e as pessoas envolvidas nas transmissões oficiais; v) informação e tecnologia, constituída por profissionais da engenharia e técnicos que formam o plano de fundo de suporte e desenvolvimento do jogo; vi) comunicação, que contempla as atividades de relações públicas, imprensa e comunicação empresarial, ligada diretamente a uma série de atividades que o jogo estabelece com a comunidade, como mídias sociais, *marketing* e gerenciamento das comunidades online; vii) *marketing* de vendas, que engloba parcerias, publicidades, gerenciamento de patrocínios e consolidação de marcas; viii) negócios, dividido principalmente entre atividades comerciais e recursos humanos; ix) administração, tanto financeira como jurídica.

Figura 1- Esquema de profissões relacionadas aos *esports*



Fonte: Besombes (2019).

Besombes (2019) ressalta que o modelo encontra-se em constante mudança e expansão, assim como o próprio ecossistema de *esports*. A divisão realizada nos mostra que o campo de *esports* se forma em um processo contínuo de expansão de profissionalização, sendo os jogadores profissionais apenas uma parte desse amplo espectro de profissões. Apesar da divisão realizada, podemos ver que diversas atividades se entrelaçam, como o esquema de organização de eventos com os segmentos de mídia, ou os segmentos que representam negócios, vendas e administração, os quais englobam uma gama de profissões que se distribuem na cadeia de produção.

A Newzoo (2024) conceitua “*players*” ou “jogadores” como “todas as pessoas que jogaram jogos (digitais) em um computador, console, dispositivo móvel ou serviço de jogos em nuvem nos últimos seis meses” (p. 12, tradução nossa), e estipula que até o ano de 2024, o número de jogadores (entre jogadores ocasionais e profissionais) ao redor do mundo somava 3,4 bilhões de pessoas, com estimativas de crescimento desse público ano a ano. Desse quantitativo, 53% de pessoas se encontravam na região Ásia-pacífico, representando a maioria mundial de jogadores e jogadores. Os países da América Latina, continente no qual se encontra o Brasil, representavam cerca de 11% da população praticando essa atividade, seja em dispositivos móveis, computadores ou consoles, somando cerca de 355 milhões de jogadores (Newzoo, 2024).

Encontrar dados relativos às especificidades do Brasil se mostrou um desafio nessa pesquisa. Como referência, partimos de uma pesquisa realizada pela *Newzoo* no ano de 2022, que trata das especificidades do Brasil na indústria de jogos. A pesquisa em questão nos auxilia a entender o perfil dos consumidores de jogos no país, fornecendo pistas também de qual seria o perfil dos *gamers* brasileiros. O Brasil, até o ano de 2022, somava um total de 101 milhões de jogadores ativos, ocupando a quinta posição no *ranking* mundial de maior número de jogadores e a terceira maior audiência de espectadores que acompanham os jogos e o cenário competitivo.

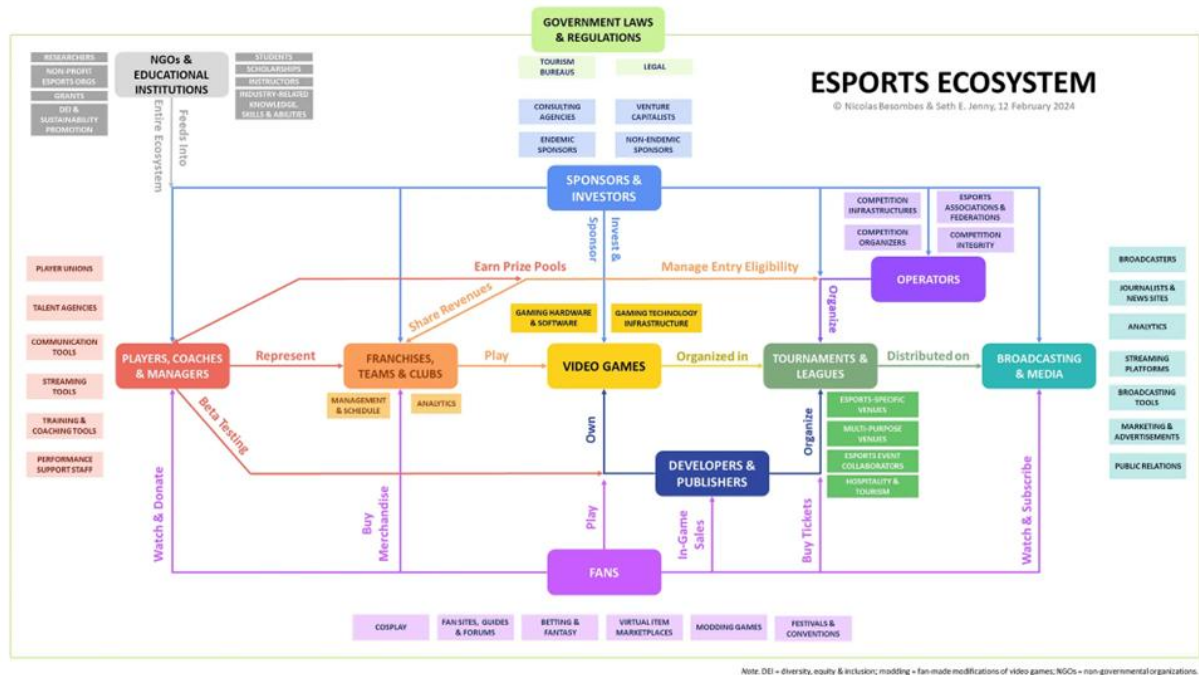
Além disso, esses números mostram que, além da participação ativa dentro dos servidores e no acompanhamento dos campeonatos, as pessoas do Brasil participam também de forma ativa investindo dinheiro nessas atividades. A pesquisa indica que 4 em cada 10 brasileiros já realizaram movimentações financeiras em plataformas de jogos (*Newzoo*, 2022). Somado ao expressivo número de pessoas que jogam e participam ativamente desse ecossistema de atividades, os dados apresentados relativos ao crescimento e lucratividade da indústria dos jogos demonstram que no ano de 2024, cerca de 187 bilhões de dólares foram gerados nesse segmento.

As estimativas apresentadas nas pesquisas, em geral, merecem atenção sobre como os dados são levantados e apresentados. O viés metodológico das pesquisas em jogos deve ser levando em conta, já que influencia diretamente nos fatores da indústria considerados quando são apresentados dados sobre as dimensões e lucratividade, conforme apresentam Ahn, Collis e Jenny (2020). Os autores propõem uma visão mais ampla das dimensões que compõem a indústria de jogos, abordando novos fatores em meio aos cálculos e análises quantitativas apresentados. Já em pesquisas que levantam dados sobre esse segmento de indústria, algumas dimensões são desconsideradas. Considera-se também, nesse sentido, transações financeiras realizadas na compra de jogos (tanto de cópias físicas quanto digitais), micro transações financeiras nas plataformas de jogos em acessórios cosméticos e melhorias internas nos jogos. Além disso, fatores como premiações em competições, o montante salarial de jogadores profissionais e *streamers* também foram considerados. Ainda podemos refletir sobre como o crescimento desse mercado se apresenta enraizado em outros, combinando métodos de monetização diretos e indiretos.

Besombes (2019) explica que os modelos explicativos das partes que compõem o ecossistema de *esports* falham em representá-lo, seja por incompletude ou com modelos simplistas, ou não representando de forma adequada a complexidade de relações existentes

nesse cenário. Nesse debate, o autor desenvolve um esquema explicativo da estrutura que compõe o ecossistema dos *esports*:

Figura 2- Esquema representativo do ecossistema de *esports*



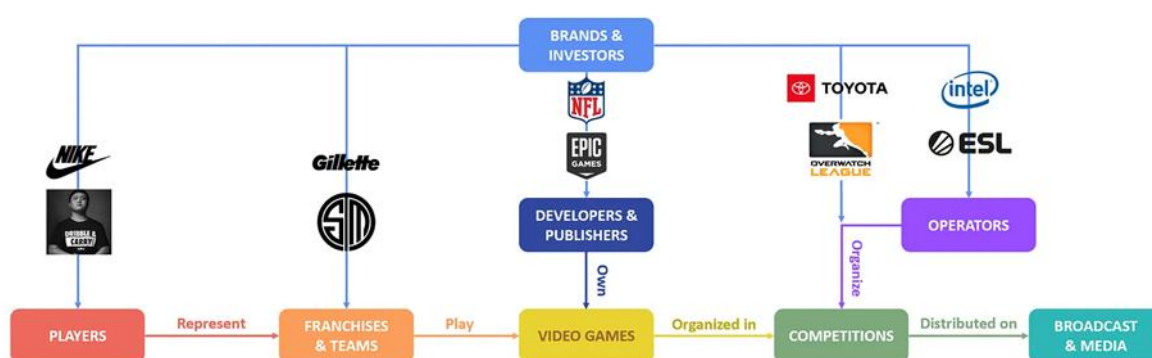
Fonte: Besombes & Jenny (2024).

Os autores nos demonstram, por meio da representação acima, a coexistência de dois modelos principais de organização competitiva. O primeiro diz respeito a um modelo de organização competitiva centrada nas empresas que detêm os direitos sobre o jogo, desde a organização até os direitos de transmissão. No cenário de *League of Legends*, na *League of Legends European Championship* (LEC, liga europeia de LoL), os jogadores vinculados às equipes são organizados em sistemas de franquias organizadas pela *Riot* – que além de controlar o formato do circuito competitivo em temporadas pré-definidas e determinar quais times poderão participar desse sistema de franquias, também realizam a transmissão dos campeonatos em plataformas digitais. O segundo modelo estabelece que, embora as empresas desenvolvedoras possuam os direitos acerca do jogo, elas dirigem a responsabilidade pela organização dos eventos e ligas competitivas a uma organização terceira, especializada na realização de eventos dessa natureza e que pode se responsabilizar também pelas transmissões (Besombes, 2024). No Brasil, uma das empresas responsáveis e especializadas em torneios

dessa categoria é a *Gamers Club*¹⁶, que organiza os modelos e as transmissões dos torneios de *Valorant* das fases qualificatórias ou de entrada para campeonatos maiores ou franquias.

Notamos que, apesar do modelo de organização determinado, as marcas e investidores patrocinam jogadores, equipes, determinados torneios e franquias ou uma empresa organizadora dos eventos. Além disso, as marcas podem realizar parcerias diretamente com as desenvolvedoras do jogo, como uma forma de alcançar maior visibilidade, como representado no esquema a seguir:

Figura 3- Participação de marcas e investidores no ecossistema de *esports*



Fonte: Besombes (2019)

Tanto as marcas diretamente relacionadas ao cenário de tecnologia e *esports* (endêmicas) quanto aquelas vinculadas a outros nichos de consumo (não endêmicas), podem participar desse esquema de patrocínios e divulgação. Junto disso, um elemento importante e que influencia na grandiosidade dos lucros e de visibilidade desse nicho de atividade são os fãs e espectadores. A participação desse público acontece acompanhando *watchparties*¹⁷, transmissões oficiais ou assistindo os próprios jogadores enquanto praticam em *live*, podendo enviar a eles doações ou inscrições na plataforma de transmissão.

Essa participação afetiva e econômica no ecossistema de *esports* também acontece na compra de produtos, como uniformes e elementos exclusivos do jogo, como também a compra de produtos cosméticos personalizando personagens e equipamentos em jogo. Além da grande audiência nas transmissões oficiais *online*, percebemos que o público entusiasta desse tipo de modalidade esportiva também participa ativamente dos eventos presenciais. Anualmente

¹⁶ Para conhecer mais sobre a organização e como funcionam seus torneios e transmissões, acesse: <https://gamersclub.gg/valorant/tournaments/3184?tab=about>

¹⁷ Transmissões ao vivo e *online* em plataformas dos campeonatos e torneios, realizadas por um ou mais *streamers* ou *proplayers*, com o direito de transmissão concedido pelas desenvolvedoras no jogo.

observamos recordes de audiência em transmissões *online* e também um crescente número de espectadores em eventos presenciais, como foi o caso do *Intel Extreme Masters Major*, realizado no Rio de Janeiro, que atingiu o pico de 1.428.993 espectadores simultâneos (Pereira, 2023).

A fim de compreender sobre as especificidades do trabalho de jogadores e jogadoras profissionais, procuraremos abordar, inicialmente, o panorama do conhecimento já desenvolvido em território nacional, para posteriormente nos aprofundarmos nas análises.

1.3 Proplayers e suas condições de trabalho: panorama das produções nacionais sobre o tema

Como uma forma de aprofundamento das discussões propostas sobre jogadores(as) profissionais e suas condições de trabalho, propomos o mapeamento das produções nacionais que abordam essa temática. Procuramos esquematizar uma estratégia de busca que fosse ao encontro do objeto de pesquisa proposto e que nos auxiliasse a identificar as tendências de pesquisas desse campo realizadas no Brasil. Em razão do tempo institucional estabelecido para a produção de nossa pesquisa e por seu escopo, nos propusemos a analisar somente o cenário nacional de produção intelectual, considerando o prosseguimento à abordagem do contexto internacional em pesquisas futuras.

Nossa estratégia de busca procurou abordar pesquisas nacionais (artigos, dissertações ou teses), publicadas nos idiomas português, inglês ou espanhol, que estabelecessem como eixo temático primário as especificidades da atividade e condições de trabalho de jogadores profissionais de *esports*. Foram incluídas pesquisas disponibilizadas integralmente, sendo desconsideradas publicações com partes fragmentadas ou suprimidas. Desconsideramos também pesquisas com enfoque em outras categorias profissionais do cenário dos *esports* (como *casters*¹⁸, *streamers*, *coaches*¹⁹, comentaristas e outros), ou trabalhos que abordassem esportes tradicionais.

Para a operacionalização de nossas estratégias de busca, recorreremos às bases de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Periódicos CAPES, Biblioteca de Teses e Dissertações da CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que

¹⁸ Os(as) *casters* ou narradores(as), são profissionais responsáveis por narrar as ações em jogo, ao vivo, nas transmissões dos campeonatos de *esports*.

¹⁹ A expressão comumente utilizada em inglês *coach*, diz respeito aos treinadores, profissionais que orientam taticamente as equipes e jogadores acerca das estratégias de jogo.

reúnem os trabalhos nacionais das modalidades escolhidas. Nos repositórios, utilizamos os termos “esportes eletrônicos”, “*esports*²⁰”, “trabalho”, “saúde” e “jogadores profissionais”, conjugados com operadores booleanos, abrangendo pesquisas realizadas até o ano de 2024. Como resultado das buscas, contabilizamos 90 trabalhos encontrados no Periódicos CAPES, 33 encontrados na Biblioteca de Teses e Dissertações da CAPES e 38 encontrados na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Na plataforma SciELO, encontramos apenas 1 trabalho, totalizando assim 162 resultados de pesquisa. Desse total, 69 eram produções duplicadas, resultando em 93 trabalhos para aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Os procedimentos de seleção dos textos encontrados ocorreram a partir da leitura dos títulos, resumos e do conjunto textual na íntegra, respectivamente.

A grande maioria dos trabalhos encontrados não se adequaram aos critérios de inclusão estabelecidos, sendo constituídos por macro temáticas relacionadas a comportamento e perfil de consumo de espectadores/fãs e a modelos de negócio no campo dos *esports*. Ao nos voltarmos especialmente aos trabalhos da área de saúde como Psicologia, Fisioterapia e Educação Física, uma grande parcela das produções encontradas se embasaram na análise quantitativa de variáveis comportamentais ou fisiológicas (como por exemplo, motivação, ansiedade no momento pré-competitivo e dor em atletas profissionais), com baixo teor de reflexão sobre o contexto de condições de trabalho e trazendo poucas contribuições a nosso objeto de estudo. No quantitativo de pesquisas desconsideradas, também percebemos trabalhos com foco em jogadores recreativos e análises que tratavam da categoria “*gamers*” de forma geral e inespecífica. Como resultado final, selecionamos 6 artigos, 3 dissertações e 2 teses – trabalhos sobre os quais nos debruçamos, considerando suas análises e interconexões teóricas.

Oliveira e Mandalozzo (2021) se utilizam de alguns aspectos da legislação brasileira para debater sobre a situação trabalhista de jogadores profissionais de *esports* no Brasil, denominados como “cyberatletas”. As autoras se baseiam nos subsídios que a Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998) e a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) nos oferecem para tratar dessas questões. Elas nos mostram que práticas desportivas exercidas de forma virtual não são abrangidas pela Lei Pelé, já que esse aparato jurídico se volta primordialmente para a regulação de competições de esportes tradicionais. Diante disso, as competições de esportes eletrônicos são consideradas como práticas lúdicas e que, portanto, não podem ser respaldadas por contratos de trabalho de caráter profissional.

²⁰ Ao longo da revisão de literatura, não notamos diferenças no quantitativo dos trabalhos encontrados, alternando as grafias *esports*, *eSports* ou *e-sports* em nossas buscas. Portanto, optamos por manter somente a escrita *esports*.

No campo dos *esports*, isso traz alguns impasses para o reconhecimento dos vínculos de trabalho. Em vias gerais, apenas os(as) jogadores que competem em competições de grande visibilidade conseguem assegurar contratos formais de atleta profissional. Sendo assim, os demais competidores têm sua remuneração e permanência nas competições asseguradas por patrocínios recebidos pelas equipes. Além disso, as autoras nos mostram que a Lei Pelé não permite que contratos de caráter profissional sejam estabelecidos com pessoas abaixo de 16 anos de idade, enquanto atletas maiores de 20 anos são proibidos de exercer atividade profissional sem contrato de trabalho formalizado. Na faixa etária de 16 a 20 anos, o exercício da profissão só poderá ser feito na modalidade de “jovem aprendiz”. A partir dessa brecha na legislação, alguns atletas, para exercer sua atividade no cenário competitivo, sinalizam sua relação com seu contratante por meio da prestação de serviços, ou seja, através do processo de “pejotização”. Dessa forma, transforma-se a relação entre jogador e contratante em uma relação de pessoas físicas, onde ocorrem e se dissolvem direitos de proteção trabalhista. As autoras ainda defendem que a melhor alternativa frente a esse contexto de não regulamentação da profissão seria o enquadramento dos atletas na categoria de teletrabalhadores, dadas as características da profissão, como uma forma de garantia mínima de acesso a direitos trabalhistas e previdenciários.

De forma complementar, Léria e Maciel (2022) nos explicam que as definições do que são os esportes foram se transformando ao longo da história. Para algumas modalidades de esporte, a definição restrita aos esportes tradicionais não faria sentido, já que desconsidera as especificidades de algumas modalidades cujo desempenho físico não se sobressai. Por isso, a definição de esporte, como as autoras apresentam, deve ser definida enquanto um conjunto de fatores, dos quais daremos destaque a dois em específico: as competições e o processo de institucionalização delas. Esse processo de denominação do que é ou não esporte implica no reconhecimento de uma gama de profissões em torno da então atividade esportiva, como é o caso dos *esports*.

Léria e Maciel (2022) ainda colocam que, com base na organização do trabalho dos atletas de *esports*, podemos fazer alguns paralelos com o que estabelece a CLT sobre vínculo de trabalho, considerando os elementos de pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade. A análise desses elementos, em conjunto, poderia nos auxiliar a caracterizar a relação de empregado e empregador e estabelecê-la entre jogador, equipes e empresa contratante. A partir disso, defende-se que a regulamentação da atividade de jogadores profissionais de *esports* poderia acontecer a partir da legislação trabalhista já existente no Brasil – referenciando principalmente a Lei Pelé e a Consolidação das Leis do Trabalho, sem

necessariamente criar novos aparatos jurídicos para tal. Percebemos a tentativa de colocar em diálogo as discussões acerca dessa nova categoria de trabalho e suas particularidades (jornada de trabalho, remuneração e tipos de contrato) com as leis nacionais. Além disso, nesse exercício de compreensão dessa forma de trabalho, os autores também se debruçaram sobre o ecossistema em que tais trabalhadores se inserem, já que esses elementos são importantes para entender como esse ramo de atividade vem se desenhando no Brasil.

O trabalho de Bernardino (2017) se constitui a partir de uma netnografia, que investigou comunidades online, fóruns, redes digitais sociais, palestras e depoimentos de profissionais do cenário. Esse trabalho em meios digitais antecedeu a utilização de um questionário direcionado a fãs e profissionais do cenário (jogadores, *streamers*, editores de vídeo, organizadores de eventos, donos de organizações e treinadores). A partir das fontes utilizadas, o autor organizou e classificou as informações obtidas em alguns eixos de análise, onde cada um deles se relacionava com um elemento do ecossistema de *esports*, sendo: times, desenvolvedoras, ligas, mídias, regulação do cenário, consumidores, patrocinadores e empreendedores. A partir desse mapeamento, Bernardino descreve os jogadores profissionais, as organizações e os técnicos como os personagens principais dos times profissionais.

Bernardino (2017) aponta a necessidade de desenvolvimento de habilidades técnicas e também comunicacionais (interação com jornalistas, fãs, equipe e organizadores) e descreve elementos como treinamentos, remuneração, o trabalho multiprofissional com psicólogos e outros, apoio familiar, tempo de carreira. Na análise de dados, o autor também descreve alguns elementos acerca da regulamentação do ecossistema de *esports*. Apesar de não existirem leis específicas no Brasil, como ressaltam Oliveira e Mandalozzo (2021) e Léria e Maciel (2022), o cenário sofre influência de três instâncias: as leis já estabelecidas no país, desenvolvedoras e associações. Na mescla de trabalho, lazer e esporte, o autor situa o setor no campo do “trabalho imaterial”, conceito definido a partir de Lazzarato e Negri (2013), que tratam do novo regime de acumulação que advém de transformações históricas e econômicas e que produz relações sociais e produtos culturais como mercadorias. O valor de uso da mercadoria é transferido para o conteúdo informativo, afetivo e baseado no conhecimento. Essa força de trabalho é transformada em *commodity* – ou seja, em formas de trabalho voluntário e no envolvimento afetivo do público no campo dos *games*. Situa-se então o *jogar* como um fenômeno que transita entre as esferas do lazer e do trabalho e que nos apresenta um novo exercício de análise ao tentarmos compreender como ocorre a extração de valor nesse contexto.

Arruda (2022) aponta transformações históricas do mundo do trabalho e dos sujeitos nele inseridos, onde cria-se certa dissolução das barreiras entre trabalho e não trabalho. Para as

reflexões, toma-se como ponto de partida a análise de um episódio do *podcast* intitulado “Profissionais dos *esports*”, transmitido pelo programa *Nerdcast* no dia 15 de maio de 2020. As análises são traçadas a partir do conteúdo do *podcast* e com as aproximações teóricas realizadas por meio do conceito de Sociedade do Desempenho de Han (2019). Atividades antes categorizadas fora da dimensão do trabalho foram monetizadas, criando novas formas de trabalho e remuneração. O mesmo ocorre no campo dos *esports* com os jogadores profissionais.

Com uma nova categoria profissional, se exige uma gama de habilidades desses novos trabalhadores. Arruda (2022) discute em seu trabalho como a atividade de jogadores profissionais é fortemente marcada pela exigência por performance e polivalência, acompanhadas de jornadas extensas de trabalho que variam de 12 a 14 horas por dia. Também ressalta que essas exigências favorecem de maneira significativa a autoexploração, já que se caracteriza por ser uma atividade situada no limiar entre o trabalho e o não trabalho e entre o lazer e a exigência por desempenho. O autor nos aponta que os(as) jogadores profissionais iniciam suas carreiras cada vez mais cedo, considerando que os jogadores que alcançam uma posição de prestígio do cenário competitivo acabam trazendo novas referências de exigência por desempenho para crianças e jovens que buscam essa oportunidade de carreira. Para ingressar nessa carreira, o que se ressalta é a capacidade de os jogadores se destacarem e alcançarem visibilidade, criando uma espécie de “vitrine”, como a autora aponta ao tratar do processo de monetização de si mesmos – aspecto que se torna marcante em uma profissão competitiva e fortemente permeada por dinâmicas de visibilidade e performance.

Alves (2019), no contato com seus interlocutores, estabelece algumas discussões a partir dessa dinâmica de visibilidade nos *esports* e do subsequente processo de transição para o campo profissional. Conforme os jogadores devolvem suas habilidades no jogo e ascendem de *rank*, percebemos que o modo de praticar se torna mais complexo e profissionalizado, alterando a percepção do jogo e exigindo mais das habilidades do jogador. As partidas ranqueadas se tornam “vitrines”, como o próprio autor denomina, em que aqueles que se destacam por seu desempenho e pontuação tornam-se jogadores mais notados por empresas e pessoas do cenário, abrindo caminhos para oportunidades de carreira. Nesse sentido, o autor descreve a importância de não utilizar o termo *gamer* como um conceito vazio e genérico, já que dentro dessa categoria existem particularidades relacionadas à prática e à perspectiva de profissionalização (como *gamers* casuais, amadores e profissionais).

O autor define os *gamers* casuais como jogadores que não possuem perspectiva de se tornarem profissionais, apesar de possuírem um vasto conhecimento sobre o jogo. Os jogadores amadores, por sua vez, são aqueles em processo de profissionalização, normalmente inseridos

em equipes menores, o que os diferem dos jogadores profissionais, vinculados a equipes com amparo multiprofissional e com recursos consolidados. As três categorias se mostram interligadas dentro das estratégias de espetacularização dos jogos eletrônicos que as desenvolvedoras propõem, formando uma pirâmide. No topo, observamos os jogadores profissionais, e nas bases os jogadores casuais ou amadores, que alimentam uma cadeia de *marketing* e produção em razão de seu trabalho aspiracional (Alves, 2019).

Macedo e Kurtz (2021), por meio de uma investigação em fontes documentais, se debruçaram sobre a campanha publicitária “Operação Chrono²¹”, organizada e divulgada pela Garena – empresa desenvolvedora do jogo *mobile Free Fire*. Os autores explicam os elementos na construção das narrativas em torno da campanha que reforçam o trabalho de esperança por parte de trabalhadores digitais como *proplayers* e *streamers*, reforçando desigualdades e o discurso colonial em torno do jogo. Os autores nos afirmam que os *esports* no Brasil constituem um campo que denuncia desigualdades sociais, tendo como forte marca um processo de colonização histórica do jogo, onde a profissionalização das atividades de *streamers*, *proplayers* e produtores de conteúdo encontra como alicerce o trabalho precarizado, de esperança e gratuito.

Esse processo mascara estruturas de poder e hierarquia dentro dos jogos, como podemos notar em campanhas publicitárias, como a Operação Chrono. Ou seja, os *esports* no Brasil hoje são representantes de uma lógica de colonialidade e “domesticação” subjetiva de seus jogadores, especialmente aqueles aspirantes ou semiprofissionais, que tem como forte influência os *proplayers* do cenário nacional e internacional que se tornaram referência de carreira e visibilidade. Ademais, existe um discurso baseado na imagem dessas grandes referências, que reforça a meritocracia e mascara as desigualdades sociais, regionais e econômicas que influenciam as oportunidades de profissionalização. Portanto, Macedo e Kurtz (2021) defendem que os *games* sofreram uma “subversão da atividade lúdica”, sendo incorporados pela lógica do capital, que por sua vez objetiva a acumulação de capital e expropriação do trabalho – dando ênfase a essa nova classe de trabalhadores digitais que alimentam essa indústria por meio de seu engajamento e trabalho subremunerado.

Por meio de seus interlocutores, Macedo (2023a; 2023b) nos apresenta outros elementos relacionados a essa dinâmica de sociabilidade que atravessa as perspectivas de trabalho e carreira de jogadores de *esports* no contexto de Belém, no estado do Pará. O autor estrutura seu trabalho partindo de uma pesquisa etnográfica com uma equipe semiprofissional de *League of*

²¹ Para compreensão da campanha em sua totalidade, acessar: <https://youtu.be/HXepypT2nLQ>

Legends (LoL), denominada em seu texto de *Infinite Five esports*, fundada no ano de 2017. O tecido social que envolve os jogos e as equipes afeta tanto as dinâmicas de relacionamento grupal quanto o desempenho individual dos jogadores, já que os vínculos sociais estabelecidos são determinantes na visibilidade do jogador, no acesso a oportunidades de trabalho e treinos, além da participação em campeonatos e premiações. Ou seja, são elementos que influenciam na progressão da profissionalização dos jogadores do cenário profissional, que podem limitar ou não essa perspectiva de progressão no cenário competitivo de LoL.

O trabalho se dedica a explorar como essa dimensão social do jogo afeta o processo de adquirir o *status* profissional e visibilidade/reconhecimento. As relações de camaradagem que compõem esse tecido social comunitário têm um papel central. Ao final do estudo, a equipe de participantes do estudo se desfez porque assumiram outras responsabilidades paralelas a essa jornada como jogador (outros trabalhos, família etc.). O *disband* – ou o encerramento das equipes – dificulta a progressão competitiva dos jogadores por conta da relação instável entre os membros. As relações interpessoais de camaradagem, indicadas pelo autor e por seus interlocutores, se mostram como um fator determinante na progressão da carreira e na manutenção das equipes. Por mais que o domínio técnico do jogo seja um elemento importante, a manutenção dos vínculos sociais e o desenvolvimento da camaradagem é um fator crucial. Dessa forma, a camaradagem aparece em um primeiro momento como o ponto de partida para aprimoramento técnico (*scrims*²² e *networking*, por exemplo), depois, se torna uma estratégia competitiva, de coesão das equipes em torno de um mesmo objetivo.

Macedo (2023c) ainda prossegue com a experiência etnográfica no campo dos *esports* junto de jogadores de equipes participantes da TFFF (Taça das Favelas *Free Fire*). O autor nos traz o panorama das produções dos *game studies*, que, em linhas gerais, aponta para pesquisas que partem de contexto dominantes do Norte global, alinhadas a uma visão colonialista e com forte apelo a ideais meritocráticos e do “espírito empreendedor” nos *esports*. Argumenta que o debate sobre *esports* ainda é simplificado, de modo que a profissionalização e a esportificação são tratados como sinônimos, trazendo uma leitura homogênea da realidade. A literatura propõe um culto à profissionalização, ignorando a diversidade de configurações existentes nos jogos, onde o *status* profissional é apenas um deles. Essa visão simplificada não contempla as múltiplas experiências afetivas e as relações sociais que abrangem os jogos. Macedo também aponta para quatro tipos de definições que tentam romper com essa visão homogênea do

²² As *scrimmages* constituem uma modalidade de treino entre duas ou mais equipes adversárias, voltado a desenvolver e colocar em prática habilidades e estratégias de jogo visando o aperfeiçoamento técnico e tático das equipes para posterior participação em campeonatos.

esports: profissional, bricolada, comunitária e escolar/universitária – que serão destrinchadas ao longo da próxima sessão –, e menciona outros pontos de contato entre esses campos, nos quais nem sempre é possível separá-los por completo – motivo pelo qual o autor denomina esse campo como “Movimento”, em vez de se prender a uma única definição.

No contexto *mainstream*, partindo da imagem individual e hegemônica do *proplayer*, as dimensões comunitárias e coletivas tendem a ser ignoradas, mas elas nos dão elementos importantes sobre a compreensão do jogo e da história do Brasil. Quando Macedo (2023c) define o que é o *esport* de bricolagem, ele se refere a um conjunto de jogadores situados na base de uma pirâmide, que não ascendem a dimensão profissional e permanecem com essa prática voltada ao lazer. No entanto, nas matrizes bricolada, comunitária e escolar, se situam jogadores que jogam tanto por lazer quanto como forma de renda: o tempo de bricolagem, por exemplo, se torna trabalho não remunerado, mas ainda funcionando como forma para sustentar a cadeia de produção dos jogos, tornando a atividade dos jogadores uma mão de obra criativa, explorada e precária. O autor também enuncia que uma das principais características comentadas na diferenciação entre jogadores profissionais e aspirantes é o vínculo trabalhista e a remuneração.

No entanto, cabe uma crítica a essa afirmação, já que no Brasil muitos trabalhos são informais e subremunerados, o que é comprovado pelo fato de que jogadores aspirantes têm carga de trabalho de 70 a 90 horas semanais (Macedo, 2023c). A própria divisão entre amador e profissional se baseia num juízo de valor, onde o amadorismo representa um “descompromisso” ou um não trabalho, sendo que muitos jogadores em suas casas também dedicam muitas horas em trabalho em busca de ascensão social por meio dos jogos. As categorias que o autor traz se diferem por alguns elementos, sendo eles: equipamentos, velocidade de conexão, resolução, *hardwares* de jogo, infraestrutura de eventos, lugar onde se joga, regimes de espetatorialidade e interação entre jogadores. Entre os jogadores profissionais e os ditos amadores, existe um meio fértil de investigação que nos traz elementos interessantes de análise sobre o campo de trabalho desses jogadores, onde essa dicotomia nega essa complexidade.

Nessa dicotomia, temos de um lado certo culto ao empreendedorismo, ao *mainstream* e autogestão dos *esports*, e de outro a negação do potencial de transformação e resistências exercidos pelos jogadores, como se eles fossem ignorantes frente a sua realidade de trabalho e aos efeitos da governança de plataformas. Há, então, uma negação de que os jogadores são sujeitos do saber e porta-vozes das suas condições de trabalho. O conhecimento produzido por eles também se inclui em disputas, porém distintas das tradições acadêmicas. O autor ainda situa os *esports* como um fenômeno que ocorre entre “a periferia dependente” e “o lugar de

jogar culturalmente”, onde ambos explicam o fenômeno dos jogos eletrônicos no Brasil e nos mostram tensões políticas e de classe (Macedo, 2023c)

Costa (2023), no exercício de compreensão dessa nova categoria profissional, apresenta vários paralelos teóricos entre as produções realizadas a partir da morfologia do trabalho clássica com a forma de organização do trabalho atual. Entende-se principalmente que nas formas de precarização não se apresentam apenas os elementos clássicos, mas também se reestruturam a partir de novas formas de exploração. As infraestruturas digitais acabam por reforçar, produzir e criar formas de perpetuação das desigualdades sociais, de modo que percebemos essa dinâmica nas novas profissões fortemente marcadas pelo digital. Situa-se o Brasil na periferia dos *esports*, já que pouco se debate sobre regulação e sobre a produção de jogos em território nacional. Estruturados por meio de plataforma, os jogos utilizam do trabalho não pago de jogadores aspirantes para enxugar custos, como acontece no caso de *game testers*²³, artistas e *feedbacks* da comunidade, onde os usuários do jogo trabalham para alimentar a cadeia de produção dos jogos.

Além disso, a regulação ainda é um tema complexo porque afeta aspirantes e profissionais de formas diferentes, ainda que para os primeiros a garantia de direitos trabalhistas seja uma reivindicação, para aqueles que se encontram no topo da pirâmide a não regulação pode ser um fator que perpetua privilégios. O autor ressalta a necessidade de pensarmos o contexto de profissionalização dos *esports* como fortemente atrelado à precarização, em uma juventude que busca novos modelos de trabalho e identidade profissional. Percebemos que os ganhos são menores em relação a outros esportes com renda variável de múltiplas fontes e numa cadeira produtiva piramidal. Outros fatores são citados, como culpabilização do jogador em casos de adoecimento e responsabilização pela compra de equipamentos e recursos de trabalho. O trabalho de Costa (2023) é o único dos selecionados que aborda o trabalho dos jogadores profissionais e enfatiza a dimensão da atribuição de sentido à atividade por esses profissionais, da mesma forma em que nos apresenta as dimensões de saúde e doença relacionadas à organização dos seus trabalhos.

Na profissão, o reconhecimento do trabalho vem através da formalização do vínculo com as equipes, mediados por meio de contrato e remuneração, além do reconhecimento dos pares e da construção da identidade profissional. O processo de reconhecimento é dificultado já que os *esports* estão em um processo em curso de construção de um “lugar social” no campo do trabalho. O autor ainda ressalta que no panorama das pesquisas sobre jogos, algumas

²³ Profissionais da indústria de jogos responsáveis por jogar, testar e corrigir possíveis falhas no desenvolvimento e execução dos jogos digitais.

reforçam dados sobre o exponencial crescimento da indústria, considerando apenas uma parte desse ecossistema, sendo que as relações de mercado são insuficientes para compreender as dimensões sociais que rodeiam essa prática. Também é possível notar pesquisas que encontram alicerce a partir de experiências realizadas em países capitalistas do Norte global, os quais possuem outras particularidades em relação ao Brasil.

Galdino (2019) parte de uma investigação etnográfica em redes sociais, buscando identificar alternativas de resistência no meio dos *esports* à hegemonia masculina no cenário competitivo. A autora identifica impasses, enfrentamentos e particularidades relacionadas ao processo de profissionalização das mulheres *gamers*, em especial jogadoras amadoras e profissionais, *streamers* e outras categorias de profissionais envolvidas no cenário. O texto parte de uma perspectiva tecnofeminista, considerando que aspectos da nossa existência são afetados, segundo a autora, como um sistema sociotécnico de hegemonia masculino, do qual os jogos eletrônicos fazem parte. A autora nos mostra que mulheres têm menos acesso a competições com altas premiações, com base na *Esports Earning*. A maior parte das competições oficiais no Brasil não define gênero e são definidas como “competições mistas”, porém, nos dados mostrados na pesquisa, apenas 25% dos competidores registrados eram mulheres.

Entre os 1088 competidores registrados no decorrer da pesquisa, 20 foram identificados com mulheres *gamers*. Percebemos, então, uma tendência de criação de ligas e campeonatos alternativos aos torneios principais. Os projetos Rainha de Copas, Projeto Sakura e *You Go Girl* são exemplos citados no texto – autogestionados e conduzidos por mulheres. Em vias gerais, são projetos voltados à organização de campeonatos e equipes exclusivamente femininas e à divulgação de conteúdos e perfis de mulheres *gamers*, com o objetivo de incentivar a participação delas no cenário competitivo e conquistar visibilidade ao público. Além disso, esses espaços se caracterizam por proporcionarem espaço de apoio a situações de assédio e violência no campo dos *games* e ao reconhecimento das dificuldades de permanência e ingresso de mulheres no cenário competitivo e nas ligas mistas. Esses projetos vêm propondo um ambiente mais seguro, evitando situações de violência (o chamado *rage*) e práticas de *boost*²⁴.

As participantes do projeto relatam dificuldades de adaptação ao modelo de *gaming house* difundido hoje, especialmente em relação à convivência em tempo integral com homens, possivelmente tendo que se responsabilizar pelas tarefas domésticas. Há a percepção de que as empresas responsáveis por essas estruturas habitacionais não se responsabilizarão por essa adaptação do ambiente em locais onde homens e mulheres compartilham em tempo integral.

²⁴ Prática em que um jogador joga como dupla (duo) de outro durante as partidas para auxiliá-lo a progredir de *rank/elo*.

Além disso, a diferença salarial relatada entre os gêneros, citada anteriormente, influencia na possibilidade de aquisição de melhores equipamentos para jogar e disputar torneios. Outro fator citado foi a percepção de que a opinião de uma *player* feminina, em uma equipe mista, não é respeitada, e seu conhecimento técnico (*skills*) no jogo é colocado em dúvida o tempo todo, acarretando casos nos quais há a responsabilização dessas mulheres pelo desempenho abaixo do esperado dos times.

Ao final, o texto ainda menciona que torneios exclusivamente femininos atuam como um mecanismo de incentivo à profissionalização e na proposição da experiência competitiva para jogadoras amadoras e profissionais. Ao mesmo tempo, ainda se evidencia que essas alternativas são consideradas ligas secundárias, mantendo as barreiras já existentes entre o cenário misto, formado majoritariamente por homens, e os torneios inclusivos. Galdino (2019) cita a necessidade de organizações contratarem jogadoras mulheres levando em consideração suas particularidades de gênero, e que o cenário possa proporcionar oportunidade de “ponta de carreira” para as mulheres ocuparem postos de trabalho como *casting*, comentaristas e *proplayers*.

Notamos que tais pesquisas nos trazem subsídios para pensar em um novo modelo de profissão que busca encontrar seu espaço no campo das relações de trabalho, fomentando com isso disputas no campo epistemológico. Percebemos um exercício teórico e metodológico que parte do campo do Direito do Trabalho no Brasil, e que se propõe a traçar aproximações e tensionamentos entre o regulamento jurídico das leis do trabalho já postas e as características particulares no trabalho nos *esports* (Oliveira & Mandalozzo, 2021; Léria & Maciel, 2022). A partir das pesquisas de cunho etnográfico, notamos certa ênfase acerca das redes de sociabilidade que se formam entre os jogadores aspirantes e os jogadores profissionais (Macedo, 2023a; 2023b; 2023c), assim como da dinâmica de visibilidade que sustenta o processo de transição para o campo competitivo e profissional (Alves, 2019; Macedo, 2023a; 2023b). O contato dos(as) pesquisadores(as) com seus interlocutores, no campo onde acontecem as relações sociais e afetivas dos jogadores para com seus trabalhos, nos dão subsídios importantes e colocam esses sujeitos como porta-vozes das contradições que permeiam suas atividades. Por meio dos relatos, as pesquisas nos apresentam aspectos relacionados à precarização do trabalho (Galdino, 2019; Costa 2023), desigualdade de gênero (Galdino, 2019) e ao impacto da organização do trabalho na saúde dos jogadores profissionais (Costa, 2023).

Ainda são incipientes as investigações no campo da Saúde do Trabalhador e da Trabalhadora voltadas aos *esports*, especialmente na abordagem sobre os jogadores

profissionais (Costa, 2023). No campo da Psicologia, percebemos um quantitativo de pesquisas com análises voltadas à performance no ambiente competitivo. Ainda que esse seja um importante eixo de discussão, tratando-se de uma categoria profissional com características esportivas, o debate sobre saúde no trabalho pode se expandir para além dele. Consideramos que a discussão sobre essa nova classe de trabalhadores e trabalhadoras digitais está em desenvolvimento e atravessa diversos tensionamentos teórico-epistemológicos. Em complementaridade com o campo acadêmico, o conhecimento construído acerca dos esportes eletrônicos também advém de mídias independentes, pessoas ativistas e fontes não cientificamente indexadas.

Essas características advêm de um campo ainda em estruturação, fortemente marcado pelo autogerenciamento, pela informalidade e “viração” como fenômenos constituintes. No entanto, percebemos que é nesse campo e por meio de seus interlocutores que observamos formas de existir, resistir e construir sentido. Portanto, junto das produções encontradas e debatidas, nos propusemos a tatear informações independentes que podem ser levadas em consideração para tecer nossas análises, especialmente diante da escassez do campo científico. A partir dos subsídios encontrados em nossas buscas, prosseguiremos com as discussões sobre jogadores profissionais e sobre o contexto socioeconômico e político que circunda sua profissão, especificamente no Brasil.

1.4 Trabalhadores *gamers*: situando uma nova “classe-que-vive-do-trabalho”

Ao dialogarmos sobre a indústria dos jogos eletrônicos, nos deparamos com uma vasta morfologia de atividades que compõem esse nicho econômico. A constituição dessas atividades possui uma trajetória histórica que as fizeram adquirir, com o passar das décadas, a diversidade que possuem até o momento de nossas contribuições por meio desta pesquisa.

A partir do contexto apresentado de profundas rupturas no mundo do trabalho que geram, por consequência, mudanças substanciais na composição de formas de se exercer o trabalho e as relações nele estabelecidas, certamente falamos de uma diversidade de configurações de trabalho e de trabalhadores(as). Nesse sentido, podemos pensar que formas tradicionais e contemporâneas de trabalho passam a coexistir, dentro das suas especificidades, e, portanto, a teorização sobre a composição da “classe trabalhadora” passa a ganhar certa complementaridade. Não se trata de extinguir a noção conceituada por Marx e Engels (1988), mas sim do movimento analítico de adicionar novos elementos a essa definição, que hoje se confronta com uma nova morfologia do trabalho. Antunes (1999) nos traz o conceito de “classe-

que-vive-do-trabalho” para representar uma extensão da definição sobre o proletariado industrial, o qual se expande para representar todas aquelas pessoas que vendem sua força de trabalho para obter algum tipo de remuneração.

A partir dessa conceituação, evidencia-se uma heterogeneidade de trabalhadores cuja natureza do trabalho implica não só no trabalho industrial fabril, mas também se manifesta em processos de trabalho *improdutivo*, concretizado na produção de valor de uso, de bens culturais e de serviços. Ao considerar esse cenário, começamos a tecer aproximações teóricas entre nosso contexto de estudo e o mundo do trabalho ao qual ele está imbricado. Apesar de tratarmos do fenômeno do *esports* em cenário brasileiro, a atividade reflete algo que se estende mundialmente como um fenômeno cultural e midiático. Nos dedicamos então a definir o que são as modalidades de *esports* – o que requer uma regressão histórica para compreender seus atravessamentos e mudanças. Essa atividade, assim como outras, acompanhou o desenvolvimento técnico-informacional intensificado a partir dos anos 1980, que trouxe novos formatos e novas profissões ao mundo do trabalho. Percebemos também um atravessamento dos *esports* como dispositivos de mídia, reverberando na construção de um universo mercadológico e espetacularizado que permeia a atividade (Santos et al., 2022).

