

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS  
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**E-SPORTS: UMA ANÁLISE DO TRABALHO DOS CYBERATLETAS SOB A  
PERSPECTIVA DAS CLÍNICAS DO TRABALHO**

Isabela Candeloro Ribeiro

Volta Redonda

2018

Isabela Candeloro Ribeiro

**E-SPORTS: UMA ANÁLISE DO TRABALHO DOS CYBERATLETAS SOB A  
PERSPECTIVA DAS CLÍNICAS DO TRABALHO**

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito para a  
obtenção do grau de Bacharel em Psicologia pela  
Universidade Federal Fluminense.

Orientadora: Professora Doutora Maria Elisa Siqueira  
Borges.

Volta Redonda

2018

Dedico esta monografia à minha família, que esteve presente ao longo de toda minha jornada e tornou essa conquista possível. Em especial aos meus pais, meu irmão e meu namorado pelas palavras de incentivo e o amor incondicional.

## AGRADECIMENTOS

Foi uma empreitada árdua, um trabalho que deu vida as teorias e me fez sentir na pele o hiato irreduzível entre o trabalho prescrito e o real da atividade. Precisei me mobilizar para lidar com os imprevistos e desenvolver, na intimidade com a tarefa de pesquisar, minha inteligência astuciosa. No fim foi gratificante, principalmente, porque fui capaz de me reconhecer e saber que ele é fruto do meu empenho e dedicação.

Contudo, não seria possível realizá-lo sem a cooperação da minha querida orientadora, Elisa Borges, que desde o início acreditou que era possível transformar minhas ideias em um trabalho de conclusão de curso. Além de professora, orientadora e supervisora de estágio, foi a primeira a me apresentar a esse campo da Psicologia.

À minha professora, supervisora e amiga, Ana Paula Todaro, que foi um exemplo acadêmico e me ensinou tanto. Ela que também apoiou minhas ideias e me permitiu conhecer mais de perto o seu trabalho, consolidando ainda mais os conhecimentos que me foram passados.

Aos jogadores que permitiram a aproximação de seu trabalho, seus relatos foram peças-chave para a conclusão desta pesquisa.

Aos meus colegas que logo no início do curso compraram a minha ideia de pensar sobre os jogos eletrônicos sob o olhar da Psicologia. E um agradecimento especial para a minha amiga, Monique Amaral, que foi peça fundamental nos meus dias na UFF, juntamente com seus bombons maravilhosos.

À minha melhor amiga, Marina Carvalho, que além de se oferecer para revisar esse trabalho e fazer comentários relevantes para torná-lo mais conciso, foi uma das principais fontes de amor em toda minha jornada.

Ao homem que se tornou meu porto seguro, Vinícius Damasceno, que chamou minha atenção quando necessário e que soube dizer as palavras que me incentivariam a continuar no caminho certo. Sem você teria sido muito difícil, quase impossível, terminar. Muito obrigada pelo carinho, compreensão e amor sem medidas de todos os dias.

Ao meu irmão, Guilherme Candeloro Ribeiro, que sempre foi um exemplo para mim e me ensinou, do seu jeito sem paciência, a jogar videogames e RPGs; que participou de alguns dos *brainstorms* do projeto de pesquisa e fez sugestões para a sua conclusão.

E por último e não menos importante, aos meus pais, Élide Candeloro e Alberto Ribeiro. Os ensinamentos que me foram passados junto com todo o amor, carinho e dedicação que me deram possibilitaram que eu me tornasse a mulher que sou hoje, capaz de redigir um trabalho que finaliza mais uma importante etapa de minha vida.

## RESUMO

A presente pesquisa busca fazer uma análise da atividade dos jogadores de esportes eletrônicos sob a perspectiva das clínicas do trabalho. Descrevemos brevemente sobre as modificações do conceito de trabalho ao longo da história da humanidade, abordando-o enquanto atividade humana e estruturante psíquico. Para melhor compreender o objeto do estudo, houve a preocupação em esboçar a história do desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos, bem como a descrição de alguns gêneros e competições atuais. O trabalho pretendia utilizar como metodologia o Dispositivo Dinâmico de Três Polos (DD3P) para criar um diálogo entre a pesquisadora e os jogadores que aderissem à pesquisa. No entanto, foram encontradas limitações no decorrer deste contato e foi preciso recorrer à leitura do livro “O que é ser um gamer e como me tornei um” do youtuber Zangado e às entrevistas apresentadas no Programa Zero1 para complementar os dados da pesquisa. Ao realizar a análise dos dados coletados foi observado que o jogar pode ultrapassar a noção de ser somente lazer, tornando-se fonte de renda, de prazer e até de sofrimento como qualquer outro trabalho. Encontramos nos relatos dos trabalhadores questões que apontam para a sua mobilização motora, biofisiológica e psíquica, além do desenvolvimento de uma inteligência enraizada no corpo. Os jogadores buscam o reconhecimento dos outros, mas, principalmente, a possibilidade de se reconhecerem em seu próprio trabalho.

Palavras-chave: Trabalho; saúde; subjetividade; Ergonomia da Atividade; Clínicas do Trabalho; Psicodinâmica do Trabalho; Clínica da Atividade; jogos eletrônicos; E-Sports; MMORPG; MOBA; FPS.

## ABSTRACT

The present research seeks to make an analysis of the activity of the e-sports's players from the perspective of the work clinics. We briefly describe the changes in the concept of work throughout the history of humanity, approaching it as human activity and psychic structure. For better understanding of the object of this study, there was concern in outlining the developmental history of the gaming industry as well as the description of some genres and current competitions. We intended to use as a methodology the Three Poles Dynamic Dispositive to create a dialogue between the researcher and the players that joined the research. However, limitations were found in the course of this contact and it was necessary to appeal to the book "What it is to be a gamer and how I became one" written by the youtuber Zangado and the interviews presented in the TV Show Zero1 to complement the research data. When analyzing the collected data, it was observed that playing can go beyond the notion of being just leisure, becoming a source of income, pleasure and even of suffering like any other work. In the worker's reports we found questions that point out to their motor, biophysiological and psychic mobilization, in addition to the development of an intelligence rooted in the body. Players seek the recognition of others, but especially the possibility of recognizing themselves in their own work.

Keywords: work; mental health; Activity Ergonomics; Work Clinics; Psychodynamic of work; Clinic of Activity; games; e-Sports; MMORPG; MOBA; FPS.

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	CONCEITUANDO O TRABALHO.....	9
2.1.	Das sociedades primitivas à Idade Média.....	9
2.2.	Revolução Industrial, Capitalismo e Modernidade .....	11
2.3.	O trabalho enquanto atividade humana .....	13
2.3.1.	Psicodinâmica do Trabalho.....	14
2.3.2.	Clínica da Atividade .....	15
3.	JOGOS ELETRÔNICOS: HISTÓRIA, GÊNEROS E COMPETIÇÕES .....	18
3.1.	Uma breve história da indústria dos jogos eletrônicos .....	18
3.2.	Role Playing Games: inspiração e referência para jogos da atualidade .....	22
3.3.	Massive Multiplayer Online Role Playing Games .....	23
3.4.	Multiplayer Online Battle Arena .....	25
3.5.	First-Person Shooter .....	26
4.	METODOLOGIA.....	29
5.	ANÁLISE DOS DADOS .....	32
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	37
	REFERÊNCIAS .....	40
	Anexos .....	42

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm sua origem datada em 1958 com a criação do primeiro jogo, conhecido como *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, pelo físico Willy Higinbotham. No entanto, os jogos só se tornaram um fenômeno a partir de meados da década de 80 com a criação de *consoles* aptos à emulação dos jogos eletrônicos.

Nos dias atuais, devido à evolução tecnológica, tem-se um fácil acesso a uma grande variedade de jogos emulados em diferentes plataformas, seja no computador, nos videogames ou até mesmo no celular. Com tamanha facilidade de acesso, o uso de videogames tem ganhado espaço nos hobbies dos indivíduos, e, em alguns casos, extrapolando a esfera do lazer, tornando-se a fonte de renda, seja através do desenvolvimento dos games ou como *beta testers* (profissionais que testam versões preliminares do jogo para identificar possíveis erros e oferecer um *feedback* sobre o jogo), jogadores profissionais que participam de campeonatos ou os *streamers* e *youtubers* de jogos.