Além disso, quando falamos de esportes eletrônicos, nos referimos não só a prática profissionalizada dos jogos incluída em uma estrutura competitiva organizada por grandes desenvolvedoras. Ao tratar dos *esports*, nos voltamos também a uma diversidade de formas de prática dessa atividade que devem ser consideradas antes de nos aprofundarmos especificamente no *pro gaming* (Macedo, 2023). Portanto, retomaremos alguns acontecimentos históricos importantes que se referem à história dos jogos eletrônicos para, na sequência, abordar a sua diversidade de práticas até nos debruçarmos sobre como essa trajetória histórica contribuiu para o surgimento da prática profissionalizada dos *esports*.

Os esportes eletrônicos, também denominados como *esports* ou *electronic sports*, se referem à prática de jogos em meios digitais – sendo muitos deles plataformas digitais – que se expandem como um fenômeno cultural e midiático (Costa, 2023). Como também definem Macedo e Fragoso (2019), os *esports* se referem a uma prática esportiva dos jogos eletrônicos organizada por mediação das tecnologias digitais. Os esportes eletrônicos assumem uma vasta morfologia, tanto na forma como são praticados quanto em suas formas de conceituação (Macedo, 2018).

Para nos referirmos ao *esports*, além de entender o percurso histórico do desenvolvimento e popularização dos jogos, é necessário realizar uma diferenciação acerca das formas como ele é praticado, sendo a modalidade profissional uma das suas modalidades de

prática. Dessa forma, ao adentrarmos no campo de estudo acerca dos *esports*, devemos nos situar teoricamente para não esbarrarmos em reducionismos conceituais acerca dessa modalidade de atividade. Macedo (2023b) ressalta que os *game studies* acabam trazendo um conceito hegemônico de jogo, que se relaciona às modalidades profissionalizadas de esportes eletrônicos (também chamado de *pro gaming*), desconsiderando as demais possibilidades de prática dos jogos e suas especificidades regionais. Essa diversidade conceitual e de dinâmicas dos esportes eletrônicos constitui o que o autor denomina como *diversidade configuracional*. A partir disso, podemos destrinchar quatro conceituações acerca dos *esports* e suas possibilidades de prática: o *esport* de bricolagem, o *esport* comunitário, o *esport* escolar/universitário e, por último, o *esport* profissional (ou *pro gaming*) (Damo, 2003; Macedo, 2018, 2023; Macedo & Falcão, 2019).

Apesar das particularidades entre elas, explicitadas a seguir, as modalidades de *esports* possuem em si algumas características que as colocam dentro de uma categoria em comum, como define Macedo (2023a, p.209):

A unidade do *esport* estaria situada em um cruzamento que combina competição, interação, colaboração, recreação, tarefa, mediação virtual e regras. Sua estrutura seria composta de: a) dois jogadores individuais ou em equipes (princípio de coletividade e interação); b) tarefas com metas ou objetivos idênticos e claros, mas assimétricos (princípio do conflito e da competição); c) disputa mediada por objetos materiais, técnicos (controles, teclados, mesas, mouses, *smartphones* etc.) e por interfaces humano-computador em um ambiente virtual intenso que demanda tomada de decisão e taxa de resposta velozes (princípio da mediação virtual e da evitação); d) e um conjunto de regras (descritivas e prescritivas) que delimita o espaço, o tempo e o ilícito na prática.

A primeira abordagem diz respeito aos *esports* de bricolagem, ou de matriz de bricolagem, conceituada a partir das contribuições de Damo (2003) acerca da diversidade de modalidades futebolísticas em seus estudos. A matriz de bricolagem diz respeito à prática informal do esporte, o que os autores (Damo, 2003; Macedo, 2018; 2023a) definem como a “pelada” dos jogos. Nessa configuração de jogo informalizado, não se apresentam regras rígidas quanto a sua prática, ou seja, os grupos e as comunidades formadas em torno do jogo, ainda que obedeçam ao padrão de normas do jogo, estabelecem uma dinâmica autoral de prática e de organização sobre as regras. Com base nos recursos disponíveis, também definem o número de

jogadores, o tempo das partidas e o espaço para a realização do jogo. Dessa forma, constitui-se um espaço de maior autonomia e inventividade em relação a modificação dos jogos.

Os *esports* comunitários nos trazem uma configuração ligada especialmente às especificidades regionais e sociais em uma determinada comunidade onde os jogos acontecem. Além da possibilidade de se colocar em posição de jogador, de forma individual ou equipes, nessa modalidade de *esports* um jogador ainda pode frequentar ou assistir a campeonatos em arenas, *lan houses* ou plataformas *online*, formando assim uma relação ao mesmo tempo de jogador e espectador, mobilizando toda uma atmosfera de mídia, torcida e consumo em torno do jogo. Essa modalidade estabelece certa divisão social do trabalho, mas em proporções diferentes se comparada à modalidade de *esports* profissional, onde não necessariamente todas as equipes contarão com um conjunto de jogadores escalados em suas respectivas funções, acompanhados de uma comissão técnica e demais profissionais para auxílio. Essa modalidade se assemelha à matriz profissional dos *esports*, mas em menor escala, e não está circunscrita necessariamente aos circuitos competitivos rígidos estabelecidos pela desenvolvedora dos jogos (Macedo, 2018).

A categoria de *esports* escolar ou universitária remonta à prática dos jogos envolta pelo ambiente institucional da escola ou das universidades, podendo se tornar presente como parte do componente curricular obrigatório institucional ou como uma atividade extracurricular. Um fator importante nessa categoria de *esports* se dá pelo fato de que se torna necessário o vínculo institucional dos jogadores para que a prática seja validada dentro dos objetivos pedagógicos propostos. A exemplo disso, no Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP), nos eixos temáticos das disciplinas de Educação Física, é proposto que conteúdos sejam ministrados acerca da categoria estabelecida como “jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento”, baseado no que a Base Comum Curricular (BNCC) estabelece como parte da “cultura digital” disseminada como princípio do sistema educacional paranaense (Secretaria de Educação do Paraná, 2020).

Nas universidades, os jogos eletrônicos também se tornaram parte da experiência acadêmica dos estudantes. No ambiente acadêmico, as ligas universitárias se mostram como uma possibilidade de prática dos *esports*, sendo formadas por organizações estudantis como ligas atléticas ou por grupos autônomos de estudantes, para competir em torneios universitários que podem ser transmitidos em canais abertos. Além disso, os circuitos competitivos universitários podem acontecer de forma regional, entre equipes formadas por estudantes de uma mesma universidade, e podem se expandir para campeonatos de nível estadual ou nacional, como é o caso dos torneios organizados pela Confederação Brasileira de Desporto

Universitários (CBDU), responsável por organizar os Jogos Universitários Brasileiros (JUBs), que passou a incluir entre as modalidades de competição os esportes eletrônicos (Confederação Brasileira do Desporto Universitário, 2021; 2022; Mazzei, 2021).

A criação de ligas universitárias se deu não só no Brasil, como também mundialmente, inclusive sob influência das próprias desenvolvedoras que oferecem orientações quanto ao registro dos times (Riot, 2022). Percebemos que esse público se inclui especialmente dentro das estratégias de *marketing* e gestão esportiva, onde observamos até mesmo organizações de *esports* que realizam uma espécie de apadrinhamento de equipes de atléticas universitárias e utilizam a imagem dos times em ligas dessa categoria. Apesar dessa vinculação, as atividades realizadas pelos estudantes são não-remuneradas, de caráter voluntário e com rotinas flexíveis de treinamento²⁵.

Por último, abordamos os *esports* de matriz profissional, ou *pro gaming*, dos quais podemos ressaltar algumas características que auxiliam na diferenciação em comparação às demais matrizes, como forma de evidenciar suas especificidades e aproximações. Os *esports*, em sua face profissionalizada, representam certo vínculo com as diretrizes e o modelo de competições estabelecidos por organizações de natureza privada que representam as desenvolvedoras de jogos. Essas organizações possuem os direitos autorais sobre os jogos em si e podem determinar como serão planejadas competições, os recursos de mídia e transmissão que as envolvem, assim como também regras de torneios. O processo de profissionalização da atividade envolve uma divisão social do trabalho que implica a participação de pessoas especializadas em funções como comissão técnica, jogadores(as), analistas, narradores de torneios, representantes de organizações e federações. Além disso, ser um jogador profissional implica o desenvolvimento de um saber técnico e especializado sobre o jogo e suas funções, como saber tático e estratégico sobre as *gameplays*, seja de maneira individual ou em equipe, bem como comunicação e saberes fora do jogo, exigido por essa modalidade de esporte e trabalho que se inclui em uma teia formada por uma comunidade de fãs e entusiastas, colegas de trabalho, jornalistas, comentaristas e organizadores de competições (Taylor, 2021; Macedo, 2023).

Também existe uma cadeia de trabalho envolvida na modalidade de *esports* profissionalizada. Além dos jogadores profissionais, o jogo conta com profissionais especialistas, os espectadores, os representantes das desenvolvedoras, profissionais atuantes nas

²⁵ Na liga universitária consultada em questão, a participação dos jogadores resultaria apenas em horas acadêmicas complementares. Para mais, ver em: <https://responsible-nerine-34e.notion.site/Seletiva-A2E-Esports-2025-1-1b33ff91e63c80c8a4a5e5e6c452c248>

equipes (como psicólogos, fisioterapeutas e nutricionistas), entre outros. Ou seja, existe uma divisão social do trabalho característica da modalidade esportiva de jogo, como assinala Macedo (2023). Os jogadores profissionais de *esports* procuram se especializar em uma modalidade de jogo, possuem um tempo de dedicação significativo a uma rotina de treinos e são avaliados em critérios de desempenho (Jensen, 2017) – seja de maneira individual ou coletiva, a depender da modalidade de jogo a qual pretendem se profissionalizar.

Apesar das categorias apresentadas, devemos nos atentar às noções construídas em torno do que se considera como uma prática de esporte profissional e a prática amadora (Macedo, 2023). Uma certa diferenciação é feita quando se comparam jogadores profissionais, vinculados a organizações incluídas em grandes circuitos competitivos, com trabalho assalariado e todo o trabalho de mídia por trás da atividade. No entanto, devemos considerar as especificidades de jogadores que, embora sejam vistos como amadores e procuram o processo de profissionalização, desempenham horas de trabalho não remunerado ou subremunerado, buscando se incluir nesse ecossistema. A diferenciação entre o *status* de jogador profissional e amador se mostra no processo de reconhecimento de seus pares (companheiros de equipe, família, amigos e outros jogadores nos servidores) e de seu destaque na categoria ranqueada dentro dos jogos. Por mais que uma grande parcela de jogadores(as) não esteja situada em grandes organizações e em grandes circuitos competitivos, existe uma divisão social do trabalho, muitas vezes, precária e sem amparo institucional, que invisibiliza o processo de profissionalização de um *pro player*, fazendo com que ele seja considerado amador (Costa, 2023).

Percebemos que a indústria dos jogos eletrônicos extrai sua receita de numerosas fontes, dadas as proporções adquiridas com o processo de digitalização das atividades e com o espaço conquistado em ambientes *online* e *offline*. Além de que, a aproximação que ela faz com atividades relacionadas ao lazer e a um suposto “não trabalho”, mascara as variadas formas das quais o valor do trabalho é extraído dos usuários de jogos, sejam eles amadores ou profissionais. Por isso, ao nos apropriarmos dessas pesquisas, o aprofundamento sobre a construção de sua metodologia é importante para os rumos de uma análise multifatorial, sobretudo quando nos referimos às proporções da indústria e as cadeias de trabalho que a constituem.

Apesar dos dados apresentarem indicadores importantes sobre a indústria e sobre o consumo de jogos em si, os relatórios e demais produções científicas que pormenorizam informações sociodemográficas sobre os jogadores profissionais ainda são incipientes. Países como França, Espanha e Coreia do Sul, por meio de associações de *esports* e agências governamentais, realizaram levantamento de números da indústria e uma apreciação discreta

de números referentes aos profissionais do segmento. A partir desse número, realizaram a especificação da quantidade de equipes e jogadores profissionais nos países em questão (France Esports, 2019; Asociación Española de Videojuegos, 2020).

No entanto, essa não parece ser uma tendência internacional, dada a escassez de fontes sobre essa categoria profissional, o que também nos traz certa nebulosidade quando falamos das especificidades que circundam essa atividade, como tipos de contratação, remuneração ou tentativas de organização coletiva, por exemplo. Como ressalta Pizzo (2022), ao reduzirmos os *esports* a linguagem de mercado, ignoramos toda a dimensão sociocultural da atividade, e, na mesma medida, quando há a tentativa de aproximação entre os *esports* e o que é modelo dos esportes tradicionais hoje, também corremos o risco de negar as especificidades e a natureza digital da atividade, assim como as particularidades das atividades de trabalho de jogadores profissionais.

Os sujeitos envolvidos na prática profissional podem desempenhar suas funções de maneira precarizada, marcados por fatores como subremuneração ou trabalho não pago e a ausência de vínculos e direitos trabalhistas, além do acúmulo de funções por jogadores (Costa, 2023; Macedo & Kurtz, 2023). Nessa atividade, fortemente marcada por elementos da precarização do trabalho, o trabalho de esperança ou *hope labor* aparece como um dos fatores importantes para a nossa discussão, e que marca uma parcela significativa de atividades voltadas ao trabalho digital. Quando falamos da discussão específica sobre jogos, a transição de uma característica de jogo amadora para uma modalidade de jogo profissional parece enfrentar uma série de obstáculos que se associam a esse fenômeno. O *trabalho de esperança* contempla atividades de trabalho sustentadas a partir de mão de obra não paga ou subremunerada, sob a promessa de compensação profissional no futuro, sem garantia e segurança de efetivação (Kuehn & Corrigan, 2013; Woodcock & Johnson, 2019; Bulut, 2024).

Esse fenômeno se associa à concepção de meritocracia exacerbada pelo ideário neoliberal, mascarando uma série de elementos relacionados à precarização do trabalho presente em modalidades de trabalho digital. Percebemos que as flutuações entre lazer e trabalho que atravessam a prática dos *esports* e as tentativas incipientes de regulação da atividade, se somam a um contexto em que encontram-se mecanismos de expropriação do trabalho como esse. Além disso, como uma modalidade de atividade esportificada, ela nos apresenta um modo de subjetivação voltado à performance. O esporte se torna também um estilo de vida, um “show meritocrático”, como define Ehrenberg (2010), pautado pela excelência e pela competição, em que se objetiva a ascensão social e o sucesso. Nesse caso, o que perpassa os *esports* é um certo “culto à performance”, e que traz, nas práticas e discursos

que circundam o cenário, ideais meritocráticos acompanhados de um linguajar que remete ao campo dos esportes propriamente dito. O trabalho afetivo imbricado na atividade de trabalho se sustenta por meio da mediação de personalidades-chave para os cenários do *esports*, de jogadores que se inseriram nos grandes circuitos competitivos e que participam de grandes campanhas publicitárias (Hardt & Negri, 2004; Bulut, 2023; Rocha, 2024).

Além disso, esse fenômeno nos revela o escamoteamento de algumas condições socioeconômicas do país, que interferem no acesso às redes de internet, aos dispositivos eletrônicos, entre outros equipamentos necessários para que essa prática aconteça. O estudo realizado por Macedo e Fragoso (2019) demonstra alguns marcadores importantes de diferenças regionais existentes no Brasil que atravessam a prática dos *esports*. Os autores apontam uma distribuição desigual das redes de internet quando se compara as regiões norte, sul e sudeste do país.

O Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), no ano de 2024, publicou um relatório destacando alguns aspectos acerca do acesso e da qualidade da conectividade no Brasil, trazendo dados específicos referentes à região, área e porte dos municípios estudados. A pesquisa destaca, em primeiro lugar, os níveis de conectividade significativa²⁶, que apresentam níveis maiores nas regiões Sul (27%) e Sudeste (31%) do país, enquanto as regiões Norte (11%) e Nordeste (10%) apresentam um nível de conectividade significativa em níveis menores. Outro marcador importante diz respeito à área de localização dos respondentes. Nas áreas rurais, 54% da população respondente atribuiu uma menor pontuação para a qualidade da conexão, ao mesmo tempo em que municípios menores (de até 50 mil habitantes), a conexão de baixa qualidade demonstrou ser um fator significativo (44%) em comparação a municípios mais populosos. Diferenças também foram apontadas levando em consideração a questão racial, levantada na pesquisa, em que pretos e pardos apresentam uma taxa de conectividade significativa menor em comparação a pessoas brancas. Os estudos demonstram a necessidade de situar a prática dos *esports* territorialmente, analisando as dimensões socioeconômicas que a envolvem, além de associá-la a marcadores de gênero, classe e raça.

Podemos pensar nas dificuldades que perpassam as regiões nas quais o cenário competitivo e o fomento à infraestrutura e condições de trabalho dos jogadores e jogadoras não

²⁶ Na pesquisa em questão, o conceito conectividade significativa, utilizado como referencial de análise, pode ser mensurado por meio de alguns indicadores, como: i) acessibilidade financeira; ii) acesso a dispositivos; iii) qualidade da conexão; e iv) ambiente de uso. Esses indicadores foram analisados tanto de forma individual quanto na dimensão domiciliar.

são incentivados no processo de profissionalização. Isso nos mostra a influência das regionalidades no que diz respeito à construção da realidade social que atravessa os *esports*. Os profissionais que buscam se profissionalizar encontram dificuldade para ter acesso aos servidores dos jogos, especialmente pela qualidade da conexão, que implica em empecilhos dentro do jogo, já que as partidas são prejudicadas por fatores como esse. Além de dificuldades para treinar e acessar o jogo, em circuitos competitivos essas diferenças podem ser demonstradas entre equipes, já que o tempo de resposta é maior em relação aos jogadores que estão em regiões nas quais a qualidade da conexão é melhor, como podemos analisar em relação às regiões Sudeste do Brasil (Macedo & Fragoso, 2019). Atividades voltadas à profissionalização, como é o caso de torneios competitivos, são sediadas e organizadas em cidades mais populosas e/ou em capitais do território brasileiro, em grandes arenas.

Para alimentar o ecossistema criado pelas desenvolvedoras, uma grande quantidade de trabalhadores, oferecendo suas forças de trabalho em mídias sociais – como é o caso dos jogadores profissionais, semi-profissionais e amadores, *streamers*, comunidades *online* de fãs e espectadores –, são pilares importantes para que o conteúdo acerca dos jogos circule e se torne lucrativo. Notamos como a participação desses sujeitos está fortemente interligada com o mundo do trabalho digital, até mesmo na forma como alguns deles podem ingressar em mais de uma dessas atividades. Costa (2023), em seu trabalho de campo, apresenta a forte relação entre as atividades de *streaming* em plataformas digitais e as atividades de jogadores profissionais de *esports*. Essa junção de atividades vem acompanhada da tentativa de alcançar certa visibilidade na atividade como jogador(a) profissional e como uma forma complementar de renda.

Ao discutirmos sobre os jogos, precisamos fazer apontamentos acerca da *plataformização da indústria da cultura* (Nieborg & Poell, 2018) – fenômeno central nas atividades dos *esports*. Ele se refere à centralidade das plataformas na organização, controle e gerenciamento da experiência em mídias sociais, afetando a forma como interagimos nesse meio e os conteúdos que acessamos. As plataformas são grandes infraestruturas tecnológicas, produzidas por empresas e operacionalizadas por meio de padrões algorítmicos e por um sistema de inteligência artificial que se baseia na extração e no tratamento de dados de seus usuários (Abílio, Amorim & Grohmann, 2021). A *Twitch*, *Facebook*, *X* e *Threads* são exemplos de espaços nos quais a gestão por meio de algoritmo se manifesta, moldando as experiências de interação e comunicação dos usuários nas chamadas *timelines*, em que o perfil de outros usuários, textos, fotos e vídeos são mostrados conforme um padrão de conteúdo consumido.

As plataformas digitais determinam modos de sociabilidade e assumem formas de controle sobre as relações de trabalho em mídias sociais. Os jogadores profissionais de *esports* têm uma relação direta com as restrições colocadas pelas plataformas de jogos. As empresas com direitos à propriedade intelectual dos jogos estabelecem uma série de diretrizes internas de funcionamento do jogo, além de organizarem todo o ecossistema competitivo em volta dele, determinando o ritmo de trabalho de jogadores profissionais, *casters* e *streamers*. A *Riot Games*, parte da multinacional chinesa Tencent, é a responsável pelo desenvolvimento de jogos como *League of Legends* e *Valorant*. Para os dois jogos, a desenvolvedora define um calendário fixo de competições nacionais e internacionais, o qual as organizações de equipes envolvidas precisam se adaptar para manter sua participação nos circuitos.

As desenvolvedoras estabelecem normas de funcionamento internas dos jogos, tanto na jogabilidade, determinando o *metagame*²⁷ e alterando as configurações e habilidades dos personagens periodicamente, quanto ao comportamento dos jogadores em jogo e fora dele, colocando diretrizes de conduta. Os jogos não possuem elementos estáticos e estão em constante mudança de configuração. As desenvolvedoras lançam atualizações frequentes, mudando aspectos da composição dos personagens e do universo do jogo. Por isso, a cada competição, os jogadores profissionais e suas equipes se apropriam desses novos elementos para montar suas estratégias de jogo (Santos et al, 2022; Costa, 2023).

Nesse ponto, observamos uma predominância da governança exercida pelos desenvolvedores do jogo, que a qualquer momento podem mudar seu modo de funcionamento, reorganizar o formato das competições ou chaveamento das equipes ou até mesmo alterar as permissões para transmissões de campeonatos por parte de *streamers*. Além disso, as mudanças internas no jogo influenciam não só na forma em como ele é jogado, mas no modo como os jogadores consomem os recursos do jogo, como é o caso dos jogos *freemium* – apesar do jogo ser disponibilizado de forma gratuita, é estimulado que os usuários consumam itens cosméticos personalizados, alterando a interface dos personagens e dos recursos utilizados (Pizzo, 2022). Percebemos, assim, uma disparidade de poder não só em relação ao controle da jogabilidade, como também nos recursos que o jogo disponibiliza, buscando intensificar a lucratividade do jogo sob o usuário por meio de microtransações.

²⁷ O *metagame* pode ser definido como um conjunto de estratégias utilizadas pelos jogadores profissionais para se obter o melhor desempenho no jogo em relação às outras equipes. Ele é baseado em um conjunto de fatores, como: as características dos personagens utilizados, a viabilidade da sua utilização em jogo em relação a outras equipes e outras informações de elementos do jogo onde se pode obter vantagem competitiva.

A gestão plataformizada das atividades de jogadores profissionais exerce impacto na formação de coletivos, sejam eles comunidades *online* de fãs e espectadores ou a própria categoria de trabalhadores. Os regulamentos dos campeonatos estabelecem normas de comportamento que se mantêm para outros ambientes, além do momento do jogo. O exemplo comentado por Falcão, Marques e Mussa (2020), diz respeito ao Ng “Blitzchung” Wai Chung, jogador profissional do jogo *Hearthstone*, da desenvolvedora Blizzard Entertainment, que comentou em uma transmissão ao vivo seu posicionamento político acerca das manifestações ocorridas em Hong Kong entre os anos de 2019 e 2020. O posicionamento em apoio às manifestações da época gerou reações restritivas por parte da desenvolvedora, que suspendeu o perfil de usuário do jogador e impossibilitou seu acesso ao jogo.

As desenvolvedoras, em seus códigos de conduta, podem impor banimentos e restrições de acesso aos seus servidores. Essas ações envolvem desde restrições de uso de mensagens de texto e voz durante o jogo, até banimentos mais severos como o bloqueio de *hardware*, que impossibilita o jogador de acessar o servidor do jogo em seu computador de forma permanente (Riot Games, 2024a). As plataformas limitam a autonomia e o domínio do trabalhador sobre a própria tarefa, estabelecendo uma relação verticalizada plataforma-jogador. Esses são exemplos de como as plataformas têm uma centralidade na experiência de jogo e na prática profissional dos *esports*, definindo todo o seu ecossistema, regulando as relações de trabalho presentes nele e trazendo consequências a prática profissional de jogadores profissionais. Nas palavras de Falcão, Marques e Mussa (2020, p.63): “privar um jogador profissional de seu convívio com o jogo de sua escolha é o equivalente a suspender um trabalhador regular sem pagamento, uma ação que é capaz de prejudicar o curso da vida de seu alvo”.

Dentro do mundo dos *esports*, sob a influência de um discurso neoliberal que sustenta o trabalho de esperança, a carreira que é divulgada e colocada como ideal é a de um jogador profissional em grandes circuitos competitivos, com grandes performances assistidas por milhões de espectadores e com premiações milionárias. A partir disso, podemos pensar em algumas problematizações sobre as carreiras dos *pro players*. Em primeiro lugar, o caminho para se tornar um jogador profissional passa por diversas questões estruturais, entre elas o acesso à infraestrutura e conexão que os servidores exigem para o desempenho no jogo. Sua rotina de trabalho envolve extensas horas de treino em equipe, as chamadas *scrimmages*, totalizando uma média de 6 a 8 horas por dia de trabalho dentro dos servidores (Costa, 2023).

Por desempenharem uma atividade de trabalho que se caracteriza como um fenômeno midiático, a rotina desses trabalhadores, muitas vezes, ainda se complementa por uma série de atividades de produção de conteúdo, divulgação de campanhas e participação em eventos do

segmento. Por se tratar de uma rotina acompanhada por muitos espectadores, muitas das empresas que fomentam e organizam equipes competitivas divulgam parte dessa rotina em *daily vlogs* – pequenos vídeos que mostram, em detalhes, a rotina dos jogadores durante suas atividades profissionais e durante a sua permanência nas *gaming houses* ou nos *gaming offices*. As *game houses* são infraestruturas habitacionais onde os jogadores se instalam em período integral, realizando os treinos, os repousos, publicidades e rotinas de sono e alimentação. Em resumo, residem em seus locais de trabalho. Já os *gaming offices* são infraestruturas personalizadas especificamente para as rotinas de treino, e não têm objetivo de receber o atleta em períodos integrais, somente durante a sua jornada de trabalho. Ambas as estruturas constituem aspectos importantes quando falamos do processo de profissionalização de um jogador profissional, já que os jogadores e jogadoras que utilizam de espaços dessa natureza estão vinculadas a equipes e organizações que fomentam sua permanência nesses locais.

Esses espaços também se tornaram uma parte do modelo de negócio que envolve os *esports*. Além das organizações fundadas originalmente para desenvolver equipes para os *esports*, organizações dos esportes tradicionais (como é o caso do futebol) começaram a se inserir nesse meio, investindo na formação de equipes e na locação de espaços como *gaming houses*. Organizações como Corinthians, investiram nas *line ups*²⁸ de *League of Legends*, *Valorant*, *Playerunknown's Battleground* (PUBG)²⁹ e *Free Fire* (na sua versão *mobile*, mas também no modo competitivo via emulador). Outras equipes, como Grêmio e Flamengo, também se inseriram entre o universo dos esportes tradicionais e eletrônicos, demonstrando que as modalidades competitivas de *esports* são um interessante e lucrativo modelo de negócio e conquista de audiência, dando novas características a clubes tradicionais no Brasil que passaram a adquirir essa face poliesportiva.

Um outro movimento parecido aconteceu na estruturação do quadro societário de algumas organizações de *esports*, ao qual jogadores de esportes tradicionais podem tornar-se parte, vinculando não só a sua imagem, mas também seu investimento financeiro da modalidade. Ou ainda, em casos nos quais as organizações de *esports* são fundadas e geridas por jogadores de modalidades tradicionais, a exemplo da KRÜ *Esports*, que participa do ecossistema de esportes eletrônicos em modalidades como *Counter Strike* e *Valorant*, e tem como membro fundador o jogador Sergio Leonel “Kun” Agüero, e que no ano de 2023 incorporou como coproprietário o jogador Lionel Messi.

²⁸ Escalação de jogadores em uma determinada de equipe.

²⁹ Jogo estilo *battle royale* onde os jogadores são colocados em um espaço de mapa para duelar, onde o último sobrevivente é o vencedor. Para mais, ver em: <https://www.pubg.com/pt-br/game-info/overview>

Além de organizações estruturarem espaços como as *houses*, se torna uma opção o aluguel de espaços arquitetados para receber os atletas em treinos, torneios e imersões (ou *bootcamps*³⁰), mas que não pertencem às organizações. Ou seja, existem empresas pensando na construção desses espaços como um negócio lucrativo frente às organizações de *esports* no Brasil e no mundo, que necessitam de espaços como esses para a profissionalização dos atletas. Nesses lugares existe a possibilidade de realizar o aluguel da infraestrutura por algumas horas, dias, semanas ou meses, com salas disponíveis para uso das equipes e locais de convivência em comum para alimentação, atividades de lazer e até mesmo para produção de conteúdo para redes sociais (*vlogs*, *podcasts*, entre outros). Esse formato de negócio se assemelha a uma terceirização dos cuidados e da disponibilidade de uma infraestrutura necessária às condições de trabalho dos jogadores profissionais, já que algumas organizações, para reduzir custos com hospedagem, alimentação ou equipamentos, contratam pacotes de permanência dos jogadores, jogadoras e comissão técnica dos times nesses espaços.

Nesse sentido, as *houses* se mostram como elementos do processo de profissionalização e visibilidade dos atletas enquanto membros de equipes e organizações. Em uma dimensão internacional, as *houses* também representam outras possibilidades de formação aos atletas, já que por meio delas algumas equipes conseguem realizar períodos de *bootcamp* em outras regiões, permitindo não só uma estrutura de trabalho melhor, como também a possibilidade de participação de jogo em servidores de outras regiões do planeta. A exemplo disso, temos algumas equipes do Brasil de *League of Legends* que viajaram até a Coreia do Sul para realizar cerca de 30 dias de *bootcamp*, com o objetivo de treinar com times do servidor coreano, que são referências mundialmente conhecidas por suas habilidades no jogo. Não sabemos ao certo o valor gerado por esse modelo de negócio, mas podemos refletir o quanto ele impacta em questões relevantes para a profissionalização dos atletas, como visibilidade, oportunidades de internacionalização de carreira e outros.

Questões são colocadas em torno dessas infraestruturas de permanência dos jogadores profissionais de *esports*. O Ministério Público do Trabalho (MPT) de São Paulo condenou as organizações Imperial *Esports* e Team Heapers a arcarem com indenização por danos morais à família do então jogador de *Counter Strike* Matheus “brutt” Queiroz, que faleceu no ano de 2022 em razão de complicações à saúde decorrentes de condições de trabalho precárias em uma *gaming house*, local onde residia. O jogador era parte da *line-up* de jogadores da Team Heapers,

³⁰ Os *bootcamps* se referem a períodos em que as equipes realizam imersões, com seus jogadores e demais profissionais das comissões técnicas (treinadores, assistentes e analistas) para que possam desenvolver habilidades relacionadas aos jogos e melhorar o desempenho em competições futuras.

e havia sido transferido para a Imperial *Esports* dias antes de seu falecimento. As denúncias feitas envolviam elementos como a ausência de registro formal dos jogadores, longas e excessivas jornadas de trabalho e condições de ergonomia insuficientes para o desempenho pleno do trabalho dos jogadores (Ministério Público do Trabalho, 2022). Além disso, os relatos registrados pelos familiares de “brutt” indicavam também complicações gastrointestinais. Com a denúncia feita ao MPT, a organização assinou um acordo prevendo a regularização dos vínculos com os jogadores e a melhoria dos espaços de permanência. A situação gerou certa repercussão na comunidade *gamer*, inclusive de ex-jogadores relatando a insuficiência na forma de conduta das organizações em relação a possíveis agravos à saúde de jogadores profissionais.

Os jogadores profissionais de *esports* têm uma frágil segurança trabalhista, sendo parte vulnerável em questões de saúde e condições de trabalho do ecossistema dos jogos eletrônicos (Costa, 2023). Esses aspectos assinalam que a atividade de trabalho dos jogadores profissionais de *esports* parece estar sob administração da iniciativa privada, seja por parte das desenvolvedoras ou por organizações responsáveis pela formação de equipes para o cenário competitivo. Falcão, Marques e Mussa (2020) nos situam na discussão sobre possíveis iniciativas que visam a construção de marcos regulatórios por meio de leis e decretos por parte dos governos. A proposição do Projeto de Lei nº 383, de 2017, por exemplo, objetivava regulamentar a prática esportiva eletrônica a nível federal, incluindo a denominação de jogadores profissionais de *esports* como atletas. O projeto foi comentado nas comunidades *online*, composta por jogadores casuais, fãs, entre outras pessoas que compõem o ecossistema dos jogos eletrônicos.

Para Macedo (2023a), um dos aspectos fundamentais do processo de profissionalização dos esportes eletrônicos é o da regulamentação da modalidade, criando dispositivos de acompanhamento, fiscalização e de planejamento para o cenário. No entanto, dentro das comunidades que discutem sobre esportes eletrônicos, percebe-se um discurso anti-regulação, rechaçando a intervenção do Estado sobre o setor e exaltando a hegemonia da iniciativa privada no gerenciamento das atividades. Nas seções seguintes, exploraremos alguns dispositivos legais existentes no Brasil que trazem como discussão e proposição de leis a prática dos esportes eletrônicos e/ou a análise de algumas modalidades da indústria dos jogos. Pretendemos, a partir deles, traçar algumas discussões acerca da atual conjuntura política oferecida pelo Brasil sobre esportes eletrônicos.

1.5 Aspectos legais do *progaming*

O debate sobre a regulamentação das atividades do setor de jogos eletrônicos é internacional. Quando falamos sobre regulamentação, nos referimos a diretrizes colocadas sob uma gama de atividades, desde a produção industrial de produtos eletrônicos e de desenvolvimento e circulação de *softwares* até campanhas de *marketing* e publicidade. Esse movimento vem como parte de estratégias de regulação de um mercado em constante crescimento e diversificação. Alguns países se destacam nesse debate, não só pelas normas que contemplam o desenvolvimento tecnológico da indústria, mas também por suas diretrizes para os usuários de jogos eletrônicos e as políticas de profissionalização. A exemplo disso, temos alguns países da Ásia que podem auxiliar em nossas análises do panorama mundial desse debate. Vale ressaltar que a forma como o assunto é tratado em países asiáticos está diretamente ligada ao histórico econômico e industrial de cada país – fatores esses fundamentais em nossas análises.

Na Coreia do Sul, os jogos eletrônicos, além de serem frutos de uma profunda transformação tecnológica, se tornaram um fenômeno sociocultural, fazendo com que o país fosse pioneiro na construção de estratégias de regulamentação do setor (Jin, 2010). A Coreia do Sul teve um longo processo de investimento massivo no desenvolvimento de tecnologias de telecomunicação e na proposta de se tornar uma nação baseada na informação, expandindo esse processo de tecnologia para áreas como educação e lazer (Ferreira, 2022). O mercado e as formas de sociabilidades se reestruturaram em torno dessa atividade, haja vista as proporções das comunidades *online* que se formaram em torno desse fenômeno.

Historicamente, o jogo *StarCraft*³¹ (1998) teve importância histórica no processo de popularização dos jogos eletrônicos no país, além de inaugurar um movimento de profissionalização da atividade. O jogo mobilizou uma grande quantidade de fãs e impulsionou a criação de um órgão que pudesse regular esse movimento de profissionalização, a KeSPA, reconhecendo os jogadores profissionais oficialmente como atletas. Diante disso, observamos um processo de mercantilização dessa atividade, incluindo os jogadores profissionais como parte desse todo. Os jogadores sul-coreanos, nos anos seguintes, disputaram e ganharam uma grande quantidade de campeonatos no cenário competitivo de *StarCraft* em comparação a

³¹ Jogo desenvolvido pela Blizzard Entertainment caracterizado como RTS (*Real-Time Strategy*, ou estratégia em tempo-real), que consiste em administrar um exército (*Terrans Protoss ou Zergs*) e gerenciar recursos, buscando expandir territórios e conquistar territórios inimigos no mapa apresentado no jogo, onde o jogador baseia suas ações em uma teia complexa e rápida de estratégias (Ferreira, 2022).

jogadores de outras regiões, se tornando referências internacionais no jogo (Ferreira, 2020). Um outro exemplo disso, se concretizou na década seguinte, por meio do jogo *League of Legends* (2009), por onde o jogador profissional Lee “Faker” Sang-hyeok, se tornou referência entre jogadores ocasionais e profissionais, além de receber reconhecimento de instituições e entidades governamentais do país. No ano de 2026, Faker obteve do presidente sul-coreano a mais importante honraria já recebida por um atleta no país – a Medalha *Cheongnyong* – que ressalta o mérito esportivo do jogador (Mais Esports, 2026).

No país, para se tornar um jogador profissional, é necessário passar por etapas de seleção até o momento de ser registrado oficialmente com o título de atleta. Para além da nomenclatura “atleta”, o país formalizou a criação de agências reguladoras do esporte eletrônico no país, as quais abordaremos de forma breve, pois são importantes para entender como o processo de institucionalização e regulação da atividade desportiva digital se dá ao redor do mundo.

Os sul-coreanos contam com duas principais agências reguladoras dos *esports*. A primeira delas é a Korea *Esports* Association (KeSPA), uma federação criada no ano de 2000 pelo Ministério da Cultura da Coreia do Sul, e responsável por supervisionar o cenário competitivo de *esports* no país, assim como regular normas de transmissão e a forma como são estabelecidas as condições de trabalho dos jogadores com suas equipes. Além disso, a licença de jogador profissional possível de ser retirada na Coreia é emitida pela KeSPA. Sabemos que os jogadores da região da Ásia ganham visibilidade antes mesmo de se tornarem jogadores profissionais nos grandes palcos, haja vista o destaque que uma boa colocação dentro das partidas ranqueadas traz para quem deseja ingressar nessa carreira. Além disso, para as outras regiões do mundo, os jogadores de países como China e Coreia do Sul, são muito procurados para compor as equipes, justamente por suas habilidades e pelo conhecimento acerca do jogo. Tanto nas práticas de incentivo ao processo de profissionalização da atividade quanto da expertise dos jogadores dentro dos servidores, o país se consolidou como uma referência para os *esports* (Ferreira, 2022).

A segunda e mais notável delas é a denominada *International Esports Federation* (IeSf), fundada originalmente na Coreia do Sul no ano de 2008, mas que possui, entre os membros componentes de seus comitês e países associados à organização, pessoas de diversas partes do mundo. Essa federação é responsável por organizar e fiscalizar torneios, desde infraestrutura até o estabelecimento de políticas antidoping para os profissionais participantes. Em paralelo a atuação dessas agências, também existem medidas adotadas pelo próprio governo sul-coreano acerca do acompanhamento da prática da atividade dos jogos por menores de idade.

Nos servidores da Coreia, para jogar *League of Legends*, por exemplo, o registro dos jogadores nas plataformas é feito por meio de um documento de identificação pessoal do proprietário do perfil de jogador dentro do servidor, então existe a possibilidade de acompanhar e responsabilizar usuários de jogos por suas condutas. A partir disso, no ano de 2011, a Coreia do Sul implementou o chamado *Shutdown law* ou *Cinderella law*, que restringe o acesso de menores de 16 anos a plataformas de jogos após o horário da meia-noite, como formas de mitigar possíveis riscos à saúde envolvendo a dependência de jogos no país entre pessoas até essa faixa etária (Lee, 2011; Corraide, 2019).

Outros países ao redor do mundo também estabelecem algumas regras situacionais para a atuação dos profissionais de *esports* em seus respectivos países. Esse é caso da Alemanha, que vem alterando suas diretrizes de Migração Qualificada para permitir a entrada facilitada de jogadores estrangeiros de *esports* no país para participação em torneios e permanência nas equipes nacionais:

Para se ter acesso ao visto alemão de *esports*, é necessário cumprir uma série de condições, como ter no mínimo 16 anos, salário acima do mínimo alemão (atualmente em 9,19 euros) e uma confirmação de atividade profissional pela federação responsável pelos *esports* (Entertainment and Sports Programming Network, 2019, §6).

Na França, um decreto do Ministério do Esporte semelhante ao alemão também oportunizou que um visto especial fosse permitido para que a contratação de atletas estrangeiros fosse facilitada por parte das equipes francesas. O então presidente Emmanuel Macron se posicionou abertamente sobre um possível plano de tornar a França “uma potência dos esportes eletrônicos” (Ministère des Sports de la Jeunesse et de la Vie Associative, 2023).

Por mais que exista uma tendência a criar marcos regulatórios para determinar dinâmicas de participação em campeonatos e vistos internacionais, a grande maioria das leis, decretos e políticas ainda permanece pouco específica quanto ao acompanhamento e determinação de condições de trabalho e saúde dos jogadores e jogadoras profissionais.

Vejamos agora alguns elementos importantes para discutir sobre os aspectos legais da atividade dos *esports*. No Brasil, alguns marcos legais são fundamentais para se conceituar e regulamentar a prática de desporto. O primeiro deles trata-se da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, denominada Lei Pelé, que estabelece normas gerais para o desporto no Brasil; o segundo diz respeito à Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023). Ambas trazem elementos importantes para pensar o esporte enquanto uma categoria profissional, e toda a estrutura que se relaciona com a atividade, como remuneração, organização de comitês

representativos e de apoio para a prática do desporto, regras para a relação entre contratante-contratado, direito a férias e licenças, entre outros. Apesar disso, não há menções específicas sobre os esportes na modalidade digital, como é o caso do *esports*.

A Lei Pelé (Lei n. 9.615/1998) estabelece algumas diretrizes acerca da democratização das condições de acesso ao esporte, caracterizando-a como uma livre prática e atividade econômica. Somado a isso, a lei define modalidades de esporte que carregam algumas particularidades em relação à prática e ao estabelecimento formal de vínculo empregatício entre atleta e a entidade de prática esportiva. As modalidades definidas em legislação são: i) desporto educacional, praticado no âmbito dos sistemas escolares; ii) desporto de participação, realizada de forma voluntária e relacionado a práticas esportivas que se estejam alinhados com ideais de qualidade de vida e bem-estar social; iii) desporto de formação, relacionado a um processo de formação inicial do atleta, com a finalidade de profissionalização e aperfeiçoamento técnico; e iv) desporto de rendimento, dividido em duas possibilidades de prática desportiva: a profissional, que se caracteriza principalmente pelo vínculo empregatício e assalariado entre atleta e organização contratante, e a não profissional, caracterizada por ser uma “prática livre e pela inexistência de contrato de trabalho” (Art. 3, §1). A lei ainda estabelece a obrigatoriedade de cuidados à saúde, com exames e períodos de avaliação clínica para atletas incluídos nas modalidades de rendimento (seja ela profissional ou não) e participativa.

A Lei Geral do Esporte, instituída no ano de 2023, estabelece a seguinte conceituação para a atividade de esporte:

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento (Lei n. 14.597/2023, Art.1).

Ao retomarmos as discussões de Macedo (2023a), nos deparamos com uma contraposição realizada entre o que se compreende como esportes físicos e os esportes da modalidade eletrônica. Há diferenças importantes no tipo e intensidade de esforço realizado quando comparamos atividades dos esportes tradicionais, como corrida, futebol e vôlei, a atividade desportiva realizada em meios digitais, sobretudo se analisarmos suas especificidades. Nessa discussão, devemos considerar as especificidades da atividade, que envolve uma intensidade de concentração e tempo de reação, habilidades motoras (utilizando os punhos, mãos, dedos), habilidades viso-motoras e comunicativas essenciais para seu exercício. O desempenho técnico e conhecimento sobre as minúcias da dinâmica dos jogos se relacionam

diretamente com uma carga de esforço intelectual e físico que devem ser considerados. Se o critério da fisicalidade fosse aplicado a outras modalidades esportivas, atividades como pôquer, xadrez e damas também estariam excluídos da categoria esporte.

No Brasil, apesar de leis como essas proporem maior intervenção do estado sobre as condições de trabalho dos atletas, o fato dessas propostas não se estenderem para esportes de modalidade digital proporciona aos jogadores profissionais de *esports* um limbo trabalhista e previdenciário, que, por consequência, acaba deixando ao relento as demandas voltadas à proteção social e direitos à saúde. Acompanhado disso, temos um cenário de legislações que buscam fortalecer o segmento econômico dos *esports* e os interesses de mercado, marginalizando pautas como o reconhecimento de vínculo trabalhista aos jogadores e jogadoras.

No ano de 2024, foi sancionado o Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos (também referenciada como Marco Legal dos *Games*), que estabelece diretrizes para a indústria de desenvolvimento de jogos no Brasil. A Lei 14.852/24, proposta inicialmente pelo deputado Kim Kataguiri (União-SP), caracteriza o que seriam as empresas de desenvolvimento de jogos e formaliza a atribuição de um código de Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para esse ramo de atividade no país. Algumas categorias profissionais incluídas nesse ramo de indústria, como artistas visuais, *designers*, desenvolvedores e testadores também foram citadas na normativa.

Além disso, a lei adota uma abordagem de estímulo ao empreendedorismo no ramo e de capacitação para os profissionais citados. Alguns parágrafos também abordam as especificidades da prática dos jogos para crianças e adolescentes, indicando diretrizes quanto à exibição de jogos para pessoas dessa faixa de desenvolvimento. No processo de tramitação do Marco Legal dos *Games* – analisado em regime de urgência no Senado –, houve discussões sobre o enquadramento ou o não enquadramento dos *fantasy games* nessa legislação, na mesma categoria de jogos eletrônicos. No texto final do projeto, a categoria foi retirada do texto após debate sobre o assunto no senado, onde levantou-se a necessidade de se regulamentar os jogos eletrônicos como uma categoria esportiva independente dos *fantasy games*.

No entanto, essa lei se volta especificamente a trazer incentivos para a indústria de desenvolvimento de jogos e não traz em seu escopo nenhum tipo de garantia de proteção social aos jogadores. A nível estadual, um levantamento feito pela Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados do Rio de Janeiro, organizou um *website* de monitoramento de leis propostas pelos estados de todo o Brasil que têm como objetivo o reconhecimento dos *esports* como categoria desportiva. A página contempla leis que se encontram fora de tramitação, em

tramitação, arquivadas ou sancionadas. Entre os estados que propuseram iniciativas nesse sentido estão: Amazonas (Lei n. 5.321/2020), Alagoas (Lei n. 8.219/2019), Maranhão (Lei n. 11.989/2023), Ceará (Lei n. 17.372/2020), Paraíba (Lei n. 11.296/2019), Pernambuco (Lei n. 17.927/2022) e Paraná (Lei n. 20.281/2020).

Ao realizarmos uma breve leitura e análise prévia das legislações propostas pelos estados objetivando a regulamentação da prática de esportes eletrônicos nos estados, encontramos alguns aspectos estruturais em comum entre elas. O primeiro deles se refere à proposta de definição do que são os esportes eletrônicos, caracterizado por essas legislações, em suma, como a prática esportiva de jogos em meios digitais, nas modalidades individual ou com mais de 2 jogadores, podendo ser praticada de forma profissional ou amadora, como define os documentos dos estados do Ceará (Lei n. 17.372/2020) e Pernambuco (Lei n. 17.927/2022). Os textos ressaltam a nomenclatura atleta para definição dos sujeitos que desempenham essa atividade, além de reconhecerem a existência e legitimidade de organizações como federações e confederações, caracterizadas pelas legislações como agência de fomento dessa modalidade esportiva, como expõe o documento do Rio Grande do Norte, (Lei n. 11.248/2022). Por fim, também trazem o Dia Estadual do Esporte Eletrônico como um elemento em comum. A data é comemorada no dia 27 de julho, em referência ao dia em que o *console* Atari foi lançado para comercialização. Estados, como Rio de Janeiro, incluem essa data no calendário oficial, sendo também descrito o incentivo à organização de eventos e comemorações.

Além da formulação das legislações, um aspecto importante quando nos referimos à regulamentação da prática dos *esports* no Brasil diz respeito às organizações que se colocam enquanto órgãos de fomento e representação dessa atividade. A exemplo disso, temos ligas, federações, confederações e organizações de terceiro setor, cuja caracterização se torna difícil pela variedade de formatos e atividades desenvolvidas por esses agentes. Ademais, caracterizar organizações dessa natureza se torna dificultoso em razão da escassez de discussões acerca do seu processo de formação e objetivos. No Brasil, por exemplo, existem federações em estados como Rio de Janeiro, Santa Catarina, Rio Grande do Norte, Minas Gerais e São Paulo. Essas organizações gerenciam atividades como eventos, circuitos competitivos regionais e grupos de trabalho dentro da sua área de abrangência estadual. Além disso, equipes de modalidades diversas de *esports* podem se filiar a essas organizações como uma forma de serem incluídas nos circuitos competitivos regionais e estaduais.

As federações podem ser filiadas a organizações de abrangência maior: as confederações ou federações nacionais que, em teoria, oferecem a posição de representante nacional da modalidade esportiva. As federações filiadas às confederações poderiam incluir as

equipes classificadas em seus torneios regionais em outros circuitos competitivos organizados pelas federações. Podemos citar duas confederações de maior abrangência no país, sendo elas a Confederação Brasileiro de Desporto Eletrônico (CBDEL) e a Confederação Brasileira de Games e *Esports* (CBGE). Esse modelo (federativo) se assemelha ao Sistema Nacional do Desporto indicado na Lei Pelé, como uma forma de organizar a gestão do esporte no Brasil.

A legitimidade dessas organizações vem sendo debatida entre entes do cenário dos esportes eletrônicos no Brasil, como desenvolvedoras, clubes e instituições do ramo (Guerra, 2018; Teixeira, 2018). No ano de 2016, durante a realização dos Jogos Olímpicos do Rio, o governo brasileiro atuou na organização da Arena eSports Brasil, e também contou com a CBDEL entre os organizadores. A organização do evento sofreu críticas em relação às condições de infraestrutura das competições e no formato de cobertura (transmissões) do evento ao público. Além disso, em 2018, o Ministério do Esporte suspendeu a certificação da CBDEL por descumprimento das obrigações legais da federação frente ao órgão ministerial. Com essa punição, a organização ficou impossibilitada temporariamente de usufruir de convênios e demais verbas públicas. No ano de 2024, novas denúncias de irregularidades nas certificações colocaram em risco a sua legitimidade frente ao Ministério do Esportes e as demais entidades do cenário (Dust2, 2024).

Diante desse cenário, levantamos a hipótese de que existe uma quantidade maior de iniciativas dessa natureza voltadas à formação de marcos regulatórios para os *esports* dentro dos estados e prefeituras, do que a nível nacional. De igual forma, percebemos uma tentativa de aproximação dos *esports* ao modelo de gestão dos esportes tradicionais, tendo em vista a estratégia de gestão do esporte eletrônico que vêm sendo adotada. Percebemos também que uma grande quantidade de iniciativas privadas e de terceiro setor se colocam como representantes e organizadoras de atividades voltadas a esse cenário.

Para análise das concepções e pormenores da estrutura político-jurídica de regulamentação dos *esports* no Brasil, nos aprofundaremos a partir da esquematização proposta nos procedimentos metodológicos, que engloba a pesquisa e análise sistematizadas desses aspectos jurídicos da atividade. A partir da introdução do cenário que constitui o mundo do trabalho e os contextos dos *esports*, especificamente, nos voltamos agora para a apresentação de nossas bases teóricas e metodológicas. A apresentação dos principais conceitos de base psicossociológica nos auxilia a ampliar o olhar sob o campo e a realizar o intercâmbio entre nossos dados e a literatura que nos embasará.

2. PSICOSSOCIOLOGIA: PREMISSAS E CONCEITOS FUNDAMENTAIS

2.1 Clínicas do trabalho: uma nova proposta de abordagem sobre a saúde no trabalho

As Clínicas do Trabalho são um grupo de teorias que buscam investigar a relação entre trabalho e subjetividade. São diferentes em suas bases epistemológicas e teóricas e possuem metodologias diferentes/diversas, mas o objeto comum delas é a relação entre sujeito e trabalho a partir de uma abordagem clínica (Bendassolli & Soboll, 2011). A palavra “clínica” aparece como uma forma de indicar uma postura e práticas de escuta sobre a história dos sujeitos, não apontando necessariamente a prática clínica tradicional em consultório. Ao contrário disso, a proposta das Clínicas do Trabalho busca expandir sua abrangência para outros campos. Entre as correntes representantes das Clínicas do Trabalho, reconhecemos a Psicodinâmica do Trabalho, a Clínica da Atividade, a Ergologia e a Psicossociologia como parte desse corpo teórico e metodológico.

Especialmente nas últimas décadas, como explicitado nas seções anteriores, o mundo do trabalho vem sofrendo diversas transformações, caracterizando-se como um trabalho cada vez mais flexível, desprotegido, plataformizado e fragmentado. Dessa forma, buscamos discutir a compreensão do conceito de saúde – central para as Clínicas do Trabalho –, fazendo um resgate sobre o conceito de saúde no trabalho, apontando as aproximações entre essas correntes teóricas. Um ponto de partida importante é discutir sobre as novas formas de trabalho atreladas ao trabalho flexível, informal, uberizado, entre outros, e como as definições de saúde são incluídas nas novas transformações do mundo do trabalho. Pretendemos retomar como o conceito de saúde foi construído no âmago das clínicas do trabalho, inclusive por teóricos responsáveis por desenvolver e incorporar conceitos fundamentais na discussão do mundo do trabalho. Esperamos que os conceitos aqui explicitados possam auxiliar na análise de nosso campo, especialmente sobre as condições do trabalho contemporâneo, abordando sua heterogeneidade, além de discutir sobre as formas de se teorizar sobre saúde levando em consideração realidades distintas no Brasil.

Podemos trazer o debate de que toda concepção de saúde pressupõe também uma construção epistemológica de sujeito. Alguns teóricos se propuseram a investigar as nuances das definições de saúde e seu estudo direcionado ao campo das organizações e do trabalho (Canguilhem, 1943/2009; Sivadon, 1954; Le Guillant, 1956/2006; Dejours, 1987/1992). Os estudos sobre a atividade laboral trouxeram diferentes concepções sobre a saúde no trabalho, as quais foram se desenhando e remodelando, pautando formas de intervenção e de

compreensão desse campo de trabalho e da abordagem da subjetividade do trabalhador e da trabalhadora.

Os estudos a respeito da saúde atrelada ao trabalho nasceram dentro do campo da Psicopatologia do Trabalho com fortes ligações com a Psiquiatria, a partir das pesquisas de Sivadon (1957), Veil (1964) e Le Guillant (2006/1956) (Bendassolli & Soboll, 2011b). Nessa concepção, alguns aspectos se destacam na análise do trabalho, sendo eles, a compreensão de formas de adoecimento de trabalhadores e trabalhadoras decorrentes da organização de seus trabalhos. O foco do estudo é a pesquisa sobre a gênese das patologias relacionadas ao trabalho.

Sivadon e Veil deram início a uma clínica voltada ao sujeito e suas relações no trabalho a partir das investigações das neuroses de trabalho, com foco nas situações de insegurança, processos adaptativos e conflitos nas relações laborais (Sivadon, 1957). Depois, ampliou-se o olhar para o aspecto criativo da atividade enquanto meio de sublimação, ao mesmo tempo em que possibilitou o desenvolvimento de mecanismos de defesa dos trabalhadores. Le Guillant (2006/1954) desenvolveu uma clínica focada nas situações de trabalho, ou uma clínica social, defendendo a concepção de que se deve partir das situações concretas de trabalho para encontrar as manifestações patológicas (Bendassolli & Soboll, 2011b).

A partir da década de 1970 e das transformações no tecido social e político mundial e das transformações no sistema produtivo, surgiram novas formas de se teorizar e intervir sobre o corpo e a subjetividade de trabalhadores. Os comitês de higiene e segurança do trabalho e as bases da medicina do trabalho começaram a se desenhar junto às reivindicações da classe trabalhadora por melhorias nas condições de trabalho (Dejours, 1987/1992). Esse campo fértil de transformações sociais influenciou também novas bases epistemológicas de compreensão da saúde no campo do trabalho, assim como mobilizou organizações internacionais a se voltarem sobre o tema. Pesquisas que propunham investigações a partir das bases conceituais psicanalíticas e das ciências sociais para a compreensão dos fenômenos do trabalho também foram formando um *corpus* de abordagens teóricas importantes nessa discussão. É nesse contexto de efervescência intelectual que as Clínicas do Trabalho ganharam força propulsora para o seu desenvolvimento.

A partir das novas perspectivas focadas no sujeito e suas relações com o trabalho e nas situações de trabalho, ou seja, um olhar para o intrapsíquico e para o social, desenvolvem-se as Clínicas do Trabalho. Apesar de possuírem uma variedade de perspectivas teóricas, epistemológicas e de métodos, todas elas têm como base a abordagem clínica. Essas teorias buscam olhar para a relação entre o trabalho e os processos subjetivos provocados por ele. Por meio de metodologias qualitativas de pesquisa e da coprodução de conhecimento, provocam

reflexão sobre as experiências individuais e coletivas dos trabalhadores em relação às suas diferentes condições de trabalho.

Os temas de pesquisa e intervenção das Clínicas do Trabalho focam nas diferentes formas de mal-estar no trabalho e podem ser divididos em três grupos: as patologias da atividade, que buscam compreender como o bloqueio da atividade e dos processos de subjetivação acontecem, caracterizados pelo estresse, *burnout*, fadiga e dissociações psicológicas; as patologias da solidão, que aparecem com a individualização e fragilização do coletivo por meio das regras, normas e atividades, e também com a indeterminação do trabalho, quando o trabalhador não compreende os meios e os fins de sua atividade, dificultando a apropriação subjetiva do trabalho; e os maus tratos e a violência no trabalho, com o assédio moral e o enfraquecimento da articulação coletiva por meio das práticas da gestão, fazendo com que o trabalhador conte apenas com seus recursos pessoais para enfrentar o dia a dia. Há ainda estudos sobre as depressões, suicídios e outras formas de adoecimento que se relacionam com as formas de organização laboral e com o novo aparato gestor construído pelas empresas.

Nesse contexto também foram criadas bases para a atuação multiprofissional no campo da saúde no trabalho. Em 1986, Dejours discutiu a concepção de saúde dada pela Organização Mundial da Saúde (United Nations, 1946), que definia a saúde como uma condição ideal a ser alcançada constituída por meio do completo bem-estar físico e social. Ele propõe uma nova visão sobre essa definição, construindo a ampliação dos fatores constituintes da saúde, o que serviu como base para as teorizações das Clínicas do Trabalho nos anos seguintes. Para o autor, atingir o completo estado de bem-estar proposto pela OMS seria impossível, sendo apenas um estado ideal e objetivo a ser atingido. Integrando perspectivas da Fisiologia, Psicossomática e Psicopatologia do Trabalho sobre a definição de saúde, Dejours (1986) afirma que a saúde não é estática, mas está em constante movimento; dessa forma, o corpo deve ser deixado livre para se movimentar. Suas contribuições nos dão valiosas pistas de como o conceito de saúde se dá em um contexto amplo, o qual deve ser analisado considerando as especificidades dos contextos de trabalho.

Nos conjuntos teóricos que surgiram a partir do período pós-guerra, emergiu também a abordagem da Ergologia, tendo como principal expoente o filósofo Yves Schwartz (2000). A Ergologia considerava como princípio orientador a melhoria dos processos produtivos na organização e a saúde e segurança no trabalho, propondo a aproximação com as situações reais de trabalho, como nos ambientes fabris (Suprani, 2016). Dessa forma, eram avaliados os ambientes saudáveis de trabalho partindo de métricas da engenharia e segurança do trabalho,

levando em consideração também as lacunas entre as atividades prescritas e a forma autêntica do trabalhador exercer suas funções.

Na busca por ampliar o entendimento dos aspectos que constituem o trabalho, também citamos a Clínica da Atividade, cujo objetivo propõe uma unidade de análise entre subjetividade e atividade (objetos de estudo da Psicodinâmica do Trabalho e da Ergonomia, respectivamente), cuja base conceitual está em autores como Vygotsky e Leontiev, indo ao encontro do Materialismo Histórico-Dialético. Desenvolvida na década de 1990 por Yves Clot, a Clínica da Atividade tem como foco o conceito de ofício, ou seja, o trabalho entendido como constituído pela dimensão da tarefa executada, a dimensão subjetiva e do seu impacto social e coletivo. Dessa forma, o ofício é composto pelas dimensões pessoal, interpessoal, pessoal e transpessoal (Pinheiro et. al., 2016).

A saúde no trabalho, a partir desse arcabouço teórico, dependeria da relação fluída entre todas as dimensões apontadas. Segundo a teoria, entre trabalho prescrito e real existem mais dois aspectos presentes *no* trabalhar: as dimensões transpessoal e pessoal. A primeira diz respeito aos gêneros profissionais, a cultura construída historicamente por um coletivo que orienta a atividade de quem a realiza. Já a dimensão pessoal caracteriza-se pelo estilo profissional, a forma única e particular que cada sujeito possui ao realizar a atividade. Complementando o entendimento sobre os aspectos do trabalho, a dimensão impessoal do ofício é constituída pelas condições de trabalho de forma geral, definidas pela organização do trabalho. Por fim, a dimensão interpessoal abarca as relações entre colegas e membros da mesma organização. Para Clot (2008/2010), saúde é o poder de agir, interrelacionando tais dimensões, resistindo ao real do trabalho e superando suas defesas, sem torná-las normas de vida restritivas.

Dessa forma, temos como pontos de convergência nesse escopo de teorias a abordagem sobre o trabalho e a saúde do trabalhador e da trabalhadora, desde a Psicopatologia do Trabalho, que nos dizem da importância de se olhar para a subjetividade do trabalhador juntamente do seu meio social e sua capacidade de transformação do seu meio e modos de existência. A saúde, que pode ser entendida como um conceito amplo e utilizada em outros contexto de vida e existência além do trabalho, está relacionada à capacidade do ser humano de transformar a própria realidade e de dar liberdade ao corpo e ao desejo de atuar sobre o mundo e ter suas necessidades satisfeitas. Isso envolve entrar em embate com o real do trabalho, com as relações, regras e organização do trabalho. Por mais que algumas correntes das Clínicas do Trabalho enfatizem de formas distintas as dimensões subjetivas, sociais ou o que há de intrínseco entre ambas, ou ainda que destaquem seus conceitos e intervenções especificamente em contextos

organizacionais, todas afirmam a importância do trabalhador ter espaço para exercer de forma autêntica suas funções. Além disso, as Clínicas preconizam o não reducionismo da experiência do sujeito e a manifestação de seus afetos no trabalho. Portanto, a proposta desse conjunto epistemológico heterogêneo enfatiza não só a produção de sofrimento no trabalho, mas os processos criativos envolvidos na relação do sujeito com seu trabalho.

A Psicossociologia é uma dessas vertentes que se encontra em constante processo de construção de um campo intelectual no Brasil e em outras regiões do mundo, com a proposição de grupos de pesquisa, institutos, produções teóricas e propostas interventivas. A partir da sua base conceitual e metodológica, desenharemos nossa fundamentação teórica, apresentando seus principais conceitos e premissas, de forma a construir um caminho de aproximação com um campo de pesquisa. Ressaltamos que esse processo é um tanto quanto desafiador, uma vez que, no campo da Psicologia e sob as lentes da Psicossociologia, esse contexto de pesquisa ainda é pouco explorado levando em consideração as dimensões sobre saúde e condições de trabalho. Tentaremos realizar um esforço de escrita e teórico, buscando resgatar as categorias conceituais psicossociológicas na mesma medida em que faremos um intercâmbio entre elas e o contexto social, econômico e territorial do Brasil. Levamos em consideração que esse movimento passa a criar conexões mais sólidas entre uma determinada teoria e a realidade concreta e factual na qual ela busca ser inserida.

2.2 Psicossociologia: proposições teóricas e interventivas

A Psicossociologia traz uma fundamentação que se liga de maneira multidisciplinar, com os aspectos sociológicos e da psicologia clínica para a compreensão do sujeito e sua relação com aspectos socioculturais que o atravessam de forma multidimensional (Bendassolli & Soboll, 2010). As abordagens sócio-clínicas nos oferecem uma visão de sujeito complexo, perpassado por múltiplos atravessamentos. Sua prática tem como pilares a postura clínica e a escuta complexa dos sujeitos, de modo a voltar-se para suas histórias de vida a partir da sua realidade social e as dimensões heterogêneas que o constituem. A necessidade de se pensar em uma abordagem que considerava as limitações de teorias que consideravam psicologia e sociologia como dois polos contrários, encontrou na Psicossociologia um alicerce epistemológico. É um movimento dialético, considera-se o sujeito singular, o contexto universal que o cerca e como ambos atuam como agentes de mudança e transformação (Viana Braz et al., 2024).

A Psicossociologia conjuga a abordagem clínica e social, encontrando como alicerce da escuta clínica do psicossociólogo a epistemologia psicanalítica (Pinto, Carretero & Rodriguez, 2016). Nessa perspectiva, nos interessa também os aspectos inconscientes e intrapsíquicos, imaginários e simbólicos que constituem o percurso de vida sujeitos e influenciam na relação com seus grupos, sejam eles familiares ou institucionais. O enfoque sócio-clínico permite compreender a interdependência entre as dimensões que permeiam a existência humana, ressaltando a relação entre as faces social/psíquico, objetivo/subjetivo, grupo/indivíduo e psíquico/social, de forma a negar uma postura dicotômica em relação a essas esferas. Isso nos permite analisar os fenômenos que perpassam os modos de subjetivação a partir da escuta complexa e de dispositivos de intervenção que se baseiam em uma concepção de sujeito em relação às contradições que o atravessam (Viana Braz et al, 2024).

Além disso, essa abordagem teórico-metodológica vai na contramão de paradigmas positivistas e da ideia de neutralidade no campo de pesquisa, tornando indissociáveis a separação entre campo de pesquisa e pesquisador, reconhecendo que ambos possuem ressonâncias e interferências entre si. Portanto, toda pesquisa é também uma pesquisa-ação, na medida em que se desconstrói a postura de especialista e que se preconiza uma conjugação de saberes científicos que acompanha a valorização do saber-fazer dos participantes (Bendassolli & Soboll, 2010).

A teoria se desenvolveu e ganhou consistência a partir do movimento institucionalista francês, que visava estabelecer intervenções em organizações e nos grupos que as constituíam. Por se embasar em uma epistemologia psicanalítica de compreensão de sujeito e postura interventiva no campo e com os grupos, alguns conceitos psicanalíticos são basais, como os de transferência e contratransferência, que trazem a ideia de implicação e distanciamento no campo da pesquisa. Na medida em que nos engajamos e criamos vínculo com o campo, ao mesmo tempo também nos distanciamos dele para formular hipóteses de como a pesquisa nos afeta e como nós também produzimos efeitos no campo. As organizações se tornaram contexto de intervenção dos psicossociólogos por serem espaços onde os fenômenos de poder e relações institucionais demonstraram ser um rico objeto de estudo. Percebia-se que as organizações refletiam fenômenos não só grupais e de conflitos institucionais, mas também refletiam fenômenos sociais, culturais e ideológicos externos ao domínio organizacional (Enriquez, 1997).

Apesar de compreender o sujeito de maneira multidimensional, perpassado por uma realidade social concreta, o consideramos como alguém em ato. Por meio dele se faz possível o processo de transformação da realidade social a partir da sua participação nos espaços em que

ocupa (Lhuillier, 2017). Com essa base teórico-metodológica e referenciando autores de áreas complementares, propomos uma abordagem que contribui – para além da análise de dados – com subsídios para futuras políticas e reestruturações que promovam debates acerca da regulamentação da atividade de jogadores profissionais de *esports* e fortaleçam proposições coletivas de melhorias na organização do trabalho e saúde do trabalhador. Apesar de desenvolver e ganhar consistência no bojo das organizações, podemos transpor seu aporte teórico e interventivo para outras dimensões e grupos sociais, contemplando suas particularidades (Casadore, 2013). A proposta de intervenção da Psicossociologia propõe que as contribuições da pesquisa realizada em contextos específicos de trabalho sejam compartilhadas com os participantes do estudo, também potenciais modificadores da sua realidade social (Lhuillier, 2014).

Em uma extensão teórica das possíveis contribuições da pesquisa, podemos pensar em contribuições para a própria Psicossociologia do Trabalho e as demais abordagens das Clínicas do Trabalho. Importante ressaltar que a bagagem teórico metodológica construída a partir das Clínicas do Trabalho, em especial a Psicossociologia, jaz de um contexto de produção teórica que nasceu e se desenvolveu, em seus primórdios, no contexto organizacional. A tentativa em nossas contribuições neste trabalho é, de certa forma, expandir a discussão sobre saúde no trabalho para um contexto mais amplo de discussão e intervenção.

Discutir sobre saúde no meio *gamer* faz com que haja a expansão do que podemos compreender como saúde para esse contexto específico de trabalho. Realizando um paralelo teórico com o que Dejours (1986) nos traz, a saúde se constitui a partir da obtenção de meios para que o sujeito se posicione diante das necessidades concretas da vida. A partir disso, podemos nos debruçar sobre reflexões acerca das particularidades desse meio e de como ele atravessa a trajetória de vida, em suas dimensões laborais, afetivas e sociais. Podemos tomar conhecimento de uma conjuntura social, política e econômica que legitima ou não determinadas concepções sobre os *games* enquanto profissão, possibilitando ou não que essa categoria de trabalho possa ter suas características e especificidades reconhecidas. A partir dessa estrutura, práticas voltadas às condições de saúde, às condições de trabalho e profissionalização podem ser pensadas ou questionadas.

2.3 Uma proposta de sujeito situada na historicidade

Partimos do pressuposto de que tornar-se sujeito diz respeito a um processo que acontece de forma dinâmica e dialética. A Psicossociologia entende o **sujeito** de forma diferente

do sentido de *sujeição* relacionada à passividade e submissão a outros. Ao mesmo tempo em que somos frutos de histórias presentes no mundo, participamos ativamente da forma como ela ganha forma e se transforma. Como explicado anteriormente, a indissociabilidade entre as dimensões psíquica e social, faz que nossa compreensão sobre o sujeito e sua história de vida seja compreendida de forma complexa, considerando múltiplas dimensões como categoria de análise (Morin, 2005).

Propomos uma construção teórica que apesar de trazer elementos acerca de uma atividade de trabalho que é constituinte identitário desse sujeito, não se restringe à dimensão. Compreender o sujeito em sua complexidade implica considerar seus registros no contexto de trabalho, aspectos familiares, territoriais, além de outras dimensões que atravessam essa subjetividade em constante construção e modificação. O que podemos entender como subjetividade não é um conceito do qual devemos utilizar de forma genérica, antes um elemento com atravessamentos de marcadores que ocorrem em um determinado período histórico.

Quanto à subjetividade, podemos compreendê-la como um processo contínuo, singular e ao mesmo tempo coletivo de formação identitária, onde se formam modos de se pensar, agir e sentir o *eu* o *outro*. A subjetividade não é algo situado nos extremos entre um *cogito* abstrato e uma instância pré-determinada por uma realidade factual, mas constituída a partir de uma dinâmica universal e ao mesmo tempo singular. Portanto, nos referimos à forma como se constitui uma experiência de si mesmo a partir das relações coletivas de intersubjetividade e do contato com a materialidade da vida. A compreensão de sujeito para a Psicossociologia diz respeito ao reconhecimento de um processo contínuo de busca por um projeto de si e de uma vida psíquica única (Lhuillier, 2017), que se encontra alicerçado na coletividade e por múltiplas apreensões dos fenômenos do mundo e dos outros à nossa volta.

Lhuillier (2017) nos apresenta que o processo de subjetivação se constitui principalmente através de duas dimensões: no corpo e no social. Desde as primeiras interações sociais nos núcleos familiares e comunitários, a capacidade de se afetar, de ver e de sentir se desenvolveu a partir do cuidado e da mediação do outro, transformando a condição de sujeito como algo intrinsecamente em uma sequência de vínculos e trocas sociais. Essa condição como sujeito social não pode ser tomada como inerentemente maléfica ou benéfica, na medida em que a forma como são construídas pode ou não favorecer o reconhecimento do sujeito enquanto detentor de um desejo e projeto próprio de vida. O sujeito se constitui, portanto, em ato, no confronto com o real, com dimensões contrapostas, com seu desejo, e que se coloca em ato na criação de novas possibilidades de existência em seu contexto.

2.4 Trabalho, construção de sentido e identidade

Entendemos o trabalho como algo mais amplo do que o exercício de uma determinada função sob registro formal em ambiente organizacional. Inevitavelmente, para analisar essa atividade, recorreremos à teoria marxiana, que entende o trabalho como um processo de transformação da natureza que, dialeticamente, ao ser transformada, também transforma e humaniza o sujeito. O trabalho então passa a acontecer não somente para a manutenção da vida e de venda da força de trabalho, mas revela o potencial criador do homem sobre a natureza, onde floresce a cultura, os coletivos e a impressão de si naquilo que é produzido a partir dela (Marx, 2013). Com isso, também podemos compreender que trabalho não se restringe a uma modalidade de atividade exercida sob registro em carteira de trabalho, mas enquanto um processo mais amplo de construção de vínculos e relações de intersubjetividade, nas quais o sujeito, ao exercer a sua atividade, imprime um pouco de si naquilo que faz.

O trabalho diz respeito à constituição do sujeito inserido numa rede de relações sociais e intersubjetivas que encontram ressonância na formação de si e de sua identidade. Por isso, consideramos que além da dimensão econômica e formal do trabalho, o trabalho incluído nessa teia de relações estabelece uma função psíquica onde o indivíduo atribui **sentido** a sua atividade e a sua própria vida – e a vida compartilhada – de modo mais amplo. A produção de sentido ocorre na interação entre a vida no trabalho e a na vida para além do trabalho, já que a instrumentação da vida no trabalho impede que a vida fora dele possa se desdobrar em outras dimensões.

Especialmente na organização social que um sistema de produção capitalista nos coloca, o trabalho pode ser incluído em múltiplas dimensões que não se reduzem à possibilidade de aquisição de bens de consumo. Trabalhar e produzir sentido no trabalho diz respeito à criação e à manutenção de um lugar de pertencimento e reconhecimento social, no qual se encontra espaço para a expressão de uma “subjetividade autêntica” (Antunes, 1999). Trata-se do reconhecimento de si na condição de sujeito que, embora atravessado pelo trabalho, não se define exclusivamente por ele. Se a subjetividade é dada a partir de elementos sociais, históricos e intersubjetivos, certamente não podemos desconsiderar elementos da organização do trabalho que permitem esse espaço para desabrochar uma expressividade e desejo. O trabalho então se define como um importante constituinte identitário, na medida em que proporciona trocas intersubjetivas e a possibilidade de realização de si nas atividades de trabalho.

Compreender a identidade nos faz transitar entre diferentes significados que permeiam uma variedade de campos de estudos, como Antropologia, Psicologia e Direito. Portanto, trata-

se de um conceito polissêmico e multidisciplinar. Sabemos que a concepção de identidade como um processo dinâmico da constituição de si é uma concepção teórica e filosófica relativamente recente. Gaulejac (2005) afirma que na era medieval, a ideia de si mesmo era determinada pelo contexto social e familiar dos sujeitos, de modo que ser ou não ser alguém dizia respeito à classe social à qual as pessoas pertenciam. Prevalecia a ideia de identidade como algo estático, determinado e cristalizado, que com o surgimento das correntes romancistas foram afrontadas, não só por mudanças sociais, como também filosóficas na compreensão de um *eu* em constante movimento.

A identidade se situa em um limiar entre aquilo que nos aproxima enquanto sujeitos semelhantes e com características comuns e aquilo que nos diferencia enquanto sujeitos singulares. Como define Gaulejac (2005, p.105): “(...) o termo identidade adquire o seu sentido numa dialética em que a similitude remete para o dissemelhante a singularidade para a alteridade, o individual para o coletivo, a unidade para a diferenciação, a objetividade para a subjetividade”.

Nos identificamos a partir de aspectos jurídicos e sociais na dimensão concreta da vida social, como documentações e registros civis, mas ao mesmo tempo, para além dessa concepção, falamos de uma subjetividade que se constituiu dialeticamente com essa realidade material. Além de compreendermos o processo de formação da identidade em uma relação dialética entre aspectos objetivos e subjetivos, o entendemos como um processo contraditório que não se forma linear na vida do sujeito. Por não ser algo dado *a priori*, ela se constitui a partir da formação de um núcleo central de *eu*, que se constrói na introjeção e projeção de elementos inconscientes advindos do meio social (Gaulejac, 2005).

A constituição identitária remete ao pertencimento a um determinado grupo familiar, étnico, profissional ou a uma comunidade com características específicas, onde os indivíduos compartilham características, costumes e crenças comuns. Antes de nos entendermos como sujeitos, essas comunidades já nos inserem em um contexto social e linguístico, que fará parte do nosso processo de constituição identitária. No entanto, os sujeitos podem buscar afirmar-se ou diferenciar-se de suas comunidades, já que se torna possível tomar distância de contextos que anulam a condição de expressão dos sujeitos; e em outro movimento, o sujeito pode ainda se inserir outras comunidades – que podem ser múltiplas –, das quais passará a compartilhar símbolos, normas e lugares comuns e buscará formas de reconhecimento de si mesmo e dos demais que nela existem (Gaulejac, 2005).

Dentro do escopo das Clínicas do Trabalho, para Dejours (2012), o reconhecimento tem natureza intersubjetiva, ou seja, depende intrinsecamente da relação com o outro. Assim, o autor

define que o reconhecimento necessita de duas naturezas distintas de julgamento: o de beleza, que ocorre a partir do coletivo de trabalho composto por sujeitos de funções próximas e que compartilham saberes em comum em uma determinada atividade de trabalho; e o de utilidade, que se demonstra na relação de subordinação, de líderes, gestores ou colegas de posições hierárquicas superiores. Dessa forma, o sentimento de realização e pertença no trabalho se demonstra não apenas pelos apontamentos relacionados à importância social, técnica e econômica (Dejours, 2012), mas também a nível estético, da beleza que compõe o saber-fazer de um trabalhador ou trabalhadora sob o olhar de seus semelhantes. Em ambas as formas, o que prevalece é a presença de um coletivo que traz retribuições não só financeiras e de carreira, mas também a nível simbólico. A construção de sentido acontece então no reconhecimento do sujeito, junto de seus pares, e a partir das ressonâncias entre sua história de particular e a organização do trabalho e dos coletivos nela presente (Bendassolli, 2012).

Sem a presença da coletividade, o sofrimento advindo do trabalho não teria a possibilidade de sublimação, processo no qual o mal-estar ganha significado e direcionamento. Nessa mesma lógica, o enfraquecimento dos laços coletivos ou o reconhecimento advindo de práticas de avaliação de desempenho quantitativas e individuais enfraquece a construção de sentido e de identidade, e consequentemente, dissolve as possibilidades e significação de possíveis formas de sofrimento no trabalho.

2.5 O imaginário: as concepções de mundo de indivíduos e coletivos

A Teoria das Representações Sociais, formulada por Serge Moscovici, estabelece uma nova epistemologia acerca da compreensão de como os sujeitos atribuíam sentidos e significado aos fenômenos à sua volta e ao seu meio social. Essa corrente teórica foi construída a partir de uma concepção de ciência não hegemônica, formulada pelos saberes construídos do senso comum e da forma como os objetos eram significados e guiavam a existência dos sujeitos e de seus coletivos na sua realidade social (Giust-Desprairies, 2005).

Essas crenças e esquemas de representação não são apenas concepções objetivas sobre os fenômenos presentes na realidade, mas são diretamente atravessadas por afeto e subjetividade, tornando-se foco de estudo de uma “abordagem clínica da representação social” (Giust-Desprairies, 2005, p.176). O que entendemos enquanto representações sociais, não pode ser reduzido a uma forma objetiva de se compreender e interpretar a realidade à nossa volta, pois trata-se de um mecanismo complexo e simbólico, que constitui um imaginário comum entre os sujeitos, e que podemos denominar de imaginário social.

O imaginário social se refere a formas de ver, sentir e interpretar os fenômenos do mundo, e influencia modos de comportamento individuais e das concepções compartilhadas por grupos. Enriquez (2005), na obra *A Organização em Análise*, apresenta uma perspectiva de análise pluridimensional sob as organizações, analisando-as em diferentes níveis de análise: mítica, social-histórica, institucional, organizacional, grupal, individual e pulsional. Essas dimensões, apesar de se apresentarem didaticamente divididas, se manifestam entrelaçadas e nos dão alguns subsídios para a compreensão das dinâmicas grupais, e como o imaginário dos grupos se demonstra com um importante fator para a compreensão dos conflitos grupais e as contradições desse imaginário com as exigências organizacionais.

Os grupos, nas organizações, são espaços privilegiados para analisar o funcionamento do imaginário. É no cerne dos grupos onde percebemos a demonstração de afetos no trabalho e também formas de organização grupal que promovem mobilizações e lutas. As lutas sociais implicam o compartilhamento de um imaginário comum, no qual os indivíduos agem a partir daquilo que desejam e com o que se envolvem afetivamente (Enriquez, 2005). Apesar de existir um imaginário em comum, esse tecido não é um todo coeso, pois no cerne dos grupos são colocados conflitos, contradições e ambivalências.

Partimos do pressuposto de que toda concepção sobre a realidade se faz de maneira intrínseca aos nossos processos subjetivos; ou seja, é impossível desvencilhar as interpretações que fazemos do mundo da nossa maneira própria de significá-los. Portanto, a formação de um imaginário se dá sempre a partir de alguém, tornando inadequada a separação entre sujeito e as informações sobre o mundo. O conceito de imaginário nos remete também à capacidade criativa do nosso psiquismo, do investimento de energia psíquica de realizar projetos de vida e de constituir simbolismos, valores, ritos e crenças sobre o mundo.

Nesse contexto, percebemos dois tipos de estruturas do imaginário: imaginário motor e imaginário enganador (Enriquez, 1997). No primeiro, observamos que a energia criativa se manifesta desprendida de imperativos e normas, dando espaço para a invenção e a intervenção sob a realidade tendo como fundamentando valores e crenças que constroem sentido e mudança para os sujeitos. Já na segunda forma, intensifica-se as formas de repressão do potencial criativo em favorecimento de um ideal alheio ao do indivíduo e de seu grupo, fazendo-o desconsiderar seu próprio desejo em prol do desejo da organização. Apesar dos conceitos serem apresentados nos contextos organizacionais, podemos fazer paralelos com alguns fenômenos que acontecem com os grupos e sua relação com seus princípios norteadores e enfrentamentos políticos.

Enriquez (1997), ao teorizar sobre a formação dos grupos, situa as lutas sociais como um movimento de espontaneidade e inventividade cotidianos, que expressa por meio do

imaginário dos grupos e dos indivíduos que o sustentam a partir de um projeto comum. Cada indivíduo age em seu grupo porque compartilha com seus pares esse imaginário em comum que encontra ressonâncias também com suas concepções e valores individuais. Essas dimensões, do imaginário em comum do grupo e construído pelo indivíduo, se defrontam com os movimentos do contexto social e político. Esses subsídios teóricos nos dão alguns indicativos de como podemos analisar a atuação sócio-política de lideranças e organizações que atuam diretamente com debates sobre políticas e representação de categorias profissionais.

2.6 As organizações paradoxantes: uma releitura das relações de poder

Quando nos referimos ao fenômeno do poder, nosso ponto de partida é que ele possui múltiplas conceituações. Além da característica multiconceitual do poder, Pagès et al (2006) elabora em seu trabalho o argumento de que esse fenômeno possui diferentes ênfases em distintas fundamentações teóricas, o que faz com as produções teóricas sobre o tema sejam divididas em macroestudos diversos. O poder, da maneira que pretendemos abordar em nossas contribuições, apresenta-se como parte de uma dinâmica coletiva de vida (Barus-Michel & Enriquez, 2005), na qual, em uma relação dialética, um indivíduo coloca sua vantagem sobre o outro. Substancialmente trata-se de uma dinâmica coletiva e relacional, já que o poder se apresenta sempre em relação a alguém ou a algo, onde domínio de alguém pressupõe a submissão em relação a outro indivíduo, caracterizando um jogo de forças. Podemos perceber sua concretização de forma multidimensional, nas esferas religiosa, política, econômica e imaginária.

Em modelos de sociedade onde a divisão do trabalho acontece, relações de poder balanceiam hierarquias, distribuição de funções e relações de subordinação entre postos de trabalho. Até mesmo nos primeiros modelos de relação social, como é caso da família, nos moldes monogâmicos e predominantemente cristãos, a figura de autoridade dos cuidadores se faz como alicerce do desenvolvimento das funções psíquicas dos sujeitos nos primórdios de suas vidas.

É no âmbito institucional que encontramos dinâmicas de poder que revelam contradições³² importantes (Barus-Michel & Enriquez, 2005). Dessa expressão institucional, tomamos como eixo das nossas discussões as organizações – organismos dinâmicos atravessados por transformações aos quais já nos dedicamos a abordar em uma digressão

³² Contradições aqui compreendidas como elementos indissociáveis na compreensão de uma determinada realidade e que estabelecem uma relação dialética entre dimensões aparentemente contrárias (Gaulejac & Hanique, 2024).

histórica (vide Capítulo 2). Da mesma forma, o poder também se alterou ao longo dessas transformações, não por meio de mudanças ocorrida em uma vacuidade, mas impulsionado por mutações que acompanharam também as crises do capital. O poder personificado em lideranças e chefias, e sustentado em estruturas rígidas e burocráticas, é colocado em xeque na medida em que as organizações se depararam com crises estruturais na economia, tornando necessárias estratégias de adaptação, flexibilidade e antecipação de ameaças à existência e manutenção das suas cadeias produtivas (Barus-Michel & Enriquez, 2005). As estruturas do poder capitalista, portanto, se apropriam dos corpos e subjetividades de formas distintas frente às transformações do capital, com novas armadilhas discursivas e de divisão do trabalho.

Pagès et al. (2005) apresentam como os fenômenos de poder se manifestam nas organizações hipermodernas por meio de uma teia de mediações, definidas como este conjunto de respostas estratégicas construídas frente às contradições de ordem econômica, psíquica, ideológica e política engendradas no desenvolvimento capitalista. As formas de enfrentamento frente a essas contradições trariam certo desequilíbrio às relações e a coesão necessária a manutenção de formas de exploração e domínio, com a emergência de oposições e conflitos. As mediações seriam, então, dispositivos de apaziguamento desses movimentos de tensão, nos quais os sujeitos se situam entre a pressão por desempenho e as políticas de progressão na carreira, entre as exigências das gerências e as posições de reconhecimento e altos salários, em uma dinâmica de gratificação e controle mútuos. Em uma aproximação com nosso objeto de estudo e com o campo do trabalho digital e plataformizado, podemos expandir nossas análises para o caso de trabalhadores incluídos nas cadeias de microtrabalho no Quênia, com remuneração equivalente a dois dólares por hora por tarefas concluídas. As organizações, nesses casos, com grandes sedes em países do Norte, se apropriam da mão de obra de países em crise econômica e de sua população em situação de vulnerabilidade para oferecer uma remuneração que, ao mesmo tempo em que permite suprir a fome e moradia diária, mantém o *status quo*, não permitindo melhores condições de trabalho e segurança social a longo prazo, perpetuando a vulnerabilidade desse grupo de trabalhadores e trabalhadoras enquanto esse modelo de negócio escala de forma exponencial (Poulain, 2024). A remuneração diária e flexível, nesse caso, atua como uma forma de controle e poder de grupos econômicos que se assegura na exploração da força de trabalho, ao mesmo tempo em que existe a demanda por essa fonte de renda em um contexto de profunda precarização e escassez de acesso a postos de trabalho, onde os trabalhadores, apesar de inseridos nessa dinâmica, reconhecem formas de violação de direitos humanos e subremuneração.

Conseguimos visualizar que o fenômeno de poder possui uma dupla gênese, endógena e exógena, que representa as dimensões psíquica e social, como nos apresenta Pagès et al. (2005), ao definir a conceituação de sistema sócio-mental das relações de poder. Essas amarras estratégicas criam a falsa sensação de que os conflitos de proporções sociais e coletivas são reduzidos a esfera individual, onde os efeitos das contradições do capital são colocados sobre o indivíduo ou de um indivíduo sobre o outro.

As rupturas existentes na chamada hipermodernidade (Gaulejac & Hanique, 2024) trouxeram mudanças estruturais em binômios antes constituintes de nossos modos de existência. A modernidade se constituiu por uma forte cisão e oposição entre dimensões como planejamento e execução, a figura dos especialistas e dos operários e na distinção entre gerentes e subordinados. A transição do capitalismo industrial para o financeiro nos traz também uma nova perspectiva sobre a estrutura social, na qual percebemos um movimento em que estruturas antes aparentemente opostas passam a compor a mesma dinâmica estrutural. Gaulejac e Hanique (2024) nos apresentam essa lógica em meio às organizações que se caracterizam por organismos dinâmicos e marcados fortemente por relações paradoxais, com assimetrias de poder, por isso utilizaremos o conceito de “organizações paradoxantes” definido pelos autores para compor nossas análises. Como já apresentamos nas seções anteriores, essas mudanças não representam a superação dos aspectos antes postos, de forma alguma das opressões estruturais antes postas, mas se referem a novos contornos, a novas formas de sociabilidades e subjetivação e de organização do trabalho.