É possível afirmar que o responsável pela validade ou não deste e de tantos outros trabalhos seja a visão do senso comum que temos sobre o que configura essa atividade que chamamos de trabalho. É preciso ver além do contrato de trabalho e da sua remuneração. Os estudos da ergonomia da atividade e as clínicas do trabalho desconstruem o que se pensa, comumente, a respeito do trabalho.

Para além da ideia de uma fiel execução dos procedimentos técnicos, veremos que o trabalho é uma atividade humana coordenada, cujos resultados não podem ser obtidos com a mera execução das instruções prescritas. Pelo contrário, mesmo que a atividade seja bem planejada e suas instruções sejam claras, não conseguiremos reproduzi-las com qualidade se considerarmos apenas o que está prescrito, isso porque o trabalho é atravessado por situações imprevisíveis: acidentes, panes, problemas causados por alguma falha nos instrumentos ou nas relações de trabalho, verdadeiros imprevistos.

No entanto, os trabalhadores são mobilizados no realizar de suas tarefas e potencialmente capazes de inventar novas formas de fazer que contornem os imprevistos, alcançando mais sucesso na realização das tarefas, evitando acidentes – isso tudo sem que se tenham aprendido técnicas anteriores às situações de trabalho. Existe um saber-fazer que se constitui na prática.

Esta pesquisa busca fazer uma análise da atividade dos *gamers* sob a perspectiva das clínicas do trabalho, com enfoque principal na Psicodinâmica do Trabalho e na Clínica da



Atividade. Como a atividade de jogar ainda não é totalmente bem vista em nossa sociedade, sustentando um discurso de que, por ser algo visto como fácil e prazeroso, não é um trabalho legítimo, é apenas um hobby, uma fase, o objetivo dessa pesquisa é justamente romper com esses discursos do senso comum, validando a atividade de jogar como um trabalho de fato.

## 2. CONCEITUANDO O TRABALHO

O trabalho tem sido um conceito tão crucial e definido da sociedade ocidental dos dois últimos séculos, que a maioria das pessoas acredita atualmente que ele é algo natural ao homem, que a própria existência do ser humano implica necessariamente algo que chamamos “trabalho” (BERNAL, 2010).

Há pouco consenso no que diz respeito ao conceito de trabalho e trabalhar. No senso comum, trabalho é uma atividade produtiva, que provê a renda de determinado indivíduo. Ainda se trabalha muito a ideia de impactologia, um fator sendo responsável por causar o outro, ignorando toda a complexidade que existe no trabalhar. Isso cria um obstáculo epistemológico, já que simplifica as questões e nos impede de compreendê-las de fato. É preciso, para além da visão ampliada do trabalho, olhar à lupa o fazer em sua essência, observando e ouvindo o trabalhador para que seja possível entender o trabalho e propor intervenções em conjunto com quem o realiza.

Para melhor compreendermos o que estamos chamando de trabalho, veremos adiante brevemente como se conceituava o trabalho ao longo da história da humanidade até chegarmos às bases teóricas que fundamentam esta pesquisa.

### 2.1. Das sociedades primitivas à Idade Média

Nas sociedades primitivas ou sem Estado não há um termo que se identifique com a concepção atual do que é trabalho. Isso porque essas sociedades eram *sociedades de abundância*<sup>1</sup>, ou seja, os indivíduos dessas comunidades obtinham seu sustento imediato e coletivamente, sem a preocupação de acumular riquezas, já que tudo era facilmente encontrado na natureza. Esses indivíduos “trabalhavam” em média 3 a 4 horas diárias, o suficiente para a sobrevivência do dia, e, nas horas restantes, viviam do ócio. Dessa forma, trabalho, nessas sociedades, era não-trabalho, já que não se despendia de muita energia e não havia necessidade de retribuição material, existia apenas uma obrigação social com a comunidade ao realizá-lo. (BERNAL, 2010).

Com o surgimento do Estado, entretanto, há um rompimento com essa lógica de trabalhar apenas para si e sua comunidade e as pessoas passam a trabalhar em prol do Estado e seus servidores.

Na Grécia antiga também não existia trabalho como o entendemos atualmente. O Estado havia feito uma divisão entre os cidadãos – os varões proprietários, que eram cidadãos

gregos com plenos direitos, e as mulheres e escravos, que eram cidadãos de segunda que não podiam participar da vida política e social da pólis, apenas servindo aos varões. O trabalho, então, era servil (BERNAL, 2010).