O processo de abertura dos mercados e com os modos de gestão esparsos e com alcance mundializados, percebemos a construção de uma hegemonia econômica e financeirizada, que encontrou forte impulso nas Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) e na centralização do indivíduo em si mesmo (Gaulejac & Hanique, 2024). Isso nos permite uma releitura das estruturas de poder antes postas, da forma como as tensões de classe se colocavam e de como as contradições do capital eram identificadas e se desenvolviam enfrentamentos diante delas. Essas contradições, embora intensificadas, tornam-se objeto de resolução por parte dos sujeitos que delas fazem parte, fazendo com que as dimensões hierárquicas sejam dissolvidas. Assim, um trabalhador, na mesma medida em que é afetado pelas relações de poder, também se percebe como alguém que produz formas de exploração. Temos então novas configurações das dimensões do poder que acontecem de forma descentralizada e desterritorializada, alicerçadas por um ideal desenvolvimentista de coesão e progresso. O sujeito inserido nesse projeto deve ser plurivalente, flexível e inventivo frente a possíveis adversidades, que tornam-se de sua responsabilidade. O fenômeno de poder que se constituiu

por amarras discursivas de progresso e desenvolvimento se mostra como uma forma de mascarar violências ao apaziguar conflitos de classe e relações de opressão que as hierarquias criam. Uma possível releitura³³ da concepção tradicional de *tripalium* e do controle baseado na disciplinaridade (Foucault, 1977) dá-se pela construção de um tipo de *ludus* empresarial nas organizações hipermodernas, nas quais percebemos o enaltecimento da “empresarização” de si e do controle pelo desempenho. Mecanismos lúdicos e de gamificação tornam-se, assim, uma ramificação de estratégias de controle da subjetividade e da produção.

As organizações, por seu caráter dinâmico, se ramificam e reinventam-se em diferentes nichos de mercado, dado o caráter das novas práticas de gestão que se apropriam de diferentes dimensões da vida. As NTICs têm participação fundamental nessa discussão, já que se constituem como instrumentos voltados ao trabalho e às formas de controle de desempenho. Ao mesmo tempo em que o controle se dá de forma descentralização e extrapolando as barreiras de território, de forma paradoxal, temos essas infraestruturas digitais como representantes de uma contradição importante: ao mesmo tempo em que demonstram se uma ferramenta de controle abrangente para alguns, seu acesso pode ser restringido para outros. Essa ideia é trazida por Gaulejac e Hanique (2024), que nos mostram que apesar desses mecanismos serem de ampla escala, o acesso pleno a eles ainda se concentra no domínio de poucos, ressaltando desigualdades sociais e territoriais.

2.7 Saúde e adoecimentos no trabalho: um desafio teórico e metodológico

O momento pelo qual passamos nos traz novos elementos a serem discutidos dentro do campo da saúde no trabalho, possibilitando traçar novas reflexões sobre o processo de construção de saúde e novas formas de adoecimento que são típicas de nosso momento histórico. Apesar de o desenvolvimento tecnológico ter trazido mudanças estruturais no trabalho que poderiam ser incorporadas ao bem-estar do trabalhador nas infraestruturas laborais, percebemos um tipo de gargalo entre a proposta de desenvolvimento e otimização do trabalho defendida pelo capitalismo financeiro. Em vez de caminharmos para a eliminação do sofrimento no trabalho, acompanhamos uma intensificação do ritmo e das jornadas, atravessada por um novo aspecto de informatização (Gaulejac & Hanique, 2024).

³³ A escolha pelo termo “releitura” se deu por considerarmos que o fenômeno analisado se constitui por uma determinada estrutura comum ao longo do desenvolvimento histórico, mas que ganha novas características e atravessamentos. Por isso, partimos de um plano de fundo que possui novos traços.

No Brasil, no boletim publicado pelo Observatório de Segurança e Saúde no Trabalho com dados do Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) referente ao ano de 2024, atingimos um número nunca antes registrado de afastamentos no trabalho relacionados à condição de saúde mental. Foram contabilizadas 471.649 licenças médicas concedidas em decorrência de casos de adoecimento, refletindo em um aumento de 68% desse quantitativo nos últimos 10 anos de afastamentos entre trabalhadores e trabalhadoras com registro em carteira de trabalho. Desse número, transtornos ansiosos e episódios depressivos são os mais prevalentes (Smartlab, 2024). Esse contexto soma-se a um quantitativo de trabalhadores em condição de informalidade e desemprego, representando uma porcentagem de 35,66% e 6,1% da população total na forma de trabalho³⁴, respectivamente (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, 2025).

Podemos pensar em algumas hipóteses das relações causais da manifestação dessas formas de adoecimento que se manifestam no campo do trabalho, mas cujas raízes aparentam pertencer a um fenômeno social, político e existencial mais amplo. Percebemos um fenômeno no campo do trabalho que se soma a uma contínua desestruturação das políticas de proteção trabalhista e previdenciária. As formas de adoecimento no trabalho refletem um momento histórico e uma organização do trabalho específicos. A frustração do não cumprimento de metas, o anseio por produzir sempre mais – mesmo nos momentos de descanso e desconexão –, a exaltação do cansaço ao final do dia como sinal de “dever cumprido” e até mesmo o *burnout* passa a ser considerado como louvável, significando engajamento e esforço no trabalho. Isso, se somado à insegurança e à aparente ameaça de se pensar no amanhã e no futuro, causam um estado constante de exaustão generalizada e degradante (Viana Braz, 2019).

As formas de adoecimento parecem manter um elo com a intensificação do trabalho, inscritas em formas de aceleração (Rosa, 2019) e na alteração da temporalidade que circunda o fazer laboral. Assim, o tempo não dedicado ao trabalho passa a ser colonizado pela mesma lógica (Gaulejac & Hanique, 2024). Essa mudança em relação à temporalidade e urgência das coisas, cria uma certa “temporalidade paralela”, na qual o tempo da produtividade se sobrepõe ao cronológico. Nisso, temos alguns fenômenos que perduram de forma deletéria. O tempo próprio de saber-fazer dos sujeitos em suas atividades é suprimido pela necessidade de performance e desempenho. Os períodos de desconexão, de ócio e de lazer são preenchidos por essa mesma lógica, criando um contexto em que nossa existência é preenchida constantemente por excesso de positivação, da proposição de metas inatingíveis que fazem com que os indivíduos construam formas de otimização de desempenho e manejo do estresse como algo

³⁴ Dados retirados do painel de monitoramento do IBGE, alimentado com os dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), correspondente até o período do 2º trimestre de 2025.

mola propulsora do desempenho. Dessa forma, percebemos uma corrosão do trabalho coletivo, cuja urgência de alguns se sobrepõe sobre a dos demais, e as estratégias individuais se sobrepõem também à ideia de coletivo, já que a performance deve ser vista, avaliada e controlada individualmente.

Como já exposto anteriormente, vivemos em uma organização de trabalho que se constitui paradoxalmente. Por um lado, valoriza-se a criação de equipes de alta performance, e por outro, as avaliações de desempenho são realizadas de forma individual. Nesse sentido, a expressão da espontaneidade, do afeto e da criatividade é permitida, mas somente se estiver a serviço da produção e dos objetivos organizacionais, assim como a autonomia acaba se fundindo com elementos de coerção e de responsabilização do sujeito. Como apresenta Gaulejac e Hanique (2024, p. 167), “cabe a cada indivíduo se comportar como um capitalista cujo capital é senão a sua própria pessoa”. O que se preconiza é a urgência determinada de uns sobre outros, em detrimento dos momentos de reflexividade, e a supressão das formas de simbolização – em especial da palavra – por meio das quais o psiquismo encontra modos de se preservar diante desse contexto, no qual podem ocorrer reações adaptativas ou, ainda, desorganizações subjetivas.

O conceito de nó socio-psíquico nos ajuda a entender a dinâmica de saúde-doença no trabalho, e define uma dinâmica relacional entre trabalhador(a), atividade de trabalho e organização. Um dos elementos da relação corresponde ao investimento psíquico do trabalho acerca de seu trabalho e de toda a dinâmica organizacional, e de outro lado temos o objeto de investimento, a organização, com seus preceitos morais e ideológicos e suas estratégias para utilizar essa energia psíquicas em prol do seu modo de funcionamento e produção (Gaulejac & Hanique, 2024). Dessa forma, cria-se um vínculo – um *nó* – entre a estrutura psíquica do trabalhador e dinâmica organizacional, institucional e grupal que é um importante elemento para entender como o trabalhador se mobiliza diante das demandas colocadas para si e para com o seu objeto de investimento pulsional. Objeto este que é apropriado – introjetado – pelo ego, tornando-se parte constituinte do indivíduo, ao mesmo tempo em que ele constitui parte da dinâmica institucional.

A dificuldade de simbolização diante dos paradoxos colocados faz com que haja reações no psiquismo. Tamanho é o impacto desses fenômenos sobre a vida psíquica, que encontramos o desenvolvimento de algumas estratégias defensivas particulares a nossa organização do trabalho. Essas estratégias são reações adaptativas que entram em cena quando existe a necessidade de preservação diante das formas de violências impostas. Por mais que exista um desacordo entre o que é imposto pela organização, as estratégias adaptativas aparecem como

uma forma de sobrevivência naquele contexto, uma tentativa contra o adoecimento e a anulação de sua existência.

A clivagem diz respeito a uma forma de adaptação na qual ocorre uma separação entre o ego, que precisa se encaixar na organização, e o ego que resiste em ser capturado pelas formas de controle e poder. A espontaneidade e o pensamento crítico daquele contexto ficam em segundo plano para o sujeito, que “veste a camisa”, poder emergir. Toda tentativa de externalização de posicionamentos que denunciam as contradições postas são rechaçadas pelo grupo que circunda o sujeito, soterrando a parte de si que deseja vir à tona. A negação, enquanto estratégia defensiva no psiquismo, manifesta-se como negação da realidade organizacional, funcionando como uma forma de manutenção da coesão. Isso se expressa por meio do silêncio e da evitação do surgimento de discordâncias acerca da maneira como as coisas são postas e conduzidas. Formas de manifestação contra o que é colocado como ideia hegemônica não são externalizadas porque, ao mesmo tempo que podem prejudicar o sujeito, também podem alterar a dinâmica de poder colocadas. Na racionalização ocorre um processo semelhante, como uma resposta ao ambiente adoecedor, o discurso aparentemente lógico colocado pelos indivíduos é o de uma normalidade e aceitação das coisas como são, como uma forma de resistir ao adoecimento.

Essas estratégias defensivas indicam a negação da subjetividade e da simbolização das situações de trabalho, onde as manifestações de criatividade, espontaneidade dos indivíduos e dos grupos, a fala, a denúncia e as críticas são suprimidas pelos discursos e relações de poder, dando origem a um imaginário enganador que suprime as formas de expressão do sujeito, mostrando-se oprimido por exigência por performance. Nesse mesmo sentido, o sofrimento é psicologizado a tal ponto que, as causas e a culpabilização pelas formas de sofrimento e adoecimento são situadas no indivíduo e não nas contradições que o envolvem.

2.8 Mobilização coletiva: sujeito, coletivo e transformação social

Historicamente, as definições de saúde e patologia foram atravessadas por diferentes perspectivas. Canguilhem (2009), em suas contribuições para as ciências médicas e sociais, trazia a saúde como o potencial de transformação que o ser humano consegue exercer sobre a própria realidade. O autor, ao elaborar sua tese sobre as definições de saúde e doença, traça uma ruptura com uma concepção de saúde que considera o indivíduo como adaptado ao seu meio, ressaltando seu potencial transformador e emancipatório (Canguilhem, 2009; Safatle, 2011). Dessa forma, torna-se possível pensar em novas perspectivas de se analisar as definições entre

normal e patológico, para além de diferenças quantitativas entre o que é considerado como um indivíduo saudável ou adoecido, com limites estabelecidos pela fisiologia médica.

Nos estudos realizados a partir da Psicossociologia do Trabalho, são analisados o conflito, as manifestações políticas e categorias de análise que abrangem questões simbólicas do trabalho (Enriquez, 1977; Pagès et al, 1993). Lhuillier (2005) ressalta a forma como a atividade passou a ser compreendida na dupla característica que o trabalho carrega, levando-nos a uma interpretação mais ampla da saúde nesse campo. A saúde, como um processo, aparece nas tentativas do trabalhador de encontrar sentido em sua atividade de trabalho. Não é só o adoecimento que mostra relação com o trabalho, mas a produção de saúde também, no confronto com o real do trabalho, nas possibilidades de agir sobre ele e das relações que a partir dele são criadas (Lhuillier, 2005). A forma de abordagem, nesse sentido, adquiriu novas propostas, na medida em que os modos de controle sobre o corpo e a patologia deixaram de ser as únicas entre as propostas teórico-metodológicas (Bendassolli & Soboll, 2011a).

Realizando um paralelo teórico entre as Clínicas do Trabalho para debater sobre saúde dentro do campo do trabalho, Dejours (1986) defende que a atividade de trabalho não causa apenas danos, mas pode trazer benefícios à saúde. Não é o trabalho que adoece, mas sua organização. Ambientes que produzem saúde são aqueles que oferecem um espaço de ação no qual o trabalhador consegue concretizar seus desejos. Ou seja, para o autor, “(...) a saúde para cada homem, mulher ou criança é ter meios de traçar um caminho pessoal e original, em direção ao bem-estar físico, psíquico e social. A saúde, portanto, é possuir esses meios” (Dejours, 1986, p. 4).

O bem-estar físico vem da liberdade de se adaptar às alterações do corpo, descansar o corpo cansado, dormir quando se tem sono, comer quando se tem fome. O bem-estar psíquico surge com a liberdade dada ao desejo na organização da vida do sujeito. E o bem-estar social é ter liberdade para agir sobre a organização do trabalho (o conteúdo, as atividades, a divisão de tarefas e de homens), seja de forma individual e/ou coletiva.

Por essa formulação conceitual, notamos a existência de uma nova abordagem teórica e metodológica acerca da saúde no trabalho. A Psicodinâmica do Trabalho foi desenvolvida por Christophe Dejours na década de 1980, tendo como base a noção de que toda relação de trabalho é marcada por uma divisão em duas partes, contrárias e complementares: o prazer-sofrimento (Bueno & Macêdo, 2012). Está presente no trabalho uma divergência entre o que é prescrito pela organização e o que acontece na realidade de fato, no que chamamos de trabalho prescrito e trabalho real. Dessa lacuna, são mobilizados os mecanismos de defesa dos trabalhadores, com

o objetivo de manter o equilíbrio da normalidade e evitar o sofrimento, em um processo que está em constante movimento.

Para Dejours (1987), o trabalho exerce uma ação sobre o aparelho psíquico do sujeito. Quando a história individual, cheia de desejos e aspirações, entra em choque com uma organização do trabalho que a desconsidera, o trabalhador não consegue mais modificar sua tarefa a fim de adequá-la aos seus desejos e necessidades fisiológicas, o que faz emergir o sofrimento. Os trabalhadores são capazes, então, de proteger sua saúde mental e encontrar formas de se adaptar às situações reais do trabalho por meio das estratégias defensivas individuais e coletivas.

Pensamos que as estratégias de adaptação do sujeito às violências no trabalho se encontram alicerçadas por um imaginário enganador, no qual prevalece a organização do trabalho que expropria o trabalhador em privilégio de imaginário dominante. Por outro lado, percebemos movimento reivindicatório e de tentativas de transformação nesse contexto que ganha força principalmente na coletividade. Segundo Gaulejac e Hanique (2024, p. 206), “o paradoxo pode, então, pôr o sujeito em movimento, quando este é movido pela vontade de não se deixar aprisionar em um impasse e em um sistema que o destrói” – o que nos traz uma visão de que as mobilizações coletivas nascem nas brechas dos paradoxos e na simbolização do sofrimento em ação. Portanto, no percurso para compreendermos como se constrói a saúde no trabalho, podemos entender que a capacidade de imprimir sua autenticidade e de transformar as próprias condições de trabalho se mostram como elementos ligados à construção de saúde.

O processo de mobilização dos sujeitos e de seus grupos acontece a partir de um processo socio-psíquico, na medida em que envolve transformação do sofrimento em ato, das tentativas de ruptura do imaginário dominante. As lutas coletivas se formam na contramão da lógica de instrumentalização da vida, onde os sujeitos buscam sua autenticidade a partir do reconhecimento do próprio desejo. O coletivo se mostra como um dos pilares da constituição identitária, uma vez que o sujeito se reconhece como tal em sua relação com o outro. Os sujeitos possuem a capacidade de pensar além do que está posto, e o potencial de transformação da sua realidade social. As tentativas de busca pela autenticidade só se tornam possíveis a partir da reivindicação de direitos, contrárias à falácia de que a autonomia acontece por meio de uma concepção de liberdade individualizada. Podemos pensar que a transformação social acontece inevitavelmente pela conquista e proteção de direitos; portanto, o processo de emancipação acontece por meio das políticas de regulamentação e proteção social, que encontram motor no reconhecimento dos sujeitos enquanto grupo.

As mobilizações de trabalhadores digitais são heterogêneas: cumprem o modelo de sindicato, como é caso do *Game Workers Unite* (GWU), que reúne trabalhadores da indústria de jogos, ou em outros modelos de mobilização coletiva que se formam diferentes das dimensões clássicas sindicais operárias (Grohmann, 2020). Coletivos organizados, como o *Data Workers' Inquiry*, idealizado pela *Distributed Artificial Intelligence Research Institute* (DAIR) – um grupo interdisciplinar de trabalhadores de dados que congrega pessoas da África, América do Norte e Europa e ressalta esses trabalhadores como pesquisadores comunitários – desenvolvem em formatos variados produções acerca dos seus cotidianos de trabalho em seus respectivos países (DAIR, 2025).

A SAG-AFTRA também é um exemplo disso, pois realiza a junção de dois sindicatos americanos de entretenimento em um só. O primeiro é o *Screen Actor's Guild* (Sindicato dos Atores de Cinema), e o segundo que compõe o movimento é *American Federation of Television and Radio Artists* (Federação Americana de Artistas de Televisão e Rádio). O movimento como um todo congrega cerca de 170.000 trabalhadores nos Estados Unidos, dentro de uma gama diversa de categorias profissionais ligadas ao entretenimento, reivindicando, por meio de um movimento grevista, a melhor remuneração pela transmissão de seus trabalhos em serviços de *streaming* e Inteligência Artificial em seus campos de trabalho (G1, 2023).

O que há de comum nessas formações coletivas é que as trocas e comunicação acontecem também em redes como *Instagram*, *Whatsapp* e em plataformas digitais nas quais existe a possibilidade de encontro com trabalhadores e trabalhadoras de nações distintas (Woodcock, 2020). Assim como foi o chamado “Apagão da *Twitch*”, uma paralisação divulgada pela *hashtag* *#ADayOffTwitch*, em que *streamers* denunciaram publicamente a omissão da plataforma em casos de assédio e divulgação de informações pessoais em suas lives. Como sinaliza D’Anastasio (2021), não existem organizações como sindicatos ou departamento de recursos humanos para essa atividade, o que faz com que a união coletiva aconteça por outras vias. Ou seja, a mobilização de grupos por melhorias em suas condições de trabalho se dá também dentro dos contextos plataformizados com dinâmicas de manifestações típicas dessa atividade contemporânea.

Com novas configurações de trabalho, é preciso que surjam também novas formas de se organizar coletivamente. Diante disso, podemos pensar que todos os trabalhadores dentro de suas particularidades podem criar formas de resistência e exposição de suas lutas (Woodcock, 2020). Por mais que o movimento de reivindicação por melhores condições de vida possa assumir diferentes formatação e formas de operacionalização, seu cerne preserva uma tentativa de enfrentamento à estagnação. Percebemos que a produção de mobilizações coletivas e a

tentativa de produção de saúde acontece, inclusive, em ambientes plataformizados, cujos trabalhadores se organizam a fim de encontrar reconhecimento e busca de sentido dentro e fora do trabalho a partir da conquista de direitos.

A partir do referencial teórico apresentado, abordaremos o processo e descrição do trabalho de campo e do contexto ao qual estabelecemos nossas conexões junto às bases conceituais aqui adotadas.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

3.1 Desenho de pesquisa

A presente pesquisa consiste em um estudo qualitativo, de caráter exploratório, que visa compreender o contexto político e social dos jogos eletrônicos no Brasil e discutir as concepções e princípios que os norteiam (Gil, 2002; Minayo, 2014). O caráter da pesquisa se faz possível por meio da utilização de técnicas pelas quais embasamos a coleta e análise de dados. Nesse sentido, nosso método encontra-se dividido em dois momentos: i) pesquisa em fontes documentais; e ii) um estudo guiado por entrevistas semiestruturadas.

A pesquisa em fontes documentais foi realizada pela consulta a projetos de leis e legislações já implementadas, cujo objetivo principal de discussão são os jogos eletrônicos. Para a compreensão do fenômeno a ser estudado, realizamos um levantamento bibliográfico e documental acerca do tema em normativas e projetos de lei (aprovados e em tramitação), com abrangência à regulação da prática dos esportes eletrônicos. A pesquisa documental, como caracteriza Gil (2010), segue procedimentos de identificação e localização das fontes primárias a serem pesquisadas para posterior análise e interpretação. A pesquisa em fontes documentais leva em consideração uma série de elementos para o processo de análise, como: contexto histórico e sociopolítico em que as fontes analisadas foram produzidas, bem como as pessoas responsáveis por sua autoria, a autenticidade e estrutura das fontes analisadas e, por último, a construção do seu conteúdo, de modo a abordar os conceitos e linguagem utilizados (Sá-Silva, Almeida & Guindani, 2009).

A consideração desse conjunto de elementos possibilita um processo de análise documental multidimensional e crítico a partir do olhar do(a) pesquisador(a) e de seu referencial teórico. Nas fontes pesquisadas, buscamos estabelecer o recorte temporal para a pesquisa documental entre o período de janeiro de 2000 e setembro de 2024, sendo essa escolha baseada na difusão em grande escala das redes de *internet* e de jogos digitais, notada a partir da década de 90 (Woodcock, 2020), contexto no qual começamos a perceber certo aumento do debate acerca da profissionalização da prática dos esportes eletrônicos.

A pesquisa documental ocorreu a partir do banco de dados do Congresso Nacional e dos *websites* das Assembleias Legislativas estaduais, nos quais utilizamos ferramentas de busca legislativas a partir das palavras-chave “esportes eletrônicos”, “jogos eletrônicos” e “jogos digitais”. Paralela a essa busca, também utilizamos como base um indexador de legislações estaduais listados por uma organização independente do estado do Rio de Janeiro, que realiza

o monitoramento das legislações municipais (do município do Rio de Janeiro) e estaduais no Brasil³⁵. Os achados – contemplando leis estaduais e federais - foram selecionados para nossas contribuições conforme definido nos objetivos de pesquisa, e foram incorporadas as nossas análises. Esses elementos auxiliaram na síntese de nossos resultados de pesquisa, visto que complementam os relatos dos participantes acerca do debate político sobre o tema dos *esports* e as regulações em cenário nacional.

No campo, as entrevistas semiestruturadas ocorreram junto a trabalhadores e/ou jogadores que participam de atividades e projetos voltados à construção de programas de profissionalização dos jogos eletrônicos. Buscamos o reconhecimento do contexto político ao qual os *esports* se inserem no Brasil, a partir de sua representação política dentro de organizações e coletividades do cenário, realizando cinco entrevistas semiestruturadas com membros que participam desses coletivos que propõem discussões, eventos e projetos voltados a práticas de profissionalização e articulação política. O roteiro que embasou as entrevistas se encontra em anexo (Apêndice 1).

No âmbito das entrevistas, os dados foram transcritos e, após releitura desse material, organizamos de acordo com núcleos de sentido predominantes nos relatos dos participantes e que se relacionam com os objetivos do estudo em questão e refletem os principais denominadores comuns das entrevistas e da vivência no campo de modo geral (Gomes, 1994). De maneira a garantir a expressão da multiplicidade de vivências dos participantes, em cada núcleo de sentido foram estabelecidos elementos específicos de análise, com foco nos elementos coletados. Os núcleos de sentido estruturados foram analisados a partir do arcabouço teórico da Psicossociologia e debates complementares.

3.2 Participantes e aspectos éticos

Construímos nossa amostragem por meio da técnica denominada “bola de neve”, pela qual procuramos estabelecer informantes-chave para localizar e selecionar pessoas com o perfil necessário para a compreensão do tema de pesquisa (Vinuto, 2014). A escolha dessa estratégia de pesquisa se deu pensando nas minhas redes de conexão com o meio de estudo, além das possíveis dificuldades em alcançar o público almejado, que se encontrava em regiões distintas do país. Além disso, nesse formato foi possível estabelecer redes de conexão construídas no cenário no *esports*, com indicações dos próprios participantes de pesquisa.

³⁵ Para acompanhar na íntegra, ver em: <https://monitoramentoleisesports.com/leis-estaduais-no-brasil>

Seguindo os critérios do método de amostragem, a fim de alcançar os participantes foram estabelecidos alguns critérios para iniciar a comunicação com os(as) possíveis entrevistados(as). Os critérios de inclusão dos participantes foram: 1) serem pessoas brasileiras que atuam em coletivos voltados a esportes eletrônicos, com idade acima de 18 anos; 2) tratarem diretamente da temática da profissionalização dos esportes eletrônicos em suas práticas e desenvolverem trabalhos voltados a esse segmento de esporte; e 3) que tenham infraestrutura para realizar uma videochamada online pela plataforma *Google Meet*, com conexão adequada, em dispositivo eletrônico (celular, computador ou afins) com câmera e microfones em boas condições de funcionamento.

Para a coleta de dados, seguindo a metodologia de amostragem, os participantes que estavam de acordo com os critérios de inclusão na pesquisa foram convidados para participar das entrevistas. Antes do início delas, foram descritas as questões éticas da pesquisa e, com o aceite do(a) participante convidado(a), as entrevistas foram agendadas no horário em que o participante sinalizou disponibilidade. As entrevistas tiveram a duração aproximada de 60 minutos, ocorrendo na modalidade online. Para a realização das entrevistas, utilizamos como referencial um roteiro semiestruturado (Apêndice 1), com gravação da comunicação apenas em áudio possibilitada por um gravador externo.

O estudo contou com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e foi realizado pela Universidade Estadual Maringá (UEM), estando o projeto aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa local (sob número de parecer 7.041.787 e com o número de registro CAAE 82093224.5.0000.0104). A pesquisa não ofereceu grandes riscos aos seus participantes. Contudo, ao falarem sobre suas experiências e histórias de vida, alguns desconfortos emocionais poderiam emergir como frutos da expressão de suas vivências como participantes de atividades que demandam responsabilidades sociais e políticas.

Para mitigar eventuais desconfortos dessa natureza, alguns cuidados foram tomados. Primeiro, foi indicado ao participante, nas entrevistas, que escolhesse um ambiente que lhe proporcionasse privacidade, boa iluminação e confortável para realizar a videochamada. Segundo, foi solicitado que o entrevistado deixasse sua câmera aberta para que fosse possível melhor comunicação e vínculo durante a entrevista, de maneira a garantir um espaço de escuta e acolhimento ao participante. Terceiro, se houvesse necessidade de assistência psicológica aos participantes, eu mesma ofertaria o serviço. O atendimento seria gratuito, realizado na modalidade *online*, de inteira responsabilidade da pesquisadora, uma vez que a mesma é psicóloga e possui registro ativo no Conselho Regional de Psicologia do estado do Paraná, CRP:

08/39521 e cadastro no *e-Psi*³⁶.

Todas as participações na pesquisa foram de caráter voluntário, mediante leitura, entendimento e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE, em concordância com a Resolução nº 510/16 e as orientações para procedimentos em pesquisas em ambiente virtual (Ofício Circular nº 1/2021/CONEP/SECNS/MS) do Conselho Nacional de Saúde (Ministério da Saúde, 2016). Ressaltamos também que todas as páginas do TCLE devem ser rubricadas. Este termo trata das diretrizes e normas de pesquisas envolvendo seres humanos (apresentado pelo Comitê de Ética local) e foi assinado digitalmente em formato *.pdf*. Por se tratar de uma pesquisa online, os termos assinados foram arquivados em duas vias originais: sendo uma impressa e arquivada pela pesquisadora responsável, e a outra fornecida via *e-mail* para o participante.

Tanto os TCLE quanto as entrevistas foram armazenadas em um ambiente seguro e sigiloso. As informações resultantes das entrevistas foram gravadas e arquivadas, sendo utilizadas somente para os fins desta pesquisa e tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade dos trabalhadores e da instituição. O material obtido da transcrição das gravações foi armazenado em um *pendrive* e arquivado por um período de cinco anos na sala 003 do bloco 118 da Universidade Estadual de Maringá, situada na Av. Colombo, 5790 - Zona 7, Maringá - PR, 87020-900, sob a guarda e responsabilidade exclusiva da pesquisadora responsável por este estudo.

Transcorrido o período de cinco anos, o material digital será deletado dos equipamentos que o armazenaram. Durante o estudo e após o término deste, pretende-se publicar textos científicos acerca dos dados coletados, onde se assegura que, no momento da publicação da pesquisa, serão utilizados pseudônimos para referir-se aos participantes da pesquisa.

Não houve despesas ou compensações pessoais para nenhum participante em qualquer fase do estudo. Todo e qualquer tipo de despesa adicional foi absorvida pela pesquisadora, a qual também se comprometeu em utilizar os dados coletados somente para pesquisa, de modo que os resultados foram ou serão veiculados por meio de artigos científicos em revistas especializadas e/ou em encontros científicos e congressos, sem nunca tornar possível a identificação dos participantes.

Antes de iniciar a entrevista, foram repassadas as questões éticas descritas no Termo de

³⁶ O cadastro no *e-psi* era uma exigência do Conselho Federal de Psicologia para atendimento psicológico na modalidade online durante o período de submissão deste trabalho ao Comitê de Ética de Pesquisa e ao longo do período de vigência da prática de campo da pesquisa. No entanto, a resolução 9/2024 oficializada no dia 01/08/2024 pelo CFP, colocou fim a essa obrigatoriedade.

Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), enfatizando que a participação na pesquisa era totalmente voluntária, podendo o entrevistado recusar-se ou mesmo desistir a qualquer momento, sem que isto acarretasse qualquer ônus ou prejuízo. O *link* para as entrevistas foi enviado para os participantes com cerca de 30 minutos de antecedência, pelo mesmo canal de comunicação utilizado nos contatos anteriores, de forma individual, para não permitir a identificação dos convidados nem a visualização dos seus dados de contato por terceiros. Além disso, os participantes ainda foram orientados a arquivar uma cópia do TCLE que atesta a participação na pesquisa.

Por se tratar de entrevistas *online*, caso houvesse algum problema de conexão, foi sugerido o reagendamento de maneira a assegurar a qualidade da comunicação. O participante, contudo, poderia recusar o reagendamento sem quaisquer ônus. Entrevistas interrompidas por problemas de conexão ou quaisquer outros motivos, cujo reagendamento não foi possível, teriam seus dados excluídos de maneira ética e adequada. Além disso, propomos que as entrevistas na modalidade *online* fossem realizadas por meio da plataforma Google *Meet*, que permite a criptografia dos dados tratados nela, buscando o sigilo e a segurança do conteúdo dialogado com os participantes, em cumprimento às normativas da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (2021). Nessa plataforma, todos os dados, mesmo em trânsito, são criptografados, impedindo quaisquer possibilidades de interceptação ou risco de vazamento de dados, seguindo as orientações para procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual, do Comitê Nacional de Ética em Pesquisa (Conep) (2021).

Ao longo da pesquisa, propomos um espaço de diálogo sobre a profissionalização dos *esports* a partir da perspectiva dos participantes. Torna-se possível dialogar junto a trabalhadores de um segmento de trabalho permeado por invisibilidades. Tatear a base político-jurídica que engloba os *esports* faz com que se torne possível o reconhecimento de alguns elementos fundamentais relativos à organização do trabalho e produção de saúde de trabalhadores e trabalhadoras nesse contexto, eixos de análise centrais à Psicossociologia e ao arcabouço teórico e metodológico que as Clínicas do Trabalho nos oferecem. Numa perspectiva global, grandes grupos de iniciativa privada mobilizam uma série de recursos para o mercado dos jogos, na formação de equipes para competições, campanhas de marketing e transmissão de conteúdo *online* (Woodcock, 2020). Tendo isso em vista, investigar o contexto brasileiro de implementação de políticas traz uma perspectiva situada de qual é o panorama nacional de estruturação de *esports* como prática laboral.

Ao fim da pesquisa, será realizado um relatório breve, como forma de devolutiva, sintetizando os principais resultados e análises do trabalho, e posteriormente encaminhado para

todos os participantes via e-mail. Enquanto pesquisadora responsável, me colocarei à disposição para aqueles que desejarem devolutiva individual ou outros esclarecimentos sobre o desenvolvimento do trabalho e análise dos dados. No processo de devolutiva da pesquisa, será oferecida uma base de informações para debates sobre as perspectivas de planejamento e fortalecimento de políticas para o segmento dos *esports* e seus trabalhadores.

Seguindo os procedimentos metodológicos planejados, durante a pesquisa foi elaborado um diário de campo para registro do cotidiano a partir de considerações subjetivas, empíricas e interpretativas-analíticas (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011). O trabalho pautou-se na análise sobre o campo de pesquisa e da relação afetiva com sujeitos que o compõem, o distanciamento e estranhamento reflexivo necessário na análise e interpretação dos dados.

3.3 Os primeiros passos no campo: o contato com os participantes

Seguindo os critérios estabelecidos e os princípios da técnica de amostragem, iniciamos um processo de busca aos possíveis participantes. A busca ocorreu em redes sociais como *Instagram*, *LinkedIn*, endereços de e-mail e em grupo do *Whatsapp* que já participava previamente e tinha conhecimento de que nele havia representantes de organizações voltadas a *esports* e profissionais de áreas como *marketing*, desenvolvimento de jogos, publicidade, advogados, designers e jogadores profissionais e amadores do cenário. Por esses meios, procuramos identificar potenciais participantes como federações e projetos independentes ou vinculados a instituições de ensino, e, nessas organizações, buscamos contatar lideranças e pessoas de referência no tema proposto.

Esse percurso metodológico se iniciou assim em razão das redes de conexão que já possuía anteriormente à pesquisa, e que foram consideradas como pertinentes para o início do delineamento dos participantes. Além disso, nas redes sociais, foi possível identificar, pelos dos(as) participantes selecionados(as), redes de conexão que se estabeleciam entre os participantes e outras pessoas que também poderiam se enquadrar dentro dos critérios estabelecidos de pesquisa e possuíam participação ativa na elaboração de projetos voltados à profissionalização dos *esports*. Nosso trabalho no campo, em relação à expectativa do quantitativo de entrevistas necessário para nossas análises, seguiu o critério de saturação de dados. Além disso, consideramos as particularidades e adequações metodológicas necessárias durante nossa trajetória de pesquisa (Amado, 2005; Massa, 2024), as quais detalharemos em nossa análise de implicação na subseção seguinte.

Ao total, foram entrevistados 5 participantes, de perfis variados, cuja caracterização encontra-se explicitada a seguir.

Tabela 1- Caracterização dos(as) participantes entrevistados(as)

Identificação ³⁷	Idade	Gênero	Residência	Ocupação
Paulo	46	Masculino	Rio de Janeiro (RJ)	Servidor público
Lune	32	Feminino	Natal (RN)	Empresária e presidente de uma associação de <i>esports</i>
Valéria	30	Feminino	São Paulo (SP)	Docente e Psicóloga dos <i>esports</i>
Otto	44	Masculino	João Pessoa (PB)	Docente
Awrmour	30	Masculino	Rio de Janeiro (RJ)	Docente

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Das 5 pessoas entrevistadas, três se identificavam com o gênero masculino e outras duas com o gênero feminino, com faixa etária entre 30 e 46 anos de idade. Os participantes eram de localidades geográficas diversas, das cidades do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro), Natal (Rio Grande do Norte), São Paulo (São Paulo) e João Pessoa (Paraíba), abrangendo as regiões do Sudeste e Nordeste do Brasil. No processo de amostragem, procuramos estabelecer uma rede de conexões que abrangesse regiões distintas do país, para que pudéssemos entrar em contato com realidades distintas de atuação no campo dos *esports*.

Quanto às suas ocupações, também observamos certa diversidade de atividades de trabalho exercidas pelos participantes, contemplando atividades no setor público e privado, e em ambientes acadêmicos e não acadêmicos. A seguir, nos dedicamos a explicitar de forma detalhada algumas informações acerca do perfil dos respondentes, como uma forma de complementar a sua caracterização.

Paulo. O primeiro contato foi realizado via *LinkedIn*, uma das redes sociais na qual o participante em questão publicava conteúdos com maior frequência e divulgava o seu trabalho no cenário dos *esports*. **Paulo** é membro de uma organização sem fins lucrativos do estado do Rio de Janeiro, do segmento de tecnologia, voltada ao fomento e organização de projetos voltados a eventos, aceleração de pequenas empresas do ramo e projetos de comunicação em

³⁷ Os nomes escolhidos para a identificação dos participantes da pesquisa são fictícios, pois seus verdadeiros nomes foram omitidos para preservar suas identidades. A escolha dos nomes fictícios foi realizada pelos próprios participantes sob minha orientação.

plataformas com profissionais da área. Atualmente, a organização é dividida entre Diretoria (com cerca de dezenove membros, subdivididos em cargos de diferentes segmentos) e Conselho Fiscal (composto por três membros). A organização é uma ramificação de uma matriz já consolidada há quase cinco décadas, que representa nacionalmente empresas de pequeno, médio e grande porte do ramo da tecnologia. Além de seus membros estarem presentes em segmentos do Estado, como o Congresso Nacional e órgãos do Governo Federal, suas ramificações, por todo o Brasil, se insere em órgãos de municípios e estados, para o debate e representação em questões desse segmento de indústria. **Paulo** participa, junto a órgãos públicos, de discussões políticas com parlamentares do estado do Rio de Janeiro acerca da proposição de políticas públicas voltadas a essa atividade, atuando como vice-presidente da diretoria de Games e *Esports*. Ele também lidera o projeto de plataforma de comunicação voltada à construção de um *podcast* que recebe pessoas referências dos *esports*, como atletas e comissão técnica de equipes profissionais, profissionais da saúde, *casters*, entre outras personalidades que participam do cenário dos *esports* e das discussões sobre mercado da tecnologia.

Lune. A participante foi convidada via *Instagram*, rede na qual compartilha seu processo de atuação como representante (presidente) de uma federação voltada ao fomento de equipes em modalidades distintas dos *esports*, e que tem como principal premissa de atuação o “reconhecimento, padronização e regulamentação do cenário”³⁸. A federação, presidida por ela, organiza circuitos competitivos regionais na região nordeste do país. Atualmente, ela é composta por cinco membros, divididos entre presidência – cargo ocupado por **Lune** – e outras três diretorias. Além disso, Lune é fundadora de uma *startup* de tecnologia que atua na organização de circuitos competitivos, premiações, eventos para a comunidade *gamer* e equipes profissionais há mais de oito anos. A empresa fornece às equipes participantes das ligas organizadas por ela, materiais como fotos, entrevistas e vídeos e disponibiliza camarins como parte da experiência do circuito competitivo.

Valéria. O contato realizado com a participante se deu via *Instagram*. A entrevistada reside na cidade de São Paulo e atua como psicóloga em uma equipe profissional vinculada à organização privada do cenário de *esports*. A organização participa do universo de *esports* desde o ano de 2000, com equipes em vinte e duas modalidades de jogos distintas. A equipe foi fundada

³⁸ Recorte retirado da página oficial da organização, cujo nome será suprimido.

originalmente na Holanda, mas possui ramificações nos Estados Unidos e no Brasil, onde tem instalações de suporte para as equipes. Além disso, a participante é docente em uma instituição de ensino superior, na modalidade de pós-graduação *latu sensu*, e é membro de uma federação voltada à psicologia no âmbito dos *esports* junto de outros profissionais de Psicologia também atuantes em equipes de diversas modalidades dentro dos *esports*.

Otto. O convite à pesquisa enviado ao participante foi realizado pelo endereço de e-mail, meio do qual também ocorreu o aceite. Em um momento posterior, por sugestão do próprio participante, a comunicação continuou acontecendo via *Whatsapp*. **Otto** atua em grupos de pesquisa e junto à comunidade acadêmica nas discussões sobre jogos, comunicação e mídias. É docente de uma universidade pública federal, estando a frente da chefia de departamento de sua área de pesquisa. Liderou a fundação de um dos grupos de pesquisa no Brasil que congrega pesquisas na área da comunicação, e uma das subáreas abarca pesquisas na área dos *game studies*. Também foi fundador, junto de outros pesquisadores, de uma das ramificações de um grupo de pesquisa internacional sobre *games* no Brasil, que reúne pesquisadores e pesquisadoras de todo o país. Além disso, o participante possui conexões com órgãos públicos, e participa do debate acerca de possíveis políticas e ações voltadas aos esportes eletrônicos nos contextos locais e frente a órgãos federais.

Awormour. O primeiro contato foi realizado via endereço de e-mail. O participante **Paulo** foi quem citou e indicou **Awormour** como um dos possíveis participantes das entrevistas, já que ambos atuam no mesmo estado (Rio de Janeiro) na temática dos esportes eletrônicos. Ele é docente em uma instituição de ensino superior federal e atualmente cursa seu pós-doutorado na mesma universidade, na área dos *games studies*, na cidade do Rio de Janeiro. O participante também vivencia a participação em grupos de pesquisas que agregam pesquisas sobre *games*, tendo experiência junto a grupos de povos originários visando principalmente compreender como diferentes etnias e culturas praticam *esports* dentro das suas particularidades regionais e comunitárias.

Procuramos estabelecer uma breve descrição das pessoas entrevistadas para que outros aspectos relacionados às suas trajetórias sócio-profissionais e atuações político-institucionais possam ser aprofundadas na análise dos dados, a partir do conteúdo produzido no trabalho de campo. Na sequência, farei uma breve digressão sobre minha trajetória sócio-profissional e

minha inserção no campo, para que na sequência seja possível nos debruçar sobre os núcleos de sentido categorizados, seguindo nossa proposta metodológica.

3.4 Análise de implicação: os caminhos até o objeto de pesquisa

Existem alguns atravessamentos entre a minha trajetória de pesquisa e percurso pessoal. Ambas as dimensões se entrelaçam a partir do interesse pelos estudos do mundo do trabalho e seu subsequente processo de digitalização. A definição de nosso objeto de pesquisa é um (re)encontro com nossa própria história. Considero o processo de voltar-se a si mesma como um exercício difícil e particularmente desafiador, já que esse movimento nos convida a revisitar memórias e esbarramos com nossas resistências. Além disso, ao revisar minha história, me deparei com certo desconhecimento sobre a história de minha própria família, a qual pude conhecer justamente no momento da construção desse capítulo da dissertação. Infelizmente, na minha escrita, é possível perceber algumas lacunas temporais, mas essa reconstituição histórica se torna importante para compreender minha trajetória sócio-profissional até aqui e a escolha de meu objeto de pesquisa.

Nasci e cresci em Umuarama, em uma cidade de médio porte no interior do Paraná. Vivi a infância e a adolescência na zona rural, em uma localização relativamente afastada do centro da cidade. A escola, os comércios e outros espaços de convivência eram distantes de casa, o que dificultava a interação com outras pessoas da minha faixa etária. Eu estava inserida em uma família bastante numerosa e tinha muitas irmãs. Meu avô e avó paterna eram trabalhadores rurais, nascidos no estado de São Paulo, onde se casaram. Se mudaram para Rondon, uma cidade pequena do interior do Paraná anos depois, onde meu pai nasceu. Em busca de oportunidades de trabalho, começaram a residir em Umuarama, trabalhando em lavouras de café. Meus tios, tias e meu pai participam do trabalho no campo desde muito jovens. Meu pai e alguns de seus irmãos e irmãs foram a primeira geração da família a ingressar no ensino superior, em uma faculdade privada da cidade, chamada Unipar. Meu pai se formou em Ciências Contábeis, no entanto, não teve a oportunidade de atuar diretamente na área, já que era uma exigência do meu avô que o trabalho no campo fosse a prioridade, por ser a principal fonte de renda da família, que naquele momento passava por algumas dificuldades financeiras. Isso até hoje sensibiliza muito minha família, sabendo que meu pai tinha muitos anseios profissionais e não pôde concretizá-los.

Coincidentemente, minha mãe morava com sua família (com a qual não tive contato) na propriedade vizinha onde meu pai morava. Meus pais nasceram, cresceram e se conheceram no

campo. Seus laços sociais também tinham relação direta com seu trabalho no campo, como vizinhos e outras pessoas conhecidas da cidade de origem de meu pai, em Rondon, que era constituída por muitas famílias trabalhadoras do campo. Quando minha mãe tinha 18 anos, minha irmã mais velha nasceu. Minha mãe não pôde dar continuidade aos estudos, completou as séries iniciais da educação básica e não prosseguiu para o ensino médio. Após a primeira filha, o trabalho no campo se somava com a maternidade e os cuidados domésticos, nos quais meu pai sempre esteve muito presente junto de minha mãe. Nos anos seguintes e em anos próximos, minhas outras irmãs nasceram. Antes do meu nascimento, minha avó (Rosa) faleceu em decorrência de um acidente doméstico, devido uma queda que acarretou uma grave fratura do fêmur. Não cheguei a conhecê-la, só meu avô, com quem pude manter um breve contato durante a minha infância. Mas meu avô, Mário, também veio a falecer anos depois, por falência múltipla dos órgãos. Apesar do falecimento de meu avô, meus pais permaneceram residindo no sítio onde morávamos, enquanto os outros irmãos haviam se mudado para outras cidades.

Meu pai foi aprovado em um concurso do governo do Paraná no ano de 2010, como motorista, trabalho no qual ele se encontra até hoje. Minha mãe por muito tempo foi a única responsável por todo o cuidado da propriedade rural, desde o cuidado com animais e plantas até o trabalho doméstico enquanto meu pai trabalhava fora, em uma cidade vizinha à Umuarama chamada Cruzeiro do Oeste. Por mais que minha mãe não compartilhasse sua sobrecarga conosco, havia sinais claros de adoecimento no trabalho em decorrência da sobrecarga. Os trabalhadores rurais de pequeno porte no município de Umuarama eram desassistidos e recebiam incentivos mínimos para infraestrutura e produção. Além disso, foram raras as vezes que via meus pais, principalmente minha mãe, com dias de folga, o trabalho era feito durante os sete dias da semana, sem equipamentos específicos para lidar com o ramo de atividade de pecuária leiteira que ela atuava. Minha mãe carrega até hoje marcas no corpo em razão de Lesões por Esforços Repetitivos (LER) e Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho (DORT). Além disso, alguns problemas de saúde já predispostos foram agravados. Minha mãe sentia fortes dores na coluna, o que a impossibilitava de trabalhar, e foi quando tentamos recorrer ao processo de concessão de Aposentadoria por Incapacidade Permanente (chamado de aposentadoria por ‘invalidez’), como trabalhadora rural. O pedido por mais uma vez foi negado durante a avaliação pericial, que concluiu que minha mãe tinha condições para continuar no trabalho mesmo com a demonstração dos mais diversos exames médicos e sintomas apresentados. Sendo assim, minha mãe persistiu trabalhando nessas condições, com jornadas duplas de trabalho.

Nessa época, minhas irmãs mais velhas já haviam ingressado na Universidade. Eu e minhas irmãs fomos estudantes da rede pública de educação da cidade, nossos pais sempre enfatizaram a importância da escolha de uma graduação e como isso poderia nos trazer oportunidade de uma vida mais estável financeiramente. Sempre foram defensores do ensino público, principalmente porque entendiam que esse poderia ser uma das vias de acesso ao mercado de trabalho para aqueles de classes sociais mais baixas. Apesar das dificuldades financeiras, todo cuidado era tomado para que pudéssemos ter acesso à educação e estímulo a atividades como leitura e escrita. Eu adorava frequentar a escola e as atividades extracurriculares, posso dizer que meu apreço por pesquisa se iniciou na escola, graças ao estímulo dos meus pais e de minhas professoras.

Minhas primeiras interações com a *internet* aconteceram, primeiramente, na minha própria casa, e, posteriormente, também na escola. Em casa, tínhamos um computador com monitor de tubo CRT VGA, um modelo antigo e robusto de computador que curiosamente hoje é vendido como item retrô para colecionadores. Em um primeiro momento, não havia *internet* onde eu morava, então as atividades feitas nesse aparelho eram jogos e outras operações *offline*. Com o passar dos anos, a *internet* passou a fazer parte do cotidiano, passando da *internet* discada para a de frequência de rádio, e, posteriormente, satélite. Já no ambiente escolar, no ensino fundamental, o laboratório de informática foi um recurso importante, com a mediação e supervisão de uma professora. Via de regra, utilizávamos os computadores da escola para realizar atividades complementares às atividades propostas em sala de aula e para termos nosso primeiro contato com atividades de pesquisa. De relance, sempre percebi alguns alunos tentando acessar jogos *online* durante as aulas, por mais que o sistema da escola não permitisse. No geral, uma parte das crianças que estudava comigo já tinha contato com esse meio ou tinha curiosidade em conhecer.

O primeiro jogo ao qual tive contato foi *Captain Claw*, um jogo de plataforma lançado no ano 1997 pela produtora Monolith Productions, e que narra em etapas as missões desempenhadas por seu protagonista, um gato pirata sentenciado à prisão chamado Natanael José Claw (Nathaniel Joseph Claw, na versão original do jogo, na língua inglesa). O jogo, apesar de não ter sido um enorme sucesso quando foi lançado, possui até hoje alguns entusiastas que montaram um *website* – uma espécie de acervo – para preservar as imagens e arquivos do jogo (alguns deles até mesmo com idiomas adicionais para o jogo, criados pelos próprios fãs) (Zuczek, 2004).

Jogos como *Warcraft II: Tides of Darkness*, um jogo de estratégia em tempo real lançado no ano de 1995 pela desenvolvedora Blizzard Entertainment, também fez parte desse

processo, na medida em que muitas horas eram desempenhadas de *gameplay* para que fosse possível cumprir todas as etapas do jogo. Ainda desconhecendo o cenário semiprofissional e competitivo que se desenhava em torno dos jogos, eles apresentaram as primeiras comunidades de pessoas interessadas por esse universo, compostas por jogadores que divulgavam *gameplays*, estratégias de jogo, textos, vídeos, entre outros. Conheci o cenário competitivo de *esports* nos anos seguintes, um pouco antes de ingressar na faculdade, quando eu havia ganhado meu primeiro *notebook*, que até então não executava jogos muito complexos, mas era um começo.

Outros jogos como *League of Legends* e *Valorant*, da desenvolvedora Riot Games, me aproximaram mais dos circuitos competitivos. Esses circuitos, em sua maioria, eram determinados pela própria desenvolvedora dos jogos, mas, para além disso, me aproximaram também dos grupos que formavam as suas comunidades de fãs e jogadores amadores e semiprofissionais – muitos deles com a intenção de ingressar nos circuitos competitivos. Me aproximei do cenário competitivo amador de *Valorant*, em que muitos jogadores, de diferentes maestrias no jogo, se reuniam em grupos – normalmente por *WhatsApp*, *Discord* ou por outras comunidades *online* – para montar equipes e organizar competições. Algumas dessas competições eram organizadas com pequenas premiações, divididas entre os jogadores.

Existia, nessas comunidades, o objetivo de profissionalização dos jogos, trazendo-os como uma forma de trabalho e produção de existência. Além disso, nessa discussão podemos traçar algumas reflexões sobre as dificuldades desse processo, já que essa atividade de trabalho, apesar de ser desenvolvida há muitos anos, ainda encontra alguns impasses quanto a seu reconhecimento como tal, o que acaba refletindo nas condições de trabalho de jogadores tanto profissionais, quanto aqueles que buscam se profissionalizar.

Nos anos finais do meu ensino médio, comecei a participar dos primeiros vestibulares. Já quis ter muitas profissões quando era criança, mas nunca tive dúvida de que Psicologia era a minha primeira opção naquele momento, e encontrei muito apoio dos meus pais e irmãs na escolha profissional, apesar de contraditoriamente haver uma certa dúvida sobre a importância do profissional de Psicologia. Na faculdade, pude encontrar muitas pessoas que compartilhavam dessa mesma prática, o que me proporcionava algumas madrugadas jogando juntos e tentando aperfeiçoar personagens, o que exigia muitas horas jogando e estudando por meio de fontes paralelas a melhor forma de masterizar o jogo.

Todas nós (eu e minhas irmãs) ingressamos no ensino superior dentro das suas respectivas áreas de estudo. Curiosamente, quatro de nós somos egressas da Universidade Estadual de Maringá, com exceção da minha irmã Denise, que se graduou pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Acredito que seja consenso entre todas nós que nossas trajetórias

sócio-profissionais têm uma marca profunda de cuidado por parte de nossos pais, ao mesmo tempo em que refletem uma tentativa de emancipação social não concretizada por eles em razão das múltiplas jornadas de trabalho precárias.

O primeiro ano da graduação foi um período de adaptação ao ensino superior e foi quando pude me deparar com as lacunas de minha formação da educação básica, o que me gerou muita angústia e questionamento sobre o sentido em cursar Psicologia. Disciplinas novas, morando em uma cidade diferente, tendo que criar novos vínculos e distante da família. Foi no segundo ano que realmente me senti parte do curso. Iniciei a disciplina de Prática de Pesquisa em Psicologia I, onde pude pela primeira vez estruturar uma pesquisa e experienciar as orientações do professor Lucas M. Soldera, a quem sou grata por me auxiliar nos primeiros passos como pesquisadora. Minha primeira pesquisa tinha como temática o teletrabalho e seus efeitos na constituição identitária dos teletrabalhadores, sob a perspectiva da Psicossociologia do Trabalho. Comecei a experienciar disciplinas, textos e debates que faziam mais sentido e me despertavam mais interesse.

Nesse mesmo ano, me inscrevi em um edital para uma vaga de estagiária como editora de seção do Periódico Psicologia em Estudo, vinculado ao departamento de Psicologia da UEM. Fui aprovada, e pude pela primeira vez ser remunerada pelo meu trabalho e contribuir financeiramente para minha permanência em Maringá. No ano seguinte, iniciei a minha participação no Projeto Pesquisa para o SUS (PPSUS), que constitui uma pesquisa-ação com trabalhadores e trabalhadoras de uma farmácia pública de Maringá. Em 2021, me tornei membro da Empresa Júnior de Psicologia, a Psique Consultoria, vivenciando a face da Psicologia voltada à atuação na área de Gestão de Pessoas. Já na reta final da graduação, experienciei a etapa dos estágios, nas áreas clínica, do trabalho e educacional, foi quando fui contratada em meu primeiro estágio extracurricular em um escritório de pequeno porte do ramo da advocacia para atuar a frente do setor de Gestão de Pessoas e Cultura Organizacional.

Em meio a uma rotina turbulenta e cansativa já no final da graduação, eu vislumbrava o mestrado como uma possibilidade, foi quando decidi me inscrever no processo seletivo. Me inscrevi com um projeto completamente diferente do que minha dissertação tornou-se. Confesso que foi um processo difícil esse de encontrar um caminho que eu realmente quisesse seguir, por isso a reflexão sobre as escolhas profissionais é importante e me aproxima de um caminho de sentido no trabalho. Todas as mudanças e angústias me mostraram o quanto fazer pesquisa é um processo vivo, no qual nós também mudamos junto de nossas pesquisas.

Na pós-graduação também tive a oportunidade de participar de uma organização estudantil de pessoas na pós-graduação - a Associação Nacional de Pós-Graduandos(as) da

UEM ou APG/UEM, podendo conhecer a realidade de muitos outros programas de pós-graduação e dos próprios pós-graduandos de outros cursos. Isso me colocou em contato mais próximo também com a realidade de fazer pesquisa e com um intenso sofrimento por parte dos pesquisadores, por viverem em um grande limbo trabalhista e previdenciário, resultado da condição híbrida do pós-graduando (sendo trabalhador e estudante, ao mesmo tempo) que traz vários impactos para sua permanência na Universidade e seu engajamento na pesquisa.

Muitos estudantes desempenham jornadas triplas como pesquisadores, tendo que realizar todo o trabalho doméstico e de cuidado com pessoas da família e muitas vezes também desempenhando atividades de trabalho paralelas às pesquisas para obter remuneração o suficiente e se manter em Maringá. Apesar disso, nos reuníamos para debater e propor atividades para a pós-graduação, dentro de nossas possibilidades. Ao mesmo tempo em que as atividades na APG se tornaram mais uma atividade entre as outras várias as quais eu já desempenhava no mestrado, percebi que o caminho na pós-graduação poderia ser menos solitário, e que a organização coletiva pode ser um fator protetivo à saúde para conseguirmos permanecer na pós-graduação. De certa forma, tanto minha trajetória como pesquisadora quanto minha condição de trabalho/estudante foram essenciais para me manterem vinculada ao debate sobre trabalho.

Algumas reflexões, a partir disso, são importantes para se pensar a trajetória de formulação de meu objeto de pesquisa e minha inserção no campo de estudo que proponho. Aqui, retomo o conceito de implicação, trazido por Amado (2005), que alinhado à perspectiva psicossociológica considera a subjetividade do(a) pesquisador(a) como intrínseca ao seu campo e objeto de pesquisa. O autor considera: “o ‘objeto’ estudado nunca é, portanto, totalmente exterior ao sujeito que o observa e não sai incólume dessa observação, como aliás o próprio observador” (p. 281). Ou seja, o(a) pesquisador(a) também integra seu campo de pesquisa, na medida em que exerce influência e conexões com ele, e durante seu processo de conhecimento e investigação, implica em um envolvimento com o objeto. Isso diz respeito a conhecimentos e afetos mobilizados nessa esfera (Viana Braz, Casadore & Hashimoto, 2020). Retomar esse aspecto é também se debruçar no que o objeto de pesquisa mobiliza no(a) pesquisador(a), e de maneira dialética, no que a posição do pesquisador(a) influencia em seu campo de pesquisa, o que constituem valiosos elementos de análise a serem debatidos durante o processo de pesquisa.

Portanto, a conceito de implicação se baseia na ideia de que todo pesquisador é interveniente no seu meio de pesquisa e que no processo de construção metodológica de um trabalho científico, considera-se também a posição do pesquisador frente a seu objeto e os impasses que o campo apresenta, em um processo dialético de conjugação de saberes do

pesquisador, dos sujeitos participantes da pesquisa e do que essa floresce das relações construídas ao longo da pesquisa (Massa, 2024). Para além de uma noção de neutralidade, o campo nos coloca em confronto com nossos objetivos e hipóteses iniciais de pesquisa e com a forma como idealizamos o *pesquisar*. Por isso, considerar que a pesquisa é um processo em curso é fundamental para que as reinvenções metodológicas, as demandas que o campo nos coloca, as relações de poder, a correspondência de expectativas entre pesquisador e participantes, entre outros elementos que surgem a partir desse todo dinâmico, não sejam ignorados.

Por fazer parte de comunidades de pessoas que discutiam sobre o mundo dos *esports*, já conhecia algumas das pessoas entrevistadas. Essas comunidades eram constituídas por pessoas de diferentes atuações: fãs do cenário competitivo, jogadores profissionais, empresários do ramo, *streamers*, pesquisadores e muitos outros. Nos grupos, discussões diárias aconteciam, lá tinham pessoas compartilhando os próprios projetos, procurando oportunidades de trabalho ou comentando sobre acontecimentos do meio. As discussões por vezes eram fervorosas por conta de divergências de visões de mundo e negócios, e a maioria das pessoas que participavam ativamente eram homens. Não que as mulheres não estivessem presentes nos grupos de *whatsapp* ou em outras comunidades, mas sua participação era menos frequente, ou suprimida, principalmente quando se tratava de discutir sobre questões relacionadas ao *empreender* nos jogos.

Tive um certo receio no início de me posicionar nos grupos. Quando eu falava apenas da minha experiência como torcedora de uma alguma equipe ou comentando sobre acontecimento do cenário que não se relacionava com o *ser psicóloga e pesquisadora*, sentia mais facilidade em me expressar. Por vezes já presenciei debates nos grupos em que um homem disse “*tenho mais tempo de carreira do que você tem de idade*” para uma moça que discordava educadamente do seu ponto de vista. Sentia um certo incômodo de me localizar em ambientes predominantemente masculinos, mas também por ser alguém inserida no ambiente acadêmico, cuja pesquisa envolvia uma série de questões que acredito incomodar algumas pessoas do cenário. Eu não sabia o quanto uma pesquisa acadêmica seria bem acolhida pelas comunidades e pelos participantes de minha pesquisa, o que causou bastante ansiedade no momento de fazer os convites de pesquisa.

Antes de iniciar as pesquisas, fiz uma imersão etnográfica na rede social *X*, a partir da conjugação de algumas palavras-chave no mecanismo de busca avançada da plataforma. Perpassei por diversas postagens e interações que expressavam como as pessoas percebiam os jogos e a ideia de que ele poderia ser uma atividade de trabalho. Descobri notícias sobre os

cenários nacional e internacional que eu desconhecia, principalmente de comentários feitos por jornalistas independentes e *casters* do cenário competitivo de *Valorant*. Algumas personalidades se destacam bastante nesse meio.

Depois da netnografia, prossegui para os primeiros convites das entrevistas. Tive dificuldade no início quanto ao retorno dos convidados. Tentei o primeiro contato diretamente com coletivos que atuavam no cenário de profissionalização dos jogos eletrônicos pelo *Instagram*. Alguns dos perfis não visualizavam as mensagens de convite, outras visualizavam e não retornavam. Por vezes, quando solicitei contato de um(a) representante das organizações, fui informada que a mensagem seria encaminhada e logo receberia um retorno, que nunca veio. Por isso questionei se minhas mensagens estavam claras o suficiente ou se minha pesquisa seria levada a sério pelas pessoas do cenário. Em uma tentativa de reformulação metodológica, procurei entrar em contato diretamente com pessoas que eram lideranças desses coletivos, em vez de tentar a mediação por meio da página do coletivo.

Algumas pessoas convidadas por mim eram conhecidas, pois já acompanhava o trabalho delas em rede social e acredito que isso tenha me deixado apreensiva, pois já havia criado expectativas prévias sobre essas pessoas dada a visibilidade que elas tinham para o cenário de *esports*. Consegui retorno de forma mais rápida, tentando entrar em contato com essas lideranças em múltiplas redes, como *Instagram*, *LinkedIn* (muitas pessoas falam sobre *esports* e negócios nessa rede social) e até mesmo contatei dois dos participantes da minha pesquisa via endereço de *e-mail*, que encontrei na seção “dados dos autores” em publicações indexadas em bases de dados de autoria deles. Refleti sobre como essa reformulação de estratégia de amostragem sinaliza algumas questões institucionais sobre os coletivos aos quais enviei mensagem, questionei também qual o significado de uma pesquisa acadêmica nesses moldes chegando ao encontro deles.

Nos encontros, me encontrava ansiosa no início, talvez por receio de parecer inexperiente diante de pessoas já consolidadas em sua carreira nos jogos. Mas a familiaridade com os temas tratados me fez seguir com a entrevista de forma fluída, fazendo conexões com questões que não estavam no roteiro, mas surgiram a partir de inquietações das falas dos participantes. Ao contrário das minhas pré-concepções, as entrevistas seguiram um tom de receptividade, inclusive fui convidada por um dos entrevistados a participar de um evento competitivo de *Free Fire* no estado onde ele atuava. Em outra entrevista, passei um tempo considerável debatendo sobre “a cozinha da pesquisa”, como o participante denominou o processo de reconhecer o lugar de onde viemos enquanto pesquisadores – ele era pesquisador e docente –, e como conhecemos nosso objeto de pesquisa. Era uma curiosidade da parte dele

entender de que forma encontrei seu contato (feito por *e-mail*) e o meu interesse pelo tema de pesquisa. Um aspecto interessante é que todas as pessoas entrevistadas, além de terem suas carreiras atravessadas pelos *esports*, têm também uma implicação afetiva muito profunda com o tema, o que me fez pensar que esse poderia ser um dos meus núcleos de análise dados, já que a Psicossociologia é sensível a narrativas autobiográficas. Atualmente, ainda mantenho contato com a grande maioria das pessoas entrevistadas, seja por interações em redes sociais ou compartilhando notícias dos cenários de *esports*.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do conteúdo das transcrições das entrevistas realizadas e dos atravessamentos teóricos e de campo que a pesquisa apresentou, pretendemos prosseguir com o processo de **análise e discussão acerca dos resultados de pesquisa**. A partir disso, estruturamos uma análise de conteúdo por meio de categorias conceituais, ou núcleos de sentido, conforme os procedimentos estabelecidos por Gomes (1994) para guiar as reflexões acerca do conteúdo das entrevistas realizadas.

Foram organizados três núcleos de sentido, subdivididos em elementos de análise, a partir dos discursos que se sobressaíram durante as entrevistas. Os núcleos de sentido são estruturados de forma a organizar e sistematizar focos de discussão, e em cada um deles, estão organizadas também subcategorias, que se referem a temas complementares (Gomes, 1994; Crozatti, 2023), conforme apresentamos no esquema a seguir.

Tabela 2- Categorização por núcleos de sentidos

Núcleos de sentido	Subnúcleos
Condições de trabalho	1 Invisibilidade, desproteção e adoecimento: <i>“às custas do jovem, às custas do trabalho, da precarização da mão de obra”</i> 2 A promessa do glamour: <i>“elas estão muito felizes, porque afinal de contas elas estão jogando”</i>
Regulações no cenário nacional	1 Um cenário em desenvolvimento: <i>“algo que precisa ser desenhado a nível de Brasil, porque é um país gigante”</i> 2 Desigualdades regionais: <i>“aqueles dez times de São Paulo que participam do circuito profissional, enquanto a gente tem milhares de times no Brasil todo que não conseguem chegar ali.”</i> 3 A disputa por um lugar social: <i>“o governo não se preocupa com videogame.”</i>
Mobilizações e perspectivas	1 Empreendedorismo, ONGs e federações: <i>“entre os meninos que gostavam de competir, era uma dor em comum ter uma visibilidade maior, ter algo mais profissional...”</i> 2 Vislumbrando um futuro: <i>“a ideia da regulamentação é compositora de um cuidado social.”</i>

Fonte: Elaboração própria, 2025.

No primeiro núcleo de sentido, intitulado “**Condições de trabalho**”, contempla elementos referentes à atividade exercida por jogadores aspirantes, em profissionalização ou já profissionais e seus marcadores de precarização, como relatado pelas pessoas entrevistadas e suas vivências com o campo da profissionalização dos *esports*. O segundo, denominado “**Regulações em cenário nacional**”, abarca discussões acerca do processo de se debater e propor sobre jogos eletrônicos no Brasil, que se mostra perpassado por uma série de tensões políticas, sociais e institucionais. No último núcleo, “**Mobilizações e perspectivas**”, nos deparamos com a inventividade do cenário de *esports* no Brasil, no qual encontramos tentativas de construção coletiva de novos horizontes de institucionalização e profissionalização, além do debate sobre os desafios da regulação dessa atividade a nível nacional.

Nos dedicamos a destrinchar os elementos constituintes dos núcleos de sentido, ou subnúcleos, a seguir.

4.1 Condições de trabalho

As pessoas entrevistadas têm áreas de atuação profissional distintas, mas que se convergem quando se trata do debate político e institucional sobre a profissionalização dos esportes eletrônicos. Nossa primeira categoria de análise se refere às condições de trabalho desses profissionais. Nesse percurso de atuação, os(as) participantes relataram aspectos sobre como o processo do “tornar-se jogador” se alicerça em elementos de precarização do trabalho e no trabalho aspiracional dos jogadores e jogadoras desse cenário, ainda em desenvolvimento.

4.1.1 Invisibilidade, desproteção e adoecimento: “às custas do jovem, às custas do trabalho, da precarização da mão de obra”

Como notamos nas pesquisas encontradas na literatura (Costa, 2023; Macedo, 2023a), o ganho de status profissional para os jogadores advém do reconhecimento dos pares e também da visibilidade na cena competitiva. Esse processo, no cenário de profissionalização, sobressalta o papel das equipes e das organizações como parte constituinte da criação da identidade profissional dos *proplayers* e da sua inserção na cena competitiva.

Além disso, o vínculo entre empresas e jogadores se mostra no centro de processos trabalhistas no Brasil. No país, como já explicitado, notamos a ausência de aparatos jurídicos específicos para o reconhecimento trabalhista, o que faz com que não exista consenso de determinadas cláusulas da legislação entre os órgãos responsáveis por avaliar processos dessa natureza. Os contratos de trabalho mais comuns são de trabalhadores autônomos, cuja remuneração é variável, principalmente em equipes de pequeno porte e no caso de competidores que participam de pequenos campeonatos do cenário.

Nesse contexto de profissionalização, **Paulo** ressalta a existência de organizações inseridas na cena competitiva que oferecem condições de remuneração precárias a seus jogadores: “(...) Você trabalha e ganha um *mouse* de presente, ganha um ingresso, ganha um lanche, isso atrapalha muito...”. Ele explicita que alguns jogadores são “retribuídos” pela sua participação em campeonatos com equipamentos periféricos, como *mouses* e teclados, ou seja, o trabalho não é retribuído necessariamente com remuneração/salários, mas acaba sendo subremunerado ou até mesmo realizado de forma não remunerada. O participante evidencia que

as condições de subremuneração oferecidas por empresas e suas modalidades de contrato precárias deterioraram diretamente as condições de aperfeiçoamento profissional e desenvolvimento subjetivo de um jogador ou jogadora, dificultando sua permanência no cenário competitivo.

Um caso público que teve ampla repercussão no cenário dos *esports*³⁹, especialmente entre jogadores e espectadores do jogo Valorant, se relaciona às condições de remuneração e contratos de trabalho envolvendo a equipe Corinthians, que participava do *Valorant Challengers Brazil* (VCB), campeonato da segunda divisão da modalidade no Brasil. O Corinthians havia estendido suas atividades para o campo do *esports* no ano de 2022, com parceria da CDS *Esports* e Entretenimento Ltda, empresa licenciada que realizava a administração da marca Corinthians no cenário dos esportes eletrônicos. O caso veio a público durante o VCB 2025, quando jogadores e canais de notícias publicaram em redes sociais sobre atrasos no pagamento de salários e escassez de recursos para permanência durante os campeonatos (Moro & Nishijima, 2025).

A remuneração combinada em contrato entre organização e jogadores era de 3000 reais, a ser oferecida durante o período de seis meses e dividida entre jogadores e comissão técnica, o que geraria em torno de 500 reais para cada um deles, valor equivalente a aproximadamente $\frac{1}{3}$ do salário-mínimo brasileiro. No entanto, o pagamento desse valor foi feito apenas uma vez no ano e a porcentagem do repasse das premiações previstas em contrato não foi concedido aos jogadores. Além disso, todos os gastos com a participação dos jogadores no campeonato foram arcados com recursos próprios. Com os salários em atraso, os jogadores relataram em suas redes sociais que apesar de contatarem o Corinthians, não tiveram retorno, além de que procuraram esclarecimentos diretamente com a *Riot Games* e com a *Gamers Club*, mas sem resposta imediata durante o campeonato. Dessa forma, os jogadores permaneceram participando durante meses, mesmo sem direitos básicos previstos em contrato. Algo parecido ocorreu com os jogadores da equipe Sagaz, que participavam do mesmo campeonato, e foi expulsa por descumprimento de cláusulas presentes no Acordo de Participação de Times (APT) na competição (Povoleri, 2025).

Outros casos como esse envolvendo a organização Corinthians e a então administradora CDS *Esports*, aconteceram também em outras modalidades como no *Free Fire*, *League of Legends* (LoL), *eFootball*, *Honor of Kings* (HoK), *PUBG*, *Stand Off* e *Mobile Legends*, nas

³⁹ Para ter acesso a reportagem na íntegra, ver em: https://www.espn.com.br/futebol/corinthians/artigo/_/id/15545767/corinthians-e-sports-salarios-atrasados-exclusao-de-torneio-denuncias-e-processos

quais o atraso no pagamento de salários também se somava à negligência com a oferta de alimentação, moradia, fornecimento de uniformes e auxílio à saúde (Moro & Nishijima, 2025). No mesmo ano, a equipe de *Free Fire* da organização foi vetada do *Free Fire World Series Brasil* – principal torneio nacional do jogo – por descumprimento das condições colocadas pela organizadora do evento Garena.

No Brasil e em outras regiões do mundo também, o cenário competitivo de *esports* se divide em uma espécie de classificação por *tiers*, ou níveis/divisões. Cada *tier* possui proporções diferentes quanto a investimento, visibilidade, piso salarial para jogadores e suas equipes e valores de premiação, sendo o torneio de *tier 1* o que mais proporciona infraestrutura e recursos aos jogadores e suas equipes. Ou seja, nessa classificação, estão concentradas as equipes com maior visibilidade, investimento em infraestrutura e salários, enquanto em campeonatos de *tiers* menores (comumente citados como *tier 2* ou *tier 3*), agrupam-se as equipes participantes de campeonatos regionais e/ou de classificação para campeonatos maiores⁴⁰ (LOL Esports, 2024). Alguns campeonatos *tier 1*, possuem o formato de franquias, em que determinados times são convidados pelos organizadores para participarem dos circuitos competitivos, sem risco de rebaixamento e com permanência garantida por um tempo determinado em contrato. O modelo de franquias foi adotado nos circuitos competitivos de *League of Legends* e *Valorant*, por exemplo, onde as equipes participantes competiam entre si, dentro do modelo de franquias, para os campeonatos internacionais da desenvolvedora. Para que uma equipe seja incluída em um sistema franquia, são analisados requisitos legais, plano de finanças e capacidade operacional. Assim, os circuitos de franquia são compostos em sua maioria por equipes de grandes receitas e popularidade no cenário, que realizam altos investimentos em dinheiro para aderência desse modelo de competição (Mackus, 2020)⁴¹.

Já os campeonatos das divisões menores correspondem a aqueles realizados a nível nacional e regional, e que em alguns casos podem dar vaga para que algum time consiga ascender às competições *tier 1*. Muitos desses campeonatos são formados por equipes e jogadores independentes, sem vínculos com organizações, e que podem exercer o trabalho como *proplayer* de forma não remunerada ou com salários incomparavelmente mais baixos do que um jogador que compete em circuitos fechados, como os de *tier 1*. Nesses casos, são os trabalhadores que estão mais expostos a condições precárias de trabalho e que buscam

⁴⁰ Aqui, além de campeonatos regionais e qualificatórios, podemos considerar os campeonatos definidos como *academy*, que funcionam como uma “categoria de base” das organizações para desenvolvimento de novos talentos para as ligas principais (*tier 1*) (Bastos, 2021).

⁴¹ Até o ano de 2021, cada equipe participante do sistema de franquias do CBLOL era obrigada a desembolsar de 4 a 4,4 milhões de reais para a conquista de uma vaga no circuito (Mackus, 2020).

constantemente pelo destaque individual ou de suas equipes para patrocínios, reconhecimento e até mesmo a participação em ligas de maior visibilidade.

No ano de 2025, a *Riot Games* iniciou uma investigação sobre algumas equipes da segunda divisão de Valorant, a partir de denúncias sobre envolvimento em esquemas de manipulação de resultados (ou *matchfixing*) nos campeonatos regionais do servidor norte-americano. Isso nos exemplifica um certo processo predatório de esquemas de aposta dentro do campo dos *esports*, em que as pessoas são remuneradas para prejudicar partidas e resultados, utilizando recursos de trapaça (*cheats*) ou não. Se de um lado temos essas tentativas de domínio predatório por parte dos esquemas de aposta, o *matchfixing* parece ser sintoma de um processo de intenso de precarização do trabalho e de baixa remuneração que faz com o *matchfixing* seja uma das alternativas de ganho financeiro para jogadores de divisões de competições que não possuem o mesmo gerenciamento, regulação e garantia de condições de trabalho se comparado àqueles de ligas com maior visibilidade (Rodrigues, 2025).

Os campeonatos de menor visibilidade, como aqueles organizados a partir de etapas qualificatórias abertas à comunidade, periféricos ao modelo franqueado, parecem estar submetidos com maior intensidade a condições que levam jogadores à precarização, tendo em vista os casos noticiados. As principais demandas colocadas pelos jogadores, nessas denúncias dizem respeito principalmente ao reconhecimento de vínculo entre jogador(a) e empresa contratante e o pagamento de verbas indenizatórias relativas a horas trabalhadas.

Portanto, a pauta da regulação das relações trabalhistas e do cenário de *esports*, de forma geral, parece se aproximar mais das demandas desse segmento de jogadores, como mostra um de nossos interlocutores. **Awormour:** “Eles comentam sobre essa necessidade de segurança mesmo, a dificuldade, como o empenho pode fazer com relação a essas coisas, a importância dos direitos trabalhistas, porque eles estão desamparados”.

A sensação de desamparo advém principalmente daqueles jogadores que não são contemplados por certo prestígio, cujo reconhecimento de vínculos trabalhistas parece uma necessidade mais evidente para o desempenho de seu trabalho, e na mesma medida jogadores “topo de carreira” parecem não compartilhar dessa mesma urgência (Costa, 2023). Dessa forma, a dedicação exclusiva ao jogo parece ser uma realidade distante da maioria dos jogadores, fazendo com que alguns exerçam jornadas duplas ou múltiplas de trabalho como forma de complemento de renda. Ou em alguns casos, ocorre a evasão desses trabalhadores do campo dos jogos, forçando-os a migrar para outro segmento de trabalho, como consta no relato de **Awormour:**

Porque é instável, então eu chegava no jogador e... Ah, acabou, tipo, não tô mais jogando. Aí a pessoa... não tem mais sentido de conversar com ela, sabe? E isso tende a ser pior em cenários mais locais, mais situados.

O encerramento das equipes (o chamado *disband*) e a evasão desses trabalhadores reflete a dinamicidade e a contínua transformação do cenário dos *esports* decorrente das condições precárias de trabalho, que se somam à necessidade de gerenciar outros aspectos da vida pessoal de um jogador ou jogadora, como cuidados com a família, jornada de estudos ou outras formas de trabalho que acabam se tornando incompatíveis com as jornadas de treino que o cenário competitivo coloca (Macedo, 2023a).

Ainda nesse contexto de instabilidade na garantia de direitos a esses jogadores, outros participantes relatam que alguns empecilhos para o processo de profissionalização se estendem para a dificuldade de acesso a direitos previdenciários como é a aposentadoria, em um cenário onde os circuitos competitivos nem sempre oferecem estabilidade e o tempo de contribuição necessário à previdência.

Além disso, a precarização das condições de trabalho dos jogadores profissionais foi citada, relacionada à situação das *gaming houses* no Brasil. **Otto:** “É só você ver como é que eles compõem as *houses*, pegam uma mansão em São Paulo, alugam a mansão, botam os meninos para viver subhumanamente na mansão, exploram o trabalho infantil, então não tem regulamentação para nada”.

Denúncias que se tornaram públicas sinalizam a qualidade das moradias nas *gaming houses*, espaços onde os jogadores e jogadoras exercem seu trabalho e seus momentos de descanso, alimentação, sono e lazer. Os jogadores da equipe *Intergalaxy Tigers Gaming*, da segunda divisão do cenário de *League of Legends*, moveram uma ação na Justiça do Trabalho do Paraná contra a equipe denunciando condições insalubres de moradia. De acordo com os jogadores, o local de permanência dos jogadores era uma garagem, que havia sido adaptada como dormitório, com camas e outros móveis, junto de malas, roupas e computadores (figuras 4 e 5) no mesmo cômodo (Oliveira, 2020).

Figura 4- Fachada da moradia dos jogadores da Intergalaxy Tigers Gaming



Fonte: Oliveira (2020)

Figura 5- Ambiente interno da moradia dos jogadores da Intergalaxy Tigers Gaming



Fonte: Oliveira (2020)

Os jogadores se deslocavam até o escritório da organização para os treinos em equipe, mas permaneciam no local da *gaming house* o restante do tempo. Eles relataram a falta de ventilação do local, onde ficavam sujeitos a calor e frio intensos, além da escassez de água e comida que deveriam ser de responsabilidade da organização, mas eram providenciadas com recursos próprios. Os jogadores que já haviam passado por outras equipes do cenário relataram a quebra de expectativa e descontentamento com a infraestrutura disponibilizada, além de que, alguns deles, haviam se deslocado das suas cidades para viver a experiência de jogar em um time profissional (Oliveira, 2020).

Além disso, Mussa, Falcão e Marques (2021) indicam uma estreita relação entre a indústria dos jogos com o trabalho e mão de obra de menores de idade, uma das nuances do contexto de desproteção que cerceia a indústria dos jogos. A noção construída em torno dos jogos online, que os distanciam de uma forma reconhecida de trabalho, faz com que o trabalho infantil seja mais facilmente associado a cadeias de trabalho tradicionais. Refletimos então, sobre os desafios de identificar e caracterizar o trabalho infantil e sua participação nas cadeias de trabalho que envolvem atividades do mundo digital, como *streaming* e o *progaming*. Nesse caso, é comum a contratação não só de jogadores, mas também de influencers pelas organizações desse cenário, como é o caso de Lucas “Sabininhu” Sabino⁴², que foi contratado aos 13 anos como *streamer* da empresa *Hero Base* (Melo, 2024). Outras empresas também realizaram “sondagens” e contratações dessa natureza, como *Loud* e *Pain Gaming*. Pensando no cenário competitivo, não é incomum que as organizações contratem menores de idade antes mesmo que eles ingressem nos circuitos competitivos, atuando profissionalmente como “reservas”, haja vista que algumas competições só permitem que os jogadores sejam titulares a partir da maioridade⁴³. Além disso, percebemos que tanto nas narrativas e personagens atrativos quanto na própria interface do jogo, crianças e adolescentes frente estampam campanhas publicitárias e lojas virtuais, tornando a experiência do jogo vinculada intrinsecamente a uma lógica de consumo (Mussa, Falcão & Marques, 2021)

Notamos como o trabalho infantil nos *esports* encontra brechas de desregulamentação do cenário, além de que, a própria prática dos jogos está intrinsecamente subordinada a uma

⁴² “Sabininhu” se destacou no cenário de *Valorant* com apenas 11 anos, quando seus vídeos jogando partidas ranqueadas se tornaram virais entre outros jogadores nas redes sociais. Além disso, o jogador teve seu canal da *Twitch* banido por duas vezes, por não atingir a idade mínima para transmissões na plataforma, que até então era de 13 anos (Vasquez, 2022).

⁴³ O caso de Lucas “Sabininhu” Sabino nos sinaliza a necessidade e importância de investigação acerca dos modelos de contratação e condições de trabalho exercidos por crianças e adolescentes no campo dos *esports* e em outras dimensões do mundo digital, tópico não aprofundado nesta pesquisa em decorrência de nossas limitações metodológicas.

lógica de trabalho plataformizada, que escamoteia o ciclo de extração da força de trabalho de crianças e jovens (Mussa, Falcão & Marques, 2021). Percebemos uma “empresarização da infância” no campo dos jogos, um fenômeno ainda subteorizado, mas que nos coloca diante de uma forma emergente de exploração do trabalho precário, aspiracional e não remunerado, indicando uma aproximação perigosa com abusos e outras formas de violência nessas plataformas.

Além da precária infraestrutura de trabalho, as extensas jornadas de trabalho também aparecem como um fator marcante das condições de trabalho dos jogadores, sendo um dos aspectos que afetam não só a saúde dos jogadores, como também dificultam a participação no debate sobre as próprias condições de trabalho, colocando-os em uma posição secundária nesse debate:

Paulo: A gente tem um grupo aqui, seletos, um grupo muito grande, e aí a gente tem, tipo, aqui no Rio, eu falo aqui no Rio, psicólogos, nutricionistas, todas elas envolvidas em esporte eletrônico. Fisioterapeutas, donos de empresas, atletas, os atletas um pouco menos, porque o tempo é muito complicado para eles... está treinando ou está jogando. Está jogando ou está treinando. Então, fica difícil de parar para conversar com eles.

O entrevistado relata que nos espaços de debate político sobre *esports* em que participa, os atletas representam a minoria dos participantes que congregam as jornadas de treino coletivo individual e coletivo. O campo de representação política dos jogadores dos *esports* ainda parece incipiente. Apesar de existir um movimento crescente de mobilização de trabalhadores da indústria dos jogos (Woodcock, 2020), movimentos como a sindicalização ou outras formas de organização coletiva não aparentam se incluir no imaginário comum desses trabalhadores e de suas demandas.

A ausência de participação em espaços políticos e institucionais também foi associada à falta de autonomia enquanto categoria para que possíveis mobilizações coletivas possam vir a ter, já que a manifestação, nesse contexto, se confrontaria diretamente com a dominância das organizações contratantes no cenário:

Paulo: Ele (o jogador) vai te falar tudo que ele passou, calote, dívidas que ele tem, dificuldade de treinamento, tudo. Mas ele se expor, ele não vai fazer isso. Até porque ele sabe que uma coisa que ele falha ali, de repente, pode enterrar a carreira. Se for uma mulher, pior ainda.

Antunes (2020) ressalta que um dos aspectos da precarização do trabalho se apresenta na perda de autonomia acerca do próprio trabalho. Os jogadores se deparam com algumas barreiras quando sentem a necessidade de expor suas condições de trabalho e o sofrimento decorrente desse contexto de precarização. Além de se confrontarem com a hegemonia das empresas e com a exposição à opinião pública, alguns contratos de trabalho – quando existem – estabelecem cláusulas específicas de pagamento de multas caso o contrato do jogador seja rescindido antes do prazo previsto, o que gera um combinado de danos físicos, morais e financeiro a esse trabalhador (Oliveira, 2020). Assim, como nos apresenta Costa (2023, p.119):

Nesse sentido, a divisão do trabalho e das tarefas respondem a uma dupla hierarquia; por um lado, as desenvolvedoras de jogos que determinam como as tarefas serão executadas dentro do sistema do jogo, através de suas mecânicas específicas e suas decisões gerenciais impactam, em especial as atualizações, diretamente no modo de jogar e no conhecimento adquirido dentro daquele determinado título. Por outro lado, as demandas dos times, que coordenam as ações de performance, determinam o ritmo e formato dos treinos, a participação em campeonatos, além de ações de marketing digital e de presença online.

Esses agentes do campo dos *esports* atuam como sistemas sócio-mentais, organizados por mediações (Pagès et al., 2006). A partir dos dados construídos junto de nossos informantes no campo, realizamos um paralelo com o trabalho de Viana Braz, Mendes e Ferreira (2022), pelo qual concebemos a relação dos jogadores com as organizações do cenário e diante das plataformas digitais, comumente usadas por atletas de *esports*, para divulgação de seus trabalhos e busca de rentabilização como sistemas sócio-mentais. A experiência do *jogar* enquanto trabalho se constrói através do percurso de vida singular, mas também atravessado pelas tensões e marcadores sociopolíticos, econômicos e de poder que atuam na produção de formas de saúde e sofrimento nesse campo.

Um dos fatores marcantes desse cenário é a presença de injunções paradoxantes (Gaulejac & Hanique, 2024) existentes entre a necessidade de visibilidade que a profissão coloca, e as condições que inserem jogadores em um limbo de invisibilidade e desproteção. A conquista de espaço se dá por um processo contínuo de autoempreendedorismo, pelo qual tornar-se profissional diz respeito à construção de uma imagem profissional diante de fãs, mídia, empresas contratantes e patrocinadores. A constituição dessa imagem profissional do trabalhador ou trabalhadora, o coloca em um binômio entre o sucesso e o fracasso, cuja responsabilidade é atribuída ao sujeito. Nessa dinâmica de trabalho se sobressai a

mercantilização de si mesmo em busca da conquista do afeto do outro dentro dessa dinâmica de construção de visibilidade e destaque.

Esse processo exige um outro, de aperfeiçoamento técnico contínuo nas especificidades técnicas no jogo, mas também no desenvolvimento de um certo “encantamento” (Costa, 2023). Situamos essa dinâmica afetiva da profissão como parte que se sobressai na cadeia produtiva dos *esports*. Hardt (1999) nos mostra que o conhecimento, a comunicação e a afetividade tornaram-se elementos fundantes das cadeias produtivas, especialmente após mudanças substanciais da economia que objetivavam que os modos de produção se renovassem de forma rápida e contínua. Esse modo de produção, baseado em serviços, não só desencadearam a produção de bens materiais, mas passou a gerar também bens imateriais, onde a interação humana, os laços sociais, a produção de conhecimento e a comunicação ganham valor produtivo.

Além disso, identificamos que o trabalho exercido por esses jogadores nas competições é apenas uma das formas de trabalho que coexistem dentro do *ethos* profissional dos *jogadores profissionais*. Os jogadores profissionais congregam múltiplas jornadas de trabalho, desempenhando o papel de *streamers*, criadores de conteúdo, participando de diversas campanhas de publicidade estabelecidas pelos acordos e patrocínios com a organização contratante, além de desempenharem trabalhos variados relacionados à marca e à identidade profissional em constante construção. Como é o caso principalmente do cenário comunitário ou aspirante de *esports*, os jogadores congregam a rotina de jogo com outras atividades laborais do mercado de trabalho. Essas são dimensões de trabalho dessa atividade profissional que extrapolam o trabalho dentro dos servidores do jogo, e se expande para outras facetas da vida.

Além do desgaste físico, o adoecimento pela exposição contínua a jornadas longas de trabalho e pela constante exposição à vida pública podem ser fatores preditores de formas de adoecimento mental. Dentro do cenário de profissionalização, falamos de duas realidades que coexistem, uma delas relacionada ao cenário das grandes corporações e dos jogadores “topo de carreira”, e outra que engloba uma grande quantidade de jogadores aspirantes ou semi profissionais, que buscam oportunidades de carreira. Podemos nos questionar como ocorre a abordagem em saúde em ambos os contextos, especialmente em atletas expostos a maior desproteção gerada pelo anonimato.

A partir da noção de “organizações paradoxantes”, Gaulejac e Hanique (2024) descrevem um modo de produção de injunções paradoxais como forma de governo. Dessa forma, na mesma medida em se coloca no discurso a autonomia e a flexibilidade, se impõem imperativos e protocolos que modos de ser e existir no mundo. Nesse mesmo sentido, a

criatividade e expressividade no trabalho deve servir a um objetivo produtivo, incluído dentro de uma cadeia de produção. Essas injunções paradoxais internalizam o conflito no sujeito, deslocando tensões institucionais e organizacionais para o âmbito individual, vivido na forma de dilemas subjetivos e operam pela captura da subjetividade, por meio do desejo, engajamento e identificação com essas organizações. Essa dinâmica permite que as relações de poder, vividas por um trabalhador, sejam escamoteadas e individualizadas.

Nessa realidade de desproteção, o acesso à saúde também acaba se restringindo a clubes maiores, com maior estrutura e equipes envolvidas diretamente na atuação com os jogadores, como ressalta **Lune**: “A gente sabe que os clubes amadores, por exemplo, não têm condições de pagar um psicólogo, de pagar um advogado para ter um atleta no time dele. Isso são coisas, hoje, dos grandes clubes, os que deram certo.”

Os participantes também mencionam a dificuldade de permanência das organizações no cenário, e de como existe uma disparidade de recursos oferecidos aos jogadores, quando comparamos iniciativas de pequeno porte com grandes organizações privadas, como *Loud* e *Pain Gaming*, que possuem, além das equipes de jogadores profissionais, uma equipe técnica de analistas, treinadores, fisioterapeutas e psicólogos. Eles ressaltam que os clubes amadores não têm recursos para realizar a contratação de psicólogos e advogados para auxílio jurídico, por exemplo.

O acesso à saúde se mostra como um serviço restrito a grandes clubes, e, por isso, não é incomum falarmos sobre formas de adoecimento nesse contexto de trabalho:

Otto: Os jogadores de *esports* eles gastam muito cedo, eles desenvolvem LER (Lesões por Esforço Repetitivo), desenvolvem patologias na coluna ou em qualquer coisa por causa de um monte de coisa. Os caras que jogam Free Fire jogam no celular, afinal de contas, imagina. Aí você vai falar tudo isso, as pessoas vão rir, elas vão rir, vão dizer, mas isso não é esporte, isso é joguinho, joguinho é uma coisa, esporte é outra.

As Lesões por Esforço Repetitivo (LER) acontecem em razão da intensidade e frequência de movimentos sem pausas, que podem ser possíveis em casos onde a digitação, movimentos com *mouse*, horas seguidas de trabalho na mesma posição se mostram como formas de organização do trabalho. Esse tipo de lesão é incluído como uma categoria de doenças ligadas ao trabalho (Ministério da Saúde, 2023). Um estudo realizado pela *German Sports University* com atletas profissionais de *esports* evidenciou que um profissional realiza cerca de 400 movimentos por minuto no *mouse* e teclado, intensidade cerca de quatro vezes superior à de uma pessoa que não exerce essa atividade profissionalmente. Assim como a alta exigência

de habilidades motoras, os atletas envolvidos no estudo também demonstraram altos níveis de cortisol e frequência cardíaca (em torno de 160 a 180 batimentos por minuto), o que se assemelha – ou hipoteticamente supera – à intensidade de atividade física exercida por atletas de corrida ou maratona (Schutz, 2016). Além disso, os jogadores relataram que utilizam alguns métodos para aumento de desempenho em jogo, como o *Ginseng*, uma substância com propriedades energéticas e estimulantes.

A pesquisa ainda ressalta que, pensando na perspectiva de saúde, o tempo de carreira de um jogador profissional na cena competitiva segue um curso – ou cursos – diferentes das carreiras tradicionais. A idade de aposentadoria de um jogador profissional gira em torno dos 25 anos de idade, e as principais hipóteses parecem se relacionar com o desgaste físico e emocional intenso dos jogadores. No ano de 2024, a faixa etária dos jogadores disputando *Worlds Championship* 2024 ficava entre 21,4 e 25,6 anos, caracterizando o perfil jovem dos jogadores (Fiorini, 2024). Atualmente, Lee “Faker” Sang-hyeok, no ano de 2025, aos 29 anos, era o jogador mais velho a competir em campeonatos internacionais de *League of Legends*.

Nossos interlocutores citam a questão da perspectiva de carreira para crianças e jovens que desejam ingressar nesse cenário:

Lune: Esse menino começa a jogar muito novo, a gente tem um cenário totalmente novo, ele não sabe como fazer, ele só quer... se alguém fala para ele que ele vai receber um salário mínimo para ficar o dia jogando, para um menino de 14, 15 anos, é o sonho da vida dele, mas a gente sabe que lá na frente isso tem consequências, porque uma hora o menino cresce, uma hora ele vai querer fazer uma faculdade, constituir uma família, então ele vai precisar ter várias outras coisas.

Otto: Isso não garante para ele nada, ele não tem como sobreviver, ter uma profissão... de um campeonato que vai ter ali uma premiação e acabou.

Em linhas gerais, os jogadores iniciam a sua prática ainda na infância, como já comentado. Alguns deles ingressando em pequenos campeonatos ou sendo contratados por equipes já na adolescência. Algumas dessas pessoas iniciam sua carreira no cenário de um jogo, e mudam de modalidade ao longo de suas trajetórias, como é o caso de Gustavo “Baiano” Gomes, que iniciou a sua carreira aos 14 anos no cenário competitivo de *Dota 1*, mas se tornou profissional de *League of Legends* anos depois (Bastos, 2021). A mudança de cenário parece ser uma decisão baseada não só no desejo individual e expectativas de trabalho do próprio jogador, mas também reflete a dinamicidade e incertezas do cenário competitivo, que muda

constantemente suas diretrizes de funcionamento ano a ano, forçando os jogadores a se adaptarem aos formatos propostos ou a procurarem novas oportunidades de trabalho ou até mesmo de encerramento de carreira.

A perspectiva de aposentadoria nessa modalidade de trabalho, nesse caso, ocorre especificamente sob atividade de trabalho de jogador profissional, que se veem na necessidade de ingressar em uma nova carreira, mesmo após a aposentadoria, iniciando uma preparação para outras formas de trabalho (Schutz, 2016). Retomando o caso de “Baiano”, o jogador encerrou sua trajetória no cenário competitivo de LoL aos 26 anos, e iniciou sua carreira como *streamer* na plataforma *Twitch.Tv*, pela qual ganhou visibilidade (Bastos, 2021). A partir dessa mudança de carreira, também passou a se dedicar à criação de conteúdo e à organização eventos competitivos para a comunidade de LoL, como é caso do CBolão⁴⁴. Dessa forma, o encerramento da carreira de um(a) *proplayer* parece se situar numa dimensão individualizada, em que a aposentadoria não possui, a princípio, ligação com a políticas de previdência social, o que os deixa à mercê de certos “bicos”, de modo que em suas trajetórias profissionais coexistem diversas carreiras

Refletimos em que medida o trabalho como jogador profissional – ou até mesmo em outros segmentos dos *esports* – oferece a esses trabalhadores competências para se projetarem em outras formas de trabalho? O conhecimento construído ao longo dos anos de trabalho nessa atividade proporcionaria oportunidades em outros ramos do mercado de trabalho? Em quais setores esses trabalhadores encontrariam possibilidades de inserção ou vantagens competitivas decorrentes das suas experiências profissionais? Questões essas que, embarram na forma como essa atividade é compreendida, reconhecida e legitimada socialmente, e que certamente exigem um trabalho de aprofundamento e escuta da história de vida destes sujeitos.

Nesse mesmo sentido, parece existir uma intencional descaracterização dos *proplayers* de suas condições como trabalhadores e trabalhadoras, que além da vulnerabilidade em relação a direitos de proteção social e de saúde, as reivindicações feitas juridicamente ou nas mídias sociais, são desqualificadas como legítimas pela incompreensão da condição desses sujeitos enquanto trabalhadores:

Otto: Há alguns anos rolou aquela coisa do apagão da *Twitch*, o movimento de *streamers* tentando pleitear melhores condições para trabalhar, não sei o que, junto a Amazon, junto a Twitch. E você ia ver os comentários das pessoas no Twitter, na época,

⁴⁴ Torneio criado para a comunidade de *League of Legends*, que congrega jogadores amadores, profissionais e personalidades do cenário (Bastos, 2021).

e os comentários eram assim: “Gente, vocês estão brincando de trabalho? Isso não é trabalho não, vocês passam o dia jogando joguinho, vocês querem enganar quem?” A ideia dos jogos é extremamente não compreendida, incompreendida pela sociedade.

Isso nos dá elementos para vislumbrar um contexto de desproteção, gerenciado por grandes grupos de empresas que se beneficiam das brechas colocadas na lei decorrentes dessa nova organização do trabalho. Nesse sentido, percebemos um rompimento das barreiras que antes se colocavam entre o “trabalhar” e o “jogar”. Se por um lado percebemos uma contínua invisibilização do movimento de busca debater sobre regulação dessas formas de trabalho, de outro observamos um certo enaltecimento do que podemos chamar como *playbour*. Esse conceito congrega as palavras *play* e *labor/labour* em uma só, e indica a forma como a indústria dos jogos passou a se beneficiar da extração de valor de formas de trabalho que se mesclam à prática ou produção de jogos. Há um certo discurso de “trabalhe com o que você ama fazer”, que mascara uma série de desigualdades e elementos de precarização presentes na indústria dos jogos eletrônicos como um todo e que reitera que “trabalhar com o que você ama” torna-se objeto de desejo (Bulut, 2020).

4.1.2 A promessa do glamour: "elas estão muito felizes, porque afinal de contas elas estão jogando"

Nossos interlocutores apresentaram elementos sobre como os esportes eletrônicos se inserem em uma dinâmica de trabalho aspiracional, fenômeno que perpassa o processo de profissionalização dos jogos. Eles ressaltaram também a ausência de participação política e de um movimento de mobilização acerca das condições de classe por parte dos atletas do cenário, o que nos leva a debater como o imaginário que constitui essa identidade profissional se constituiu dentro de um ideário individualizante:

Otto: Os ‘caras’ (jogadores) quando chegam lá em cima, quando eles conseguem... Porque eles são oriundos de uma das maiores mitologias do capitalismo, que é a mitologia da pirâmide, que é, se você for bom o suficiente, você vai chegar no topo.

Lune: (...) o pessoal ainda tem muito glamour do atleta de esportes eletrônicos. Ah, de ser um “brTT”⁴⁵, de ser um “Fallen”⁴⁶. Só que a gente sabe que, **assim como no esporte tradicional, nem todo mundo é um Neymar.**

Otto: (...) é muito difícil ter consciência social estando tão dentro do mundo do capital desse jeito...”

Paulo: Quando você está falando de jogos, eu acho que ainda piora mesmo, piora porque as pessoas estão ali trabalhando, elas estão muito felizes, porque afinal de contas, elas estão jogando... elas estão ficando famosas ou qualquer coisa do tipo.

Jogadores casuais, aspirantes e amadores são a maioria responsável por criar e manter o ecossistema de jogos, enquanto uma minoria de jogadores consegue atingir a posição de celebridade (Johnson, Carrigan & Brock, 2019). As ideias de meritocracia marcam fortemente o processo de profissionalização dessa atividade, já que a responsabilidade por ascender ou não ao nível profissional dependeria exclusivamente do desempenho individual de um jogador ou jogadora.

Nos voltamos às raízes históricas desse modo de construção de identidade profissional, em que novas formas de projeto de vida e o desejo por determinados campos de carreira vêm à tona. O prestígio relacionado à ascensão profissional reforça as cadeias de trabalho precário na medida em que transforma o caminho de profissionalização em um percurso disposto de maneira equânime, mas que na verdade mascara as relações de poder e privilégio associados a essa indústria. Além de que, ao invisibilizar um campo que revela desigualdades, provoca a psicologização das contradições que cercam esse campo, e seguindo os princípios da meritocracia, culpabiliza o indivíduo pelo seu próprio fracasso. A individualização no trabalho enfraquece a capacidade de constituição de um coletivo sensível às questões de classe, e que de fato, na dinâmica do capital, esconde os fatores que levariam os indivíduos à consciência de si e das desigualdades que atravessam seu trabalho.

Esse contexto mobiliza um processo identitário de incorporação de signos e valores voltados a princípios de “empreendedorismo neoliberal”, como define Johnson, Carrigan e Brock (2019). Nesse caso, a identidade profissional de um jogador se relaciona com destacar-

⁴⁵ Felipe “brTT” Gonçalves da Rocha, foi jogador profissional de *League of Legends*, conquistando seis títulos do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*.

⁴⁶ Gabriel “Fallen” Toledo, é empresário e jogador de *Counter Strike 2* pela Fúria, se destacando pela conquista de títulos mundiais na modalidade, sendo duas vezes campeão do Major.

se sempre mais, conquistar espaço, popularidade e comoditizar sua imagem em direção a uma posição de fama em um espaço de competição que preconiza o desempenho.

Em um contexto derivado de intensas crises financeiras e sociais e exaltação de altos salários, a busca por novas profissões, especialmente as do mundo digital, se mostra como um salto a uma nova perspectiva de vida e de melhorias de vida. Além de que, com o fenômeno da plataformização do trabalho e de outras esferas de nossa existência, esse anseio por ascensão social parece ganhar atalhos em atividades de autopromoção (Johnson, Carrigan & Brock, 2019).

Otto: Na dimensão do trabalho de plataforma como um todo tem uma rejeição ultra ou neoliberal por parte da comunidade, pensar aquela coisa do: “não, porque aqui eu não tenho chefe, aqui eu faço o meu próprio horário”, e não sei o quê.

A racionalidade neoliberal (Dardot & Laval, 2009) cria modos de subjetivação cuja ideia de ser “chefe de si mesmo” ou de ter uma jornada de trabalho flexível é associada à noção de autonomia. No entanto, percebemos que esse ideário apazigua a responsabilização do indivíduo pelo seu próprio desempenho, adoecimento e condições de vida precárias. A autonomia, nesse caso, vem disfarçada de uma subordinação a uma lógica de plataformizada. No entanto, essa demanda por essa forma de trabalho persiste, o que nos leva a compreender em qual contexto o discurso neoliberal de glamour dos *esports* se sustenta.

Terranova (2000) nos apresenta o conceito de *free labor* (trabalho gratuito) para demonstrar uma vasta mão de obra gratuita ou mal remunerada que não se caracteriza como emprego formal, mas ainda assim compõe o trabalho na economia digital. Essas formas de trabalho, apesar de sustentarem cadeias de exploração, se apresentam como atividades voltadas ao lazer (Terranova, 2000). Esse conceito se complementa ao de *hope labor* (trabalho de esperança), referindo-se ao ideário em torno das profissões que reforça esse tipo de trabalho voluntário, não remunerado ou subremunerado, com a promessa de retorno futuro (Kuehn & Corrigan, 2013). Ambas as concepções nos ajudam a compreender um processo de *glamourização* do trabalho na economia digital, que ao mesmo em que reflete uma repostada dada à insegurança que o mercado capitalista coloca para esses indivíduos, ajuda a mitigar discrepâncias existentes entre a dimensão ideal difundida e a real realidade de precarização do trabalho.

Partimos de um contexto de trabalho que produz e mantém um modo de subjetivação voltado ao “empreender a si mesmo”. Nesse caso, podemos tecer a hipótese de que a tentativa de formação de um coletivo organizado e o movimento de regulação estatal sobre o campo de

esports partiria de um movimento contrário ao modo de constituição imaginária desses trabalhadores. O fato de manifestar-se de forma contrária a esse imaginário coletivo dominante poderia ser um fator gerador de sofrimento que se soma a outras condições precárias de trabalho citadas.

4.2 Regulações em cenário nacional

Começamos a pensar, então, de que forma nossos interlocutores se colocam no campo e quais os desafios de atuação quando falamos sobre profissionalização dos *esports* no Brasil, dadas as condições expostas que refletem um cenário de profunda desproteção social, especialmente por parte dos jogadores, que são o eixo central de uma cadeia de exploração do trabalho. Nosso objetivo, a partir da categoria de análise em questão, é discutir o panorama atual da construção de políticas a partir de um cenário que se constitui substancialmente pela autorregulação, visando compreender quais concepções e desafios atravessam as pautas de proposição de políticas públicas para esse setor.

4.2.1 Um cenário em desenvolvimento: “algo que precisa ser desenhado a nível de Brasil, porque é um país gigante”

Falamos de um segmento de indústria que apresenta índices de crescimento maiores a cada ano, o que faz com que os *esports* se tornem um campo que desperta o olhar de muitas pessoas, especialmente para o campo visível da atividade, que contempla as empresas e ligas competitivas. Antes de mais nada, o *esports* se constitui como um fenômeno multisituado, com atravessamentos culturais, sociais, políticos, midiáticos e econômicos. Portanto, as intervenções nesse campo devem considerar as particularidades dessas dimensões, como nos relata o participante **Paulo**: “O princípio de qualquer política pública é você ter dados, é você ter informações, é você mensurar e entender, ouvir, escutar para você executar...”. A fala de Paulo demonstra que a construção de estratégias desenvolvidas por estados, municípios e pela União, deve ser sustentada a partir de um conjunto de informações do campo e da comunidade que o compõem.

No Brasil, o principal marco de expansão das políticas públicas foi a formulação da Constituição Federal em 1988, com a menção e implementação de planos de garantia de direitos nas esferas da saúde, previdência e assistência social. Esse movimento de protagonismo do Estado na elaboração de políticas contributivas e não contributivas foi fundamental para a

formulação de estratégias de universalização do acesso a direitos, mas também do reconhecimento das particularidades de algumas populações. Jaccoud (2021) reconhece que as políticas de intervenção do Estado na dimensão social devem não só considerar a dimensão do retorno financeiro e crescimento econômico, como também o processo de democratização a espaços sociais e a mudanças estruturais na realidade das populações.

Sobre as políticas desenvolvidas para os *esports*, **Paulo** nos situa de algumas ponderações sobre como esse processo é planejado no Brasil:

Paulo: (...) os impactos são muito pequenos na economia na nossa indústria aqui, mas é o que existe, então a gente vai trabalhar com isso, a partir desses eventos, a gente começa a discutir outras coisas, como eventos menores que envolvem as comunidades de *games*, como as prefeituras, como as secretarias podem ajudar esses eventos, esses jovens a ter esse trabalho, a se constituir na sua cidade, sair do Rio ou para outros estados (...). Então, quando você olha um grande evento que vem da Alemanha para cá e não emprega um carioca, ou melhor, empregou um carioca só. Peraí, tem alguma coisa errada nesse evento!

O participante nos fala sobre a forma como as desenvolvedoras e organizadoras de eventos organizam grandes campeonatos ou eventos do segmento de jogos, mencionando o pouco retorno que a comunidade local desse tipo de evento recebe. Os campeonatos ocorrem por períodos de tempos determinados e logo após as partidas finais são encerrados, o que nos leva a pensar nas hipóteses de que, além de gerar pouco retorno financeiro à população local, os empregos gerados por esses eventos seriam também temporários. Dessa forma, questionam a maneira como a dimensão midiaticizada do jogo, na qual notamos números recordistas de audiência, patrocínios e premiações milionárias, repercute de benefícios e transformações de vida para a dimensão cultural e social das pessoas em torno disso? O que o relato de nosso interlocutor nos passa é a necessidade de pensar em políticas que fujam do um “curtoprazismo” e que considerem as dimensões comunitárias e territoriais no Brasil em contraposição a narrativas importadas, de forma que seja possível planejar e implementar ações a partir da realidade concreta do país e de dados passíveis de análise.

Além da aproximação com a comunidade e da valorização do cenário local, o participante cita o papel do fortalecimento de vínculo com as lideranças dessas realidades locais, que exercem um papel fundamental no campo dos jogos. Podemos associar essas lideranças com a imagem de figuras que exercem certa influência afetiva, política e cultural e

que conhecem de forma mais próxima a realidade da cena comunitária de certa região, como pode ser o caso de jogadores, jogadoras e outros profissionais desse cenário.

Paulo se coloca nessa posição como uma dessas lideranças, conforme nos relata:

Então a gente tem que entender o que é que realmente essa molecada gosta, identificar essas lideranças, existem lideranças positivas que carregam a comunidade. (...) Novas lideranças, que é muito importante. Vai chegar um momento que eu vou precisar parar, vai chegar um momento que eu vou precisar cuidar da minha vida. (...) Mas ter um cargo não passa pela cabeça de ninguém aqui, tem essa pegada política, muito mais do que defender uma causa, muito mais do que defender uma classe, é você realmente ter que defender um partido, defender político de estimação. Então, tem essas coisas que, sabe, parece que para quem está no mundo empresarial, não funciona muito bem.

Ele ainda demonstra o desejo de continuidade dessa representação como liderança no debate sobre as políticas públicas e da continuidade da mobilização dessa juventude enquanto um coletivo. Dessa forma, essas lideranças ditas “positivas” promovem, por meio do vínculo, o sentimento de reconhecimento e pertencimento à comunidade que compartilha um imaginário comum de valores e signos (Giust-Desprairies, 2005).

Paulo ainda destaca que as formas de representação da comunidade também se estendem para a dimensão institucionalizada de atuação político-partidária. Isso envolve debates, enfrentamento e discordâncias que se chocam com o interesse de outros grupos. Para além da dimensão cultural e comunitária, o entrevistado cita um certo empresariado, que apesar de ter ligação direta com o campo dos jogos eletrônicos e seus atravessamentos políticos e institucionais, parece manter uma posição de “neutralidade” diante dessas pautas, mantendo relações de influência entre si. Portanto, o campo do imaginário também é um campo de disputas e tensões políticas. Apesar disso, Jhonson, Carrigan e Brock (2019) ressaltam que o campo de sociabilidade que circunda o campo dos jogos é constituído por uma hegemonia heterossexual masculina, branca e neoliberal, onde as pautas relacionadas aos jogos aparecem frequentemente no seio de partidos de base conservadora e com eleitorado de mesma concepção política.

As dimensões comunitárias e político-partidárias coexistem nesse cenário de coletivos e disputas. No entanto, o cenário dos *esports*, no Brasil e internacionalmente, passa a se desenhar também no movimento olímpico, antes relacionado apenas aos esportes tradicionais:

Paulo: A vantagem do esporte eletrônico é que ele está entrando na administração do esporte nacional, e a administração do esporte nacional já tem as suas leis, a gente não vai conseguir mudar essas leis, a gente não vai conseguir mudar. Vai entrando agora o esporte, o esporte olímpico... não vai conseguir mudar o COB (Comitê Olímpico do Brasil), o COB já é uma instituição criada em 1914, é quase uma instituição centenária...

O Comitê Olímpico Internacional (COI) vem incorporando entre os esportes olímpicos novas modalidades esportivas, assim como foi o *skate* e *breaking/break dance*. Em julho de 2024, o COI aprovou por unanimidade a organização dos Jogos Olímpicos de *Esports*, que aconteceriam a cada dois anos. No entanto, a logística, financiamento e outros detalhes do planejamento dos eventos permaneceu em debate. No ano de 2024, um acordo de parceria havia sido assinado, entre o Comitê Olímpico Internacional (COI) e Comitê Olímpico e Paralímpico Saudita (SOPC), para a realização dos Jogos Olímpicos de *Esports* em Riad, na Arábia Saudita. Após 12 meses, o contrato por encerrado por ambas as partes, em meio a trocas de gestão e discordâncias na organização do modelo de competição (Giannini, 2025).

O Comitê até então havia realizado eventos de jogos eletrônicos, porém somente de simuladores de esportes tradicionais ou que envolvessem atividade física direta, como *Just Dance*, *Tennis Clash* e *Chess*. Os jogos popularizados entre jogadores de *esports*, como *Counter Strike* ou *League of Legends*, não estavam incluídos até o momento. No entanto, a partir da oficialização recente dos Jogos Olímpicos de *Esports*, esse panorama pode ser expandido para outras modalidades.

Os participantes parecem compreender esse movimento de transição para o movimento olímpico como positivo, e ressaltam a forma como as leis brasileiras podem incorporar essas novas modalidades a sua estrutura política e jurídica.

Paulo: A gente pensa muito no marco regulatório dos esportes eletrônicos, algo que precisa ser desenhado a nível de Brasil, porque é um país gigante, é um país continental, mas é algo que precisa ser desenhado de que forma, o que faz, o que pode fazer, o que deve ser feito pelo governo federal, o que deve ser feito pelo governo estadual, o que deve ser feito pelo governo municipal, dentro do esporte eletrônico.

Pela crescente expansão do mercado e da prática dos esportes eletrônicos no Brasil, o participante ainda ressalta a importância de organizar em níveis de atuação (municipal, estadual e nacional) o processo de institucionalização e regulação dessa prática, dadas as dimensões territoriais e culturais que compõem as regiões do país. Isso nos leva a pensar como a prática

dos jogos é atravessada pela dimensão geopolítica (Macedo, 2020), o que nos revela desafios para implementação de políticas públicas.

4.2.2 Desigualdades regionais: “aqueles dez times de São Paulo que participam do circuito profissional, enquanto a gente tem milhares de times no Brasil todo que não conseguem chegar ali”

Os participantes citaram algumas especificidades das localidades onde atuavam, trazendo alguns elementos de como o campo da profissionalização dos *esports*, em termos de infraestrutura e fomento, são construídos de maneiras distintas. **Paulo** é residente do Rio de Janeiro e reconhece diferenças em como os torneios de *esports* acontecem no Brasil. Os circuitos competitivos de esportes eletrônicos de grande porte são realizados pelas desenvolvedoras dos jogos, e em geral, acontecem em capitais como Rio de Janeiro e São Paulo. Ele ressalta tanto as diferenças dentro do próprio estado, quanto do estado do Rio de Janeiro em relação a outras regiões do Brasil:

Paulo: A particularidade que a gente vive aqui no Rio de Janeiro é do Rio de Janeiro, mas se a gente dar um pulo ali em Maricá a gente vai ver que é outra realidade, em Macapá é outra realidade, em Salvador é outra realidade.

Essa distribuição de torneios centralizada em grandes regiões populosas, especialmente localizadas na região Sudeste do Brasil, na visão dos participantes, limita a participação de equipes e jogadores profissionais de outras regiões, além de limitar também a participação da comunidade de outras localidades, de cidades do interior dos estados – como é caso de Maricá ou de outras regiões do Brasil, sem atividades desse tipo. A gestão dos circuitos competitivos circunscrita pelos critérios das empresas desenvolvedoras dos jogos é citada por uma participante:

Lune: (...) a gente volta àquele mesmo discurso de fechar o cenário de esportes eletrônicos no Brasil para 10 times que estão concentrados em São Paulo. Então, a gente precisa realmente hoje de uma gestão pública assim como existe no esporte tradicional.

Macedo (2020) nos mostra a noção de “geopolítica dos jogos”, pela qual se considera não só as características geográficas de espaço físico, como também as tensões políticas e as disparidades de poder. O autor aponta as assimetrias desses espaços, que se iniciam na forma

de distribuição das redes pelo território brasileiro, onde regiões como São Paulo e Rio de Janeiro têm vantagens na qualidade de conexão e infraestrutura tecnológica. Esse fator consequentemente atribui assimetrias no processo de profissionalização e no desenvolvimento de jogadores e equipes no cenário competitivo. Macedo (2020) nos mostra que o *ping* (tempo de resposta entre a rede de internet e os comandos do jogo) varia de região para região, sendo o estado do Pará o mais prejudicado. Por mais que Belém seja considerada capital, e, portanto, possuir um investimento de infraestrutura maior em relação em comparação a outras regiões, o estado ainda possui internamente algumas assimetrias.

Além das disparidades em relação à participação no âmbito competitivo por parte de equipes e jogadores, a participante **Lune**, residente do estado Rio Grande do Norte, cita a dificuldade de acesso a jogos que exigem recursos de alto desempenho de *hardware* (recursos esses como monitores, placas de vídeo, internet banda larga e equipamentos periféricos como mouses e teclados). Ela relata:

Lune: (...) quando a gente fala, por exemplo, de um *Valorant*, aqui no Rio Grande do Norte, praticamente ninguém tem um computador que rode *Valorant*. Então, onde é que esse menino, que ele gostaria de ser um atleta de *Valorant*, ele vai treinar? Onde ele vai poder ter acesso?

Notamos também que as regiões que obtém certo privilégio de infraestrutura, também são contempladas com mais investimento das desenvolvedoras e recursos advindos de investidores, patrocinadores e bonificações fiscais. Além disso, isso possui repercussões em como os incentivos financeiros chegam de formas distintas em localidades do Brasil, como é o caso de fomento a projetos voltados a torneios e de patrocínio, como relata uma das entrevistadas:

Lune: (...) eu não conhecia nada desse meio, digamos, mais institucional, a gente sempre trabalhou realmente no privado, fazendo eventos, fazendo campeonato, sempre foi uma dificuldade bastante grande, porque posso dizer que no Nordeste como um todo, para a gente conseguir fazer eventos, precisa ser, por exemplo, através de leis de incentivo, porque as grandes empresas, por exemplo, que patrocinam hoje, como a Coca-Cola, a Unimed e várias outras marcas, elas não colocam verba direta aqui, fica sempre concentrado ali no Sudeste, São Paulo, aqui elas colocam através das leis de incentivo, porque elas colocam através do imposto, então elas conseguem promover a marca sem gastar.

Por consequência, as regiões, por vezes mais contempladas de recursos financeiros e de visibilidade, tornam-se objeto de desejo não só dos jogadores que buscam progredir em suas carreiras. **Otto** também cita algumas dificuldades enfrentadas por eles em espaços onde se pauta a discussão sobre jogos eletrônicos, nos quais não existe representatividade de todas as regiões no Brasil. Ou seja, além de repercutir em desigualdades na maneira como se pratica, a formulação de políticas também se demonstra restrita a grupos de pessoas de regiões específicas:

Otto: Porque na última reunião, a gente teve uma reunião específica com o Ministério da Justiça e aí eu não estava nela. E aí a gente foi para a segunda reunião e a primeira coisa que eu falei era, sério mesmo, eram 30 pessoas. Tinha duas do Nordeste. Foi a primeira coisa que eu mandei. Eu pedi a palavra, foi a primeira palavra: ‘eu acho que é muito difícil fazer uma coisa de ordem nacional, por exemplo, dentro do âmbito do Ministério da Justiça quando você tem zero diversidade’. Por exemplo, tem dezoito pessoas do Sudeste, cinco pessoas do Sul e duas pessoas do Nordeste. O que é isso?

Como nos mostra Santos (2007), o *espaço* é um elemento determinante na formação de relações socioeconômicas e culturais e na configuração de especificidades regionais, o que demonstra que um mesmo elemento pode aparecer de maneiras heterogêneas, a depender de onde se situa e de como as relações políticas, institucionais, tecnológicas, sociais e econômicas o circundam. Nesse sentido, essas disparidades se refletem também na participação política dos representantes dessa região e no espaço de voz e voto que esses sujeitos recebem.

4.2.3 A disputa por um lugar social: “o governo não se preocupa com videogame”

A proximidade de nossos interlocutores com o campo dos games também nos apresenta um movimento com desafios no debate sobre o tema e sobre a construção de projetos voltados para o cenário. Os jogos eletrônicos, de forma gradual, estão abrindo novos caminhos para proposições coletivas e para a conquista de um lugar de reconhecimento das questões particulares das atividades desse ecossistema no Brasil.

Paulo: O mercado não vai parar para olhar o menino que está lá na favela com o celular da tia jogando Free Fire, o mercado não vai parar para isso, mas acho que o

AfroGames⁴⁷, o DiversiGames⁴⁸, o *Gaming* Parque⁴⁹, todas essas ações, elas conseguem fazer isso, e aí o Estado tem que ajudar, de alguma forma o Estado tem que ajudar, porque isso vai impactar numa cadeia lá na frente.

Notamos a negligência por parte do setor privado acerca das desigualdades sociais e a criação de organizações de terceiro setor para atuação nesse segmento. A participação estatal, de acordo com o participante **Paulo**, deveria acontecer no apoio direto a essas entidades. Ele ressalta sua percepção da dificuldade de articulação entre instâncias para se debater sobre jogos, mencionando as dificuldades de aproximação entre academia, a instância pública e mercado:

Paulo: O mercado sozinho não vai conseguir, o poder público sozinho não vai conseguir, a academia sozinha vai ficar escrevendo livros para ninguém ler, trabalhos que ninguém vai ficar lendo, essa porcaria, porque ninguém tem interesse num trabalho que não funciona em lugar nenhum, a gente fica meio que, “eu acredito que isso funciona!”. Funciona onde, querido?

Ao descrever a relação entre instâncias (Estado e dimensão privada), ele nos apresenta como esse contexto cria tensões também com o campo da educação e da pesquisa. Em primeiro lugar, pensamos qual seria o papel do pesquisador no campo e do vínculo constituído com os interlocutores do campo dos *esports*. Nos voltamos à questão: *as pesquisas desenvolvidas estariam em consonância com o desejo desses trabalhadores?* Caberia a nós a atenção de como acontece o processo de reconhecimento das encomendas que são colocadas no campo e como são desenvolvidas as propostas de intervenção.

A ideia trazida por Massa (2025) propõe que o processo de pesquisa-intervenção deve oferecer possibilidades de elaboração da sua condição psíquica e social, expandindo a sua compreensão sobre o mundo. Dessa forma, a partir das perspectivas sócio-clínica, a pesquisa seria um processo recíproco de apropriação e produção de conhecimento, e, diante disso, um objeto de pesquisa dependeria da forma como ele é apropriado pelos seus interlocutores no

⁴⁷ O projeto AfroGames é uma ramificação da organização AfroReggae, localizado no Complexo da Maré, no Rio de Janeiro. Ele é voltado à formação de jogadoras e jogadores para modalidades de jogos online, a organização de competições amistosas entre jogadores e também na proposição de cursos voltados à programação de jogos. O lugar também oferece também aulas de inglês e espaços de permanência para os alunos e alunas.

⁴⁸ Organização que se originou no projeto da AfroGames, baseada nos princípios da ESG (*Environmental, Social and Governance*), na cidade de Niterói e no Rio de Janeiro. Entre os objetivos, destaca-se possibilitar acesso tecnológico a pessoas de grupos minorizados por meio de centros de formação multidisciplinares.

⁴⁹ Criada pela medalhista olímpica Adriana Samuel, a *Gaming* Parque é uma organização que proporciona capacitação a atletas de *esports* de modalidades *mobile*, por meio de aulas, salas para *live streaming* e cursos de inglês.

campo e dos imprevistos do campo. Os resultados dessa relação entre a pessoa que pesquisa e os informantes retornaram a essas pessoas em formato de debates e compartilhamento dos materiais construídos? Trata-se de construir um processo de restituição, que diz respeito ao compartilhamento e à contribuição recíproca à parte da investigação de campo (Massa, 2024). Nesse sentido, devemos pensar também sobre quais seriam as expectativas desenvolvidas acerca da Universidade por quem compõe o campo dos *esports* e quais concepções de educação, Universidade e pesquisa se solidificam nesses espaços e como se materializa o “dar certo” referido pelo participante.

De acordo com nossos interlocutores, quem ocupa o lugar de debatedor(a) desse campo são, em sua maioria, idealizadores de iniciativas locais de pequeno porte. Além disso, ele considera interessante o processo que envolve a participação estatal, apesar de enfatizar que prefeituras recebem poucos recursos para ações dessa natureza. Ao adentrarmos ao tema da participação do governo nos cenários dos games, **Paulo** relata o planejamento do Ministério do Esporte para se criar e ativar uma diretoria voltada a esportes eletrônicos: “(...) essa diretoria está aguardando recurso das *bets* que vão começar a cair na conta no ano que vem, para uso do ministério para serem distribuídas para o projeto de jogos eletrônicos”.

O participante comenta sobre a inserção de uma diretoria específica para os esportes eletrônicos na esfera federal, que, de acordo com ele, conta com recurso direto de apostas esportivas para fomento. A participante **Lune** comenta também sobre o recebimento de recursos financeiros advindos das lotéricas para esse segmento – procedimento este estabelecido pela Lei Pelé, que designa essa fonte de orçamento para atividades de desporto no Brasil.

Os entrevistados citam a necessidade de participação do Estado como ente fomentador de iniciativas voltadas a esportes eletrônicos, mas defendem a associação entre público e privado como modelo ideal de intervenção no cenário, de forma a não intervir em como a iniciativa privada atua hoje, e incentivar que o Estado também possa participar desse contexto de atividades.

Um dos participantes comenta que esse fator se mostra como uma preocupação epistemológica, já que concepções como essas atravessam diversas dimensões, como a de produção de conhecimento acadêmico e a composição dos debates sobre jogos.

Otto: Me preocupa que a diversão seja a única coisa que se fala quando se fala de videogame, quando o videogame é claramente um operador do capitalismo neoliberal pós 2015/2010, depois dessa aceleração por causa de plataformas, por causa de

infraestruturalização via plataforma, depois de esportes, depois de *bets*, depois de jogos *freemium*⁵⁰, de *gachas*⁵¹, de *loot boxes*⁵²...

Neste trecho, importante destacar a forma como o *jogar* foi incorporado por uma lógica de mercado, que torna central as micro transações financeiras na experiência de jogo dos usuários. A fala indica que a experiência do jogo passa a ser dominada pela lógica do consumo, pela qual o jogo se transforma em uma mercadoria e sua prática colonizada pela propriedade privada dos grandes grupos de empresas e pelo acesso multiplataforma. Discussões recentes sobre o domínio das plataformas dos jogos foram tema da campanha “*Stop Killing Games*”, criada para inibir o encerramento da circulação e do suporte a alguns jogos. O movimento ganhou força quando a desenvolvedora Ubisoft retirou do ar o jogo *The Crew* e as atividades de suporte do jogo. Esse tipo de movimento questiona um modelo de negócio que coloca o jogo enquanto serviço, cuja circulação pode ser retirada a qualquer momento impedindo o acesso dos usuários, o que reacende a discussão nessa indústria sobre direitos do consumidor.

Podemos destacar também como esses fatores são desconsiderados no âmbito da produção de conhecimento teórico e acadêmico. O participante comenta que essa abordagem sobre os jogos se torna evidente em congressos, simpósios e momentos de compartilhamento de produção acadêmica em geral. Ele ainda ressalta como outros atravessamentos sociais são levados em consideração no processo de produção de conhecimento de pesquisa:

Otto: “Ah, os *gamers* são racistas”. Ok, é verdade também, o grande problema com relação a isso, existe um *gap* de acesso, às crianças negras têm muito menos acesso a jogar LoL, por exemplo, do que as crianças brancas. Então, é óbvio que a dimensão racial vai ser performada, o que se faz com relação a isso?

O participante ressalta a necessidade de se abordar os fenômenos fomentados pelo campo de estudos sobre jogos, compreendendo seus determinantes e interseccionalidades, como forma de apreender e intervir sobre o fenômeno com uma maior complexidade. Os *game*

⁵⁰ Jogos que podem ser acessados e jogados gratuitamente, mas no servidor, alguns elementos como personagens, *skins*, cartas e bônus só podem ser adquiridos quando comprados pelos jogadores.

⁵¹ A palavra *gacha* vem do termo japonês *gachapon*, que se refere a interfaces temáticas sazonais ou temporárias (*banners*, por exemplo) dentro dos jogos, onde os jogadores podem trocar moedas do jogo por prêmios e itens aleatórios. No entanto, as moedas do jogo que permitem esse processo são, em vias gerais, compradas com dinheiro real (Reyes, 2025).

⁵² “Caixas” virtuais dentro dos jogos nas quais o jogador pode obter um item aleatório ao abri-la, seguindo uma lógica semelhante de monetização dos jogos, como os *gatchas*.

studies são um campo de estudo multidisciplinar, cujo domínio de pesquisa, de acordo com Fragoso (2017, p. 20):

considera, por um lado, a inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio game (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, *gameplay* etc.).

O campo se desenvolve a partir da investigação de múltiplas nuances, e devemos considerar os jogos como um fenômeno perpassado por disputas políticas, com conflitos de classe, raça e gênero. Essas dimensões, no entanto, não se encerram no sujeito, mas dizem respeito a uma estrutura mais ampla que reflete as crises e fraturas profundas do modo de dominação capitalista – e, portanto, devem ser incorporadas nas bases epistemológicas dos *game studies*.

Um dos entrevistados, em sua participação frente a ministérios e demais espaços da esfera política federal, relata algumas tensões entre “estratos” – como ele mesmo define – de pessoas que compõem as frentes que debatem sobre a implementação de políticas no campo dos jogos eletrônicos:

Otto: “(...) as pessoas que são jovens, antenadas, extremamente competentes, mas que não assinam nada de dinheiro, ou seja, são muito bem-intencionadas, mas não têm nenhum poder. (...) As pessoas que são geracionalmente descoladas da realidade, que são oriundas de um... Porque isso é uma discussão sobre o PT, especificamente, e sobre o governo federal, e que são oriundas das outras gestões do PT e de outro momento do Brasil, e que não entendem o que está acontecendo, acham que essa dimensão da cultura é absolutamente descartável, que acham, por exemplo, que trabalho social se faz botando o livro debaixo do braço e indo de casa em casa. As pessoas acreditam nisso ainda. E essas são as pessoas que assinam o dinheiro, efetivamente. São as pessoas que têm o poder. Então, no geral, o que tem acontecido é que esses projetos chegam e eles são muito bem recebidos, mas eles encontram um imprevisto no financiamento.

Nosso informante expõe como a tecnologia e a cultura vêm sendo debatidas no contexto institucional e político, representado como as concepções de mundo de quem assume postos de tomada de decisão influenciam diretamente as questões compreendidas e como os

investimentos serão direcionados. Grohmann (2025, p.9) nos apresenta um raciocínio que vai ao encontro da fala de nosso informante:

Deixa a tecnologia para depois. Tem coisas mais importantes.” Ou: “Isso é puramente técnica.” A partir de frases como essas, a esquerda institucionalizada no Brasil tem ignorado e subestimado o papel da tecnologia em nossas vidas políticas e sociais. Ou, pior ainda, tem atuado apenas de forma reativa, sem propor alternativas realmente democráticas e populares para a classe trabalhadora no que diz respeito às tecnologias.

Para o autor, na medida em que a extrema direita se fortalece e a compreensão acerca do mundo digital e das novas organizações do trabalho se enfraquece, a política se torna cada vez mais distante da realidade concreta dos trabalhadores desse meio.

Para **Otto**, existe um “*gap* geracional” entre as pessoas que discutem e propõem intervenções sobre o cenário dos jogos no Brasil, o que acarreta dificuldades no planejamento e na implementação de ações:

Otto: Esse *gap* geracional, ele é particularmente problemático, porque as pessoas que estão no poder, e aí eu estou pensando no poder público, prioritariamente, mas as pessoas que estão no poder, elas não sabem o que está acontecendo em um monte de dimensões da tecnologia.

Na omissão do poder público acerca do fenômeno dos jogos, o participante ainda cita que essa omissão atinge outras esferas, repercutindo no desconhecimento de toda uma rede de sociabilidade que se forma em torno das redes sociais e da formação de comunidades online, muitas formadas por pessoas praticantes de jogos. **Otto** ainda cita o exemplo do *Discord*, como uma plataforma que passa por esse processo de desconhecimento: **Otto:** “(...) ignora-se tanto que a gente acaba conhecendo o *Discord* a partir de, sei lá, matéria no Fantástico dizendo que crianças estão sendo aliciadas no *Discord*...”

O Discord, criado em 2015, já soma mais de 200 milhões de usuários ativos por mês ao redor do mundo, e mais de 90% deles praticam jogos e utilizam na plataforma recursos de voz, vídeos e texto para durante as jogatinas. A proposta do aplicativo, inicialmente, era criar recursos de sobreposição que possibilitasse aos usuários jogarem enquanto se comunicam. A invenção e publicação da plataforma é relativamente recente, e vem ocupando manchetes no mundo todo em razão dos casos de crimes digitais ocorridos nos servidores da plataforma. Como **Otto** cita, as denúncias envolvem desde abuso e exploração sexual de crianças e

adolescentes até a criação de espaços virtuais dentro da plataforma (os chamados **servidores**) de grupos neonazistas. O que difere essa plataforma das outras redes sociais é justamente a possibilidade de criar esses espaços “privados” nos quais essas práticas não são facilmente identificáveis em perfis públicos.

Há uma grave lacuna de moderação desses espaços, já que, em primeiro lugar, a tentativa de regulação é frequentemente rechaçada pela comunidade que a compõe, geralmente associada a um ideário neoliberal e conservador. Outro ponto é que a própria estrutura da plataforma passa para o usuário do servidor a responsabilidade da moderação, fazendo com que a responsabilidade pela fiscalização do conteúdo seja terceirizada. Além disso, transmissões e chamadas realizadas pela plataforma não são armazenadas, dificultando a coleta de provas desses crimes (Tavares, 2025).

Apesar de serem publicizados como espaços neutros, percebemos que no interior de espaços digitais são produzidos e reproduzidos um grande conglomerado de comunidades extremistas. A *hashtag* #GamerGate na plataforma *X* (antigo *Twitter*), além de propagar discurso misógino, sexista e discriminatório com grupos minoritários, publicou dados privados de usuários sem autorização, fortalecendo ainda mais discursos anti-feministas e propagando uma série de violências virtuais. Ferreira (2023) nos mostra que os movimentos de base de esquerda, apesar de serem crescentes, ainda são a minorias desses espaços tipicamente virtuais. Embora cite apenas alguns exemplos de um vasto espaço com grupos nativos desse movimento de construção de comunidades online, notamos a existência de uma certa dominação anti regulatória desses espaços e descentralização da intervenção dos Estados sob esses novos espaços de socialização. Dessa forma, o privado governa, tornando escassa a ramificação do Estado para esses ambientes, como completa nosso interlocutor:

Awrmour: (...) seria excelente se tivéssemos essa ponte, né, com o governo de maneira mais abrangente, mas a verdade é que o governo não se preocupa com videogame. O videogame não é uma pauta de relevância na política brasileira em geral. Não é visto como “precisamos pensar políticas públicas para o videogame”. Não é uma coisa que eles vêm nos procurar. Se a gente não for atrás... e mesmo se a gente for, talvez a gente receba uma porta na cara. (...) E quando teve algum interesse, teve alguns momentos que isso foi, por exemplo, de período eleitoral. Qual a questão? (...) Alguns políticos procuraram um eleitorado, esse público eleitor que é jovem, engajado.

A comunidade *gamer* vem sendo pauta de campanha eleitorais no Brasil. Ferreira (2022) aponta que no ano de 2022, tanto as campanhas de Luiz Inácio Lula da Silva quanto do então

ex-presidente Jair Bolsonaro voltaram-se para esse público, reinventando até mesmo as formas de publicidade com o público, se utilizando de *slogans* e intenções de campanha. Entre as pautas de Bolsonaro, estava a criação de uma Frente Parlamentar de apoio aos *gamers*, composta principalmente por políticos de base conservadora; a redução de imposto sobre produtos eletrônicos; e o direcionamento de recursos públicos para secretarias para aplicação no campo dos *esports* (Ferreira, 2022). Assim como foi a proposta do *LulaPlay*, cartilha que propunha a construção de políticas públicas para o setor de jogos eletrônicos no Brasil.

Isso nos dá pistas de como se forma o domínio da esfera privada sobre o funcionamento do ecossistema dos *esports*, enquanto o interesse por parte do poder público se faz insuficiente, e, por vezes, faz uso da apropriação de signos culturais das comunidades *gamers* para a conquista de um eleitorado majoritariamente jovem.

4.3 Mobilizações e perspectivas

Notamos o quanto o campo dos *esports* passa por uma constante ramificação em diferentes dimensões: política, acadêmica, social e cultural. Mas, afinal, *o que vem se construindo a partir desse contexto? Quais iniciativas compõem esse espaço social em constante disputa?* A diversidade de concepções e atuações de nossos informantes nos dão algumas pistas de como se constrói esse campo de efervescência de ideias e práticas. Na mesma medida, também nos auxiliam a vislumbrar um futuro para esse cenário que perpassa uma série de desafios, expectativas e novidades no campo político.

4.3.1 Empreendedorismo, ONGs e federações: “entre os meninos que gostavam de competir, era uma dor em comum ter uma visibilidade maior, ter algo mais profissional”

Diante da popularidade que os *esports* possuem e da afetividade que o público estabelece com essas atividades, emergem alternativas à dominância que as plataformas de jogos colocam sob a cena competitiva. Mobilizações coletivas também partem de um cenário comunitário, de pessoas com relação próxima e afetiva com os jogos que identificam a necessidade de se fomentar o debate sobre a democratização dessa atividade no Brasil e da expansão da sua prática. Nesse contexto, um aspecto marcante de nosso campo constituiu-se a partir de iniciativas de construção de espaços de profissionalização como organizações não-governamentais, federações e outros modelos de associações com esse objetivo.

Nesse cenário, uma de nossas participantes relata o processo de planejamento e fundação de uma federação de *esports*, no norte do Brasil, que foi fundada no ano de 2021, com o intuito de incentivar a cena de profissionalização e oferecer estrutura e auxílio a equipes que buscam se inserir nos circuitos profissionais.

Lune: (...) a gente percebia que para o cenário, entre os meninos que gostavam de competir, era uma dor em comum ter uma visibilidade maior, ter algo mais profissional, porque realmente era uma coisa, assim, muito... Ah, uma partezinha pequena do evento que você chega lá, senta, compete do jeito que dá e acabou.

O modelo federativo, em partes herdeiro do modelo como os esportes tradicionais, se mantém emergente baseado no Sistema Nacional do Esporte (Sinesp), demonstrando ser uma forma de organização política marcante no âmbito dos esportes eletrônicos. A Lei Geral do Esporte prevê uma divisão hierárquica que estabelece a criação de entidades representativas dos esportes a nível municipal, estadual e nacional, sendo geridas e fiscalizadas pelo Ministério do Esporte. Na lei, evidencia-se a previsão de parcerias entre entes públicos e privados, na proposição de iniciativas no campo do desporto. Há uma aparente tentativa de aproximação desse modelo de organização em instâncias no campo dos *esports*, onde de forma regional e/estadual se constituem as federações, e de abrangência nacional, as confederações.

As federações, portanto, não são órgãos públicos e sim entidades privadas sem fins lucrativos. De acordo com a Lei nº 13.019/2014, sua estrutura interna é representada pela figura de um(a) presidente, junto de demais cadeiras representativas de diretorias, como a de comunicação, financeira, vice-presidência e outras, a depender do que se formula em Estatuto – documento que formaliza e fundamenta o funcionamento de uma organização dessa natureza. Entre as pessoas envolvidas na federação, é proposto que os atletas atuem entre essas diretorias, apesar das dificuldades de participação desse público relatadas por outros participantes.

As federações se encarregam de planejar e organizar a prática dos esportes eletrônicos em seus respectivos estados, organizando competições locais, estaduais ou interestaduais, além da proposição campeonato, fóruns, assembleias, seminários e outros eventos de participação das equipes filiadas e da comunidade.

A equipe que deseja iniciar o processo de filiação deve realizar cadastramento de algumas documentações e dos dados de seus membros:

Lune: Então, a federação, a princípio, é através de filiação. A gente tem um cadastro no nosso site. “Eu quero ser um time filiado à federação”, ele preenche esse cadastro.

(...) Ele precisa ter um CNPJ. Precisa ser uma “org-empresa” constituída. E ele faz esse cadastro. Só que, por exemplo, hoje, até então, a gente não cobra filiação de nenhum dos times. Porque o normal, o processo de qualquer associação, é quando você se associa, seja de basquete, seja de qualquer esporte, você, por mês, paga uma taxinha para ser filiado àquela associação. E deveria ser o mesmo modelo que deveria funcionar para a gente.

Como a participante menciona, a sustentabilidade de uma federação se dá por meio de alguns processos. O primeiro deles trata-se do processo de filiação, onde as equipes pagam uma taxa anual para ganharem o *status* de equipe filiada à federação, conquistando com isso o direito de participar dos torneios e das assembleias deliberativas que as federações propõem. Os times filiados devem obrigatoriamente possuir Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ), com estatuto registrado formalmente, além da listagem completa dos membros futuramente filiados.

As federações também se sustentam financeiramente por auxílios concedidos pelo poder público e outras entidades, por fontes como donativos, patrocínios, possíveis multas aplicadas às equipes filiadas por descumprimento das cláusulas do Estatuto e premiação de torneios. As federações, portanto, não recebem custeio direto das desenvolvedoras dos jogos, e parecem constituir um ecossistema paralelo das competições oficiais organizadas por elas, as desenvolvedoras/*publishers*.

As federações são filiadas à uma confederação – agente que assume o papel político nesse contexto de representação nacional dos *esports* e da cena competitiva no Brasil. Hoje, no país, duas principais confederações se localizam nessa disputa pelo lugar de entidade máxima representativa: a Confederação Brasileira de Games e *Esports* (CBGE) e a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL). Ambas são chanceladas pelo Ministério do Esporte, com a Certidão de Registro Cadastral (CRC) em conformidade com os artigos 18 e 18-A da Lei Pelé. Essa validação por parte do ME não determina por si só a exclusividade de uma federação, mas permite que ela receba incentivos fiscais e repasses de recursos federais.

Existe um debate quanto à legitimidade dessas confederações no Brasil, já que, em esportes como o futebol, a Confederação Brasileira de Futebol é a única federação atuante no segmento, enquanto nos *esports*, ambas as federações (CBGE e CBDEL) coexistem e disputam o lugar social e político de confederação oficial em território nacional, podendo resultar em conflitos de distribuição de recursos público. O PL 6.118/2023, proposto pelo senador Izalci Lucas (PL-DF) e debatido da Comissão do Esporte do Senado, trazia como proposta a inserção da CBGE no Sistema Nacional de Desporto e lhe atribuía o direito de receber recursos advindo

de apostas em loterias, o que causou repercussão acerca do reconhecimento desse tipo de entendida via legislação, e não por meio do COB (Comitê Olímpico do Brasil) e o COI (Comitê Olímpico Internacional) (Agência Senado, 2024).

Lune, membro de uma federação, relata algumas dificuldades no processo de fundação da organização:

Lune: (...) foi também um desafio, porque também era algo incomum, algo novo, porque quando a gente fala de federação, geralmente, qual o meio comum? A federação já tem clubes e entidades filiadas para ser reconhecida como federação, e aí a gente fala em estatuto, a gente fala em registrar em cartório, então assim, quando a gente levou a proposta para registrar a federação em cartório, teve essa dificuldade: ‘não, mas vocês são uma entidade’, e aí a gente teve que mostrar que a gente tinha times já de esportes eletrônicos que eram filiados à federação, e realmente foi toda aquela burocracia, toda aquela novidade até para eles para entenderem, mas deu certo, a gente conseguiu estabelecer, fundar o estatuto, fundar o CNPJ, então a gente não fala de federação só por nome, mas é realmente uma entidade constituída com o CNPJ, com o estatuto, com todas as características de associação.

A participante ainda relata a importância da formalização de processos como esse para conseguir parcerias institucionais e fomento das secretarias de Esporte e Cultura da cidade onde reside. Ademais, o reconhecimento de associações, federações e confederações frente a órgãos públicos como o Ministério do Esporte afeta diretamente o recebimento de recursos dessa fonte.

Lune: A gente hoje é afiliado à CBGE, que é a Confederação Brasileira de *Games* e *Esports*. Então, a nível nacional, a gente está pleiteando conseguir receber porcentagem das loterias, assim como as confederações de esportes tradicionais recebem, porque eles recebem esse perceptual das lotéricas em que é justamente para distribuir para as federações e as federações fazerem esse movimento em todo o território de dar suporte ao atleta, aos times, a descobrir talentos, a ter toda uma estrutura e uma cadeia esportiva que garanta ali como ele vai poder conseguir se desenvolver.

As leis de incentivo constituem uma fonte importante de recursos para as federações, já que empresas privadas, no Brasil, podem renunciar ao pagamento de verbas fiscais para o governo, e contrapartida podem destinar esses recursos para investimento em organizações como essas, como explica a participante: **Lune:** “(...) a gente tem aqui, no caso, duas

modalidades (de leis de incentivo), que é a da Cultura e a do Esporte. E aí, cada estado, geralmente, tem seus critérios, seus percentuais”.

Um exemplo de leis de incentivo é a Lei 8.313/91 (Lei Rouanet) e a Lei nº 11.438/06 (Lei de Incentivo ao Esporte), instituídas pelo governo federal, mas leis desse tipo se estendem também para estados e municípios, com modelos de tributação variados. A participante comenta ainda sobre certa resistência do próprio cenário dos *esports* no processo de fundação de organizações como as federações: **Lune**: “(...) na época ainda era muito grande a resistência do próprio cenário de esportes eletrônicos às federações, porque se tinha em mente que a federação quer mandar nos jogos, quer mandar nas coisas”.

Esse fenômeno pode se demonstrar por resistência a formas de organização destoantes do modelo construído pelas desenvolvedoras e que possuem proximidade com entes públicos, como prefeituras e secretarias estaduais. Percebemos tentativas de aproximação que as entidades privadas traçam junto do setor público, o que já é previsto pela legislação brasileira em relação a entidades voltadas à atividade do desporto tradicional (Lei n. 13.019/2014). No entanto, a criação de coletividades com esse foco nos traz reflexões acerca de uma marca profunda da ausência da participação estatal na regulação políticas sociais, e do histórico fortalecimento das Relações Público-Privadas (RPPs) que encontra na participação do terceiro setor uma fecunda alternativa à intervenção direta do Estado.

O mundo pós-guerra indicava uma nova perspectiva existencial e de futuro, mudando a maneira de se olhar para os cenários de crise. A criação de movimentos de filantropia, ao mesmo tempo que coloca um novo olhar sobre populações em vulnerabilidade, trazia em si, uma ideia de progresso e emancipação com um forte viés de colonialismo. Nesse movimento surge o papel das Organizações Não-Governamentais, que tiveram maior difusão a partir do surgimento de organizações internacionais como a ONU, onde se estruturam formas de abordar causas sociais e quando as populações em vulnerabilidade passaram a ser pauta de discussões internacionais.

Assim como em outros modelos de organização, para analisarmos a constituição e modos de funcionamento das ONGs e de outras associações da sociedade civil, devemos considerar múltiplas dimensões, históricas, psíquicas e econômicas (Vincenot, 2019). Percebemos que as pessoas de nosso campo de estudo compartilham um imaginário em comum de proposta de construção de alternativas para o cenário do *esports*, e, junto disso, encontram ressonâncias entre seus objetivos pessoais com a possibilidade de construção de um coletivo. Podemos ver a aparente relação que esse setor da sociedade apresenta com o setor público. Um aspecto importante de iniciativas como federações e demais associações diz respeito à importância do papel de investidores, ou da busca por recursos vindo de leis de incentivo.

No caso dos *esports*, observamos a articulação da comunidade na construção de nichos de pequenos empresários e parcerias entre Estado e associações da sociedade civil no gerenciamento da cena competitiva e do debate políticos pensando as necessidades desse segmento.

A profunda transformação em direção a um estado social liberal, como define Carvalho (2017), visa congregar as instâncias do poder público com o mercado, com a proposta de desburocratização do funcionamento do Estado. Na atuação como ente regulador, o Estado, incentiva-se a ampliação da participação de coletivos na resolução das questões sociais que lhe atravessam. Observamos, nesse contexto de ampliação da participação das comunidades nas políticas sociais, a criação de uma cultura do empreendedorismo, dando início a novos modos de comunicação do capital em espaços antes predominantemente da esfera pública, e configurando um novo *ethos* de empreendedorismo que agora se volta às questões de responsabilidade social sob incentivo fiscal e financeiro do próprio Estado.

Além desses aspectos, um elemento citado nas entrevistas diz respeito à percepção de como as federações e as suas lideranças estão organizadas hoje no Brasil. Uma das participantes, relata:

Lune: (...) às vezes a pessoa... eu já vi isso “ah não, agora eu vou ser uma federação!”. Ele faz um Instagram, coloca lá o nome “federação”, mas às vezes ele nem é uma federação constituída realmente, ou seja, formalizada em cartório e tal ...

Otto, complementa essa linha de argumentação, destacando como vê a construção das federações atualmente:

Otto: (...) a gente fez um levantamento de federações pelo Brasil e a gente encontrou um cenário no qual todas eram radicalmente desmobilizadas mesmo. Muitas delas são coisas quase artesanais, alguém que diz assim: ‘não, eu sou o presidente da federação de *esports*, eu vou organizar isso aqui’... não organiza nada! Não tem como, não promovem nada, ou seja, o cenário é um cenário muito, como dizer, ermo mesmo, é muito uma terra que chegou, mas não está colonizada, no pior sentido de colonização possível.

Ele também destaca a existência de **grupos com interesses políticos e econômicos, que buscam se organizar em organizações como as federações** para exercer influência sobre as decisões políticas do setor de jogos

A constituição do campo das políticas parece se constituir paradoxalmente, onde ao mesmo tempo em que o discurso da democratização da prática dos jogos atravessa essas organizações, a própria constituição do modelo de governança dos jogos não estabelece esse objetivo. Ou seja, se a prática dos *esports* é centralizada em uma lógica plataformizada e pelo pressuposto dos direitos de propriedade intelectual pelas desenvolvedoras, o sentido de democratização desses espaços se perde quando as políticas não são construídas em confronto com essa lógica. Portanto, de acordo com o trabalho de Falcão et al (2023), devemos considerar a indissociabilidade entre a democratização dos jogos e a regulamentação desse campo sem antes questionarmos o modelo no qual eles foram constituídos historicamente.

Otto: (...) não existe, e muitas vezes, quando existe, as pessoas que estão à frente dessas federações são lobistas da indústria, estão interessados em tirar o seu, em fazer o seu, não estão interessados em... porque é isso né, quando você pensa em *esports*, existe uma série de amarras mesmo do ponto de vista legislativo.

Lune: (...) aí a gente já tem uma barreira que a gente sabe que, hoje, as federações não têm recurso. Não é como uma federação de basquete ou de futebol que recebe recurso público das loterias, como eu citei. A gente não recebe nenhum tipo de recurso.

O contexto de efervescência dos esportes eletrônicos e a constante desresponsabilização do Estado pela regulação da atividade e pelo cuidado com os trabalhadores desse segmento, faz com que seja criada uma cultura de empreendedorismo ainda em desenvolvimento, que busca encontrar-se diante em meio ao debate sobre esporte e que busca encontrar espaço para reconhecimento social nas brechas que as lacunas jurídicas estabelecem.

4.3.2 Vislumbrando um futuro: “a ideia da regulamentação é compositora de um cuidado social.”

O debate político dos *esports* é composto por pessoas de diferentes categorias profissionais, igualmente diversas em termos de formação e atuação profissional. A forma como a produção de conhecimento é realizada e divulgada interfere em concepções que embasam iniciativas como marcos regulatórios, além de influenciar também o tom do debate que é realizado sobre essas questões e seus atravessamentos políticos.

Paulo: Eu acho que a gente está passando por um momento importantíssimo, que é essa **entrada do esporte eletrônico nas Olimpíadas**. Eu acho que o pensamento que o Comitê Olímpico Internacional fez, o planejamento, eu sei que lá todo mundo é muito bem pensado, muito bem planejado, muito bem discutido, é claro que eles não estão pensando na mãe da Raíssa que não tem dinheiro para levar ela, não estão pensando nisso, mas estão pensando num produto forte e que vai impactar nessa cadeia.

Lune: Eu acho que no Brasil o esporte eletrônico ainda está muito embrionário. Acredito que ainda tem muita coisa pra acontecer, pra desenrolar, para se desenvolver, não só no Brasil, mas no mundo, porque assim, claro, a gente tem aí os países, por exemplo, da Coreia, do Oriente, que são anos luz na nossa frente, em questão de profissão de esporte eletrônico. Mas **com o Movimento Olímpico, eu acredito que isso vai mudar muito a estrutura do mundo, como o mundo vê os esportes eletrônicos**.

A inserção dos esportes eletrônicos como parte do Movimento Olímpico está ligada às expectativas de alguns dos nossos participantes, que consideram um movimento de transição importante a conquista de visibilidade e, conseqüentemente, o investimento para a atividade no Brasil. A previsão é que a primeira edição dos “Jogos Olímpicos de *Esports*” aconteça no ano de 2027, em Riade, capital da Arábia Saudita. A proposta do evento, em teoria, visa preencher as lacunas existentes entre os esportes tradicionais e os esportes eletrônicos. A Arabia Saudita vem sendo palco de eventos de grande proporção das modalidades de *esports* nos últimos anos, com a realização da *Esports World Cup* (EWC), conhecida como a “Copa do Mundo dos *Esports*”, que em 2025 ofereceu um montante de 70 milhões de dólares distribuídos entre 25 modalidades de jogos disputadas com equipes convidadas.

No entanto, apesar dessa proposta, é questionável a ideia de um esporte olímpico se circunscrever a equipes de um ecossistema fechado e que mantém uma ligação forte com grupos comerciais. *Como esse modelo de ecossistema seria adaptado para as competições olímpicas? Quais equipes teriam a chance de participar?* São questões que nos indicam um novo momento para o esporte eletrônico no Brasil e no mundo, mas que a princípio parece marcar de forma cada vez mais intensa a invisibilização daqueles trabalhadores já circunscritos a uma condição de invisibilidade e trabalho aspiracional.

Nossos informantes também citam o papel do Estado no fomento a prática nos próximos anos:

Otto: Eu acho que só existiriam benefícios de todos os âmbitos, de todos os lados, de todas as origens. A ideia da regulamentação... são duas coisas distintas. **A regulamentação é uma coisa e a política pública é outra coisa. A ideia da regulamentação é compositora de um cuidado social**, primeiro, com relação ao trabalhador, mas ela também permite certas parcerias de serem feitas. Então, a regulamentação é positiva, no meu entendimento, a partir do momento que ela permite uma série de... Está me faltando a palavra, mas ela permite uma série de saídas institucionais para fomentar a cultura como um todo. **A gente está falando de financiamento, a gente está falando, por exemplo, de Rouanet, de responsabilidade social, a gente está falando de isenção fiscal, a gente está falando de níveis de investimento, a gente está falando disso.** (...) da mesma forma como o governo federal tem centenas de **acordos com empresas de comunicação**, ou seja, anuncia na Globo, anuncia no SBT, anuncia na Record, faz publicidade no Youtube, no Twitter.... não mais no Twitter, eles “assustaram”. Mas, da mesma forma como existe verba governamental para a publicidade nessas plataformas, eu acho que existe uma necessidade de pensar em essas outras plataformas, e aí estou pensando no jogo enquanto plataforma, e pensar em um contato com essas coisas a partir da dimensão governamental.

No Brasil, a Lei nº 12.232/10 estabelece normas para que agentes de veiculação de publicidade privados atuem sob a transmissão ou divulgação de conteúdo em meios de comunicação, incluindo as emissoras de televisão e até mesmo as plataformas de *streaming*. O participante ressalta a participação do governo nos meios de publicidade já estabelecidos pela legislação brasileira, como uma forma de autonomia e incentivo à formação da cultura relacionada aos jogos do Brasil.

Acerca da regulação da atividade profissional de *esports*, alguns pontos de vista e concepções se sobressaíram acerca do tema. **Paulo**, ao falar sobre isso, faz referência ao Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos, sancionado no ano de 2024, mas que decorre de um longo processo de tramitação:

(...) isso é um debate que precisa ser muito aprofundado, porque eu acompanhei o Marco Legal dos Games, muito de perto, e até em bastidores, e aí eu vi que a lei surgiu de alguma forma dos **advogados que pertenciam à Associação Brasileira de Fantasy Sports...** o pessoal do *Fantasy Sports* que hoje fala que são esportes eletrônicos, e aí não sou eu que vou decidir quem é esporte eletrônico e quem não é esporte eletrônico.

A Associação Brasileira de *Fantasy Esportes* se posicionou publicamente acerca do enquadramento dos *fantasy games* na modalidade lotérica, proposto pelo Projeto de Lei Complementar 68/2024 (PLP nº 68/2024), que previa a tributação desse segmento. A Associação ainda ressaltou, em nota, uma referência à Lei nº 14.790/2023, que dispõe sobre a modalidade lotérica no Brasil e que faz referência aos *fantasy sports* como uma modalidade de esportes eletrônicos. Nessa discussão, percebemos a **inserção de grupos com influência nas tomadas de decisão no campo das políticas sobre jogos no Brasil**, que exercem dominância da esfera privada em tomadas de decisão dessa natureza:

Otto: (...) pensava que qualquer envolvimento do governo na questão seria simplesmente para burocratizar a questão, seria para, como as pessoas diziam, para roubar, porque o governo quer roubar agora, é melhor deixar que a iniciativa privada resolva. (...) existe um *lobby da indústria* para que continue privado e existe a **absoluta ignorância dos setores do poder público e o que é que acontece ali**.

Nesse caso, ao mesmo tempo em que pensamos na **dominância da iniciativa privada**, especialmente em espaços de domínio público, ao qual intitula de “lobby”, se evidencia a **omissão da esfera pública** em ações de regulação e fiscalização das atividades do setor de jogos eletrônicos no Brasil:

Otto: A cultura está aí. Como é que você não investe nisso? Como é que você não pensa isso? De novo, se eu for falar sobre política, como é que a esquerda não está pensando isso? Por que a gente não está pensando essas coisas? Por que o governo não está pensando essas coisas?

Para além do modelo de negócio que os *esports* compõem, os participantes ressaltam a ideia de investimento em cultura e defendem a ideia de que os *esports* tradicionais e os eletrônicos devem ser tratados com certa isonomia.

Assim, os *esports* passam a fazer parte de um imaginário social e de uma dimensão comunitária e cultural, que se assemelha à forma como o futebol no Brasil ocupa espaços políticos institucionais, a exemplo das secretarias dos estados e municípios e escolas (Macedo, 2022). Portanto, trata-se de formas de valorizar e direcionar a forma como essa cultura vem sendo construída e quais em moldes vem sendo apropriada.

Outra entrevistada, **Valéria**, cita a questão do enquadramento jurídico dos *esports* como modalidade esportiva no Brasil: “(...) a grande conclusão é que a gente não precisa ser chamado

de esporte ou não. É um grande... “não importa”, para não falar um palavrão. **A gente não precisa dessa validação externa**”. Mas, em contrapartida, analisa a ideia da regulamentação como benéfica para as categorias profissionais envolvidas no cenário:

Valéria: A gente tem que regulamentar, principalmente **eu vejo profissionais sendo explorados, por exemplo, porque é um sonho trabalhar com isso**. Então alguns profissionais, até jogadores, *managers*⁵³, psicólogos, acabam caindo em situações em que os times prometem muito, não entregam, e as pessoas acabam se ferrando nesse sentido. Acabam sendo prejudicadas por conta de um sonho de trabalhar com isso.

Ela ainda ressalta a necessidade de se pensar a regulamentação formulada por pessoas com experiência no cenário *esports*, que de acordo com ela teriam uma visão mais complexa da realidade desse contexto:

Valéria: Então eu acho que seria bom se tivesse, só que teria que ser formulado por uma pessoa de dentro do cenário, não de fora. Então se alguém conhecesse o cenário, entendesse da saúde do próprio cenário de *esports*. Ele é muito único, muito específico. E se a gente tiver alguém que está querendo encaixar alguma coisa que não é desse cenário, vai prejudicar mais do que ajudar.

Assim como outros participantes relataram, Valéria coloca a necessidade de se pensar no campo dos *esports* de forma a considerar como ele se estrutura hoje e as suas especificidades. Portanto, a formulação de marcos regulatórios e a proposição de políticas públicas só encontrariam sentido para os sujeitos que participam desse contexto a partir da real condição de trabalho e das dimensões culturais e históricas que compõem esse campo. Ao pensarmos na institucionalização dessa atividade, nos voltamos também à necessidade de um movimento de imersão nessa nova organização do trabalho e dos aspectos culturais, simbólicos e políticos que o compõem. Algumas falas nos dão pistas desse processo:

Awrmour: E aí, esse é o problema, porque, para a gente começar a ter essa ponte, a gente precisaria, primeiramente, que ele fosse institucionalizado. Ou seja, que a gente tivesse **cursos de bacharelado dentro do game design. Universidade pública, que a gente não tem.**

⁵³ O(a) *manager* ocupa um papel de interlocutor entre as empresas e as equipes das modalidades de *esports*, além de gerenciar de forma estratégica o desenho competitivo das equipes, identificando as demandas de desenvolvimento e de suporte aos jogadores e jogadoras.

A possibilidade da construção de uma base de formação em instituições públicas se faz porta de entrada para que se institucionalize não só a prática do jogo, mas um hall de profissões que compõem esse ecossistema. A universidade pública se mostra como um espaço dentro do qual pode emergir um novo campo de estudo e com intervenções próprias, buscando descentralizar a sua incorporação pelo discurso privado e mercadológico.

Awrmour: E olhando para o nosso cenário hoje, o nosso parlamento hoje, eu não vejo a coisa avançando não, porque embora o governo hoje seja um governo, presidencial... progressista. **O parlamento, minha amiga, não é progressista.** O parlamento tá bem triste. Então, eu não vejo essa discussão sendo feita. (...) Então, assim, eu não vejo o cenário mudando muito nisso, porque a gente tá falando, quando a gente pensa mesmo em governança das plataformas, regulação das plataformas, nessa governança e tal, a gente tá falando de uma empresa, principalmente nessa questão do discurso de ódio, mais nessa **questão da desinformação e menos na regulação trabalhista.** Então, assim, **as plataformas ainda não olham para a questão do trabalho, então, isso é um problema, porque a gente tá falando de empresas que estão governando práticas de trabalho,** fazendo o papel que o Estado deveria fazer, porque é o Estado que faz a regulamentação entre o trabalhador e a empresa. (...) A regulamentação das plataformas... **o PL dos app's e das Fake News, não vai considerar as plataformas de jogos e vai ficar o cenário assim.** A gente vê como uma coisa privada, como a propriedade intelectual e a discussão não avança dentro desse cenário.

Ferreira (2023) nos indica mudanças estruturais ocorridas na composição política do Brasil a partir do ano de 2018, sobretudo em virtude do acirramento do discurso conservador extremista e da ascensão de uma base de desmonte a políticas de proteção social no Congresso Nacional. Essa base, passa a ser composta principalmente por políticos do Partido Liberal (PL) e de outros artigos de base similar, que frequentemente estão associados a pautas relacionadas a jogos (como foi o caso do Marco Legal dos Games), mas que se posicionam veementemente contrários a garantia de direitos sociais e a regulação estatal sob os espaços virtuais de socialização, como as plataformas.

O debate sobre a regulação das plataformas é incipiente no Brasil. O Projeto de Lei Complementar (PLP) nº 152/2025 visava regular o funcionamento dos aplicativos de transporte como Uber e 99 no país, assim como a chamada Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet ou “PL das *Fake News*”, de número 2.630/2020, que buscava estabelecer diretrizes para o funcionamento de redes sociais no combate à desinformação.

Ambas colocavam como premissa a participação direta ou indireta do Estado como proponente de marcos regulatórios. No entanto, a proposta de marcos regulatórios para plataformas no Brasil não se estende ao campo dos jogos, cuja discussão se encontra centrada na dimensão do desenvolvimento da indústria, ao invés de seus atravessamentos trabalhistas e de proteção do usuário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nosso desenho de pesquisa nos propomos a explorar e debater sobre a regulamentação dos *esports* no Brasil, a partir da cena que vem se construindo sobre sua profissionalização, especialmente por se tratar de um campo emergente que, ao mesmo tempo, se situa em um momento de efervescência teórica e política.

Nossa investigação se constituiu a partir de nossa inserção em um campo em constante desenvolvimento e expansão, que nos permitiu conhecer a realidade que envolve uma nova categoria profissional no mundo do trabalho. Ao mesmo tempo em que ela reflete um novo momento histórico, também nos revela as profundas transformações sócio-históricas e políticas que construíram o caminho no qual ela surgiu. Portanto, trata-se de um campo de estudo complexo e que requer um esforço multidisciplinar para compreensão de sua totalidade. Apesar de destrincharmos a realidade brasileira da constituição da condição organizacional e política que cerceia esses sujeitos, sabemos que os *esports* constituem-se como um fenômeno global. Nosso recorte de realidade, portanto, nos auxiliou a compreender como essa prática se desenvolve no Brasil.

As categorias de análise encontradas no campo permitiram realizar articulações teórico-conceituais com o arcabouço da Psicossociologia, buscando expandir o debate sobre saúde em contextos de trabalho digital e sobre essa nova organização do trabalho. Evidenciamos que a emergência dos esportes eletrônicos como uma possibilidade de carreira traz junto de si um leque de profissões marcadas pela participação de novos espaços digitais de trabalho e sociabilidade. O ordenamento jurídico e trabalhista desse novo campo de trabalho se encontra em desenvolvimento, na medida em que encontramos uma forte marca de desproteção de direitos desses sujeitos. O discurso que ordena esses espaços vem sendo construído a partir da lógica do empreendedorismo e da autogestão, cujas brechas da ausência de política de proteção estatal criam uma forma de “regulação sem estado” que é fragmentada e ainda incipiente, formada principalmente por agentes das iniciativas privadas e do terceiro setor compondo esse cenário.

Além disso, percebemos a forma como os jogos foram historicamente apropriados pela lógica da plataformização, de modo que a experiência do jogo digital passou a ser circunscrito a uma plataforma, que gerencia e extrai dados a partir da experiência de jogo dos usuários, além de obter o domínio sob a interface e regras desses espaços. Os jogadores profissionais são, portanto, uma classe de trabalhadores e trabalhadores plataformizados. O controle da experiência do jogo, as condições de profissionalização são precarizadas e o dito “sucesso” na

carreira é atribuído a um pequeno grupo de pessoas e espetacularizado em forma de um discurso aspiracional. O processo de profissionalização desse trabalho é marcado, sobretudo, pelo trabalho gratuito e de esperança que sustenta uma longa cadeia de exploração de trabalho afetivo, materializada a partir da conquista por um lugar de visibilidade e por meio do imperativo de “ser visto” por seus pares, patrocinadores, fãs, empresários e muitos outros entes que compõem esse ecossistema (Johnson, Carrigan & Brock, 2019). A identidade profissional de *proplayers* parece ser fortemente marcada pela exigência de múltiplas habilidades, pela performance e visibilidade, e o afeto, assim, se torna combustível das cadeias produtivas e sua expropriação participa como um dos elementos centrais dessa forma de trabalho.

Esse contexto nos mostra como ocorre a formação das identidades profissionais no mundo do trabalho digital. Os discursos “sedutores” que remetem a grandes remunerações, fama e visibilidade, florescem nos contextos marcados por profundas crises econômicas e sociais. A criação e difusão de um novo *hall* de profissões no cerne desse novo mundo do trabalho indica respostas que vem sendo dada à precarização e à insegurança de um mundo que se constrói impondo paradoxos. Apesar do imaginário que envolve a profissão ser fortemente marcado pelo aspecto da conquista de um lugar social de visibilidade, paradoxalmente, revela uma organização do trabalho que deixa a grande maioria dos sujeitos numa condição de invisibilização nas periferias de um modelo de negócio de cifras bilionárias.

Percebemos como um processo de reinvenção metodológica e de objeto de estudo se torna importante para compreensão do processo de construção de saúde e como se manifestam as formas de sofrimento decorrentes desse meio. Se os fundamentos da intervenção psicossociológica nos levam a resistir às formas de individualização do sofrimento, como realizar esse um movimento em um campo onde a empresarialização de si e a autogestão do mercado formam essas subjetividades e compõem o imaginário dominante nesse cenário? É difícil estabelecer essa resposta única em um campo multifacetado e que ainda permanece em investigação. Mas acreditando que o processo de construção de pesquisa se faz de forma recíproca entre quem investiga e quem participa do papel de informante, o vínculo construído com os participantes no campo nos possibilita a identificação das narrativas autobiográficas e do sentido no trabalho atribuído por essas pessoas.

Apesar do contato com pessoas de intensa participação política no campo dos esportes eletrônicos, uma das limitações de nossa pesquisa deu-se em razão de um certo distanciamento dos jogadores profissionais, de seu cotidiano de trabalho e das dinâmicas afetivas que envolvem a atividade. Pesquisas acerca desses trabalhadores, que constituem uma nova classe de trabalhadores digitais, nos colocariam diante dos nós sócio-psíquicos que se formam por essa

relação de trabalho, e da produção de saúde e sofrimento que acontece no contexto de uma atividade com as particularidades do mundo digital e plataformizado, situada no limiar entre trabalho e lazer.

Percebemos que esse campo de estudo ainda reflete algumas tendências de gamificação do trabalho, da educação e da vida social, em que se incorpora elementos de jogos a atividades de trabalho (como monetização e ranqueamentos de tarefas). Na mesma medida, observamos a emergência do *playbour*, que por sua vez descaracteriza a ideia de trabalho para que se sobreponha a ideia do lúdico. Essas duas formas parecem propor modos de exploração e intensificação das formas de trabalho, descaracterizando-as com o intuito de estabelecer uma nova roupagem desse fenômeno.

Defendemos que a ideia de que o discurso antiregulatório que perpassa o campo dos *esports* vem sendo utilizado como uma forma de fortalecer a dominância e o lucro das plataformas sob os regimes de espetacularização e das formas de trabalho que sustentam essa cadeia. Entretanto, como ressalta Ferreira (2023), esse fenômeno não representa os jogos e os trabalhadores desse setor em sua totalidade. Nos campos digitais e na própria indústria dos jogos, como pudemos constatar, emergem movimentos sociais que buscam estabelecer ecossistemas alternativos ao cenário do jogo competitivo (Macedo, 2023) e formas de governança que o influenciam. Portanto, como pesquisadores e possivelmente também como parte desses ecossistemas – afinal, quem pesquisa sobre jogos provavelmente também joga ou possui proximidade com o tema –, nosso compromisso consiste em não tomar como ponto de partida uma concepção homogeneizante de quem são os *gamers* e suas comunidades.

Além disso, existe uma tendência de procura por novas profissões, tendo em vista o contexto socioeconômico de trabalho e emprego no Brasil. Se por um lado temos o aumento da população empregada nos últimos anos, de outro observamos a contínua degradação das condições e relações de trabalho nos postos formais. Também temos uma característica marcante na economia brasileira, a de ser sustentada pela informalidade e pelo fenômeno da viração (múltiplos empregos, carreiras sobrepostas e de curta duração e sem uma linearidade), deixando essa marca especialmente nessa categoria profissional.

O debate acerca dos esportes eletrônicos se constituírem ou não como nova categoria esportiva e de trabalho deve extrapolar a dimensão puramente conceitual, na qual se ignoram aspectos políticos e históricos dos jogos, menos ainda devemos atrelá-la a sua apropriação estritamente comercial. O campo dos *esports*, além de ser marcado por disputas políticas, também é atravessado por um embate epistemológico, já que nos discursos e práticas estão implicadas as concepções ideológicas dos sujeitos. Defendemos aqui que o movimento

reflexivo sobre esse campo deve conhecer e caracterizar uma determinada população (*proplayers*) enquanto sujeitos que vendem sua força de trabalho dentro de uma cadeia de produção, e que a partir de um contexto de desproteção, são submetidos a práticas de exploração de mão de obra e precarização do trabalho, mascarada como uma “exploração em moldes recreativos” do trabalho.

Sendo assim, uma proposta de política para esse campo deve ter como horizonte o enfrentamento e a crítica ao processo de plataformização do trabalho e das demais dimensões existenciais dos sujeitos. Torna-se indissociável a participação política nessa seara com a crítica ao modelo centralizador nas desenvolvedoras, que espetaculariza e monetiza essa prática, desconsiderando as desigualdades e a diversidade cultural que a cerceia.

Algumas brechas deixadas por esse estudo podem evidenciar novas necessidades de pesquisa e intervenção nesse meio. Os aspectos psicossociais da atividade de trabalho desses trabalhos ocupam hoje um lugar de subteorização no campo da Psicologia, assim como propostas interventivas que buscam evidenciar a história de vida desses sujeitos – jogadores profissionais ou aspirantes – e a construção de sua identidade profissional marcada por essa exploração do afeto e de uma dinâmica aspiracional. Ainda no campo da saúde, existe a necessidade da realização de um levantamento de dados mais robustos sobre essa população de trabalhadores, feita também de forma difusa em meios aos números e padrões de consumo que as pesquisas quantitativas divulgadas e mercantilizadas nos apresentam.

O futuro desse campo de pesquisa também exige um compromisso com os impactos da emergência desses campos digitais na infância e na juventude, entendendo as formas de captura que essa indústria coloca sob a subjetividade desses sujeitos ainda em desenvolvimento. Por fim, os novos formatos de comunidades e interações online ensejam a necessidade de um novo letramento sobre o mundo digital por parte dos formuladores de políticas públicas, como nossa investigação indicou.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abílio, L. C. (2020). Uberização: Do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. *Psicoperspectivas*, 18(3), 41-51. <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue3-fulltext-1674>.
- Abílio, L. C. (2021). Empreendedorismo, autogerenciamento subordinado ou viração? Uberização e o trabalhador just-in-time na periferia? *Contemporânea*, 11(3), 933-955. <https://doi.org/10.4322/2316-1329.2021023>
- Abílio, L. C., Amorim, H & Grohmann, R. (2021). Uberização e plataformização do trabalho no Brasil: conceitos, processos e formas. *Sociologias*, 23(57), 26–56. <https://doi.org/10.1590/15174522-116484>
- Agência Senado (2024, 9 de outubro). *CEsp: debatedores discordam sobre oficialização de confederação de e-sport*. <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/10/09/cesp-debatedores-discordam-sobre-oficializacao-de-confederacao-de-e-sport>
- Ahn, J., Collis, W., & Jenny, S. (2020). The one billion dollar myth: Methods for sizing the massively undervalued esports revenue landscape. *International Journal of Esports*, 1(1). <https://www.ijesports.org/article/15/html>
- Alves, G. A. P. (2008). A subjetividade às avessas: toyotismo e “captura” da subjetividade do trabalho pelo capital. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 11(2), 223-239.
- Alves, T. B. (2019). *Diferencie trabalho de hobby: etnografando o processo de profissionalização no League of Legends*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Programa de Pós-graduação em Antropologia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.
- American Journal of Play. (2020). The Rise of Massive Multiplayer Online Games, Esports, and Game Live Streaming. An Interview with T. L. Taylor. *American Journal of Play*, 12(2), 107-116. <https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/AJP-12-2-Article-1-Multiplayer.pdf>
- Amorim, H., Bridi, M.A & Cardoso, A.C.M. (2022). Trabalho digital e plataformizado no século XXI: reconfigurando o passado no presente. *Caderno CRH*, 35, 1-6, e022019. <http://dx.doi.org/10.9771/ccrh.v35i0.50225>
- Antunes, R. (2009). *Os sentidos do trabalho: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho*. São Paulo: Boitempo Editorial.
- Antunes, R. (2015). *Adeus ao trabalho? Ensaio sobre as metamorfoses e a centralidade do mundo do trabalho*. 16ª ed. São Paulo: Cortez.
- Antunes, R. (2020). *O privilégio da servidão: O novo proletariado de serviços na era digital*. 1ª ed. São Paulo: Boitempo.

- Apperley, T. H & Jayemane, D. (2017). A Virada Material dos Game Studies. *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, 11(1). <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2017.v11.21419>
- Arruda, J. R. (2022). "Você precisa de mais": reflexões sobre trabalho no contexto dos *esports*. *Perspectiva contemporâneas*, 17, e022024. <https://doi.org/10.54372/pc.2022.v17.3480>
- Asociación Española de Videojuegos (2020). *La industria del videojuego en España - Anuario 2020*. Documentación. <https://aevi.org.es/download/informe-esports-esp-20/?wpdmdl=160853&refresh=696535f876e7c1768240632>
- Associação Brasileira de Fantasy Games. (2024). *Posicionamento da Associação Brasileira de Fantasy Sport ao Projeto de Lei Complementar no 68/2024*. Blog. <https://www.abfsoficial.com/post/posicionamento-da-associacao-brasileira-de-fantasy-sport-ao-projeto-de-lei-complementar-no-68-2024-regulamentacao-da-reforma-tributaria-ibs-e-cbs->
- Barbosa, M. L. D. O. (2003). As profissões no Brasil e sua sociologia. *Dados*, 46(3), 593–607. <https://doi.org/10.1590/S0011-52582003000300007>
- Barus-Michel, J & Enriquez, E (2005). Poder. In Barus-Michel, J., Enriquez, E & Lévy, A. *Dicionário de Psicossociologia*. Lisboa: Climpesi.
- Bastos, S. (2021, 13 de outubro). LoL: *A história de "Baiano", um dos maiores influencers de LoL no Brasil*. Game Arena. <https://gamearena.gg/esports/lol/lol-a-historia-de-baiano-um-dos-maiores-influencers-de-lol-no-brasil/>
- Bastos, T. (2021, 11 de outubro). LoL: *O CBLol Academy e a importância do torneio para o cenário brasileiro*. Game Arena. <https://gamearena.gg/esports/lol/o-cblol-academy-e-a-importancia-do-torneio-para-o-cenario-competitivo-brasileiro/>
- Tavares, V. (2025, 12 de maio). *Por que o Discord tem sido terreno fértil na internet para crimes de extremismo*. BBC News Brasil. <https://www.bbc.com/portuguese/articles/ckg2gdkq375o>
- Bendassolli, P. F & Soboll, L. A. P. (2011). Clínicas do trabalho: filiações, premissas e desafios. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 14(1), 59-72.
- Bendassolli, P. F (2012). Reconhecimento no trabalho: perspectivas e questões contemporâneas. *Psicologia em Estudo*, 17(1), 37-46.
- Besombes, N. (2019a). *Esports ecosystem and landscape*. Medium. <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>
- Besombes, N. (2019b). *Esports Related Professions*. Medium. <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>
- Braverman, H. (1987). *Trabalho e capital monopolista: A degradação do trabalho no século XX*. 3 ed. Editora Guanabara S.A.

- Bueno, M & Macêdo, K. B. A. (2012). Clínica psicodinâmica do trabalho: de Dejours às pesquisas brasileiras. *ECOS-Estudos Contemporâneos da Subjetividade*, 2(2), 306-318.
- Bulut, E. (2020). *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*. Cornell: Cornell University Press
- Canguilhem, G. (2009). *O normal e o patológico*. Tradução de Mana Thereza Redig de Carvalho Barrocas. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Casadore, M. (2013). Psicossociologia e intervenção psicossociológica: alguns aspectos da pesquisa e da prática. In: Emidio, T. S & Hashimoto, F (Orgs). *Psicologia e seus campos de atuação: demandas contemporâneas*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013
- Casemiro, P & Moura, R. (2025, 10 de março). *Crise de saúde mental: Brasil tem maior número de afastamentos por ansiedade e depressão em 10 anos*. G1. <https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2025/03/10/crise-de-saude-mental-brasil-tem-maior-numero-de-afastamentos-por-ansiedade-e-depressao-em-10-anos.ghtml>
- Clot, Y. (2010). *Trabalho e poder de agir*. Belo Horizonte: Fabrefactum (Trabalho original publicado em 2008).
- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. (2021, 24 de fevereiro). *Ofício circular nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS*. Orientações para procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual. http://conselho.saude.gov.br/images/Oficio_Circular_2_24fev2021.pdf
- Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico. (s/d). *Federações filiadas: entidades de Administração Estadual dos Esportes Eletrônicos*. Federações. <https://cbdel.com.br/portal/index.php/federacoes>
- Confederação Brasileira do Desporto Universitário. (2022, 7 de março). *Brasileiro Universitário de esportes: inscrições abertas para o LoL*. Notícias. <https://www.cbdu.org.br/inscricoes-lol-brasileiro-universitario-esports/>
- Corraide, M. T. (2019). *Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável*. 55f. Monografia (Bacharelado em Direito), Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto <http://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/>
- Costa, R. S. M. (2023). *Análise da atividade de jogadores profissionais de esports: do lazer ao trabalho, entre o encanto e a precarização*. 172f. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Belo Horizonte. https://bib.pucminas.br/teses/Psicologia_RafaelSoaresMarianoCosta_30410_Textocompleto.pdf
- Crozatti, M. R. (2023). *Profissão perigo: os fatores de saúde no trabalho dos motoboys entregadores por aplicativo*. 173 f. Dissertação (Mestrado acadêmico em Psicologia) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Estadual de Maringá,

- Maringá. <https://ppi.uem.br/arquivos-para-links/teses-e-dissertacoes/2023/mariana-rigolin-crozatti>
- D’Anastasio, C. (2021, 2 de setembro). *Twitch And Reddit Protests May Be Only the Beginning*. Wired. <https://www.wired.com/story/twitch-reddit-protests-may-only-be-beginning/>
- Damo, A. (2005). *Do dom à profissão: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França*. 2005. 435 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/5343>
- Dardot, P & Laval, C. (2016). *A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal*. São Paulo: Editora Boitempo.
- Dejours, C. (1986). Por um novo conceito de saúde. *Revista Brasileira de Saúde Ocupacional*, 54(14).
- Dejours, C. (1992). *A loucura do Trabalho: estudo da Psicopatologia do Trabalho*. 5ª ed. Ampliada. São Paulo: Cortez-Oboré (Trabalho original publicado em 1987).
- Dejours, C. (2012). Psicodinâmica do Trabalho e Teoria da Sedução. Traduzido por Gustavo Ramos Mello Neto. *Psicologia em Estudo*, Maringá, 17(3), 363-371.
- Discord. (s/d). *Servers*. <https://discord.com/servers>
- Distributed Artificial Intelligence Research Institute. (2025). *Inquérito dos Trabalhadores de Dados*. Projeto. <https://www.dair-institute.org/projects/data-workers-inquiry/>.
- Dust2. (2025, 17 de junho). *CBDEL não cumpre exigências e não tem certificação do Governo renovada*. Notícias. <https://www.dust2.com.br/noticias/62715/cbdel-nao-cumpre-exigencias-e-nao-tem-certificacaodogoverno-renovada>
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- Ehrenberg, A. (2010). *O Culto da Performance: da aventura empreendedora à depressão nervosa*. São Paulo: Ideias e Letras.
- Ekbja, H. R & Nardi, B. (2017). *Heteromation, and other stories of computing and capitalism*. Cambridge: MIT Press.
- Enriquez, E (2000). *Vida psíquica e organização*. In: Motta, F. C. P & Freitas, M. S. (Orgs.). *Vida psíquica e organização*. Rio de Janeiro: Editora FGV.
- Enriquez, E. (1997a). *A organização em análise*. Petrópolis: Vozes.
- Enriquez, E. (1997b). O indivíduo preso na armadilha da estrutura estratégica. Tradução de Marcelo Dantas. *RAE - Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, 37(1), 18-29.
- Falcão, T & Marques, D. (Orgs.) (2017). *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom

- Falcão, T., Marques, D & Mussa, I. (2020). #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. *Contracampo*, 39(2), 59-78. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i0.38578>
- Falcão, T., Marques, D., Mussa, I & Macedo, T. (2023). No limite da utopia: Cultura gamer, neoliberalismo e regulação dos *esports* no Brasil. *Famecos*, 30(1), e43088. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2023.1.43088>
- Ferreira, J. B. (2022). *Dominando o Rift: uma leitura sociocultural da influência da Coreia do Sul no League of Legends profissional*. 296 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Pós-Graduação em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/79865>
- Ferreira, J. V. (2022, 28 de setembro). *Gamers: um público em disputa pelas principais campanhas à Presidência em 2022*. Mídia NINJA. <https://midianinja.org/opinioao/gamers-um-publico-em-disputa-pelas-principais-campanhas-a-presidencia-em-2022/>
- Ferreira, J. V. B. (2023). *Radicalização política e juventude no Brasil: a formação de identidade coletiva nas comunidades gamers no Discord*. 173 f., il. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) - Universidade de Brasília, Brasília, 2023.
- Figueiredo, C. (2023, 3 de janeiro). *Organização norte-americana anuncia bootcamp no Brasil para o Six Invitational 2023*. Entertainment and Sports Programming Network. https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_id/11429881/r6-m80-anuncia-bootcamp-invitational-no-brasil
- Foucault, M. (1977). *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes.
- Fragoso, S & Amaro, M. (2018). *Introdução aos estudos sobre jogos*. Salvador, Edufba.
- Fragoso, S. (2015). A experiência espacial dos games e outros meios: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, 27, 195-212. [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2097](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2097)
- Fragoso, S., Recuero, R & Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina.
- France Esports. (2019). *L'esport en France au-delà du phénomène de société, un secteur économique en plein essor*. https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2021/07/Infographie_Esport.pdf
- Galdino, R. J. (2019). *Jogue como uma garota: mobilização de mulheres na construção de uma cena feminina no esporte brasileiro*. 154 f. Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) - Programa de Pós-graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2020.
- Gama, C. (s.d). *Leis Estaduais no Brasil*. Monitoramento Político e Regulatório do Setor de Esportes Eletrônicos no Estado do Rio de Janeiro. <https://monitoramentoleisesports.com/>

- Gaulejac, V & Hanique, F. (2024). *Capitalismo paradoxante: um sistema adoecedor*. Organização de Matheus Viana Braz e Márcia Bandini. Tradução de Daniela S. C. Alves. São Paulo: Hucitec.
- Gaulejac, V. (2007). *Gestão como doença social*. São Paulo: Ideias e Letras.
- Giannini, A. (2025). *Comitê Olímpico Internacional encerra parceria com árabes por Jogos Olímpicos de Esports*. Veja. <https://veja.abril.com.br/tecnologia/comite-olimpico-internacional-encerra-parceria-com-arabes-por-jogos-olimpicos-de-esports/>
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar um projeto de pesquisa*. 4ª ed. São Paulo: Atlas.
- Gilles, A. (2005). Implicação. In Michel-Barus, J., Enriquez, E & Lévy, A. *Dicionário de Psicossociologia*. Lisboa. Climepsi.
- Gillespie, T. (2018). A relevância dos algoritmos. *Revista Parágrafo*, 6(1), 95-121. <https://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/722>
- Giust-Desprairies, F. (2005). Representação e imaginário. In Barus-Michel, J., Enriquez, E & Lévy, A. *Dicionário de Psicossociologia*. Lisboa: Climepsi
- Gomes, R. (1994). A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: Minayo, M. C. de S. (Org). *Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade*. 14. ed. Petrópolis: Vozes.
- Gonçalves, L. H. D. N. (2023). Cognitivismo neoliberal e o trabalho de usuário no Design de UX. *Liinc em Revista*, 19(2), e6580. <https://doi.org/10.18617/liinc.v19i2.6580>
- Grohmann, R & Salvagni, S. (2023). *Trabalho por plataformas digitais: do aprofundamento da precarização à busca por alternativas democráticas*. Edições SESC SP.
- Grohmann, R. (2025). Prefácio. In Barbosa, A. C et al. *Tecnologia sem-teto: por territórios digitais soberanos*. São Paulo: Editora Dandara.
- Grohmann, R. et al. (2022) Click farm platforms. *Work Organisation, Labour & Globalisation*. 16(2), 7-20. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1363610.13169/workorglaboglobal.16.2.0007>
- Guerra, R. (2018, 25 de abril). *Riot, Ubisoft, ESL e clubes não reconhecem CBDEL como 'autoridade do esporte'*. Notícias. https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4202776/riot-ubisoft-esl-e-clubes-nao-reconhecem-cbdel-como-autoridade-do-esport
- G1. (2023, 13 de julho). *Atores de Hollywood entram em greve após fracasso em negociações com estúdios*. Pop & Arte. <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2023/07/13/atores-de-hollywood-entram-em-greve-apos-fracasso-em-negociacoes-com-estudios.ghtml>
- Han, B. (2019). *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Vozes, 2015.
- Hardt, M & Negri, A. (2004). *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin.

- Harvey, D. (1992). *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola.
- Harvey, D. (2008). *O Neoliberalismo: história e implicações*. São Paulo: Edições Loyola.
- Huizinga, J. (1991). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jensen, L. (2017). *Esports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Curitiba, 114 f. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>
- Jess Reyes. (2025, 14 de janeiro). *Jogos gacha explicados: Banners, pulls, sistemas de pity e mais*. Epic Games. <https://store.epicgames.com/pt-BR/news/gacha-games-explained-banners-pulls-pity-systems-and-more>
- Jin, D. Y (2010). *Korea's online gaming empire*. Massachusetts Institute of Technology. ISBN 978-0-262-01476-2
- Mazzei, A. (2021, 5 de janeiro). *De iniciantes a profissionais, equipes de esports avançam na USP*. Jornal da USP. <https://jornal.usp.br/universidade/de-iniciantes-a-profissionais-equipes-de-e-sports-avancam-na-usp/>
- KRU Esports. (s/d). *Somos KRU*. Nosotros. <https://www.kruesports.gg/nosotros>
- Kuehn, K & Corrigan, T. (2013). Hope Labor: The Role of Employment Prospects in Online Social Production. *The Political Economy of Communication*, 1(1), 9-25.
- Le Guillant et al. (2006). *A neurose das telefonistas*. In Lima, M.E.A (Org.). Escritos de Louis Le Guillant - Da ergoterapia à psicopatologia do trabalho (G. Teixeira, Trad.) (pp. 175-188). Petrópolis, RJ: Vozes. (Trabalho original publicado em 1956).
- Lee, J. (2011, 22 de novembro). *South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers*. CNN World <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>
- Lei nº 5.321, de 23 de novembro de 2020*. (2020). Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Assembleia Legislativa do Estado do Amazonas. <https://sapl.al.am.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2020/11101/5321.pdf>
- Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984*. (1984). Dispõe sobre a Política Nacional de Informática e dá outras providências. Presidência da República. <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1980-1987/lei-7232-29-outubro-1984-356182-publicacaooriginal-1-pl.html>
- Lei nº 8.219, de 19 de dezembro de 2019*. (2019). Dispõe sobre a regulamentação na prática esportiva eletrônica no âmbito do estado de Alagoas, e dá outras providências. Assembleia Legislativa do Estado de Alagoas. https://sapl.al.al.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2019/1764/lei_no_8.219_de_19_de_dezembro_de_2019_1.pdf

Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. (1988). Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm

Lei nº 11.296, de 23 de janeiro de 2019. (2019). Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado da Paraíba e dá outras providências. Assembleia Legislativa do Estado da Paraíba.
https://sapl3.al.pb.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2019/13207/13207_texto_integral.pdf

Lei nº 11.989, de 20 de julho de 2023. (2023). Regulamenta, em âmbito estadual, os Esportes Eletrônicos (E-sports) e define suas diretrizes, institui o dia e a semana do Esporte Eletrônico e toma outras providências. Assembleia Legislativa do Estado do Maranhão.
https://arquivos.al.ma.leg.br:8443/ged/legislacao/LEI_11989

Lei nº 13.019, de 31 de julho de 2014: (2014). Estabelece o regime jurídico das parcerias entre a administração pública e as organizações da sociedade civil. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113019.htm

Lei nº 13.352, de 27 de outubro de 2016. (2016). Altera a Lei nº 12.592, de 18 de janeiro de 2012, para dispor sobre o contrato de parceria entre os profissionais que exercem atividades de salão de beleza. Presidência da República.
<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2016/lei-13352-27-outubro-2016-783851-publicacaooriginal-151331-pl.html>

Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017. (2017). Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Presidência da República. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113467.htm

Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023. (2023). Institui a Lei Geral do Esporte. Presidência da República. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14597.htm

Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. (2023). Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Presidência da República.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/114790.htm

Lei nº 17.372, de 24 de dezembro de 2020. (2020). Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, no âmbito do estado do Ceará, e institui o Dia Estadual do Esporte Eletrônico. Assembleia Legislativa do Estado do Ceará.
<https://static.paraiba.pb.gov.br/2019/01/Diario-Oficial-25-01-2019.pdf>

Lei nº 17.927, de 8 de setembro de 2022. (2022). Institui a Política Pública de Valorização da Prática Esportiva Eletrônica no Estado de Pernambuco. Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco. <https://legis.alepe.pe.gov.br/texto.aspx?id=67558>

- Lei nº 20.281, 5 de agosto de 2020.* (2020). Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná. Assembleia Legislativa do Estado do Paraná. <https://consultas.assembleia.pr.leg.br/9b96fef8-cfab-41c5-b3b2-aa14be717257>
- Léria, T. K & Maciel, J. (2022). Profissionalização do Esport e as consequências jurídicas. *Academia de Direito*, 4, 1311–1333. <https://doi.org/10.24302/acaddir.v4.3842>
- Lhuillier, D. (2005). Trabalho. In Barus-Michel, J., Enriquez, E & Lévy, A. *Dicionário de Psicossociologia*. Lisboa: Climpesi.
- Lhuillier, D. (2014). Introdução a Psicossociologia do Trabalho. *Caderno de Psicologia Social do Trabalho*, 17(spe), 5-19. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1981-0490.v17ispe1p5-19>
- Lhuillier, D. (2017). O agir em psicossociologia do trabalho. *Psicologia em Revista*, 23(1), 295-311. <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v25i0.48468>
- Lopes, F. J. O et al (2020). (De)forma trabalhista: flexibilização e precarização pela(s) perspectiva(s) da(s) Psicologia(s) do Trabalho. *Psicologia em Estudo*, 25, e48213. <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v25i0.48213>
- LOL Esports. (2024, 18 de setembro). *Atualização do ecossistema Américas: Tier 2*. <https://lolesports.com/pt-BR/news/atualizacao-do-ecossistema-amricas-tier-2>
- Lupinacci, L. (2021). “Da minha sala pra sua”: teorizando o fenômeno das lives em mídias sociais. *Galáxia* (São Paulo, online), *Publicação Contínua*, 46, 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2553202149052>
- Macedo, T & Falcão, T. (2019). *Esports*, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, UFRGS, 45, 246-267. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-26>
- Macedo, T & Fragoso, S. (2019). Geografias dos *Esports*: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. *Logos*, 62(2), 106–123. <https://doi.org/10.12957/logos.2019.45603n>
- Macedo, T & Kurtz, G. (2021). Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. *Contracampo*, 40(3), 1-23. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50495>
- Macedo, T. (2018). *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport*. 2018. 300f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém. https://www.repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/10248/1/Dissertacao_LikeProDinamicas.pdf
- Macedo, T. (2023a). Nas Dobras do Sul Global: políticas de aliança e solidariedade no cenário de *esports* da Amazônia brasileira. *Geminis*, 14(2), <https://doi.org/10.53450/2179-1465.RG.2023v14i2p68-100>
- Macedo, T. (2023b). Como um profissional: dinâmicas sociais do esporte na Amazônia brasileira. *Razón Y Palabra*, 27(116), <https://doi.org/10.26807/rp.v27i116.2000>

- Macedo, T. (2023c). *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil*. 2023. 435 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/273736>
- Macedo, T. (2023d). Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports. *Galáxia* (São Paulo, online), 48, 1-23. Publicação Contínua. e58769. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2553202358769>.
- Mackus, E. (2020, 10 de junho). *Franquias no CBLol: Riot confirma valor de adesão e diz estar 'preparada' para 10 times*. ESPN Esports Brasil. https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/7028779/franquias-no-cblol-riot-confirma-valor-de-adesao-e-diz-estar-preparada-para-10-times
- Mais Esports. (2026, 3 de janeiro). *LoL: Faker é o primeiro atleta de esports a receber a maior honraria esportiva da Coreia do Sul*. <https://maisesports.com.br/lol-faker-recebe-a-maior-honraria-esportiva-da-coreia-do-sul>
- Marx, K. & Engels, F. (2010). *Manifesto Comunista*. Organização e introdução de Osvaldo Coggiola. Tradução de Álvaro Pina e Ivana Jinkings. São Paulo: Boitempo.
- Marx, K. (2013). *O capital: crítica da economia política: Livro Primeiro: O processo de produção do capital*. Tradução de Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Massa, A. (2024). Dar, receber, retribuir ou a restituição na pesquisa clínica. Matheus Viana Braz, Pedro Henrique Isaac Silva, Teresa Cristina Carreteiro e Christiane Girard Ferreira Nunes (orgs.). (2024). *Sociologia clínica e psicossociologia: teorias*. Cachoeirinha: Fi.
- Massa, A. (2025). *Implicação, complexidade e subjetividade na pesquisa e na intervenção de orientação psicossocial clínica*. In: Castilho de Sá, M. & Massa, A. (Orgs.). *Crise, intervenções e resistências na sociedade e na saúde: sujeitos e coletivos em questão*. Rio de Janeiro: Fiocruz. [No prelo]
- Melo, R.V. (2024, 25 de julho). *Hero Base anuncia chegada de Sabininhu como criador de conteúdo*. Valorant Zone. <https://valorantzone.gg/noticia/hero-base-anuncia-chegada-de-sabininhu-como-criador-de-conteudo/>
- Mészáros, I. (2011). *Para além do capital: rumo a uma teoria da transição*. São Paulo: Boitempo.
- Minayo, M. C. S. (2014). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14ª ed. São Paulo/Rio de Janeiro: HUCITEC/ABRASCO.
- Ministère des Sports de la Jeunesse et de la Vie Associative. (2023). *Faire de la France une grande nation de l'esport et donner une nouvelle impulsion à la stratégie esport 2020-2025*. Communiqué de presse. <https://www.sports.gouv.fr/faire-de-la-france-une-grande-nation-de-l-esport-et-donner-une-nouvelle-impulsion-la-strategie-1639>
- Ministério da Saúde. (2016). *Resolução nº 510*. O Plenário do Conselho Nacional de Saúde em sua Quinquagésima Nona Reunião Extraordinária, realizada nos dias 06 e 07 de abril de 2016, no uso de suas competências regimentais e atribuições conferidas pela Lei nº

- 8.080, de 19 de setembro de 1990, pela Lei nº 8.142, de 28 de dezembro de 1990, pelo Decreto nº 5.839, de 11 de julho de 2006. Biblioteca Virtual em Saúde. https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html
- Ministério Público do Trabalho. (2022, 11 de março). *Imperial terá de registrar cyberatletas e regularizar ambiente de trabalho após “Caso Brutt”*. São Paulo. <https://www.prt2.mpt.mp.br/949-imperial-tera-de-registrar-cyberatletas-e-regularizar-ambiente-de-trabalho-apos-caso-brutt>
- Morin, E. (2005). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Tradução do francês: Eliane Lisboa - Porto Alegre: Ed. Sulina.
- Moro, I & Nishijima, M. (2025). *A crise do Corinthians Esports: salários atrasados, exclusão de torneio, denúncias e processos*. ESPN. https://www.espn.com.br/futebol/corinthians/artigo/_id/15545767/corinthians-esports-salarios-atrasados-exclusao-de-torneio-denuncias-e-processos
- Mussa, I., Falcão, T & Macedo, T. (2020). Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. *Antares, Caxias do Sul*, 12(28), 313-340. <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.16>
- Mussa, I., Falcão, T & Marques, D. (2021). *A corrosão do lazer: exploração do trabalho infantil nos esports*. Anais do 30º Encontro Anual Da Compós. <https://proceedings.science/compos/compos-2021/trabalhos/a-corrosao-do-lazer-exploracao-do-trabalho-infantil-nos-esports?lang=pt-br>
- Nascimento, Y & Fragoso, S. (2024). Counter-Strike e a popularização das tecnologias digitais no Brasil. *CONEHD – Convergências: estudos em Humanidades Digitais*, 1(5), 165-188. <https://doi.org/10.59616/cehd.v1i5.1476>
- Netrek Nexus. (2005). *Welcome to Netrek*. <https://www.netrek.org/>
- Nieborg, D. B & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275–4292. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>
- Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2024). *Conectividade significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil*. Tradução de Ana Zuleika Pinheiro Machado. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20240606115919/estudos_setoriais-conectividade_significativa.pdf
- Oliveira, G. (2020, 18 de setembro). *Jogadores de LoL processam time Intergalaxy Tigers por moradia em garagem*. Start UOL. <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/09/18/pro-players-da-intergalaxy-tigers-que-moraram-em-garagem-processam-equipe.htm>
- Oliveira, S. W & Mandalozzo, S. S. N. (2021). Esportes eletrônicos e os direitos trabalhistas no Brasil. *Brazilian Journal of Development*, 7(11), p. 103543-103552. <https://ojs.brazilianjournals.com.br/index.php/BRJD/article/download/39261/pdf>

- United Nations (1946). *Constitution of the World Health Organization*. New York.
- Pagès, M et al. (2006). *O Poder das Organizações*. Tradução Maria Cecília Pereira Tavares, Sônia Simas Favatti. 1.ed. São Paulo: Atlas.
- Pastis, S. (2024, 26 de outubro). *Os Segredos de Gabe Newell: Como o Fundador da Valve Criou Bilhões com Videogames*. Forbes Money. <https://forbes.com.br/forbes-money/2024/10/os-segredos-de-gabe-newell-como-o-fundador-da-valve-criou-bilhoes-com-videogames/>
- Pereira, W. (2023, 3 de julho). *Majors de CS:GO: com Rio no top-5, veja audiências dos mundiais*. GE Esports. <https://ge.globo.com/esports/csgo/especial/2023/06/03/c-majors-de-csgo-com-rio-no-top-5-veja-audiencias-dos-mundiais.ghtml>
- Pinheiro F. P. H. A et. al (2016). Clínica da Atividade: conceitos e fundamentos teóricos. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*. Rio de Janeiro, 68(3): 110-124
- Pinto, B. O. S., Carreiro, T.C. & Rodriguez, L. S. (2016). Trabalhando no “entre”: a história de vida laboral como método de pesquisa em Psicossociologia. *Farol - Revista de Estudos Organizacionais e Sociedade*, Belo Horizonte, 2(5), 976-1022.
- Pizzo, A., Su, Y., Scholz & Ndanga. (2022). Esports Scholarship Review: Synthesis, Contributions, and Future Research. *Journal of Sport Management*, 36(3). <https://doi.org/10.1123/jsm.2021-0228>
- Pochmann, M. (2020). Tendências estruturais do mundo do trabalho no Brasil. *Ciência & Saúde Coletiva*, 25(1), 89-99. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020251.29562019>
- Pochmann, M & Silva, L. C. (2023). *O Brasil no capitalismo do século XXI: desmodernização e desencadeamento intersectorial*. Campinas: Editora da Unicamp.
- Portella Filho, P. (1994). O Ajustamento na América Latina: crítica ao Modelo de Washington. *Lua Nova*, (32), <https://doi.org/10.1590/S0102-64451994000100007>
- Poulain, H. (Diretor). (2024). *In the belly of IA*. (Documentário; curta-metragem). Storycircus. <https://federationstudios.com/is/in-the-belly-of-ai/>
- Povoleri, B. (2025, 4 de julho). *VCB 2025: SAGAZ é expulsa após polêmica e W.O.s seguidos*. THESPIKE. <https://www.thespike.gg/br/valorant/news/valorant-sagaz-expulsa-vcb-2025/6406>
- Projeto de Lei nº 383, de 2017*. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>
- Projeto de Lei nº 2.796, de 2021*. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia. <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>
- Puello-Socarrás, J. F. (2008). *¿El nuevo neo-liberalismo? Crisis, rupturas y redención de las continuidades*. In: Nueva Gramática del Neo-liberalismo: Itinerarios teóricos,

trayectorias intelectuales, claves ideológicas. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales.

Puello-Socarrás, J. F. (2021). Novo neoliberalismo: arquitetura estatal no capitalismo do século XXI. *Revista Eletrônica de Administração*, 27(1), 35-65. <http://dx.doi.org/10.1590/1413-2311.309.111147>

Republic of Korea. (2006). *Game Industry Promotion Act*. Statutes of the Republic of Korea. https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=28802&type=sogan&key=8#:~:text=The%20purpose%20of%20this%20Act,the%20game%20industry%20and%20providing

Rio Games. (2022). *Programa de Clubes Universitários de League of Legends – Perguntas Frequentes*. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/203237850-Programa-de-Clubes-Universit%C3%A1rios-de-League-of-Legends-Perguntas-Frequentes>

Rio Grande do Norte. (2022). *Lei nº 11.248*. Reconhece como de Utilidade Pública a Federação de Esportes Eletrônicos do Rio Grande do Norte – FERN. Assembleia Legislativa do Rio Grande do Norte. <https://www.al.rn.leg.br/storage/legislacao/2022/1dj79sfhgkx3810fpmiilu56jc7el.pdf>

Rio Grande do Norte. (2024). *Lei nº 11.786*. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Rio Grande do Norte e de outras providências. Diário Oficial <https://www.al.rn.leg.br/storage/legislacao/2024/iu5p5z1vxbpaflc2eixh6wzn2g2n2c.pdf>

Riot Games. (2023). *Valorant - Competitive Mode FAQ*. Support. <https://support-valorant.riotgames.com/hc/en-us/articles/360047937633-VALORANT-Competitive-Mode-FAQ>

Riot Games. (2024a). *Perguntas Frequentes de suspensão/banimento do League of Legends*. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360038430973-Perguntas-Frequentes-de-suspens%C3%A3o-banimento-do-League-of-Legends>

Riot Games. (2024b). *Tiers, divisões e filas ranqueadas*. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/4406004330643-Tiers-divis%C3%B5es-e-filas-das-ranqueadas>

Rocha, A. C. (2024). Plataformização da produção cultural e jornalismo de games: uma entrevista com David Nieborg. *Contracampo*, Niterói, 43(1), 1-15. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v43i1.62538>

Rodrigues, B. (2025, 25 de maio). *Riot investiga esquema de matchfixing no Challengers NA*. MaisEsports. <https://maisesports.com.br/valorant-riot-investiga-esquema-de-matchfixing-no-challengers-na/>

Rosa, H. (2019). *Aceleração: a transformação das estruturas temporais na Modernidade*. Traduzido por Rafael Silveira; Revisão técnica por João Lucas Tziminadis. São Paulo, Unesp.

- Santos, D. S. et al. (2022). *Esports and sports cyberculture: perspectives of social actors in this universe*. *Journal of Physical Education*, 33, e3354. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3354>
- Santos, M. (2008). *Da totalidade ao lugar*. São Paulo: Edusp.
- Sá-Silva, J. R., Almeida, C. D & Guindani, J. F. (2009). Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira De História & Ciências Sociais*, 1(1)
- Schutz, M. (2016). *Science shows that esports professionals are real athletes*. In Focus. <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>
- Schwartz, Y. (2000). Trabalho e uso de si. *Pro-posições*, 1(5), 34-50.
- Secretaria de Educação do Paraná. (2020). *Professores de Educação Física podem abordar jogos eletrônicos em sala*. Secretaria de Educação do Paraná. <https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Professores-de-Educacao-Fisica-podem-abordar-jogos-eletronicos-em-sala>
- Senado. (2023, 20 de setembro). *Debatedores divergem sobre 'fantasy games' no marco dos jogos eletrônicos*. Agência Senado. <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/09/20/debatedores-divergem-sobre-fantasy-games-no-marco-dos-jogos-eletronicos>
- Silva, G. E. (2015). *Relações de trabalho dos jogadores profissionais do poker: um estudo à luz da psicossociologia*. 240 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Assis. <https://repositorio.unesp.br/items/d64255e0-94a2-484a-8fdd-0f8d6a545a83>
- Silveira, S. A. (2004). *Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo.
- Simões, S. (2021, 29 de abril). *Epidemia UEM vence a UFSC Titans na final do CS:GO do JUBs esports 2021*. Confederação Brasileira do Desporto Universitário. <https://www.cbdu.org.br/epidemia-uem-vence-a-ufsc-titans-na-final-do-csgo-do-jubs-esports-2021/>
- Sivadon, P. (1957). Psychiatrie du travail. In Desaille, H (Org.). *Cours de médecine du travail*. Paris: Le François.
- Smartlab. (2025). *Saúde mental no trabalho: afastamentos*. Observatório de Segurança e Saúde no Trabalho: Promoção do Meio Ambiente do Trabalho Guiada por Dados. <https://smartlabbr.org/sst>
- Summerley, R. (2019). The development of Sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and esports. *Games and Culture*, 1(22). <https://doi.org/10.1177/1555412019838>
- Suprani, B. (2016). *Construção de um campo de atuação profissional em psicologia social do trabalho e das organizações em uma empresa: contribuições da ergologia e das clínicas do trabalho*. 222 f. Tese (Doutorado em Psicologia Social) - Programa de Pós-

Graduação em Psicologia Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: Esports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Teixeira, C. (2018, 6 de dezembro). *Controversa, Confederação do Desporto Eletrônico tem certificação suspensa no Ministério do Esporte*. Blog do Chandy. <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/opiniao/blog-do-chandy/noticia/controversa-confederacao-do-desporto-eletronico-tem-certificacao-suspensa-no-ministerio-do-esporte.ghtml>
- Twin Galaxies. (2023). *Whats is Twin Galaxies?* https://www.twingalaxies.com/wiki_index.php?title=Policy:What-is-Twin-Galaxies
- Vasquez, A. (2022, 27 de novembro). *Sabininhu é banido pela segunda vez na Twitch*. Valorant Zone. <https://valorantzone.gg/noticia/sabininhu-e-banido-pela-segunda-vez-na-twitch/>
- Veil, C. (1964). *Hygiène mentale du travailleur*. Paris: Le François.
- Viana Braz, M. (2021). Heteromação e microtrabalho no Brasil. *Sociologias*, 23(57), 134–172, 2021. <https://doi.org/10.1590/15174522-111017>
- Viana Braz, M et al (Orgs.). (2024). *Sociologia clínica e psicossociologia: teorias e práticas [recurso eletrônico]*. Cachoeirinha: Fi. <https://www.editorafi.org/ebook/c018-sociologia-clinica-psicossociologia>
- Viana Braz, M., Casadore, M. M & Hashimoto, F. (2020) Intervenção em Psicossociologia: a construção da escuta e a implicação nas organizações. *Psicologia em Estudo*, 25, e48468, <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v25i0.48468>
- Viana Braz, M., Mendes, T.C., Ferreira, Y.A (2022). Ideologia gerencialista e plataformas de treinamentos de dados para Inteligência Artificial (IA): condições de trabalho e saúde dos trabalhadores no Brasil. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde*, 16(4), 759-784. <https://doi.org/10.29397/reciis.v16i4.3397>
- Vincenot, D. (2019). ONGs, association. In Vandevélde-Rougale, A & Fugier, P. *Dictionnaire de sociologie clinique*. Toulouse: ERES.
- Vinuto, J. (2014). A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, 22(44), 203–220. <https://doi.org/10.20396/tematicas.v22i44.10977>
- Woodcock, J & Johnson, M. (2019). The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 20(8), 813-823. <https://oro.open.ac.uk/68723/3/AffectiveLabor68723.pdf>
- Woodcock, J. (2020). *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária.
- Zuczek. (2004). *The Claw Recuse*. <https://captainclaw.net/pt/index.html#top>

APÊNDICE 1 - Roteiro de entrevista semiestruturado

Informações pessoais

1. Nome:
2. Gênero:
3. Idade:
4. Onde mora:

Trajetória profissional e trabalho

5. Em qual(is) organização(oes) atua? Fale sobre a origem dela, objetivos, membros que a compõe e projetos desenvolvidos;
6. Qual cargo ocupa hoje? Há quanto tempo?;
7. Fale sobre sua trajetória escolar e profissional até o encontro com segmento dos esportes eletrônicos;
8. Por qual motivo ingressou nesse segmento de trabalho?;

Cenário dos esportes eletrônicos e políticas públicas

9. Você possui conhecimento sobre outros projetos e organizações em cenário nacional?
10. Qual a sua percepção acerca do desenvolvimento da indústria dos *esportes eletrônicos* no Brasil e no cenário internacional?;
11. O que há de políticas de incentivo e cuidado ao cenário e aos(as) cyberatletas no Brasil?;
12. Existem dificuldades no processo de criar e implementar projetos voltados à profissionalização dos jogos eletrônicos?;
13. Existe alguma iniciativa no cenário internacional possível de ser incorporada no cenário brasileiro?
14. Existe uma mobilização coletiva por parte dos estados e municípios para se pensar em estratégias para o cenário?
15. Para você, existem dificuldades enquanto representante da categoria no âmbito público? Quais?
16. Para você, qual a importância da construção de políticas públicas para o segmento dos esportes eletrônicos?
17. Como você se organizaria e se beneficiaria de políticas como essa? O que a ausência delas acarreta para você?
18. Na sua percepção, qual é a perspectiva de futuro para o segmento na indústria dos jogos no Brasil e da construção de políticas voltadas à profissionalização dos esportes eletrônicos?

Finalização

19. Você gostaria de acrescentar alguma coisa à entrevista?
20. Muito obrigado pela disponibilidade e por ter participado dessa pesquisa. Você gostaria de receber a versão final do relatório de pesquisa? Se sim, por favor, me passe seu contato (e-mail ou telefone) para poder enviá-lo.

ANEXO 1 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaria de convidá-lo(a) a participar da pesquisa intitulada: **A profissionalização dos jogos eletrônicos: perspectivas de formação e cuidado a trabalhadores(as) gamers no cenário brasileiro**. O estudo será realizado por Caroline de Cuffa, mestranda no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Estadual de Maringá (UEM), sob orientação do Professor Doutor Guilherme Elias da Silva, docente do Departamento de Psicologia desta Universidade.

O objetivo deste estudo é compreender o cenário jurídico e de políticas públicas de regulamentação dos jogos eletrônicos e suas implicações para a solidificação de práticas de garantia à saúde e profissionalização de atletas dessa modalidade. Para isto, os relatos de profissionais e/ou jogadores que atuam em coletividades com esse foco de debate são importantes. Este contato ocorrerá por meio de entrevistas individuais com cada participante. Tal procedimento permitirá à você expressar-se de forma livre, conforme suas opiniões, experiências e usando seus conhecimentos próprios.

Gostaríamos de esclarecer que sua participação é totalmente voluntária, podendo você recusar ou desistir a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo a sua pessoa. Por isso, antes de participar da entrevista, será apresentado este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, para a sua anuência. O termo será assinado digitalmente, em PDF. Por se tratar de uma pesquisa online, o termo de consentimento será arquivado em duas vias originais: sendo que uma será impressa e arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra via será fornecida via e-mail para você. Solicitamos que armazene uma via deste documento em seus arquivos pessoais.

Vale ressaltar que esta pesquisa envolve meios virtuais, como plataformas de vídeo chamadas, e-mail e aplicativos de mensagens instantâneas para a execução dos procedimentos metodológicos.

Os riscos dos procedimentos são mínimos. Informamos que dificilmente poderá ocorrer constrangimento, desconforto ou sensibilização ao conteúdo abordado durante a entrevista. Para pesquisas realizadas com a utilização de meios de comunicação virtual, existem limitações quanto a assegurar a total confidencialidade dos dados no ambiente virtual, havendo risco de violação. Todos os cuidados serão tomados pela pesquisadora responsável a fim de adequar os procedimentos às necessidades dos participantes, manter sua confidencialidade ou interromper a continuidade do procedimento.

Se houver necessidade de assistência aos participantes, a própria pesquisadora realizará o atendimento psicológico. O atendimento é gratuito, de inteira responsabilidade da pesquisadora, uma vez que a mesma é psicóloga e possui registro ativo no Conselho Regional de Psicologia do estado do Paraná, CRP: 08/39521 e cadastro no e-Psi.

As informações resultantes das entrevistas serão gravadas e arquivadas, sendo utilizadas somente para os fins desta pesquisa e tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade dos participantes. O material obtido da transcrição das gravações será mantido por um período de cinco anos após o término da pesquisa, guardados

em arquivo digital, sob a guarda e responsabilidade exclusiva da pesquisadora responsável por este estudo. Transcorrido o período de cinco anos, o material digital será deletado dos equipamentos que o armazenaram. Durante o estudo e após o término deste, pretende-se publicar textos científicos acerca dos dados coletados e realizar uma devolutiva dos resultados finais com os interessados.

Para o registro das entrevistas (gravação de áudio), prevê-se a utilização de um aparelho celular, para que assim, essas possam ser posteriormente transcritas na íntegra, com o devido cuidado para preservação do sigilo e proteção de sua identidade. Os textos publicados resultantes do estudo em questão preservarão a identidade dos participantes entrevistados, onde serão adotados nomes fictícios para referir-se a eles.

Não haverá despesas ou compensações pessoais para você como participante em qualquer fase do estudo. Se houver qualquer tipo de despesa adicional, esta será absorvida pela pesquisadora, assim como todos os eventuais danos decorrentes da pesquisa serão indenizados.

Os benefícios esperados são referentes à produção de informações no processo de devolutiva dos resultados da pesquisa, onde pretende-se também oferecer os subsídios necessários para se pensar em perspectivas de planejamento e fortalecimento de políticas públicas voltadas aos trabalhadores dos esportes eletrônicos e seu ramo de profissão. Espera-se ainda que, ao conhecer o campo de estudo, se torne possível pensar em práticas de atenção, cuidado e formação a trabalhadores *gamers* que desempenham suas atividades de trabalho. Caso você tenha mais dúvidas ou necessite de mais esclarecimentos, pode contatar a pesquisadora ou procurar o Comitê Permanente de Ética em Pesquisa (COPEP) da UEM, que se caracteriza enquanto um colegiado independente, formado de maneira interdisciplinar, que possui relevância pública. Este foi criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir com a realização da pesquisa dentro de padrões éticos (Resolução 466/2012-CNS-MS, 2012). Os meios de contato e endereço do COPEP constam ao final deste neste documento.

Eu, _____
 declaro que fui devidamente esclarecido(a) e concordo em participar **VOLUNTARIAMENTE** da pesquisa realizada pela mestrande Caroline de Cuffa e orientada pelo Professor Doutor Guilherme Elias da Silva.

Assinatura do(a) entrevistada(a)

Data

Eu, **Caroline de Cuffa**, declaro que forneci todas as informações referentes à pesquisa supra-nominada.

Assinatura
 Caroline de Cuffa
 CPF: 101.067.599-06
 RG: 13.463.999-7

Data

Em caso de dúvida em relação à pesquisa, esta poderá ser esclarecida com os pesquisadores responsáveis ou com o COPEP, nos seguintes contatos:

Caroline de Cuffa - E-mail: psi.carolinedecuffa@gmail.com - Telefone (44) 98806-1431.

Guilherme Elias da Silva (professor orientador) - E-mail: gesilva@uem.com - Telefone (44) 99936-6204.

Comitê Permanente de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Maringá (COPEP) - Av. Colombo, 5790, PPG, sala 4, CEP 87020-900, Maringá (Paraná) - Telefone para contato: (44) 3011-4597 - Endereço de e-mail: copep@uem.br. - Horário de atendimento: 2º a 6º feira das 13h30 às 17h30.

ANEXO 2 - Autorização e existência de infraestrutura necessária para o desenvolvimento da pesquisa e suporte psicológico

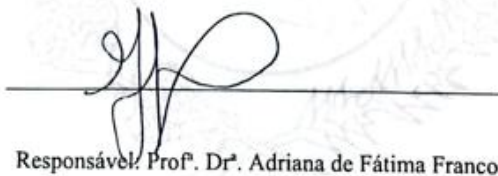


Universidade Estadual de Maringá
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes Programa de
Pós-graduação em Psicologia

DECLARAÇÃO DE INFRAESTRUTURA E AUTORIZAÇÃO PARA USO DA MESMA

Eu, Adriana de Fátima Franco, Chefe do Departamento de Psicologia, da Universidade Estadual de Maringá, autorizo a realização da pesquisa intitulada “**A profissionalização dos jogos eletrônicos: perspectivas de formação e cuidado a trabalhadores(as) gamers no cenário brasileiro**” nesta instituição, sob a responsabilidade dos pesquisadores *Prof. Dr. Guilherme Elias da Silva* (orientador) e *Caroline de Cuffa* (pesquisadora discente).

Informo que a Unidade de Psicologia Aplicada (Endereço: Avenida Mandacaru, 1690 – Vila Esperança, Maringá – PR, 87083-240, Telefone 4430119070) pertencente ao Departamento de Psicologia da Universidade Estadual de Maringá, possui uma infraestrutura adequada para acolhimento, onde é oferecido atendimento clínico com profissionais de psicologia, caso algum participante da pesquisa sinta algum desconforto ou sofrimento durante a participação da pesquisa, atendendo plenamente o Regimento do Comitê de Ética da Universidade Estadual de Maringá.



Responsável: Prof. Dr. Adriana de Fátima Franco

Maringá, 18 de julho de 2024.