Existiam duas formas de se tornar um escravo: através da captura em guerras - os prisioneiros eram vendidos como mercadorias - ou como forma de quitar uma dívida. Os trabalhos realizados pelos escravos eram trabalhos manuais pesados em campos, jazidas de minérios, nas olarias e construção civil: atividades desprezadas pelos cidadãos gregos, que valorizavam apenas atividades políticas, intelectuais, artísticas ou esportivas.

No Império Romano, assim como na Grécia, havia um desprezo pelas atividades de subsistência. Era considerado indigno de um homem livre receber qualquer tipo de remuneração, já que o salário era o preço do trabalho e não de seus talentos, de sua arte - era o preço da servidão (CÍCERO *apud* BERNAL, 2010, p.20).

Tanto os gregos quanto os romanos não desenvolveram nenhum instrumento que facilitasse esses trabalhos manuais porque não havia necessidade de aumentar a produtividade, uma vez que a mão de obra escrava era abundante e também porque havia grande desinteresse por essas atividades (MÈDA, 1998 *apud* BERNAL, 2010).

A Idade Média, período este considerado de transição da história ocidental, ocorreu entre os séculos V e XV d.C. Foi um longo período histórico e por isso, muitas mudanças podem ser observadas a respeito do homem.

As vicissitudes sociais no medievo ocidental foram tão intensas que, em alguns séculos, não se pode supor que os homens (relações sociais) que o iniciaram são idênticos aos da sua segunda metade. Como exemplo podem ser mencionados os séculos V e VI, por ocasião das incursões nômades; os séculos X e XI, quando da formação do sistema feudal, ou, ainda, os séculos XIII e XIV, momento em que verificamos a organização das cidades, das corporações de ofício, das Universidades e quando são dados os primeiros passos para a constituição dos estados modernos. As mudanças ocorridas nestes séculos foram tão profundas que, ainda que os homens e, por conseguinte, suas relações continuassem medievais não eram mais os mesmos homens. Isso também pode ser verificado no que diz respeito ao trabalho (OLIVEIRA, 2012).

Temos neste período o surgimento de um novo conceito de homem, derivado do judaísmo: a ideia de que o homem foi feito à imagem e semelhança de Deus. Acreditava-se também que a relação entre homem e Deus era imediata e não havia criatura com privilégios especiais. Todavia, continua-se a desprezar a ideia de trabalho “servil”, pois este era visto como um castigo, uma maldição divina pelo pecado de Adão (NAREDO, 2001 *apud* BERNAL).

De acordo alguns com historiadores, como George Duby, a vida na Alta Idade Média se passava quase que exclusivamente no campo. A agricultura era realizada pelas famílias, que produziam para suas sobrevivências. Essa restrição de produção acontecia como consequência

dos poucos e rudimentares instrumentos de trabalho. Além disso, a vida em geral dependia diretamente da natureza e suas adversidades e, por isso, todos viviam em aldeias ou comunidades próximas, já que havia um grande nível de dependência entre si. Devemos salientar, ainda, a existência de um trabalho intelectual de preservação da história do homem e da propagação da cultura, realizado pelos monges: o trabalho dos copistas, dedicados a difundir as palavras da Sagrada Escritura, preservar a cultura e memória de outras épocas (OLIVEIRA, 2012).

A partir dos séculos XII e XIII, no entanto, temos o desenvolvimento material e mental do homem impulsionados pela evolução do sistema feudal. Essa progressão é marcada pelo renascimento das cidades, o advento das escolas citadinas, e, posteriormente, das Universidades. Todas essas mudanças ao longo desse período propiciaram o reaparecimento de algumas atividades e a emergência de ofícios que até então não eram necessários à vida no medievo.

São Thomás de Aquino chega a valorizar muito o trabalho, embora apenas quando seja útil para a comunidade, revalorizando certos ofícios, como os mercantis e, em certo sentido, inclusive a venda ou a usura, sempre que sejam em benefício de um grupo de pessoas. Por isso, a utilidade social já justifica o trabalho e sua remuneração (BERNAL, 2010).

De acordo com Oliveira (2012), ainda, o ensino na cidade deixou de ser um dom divino, exclusivo dos monges, e passou a ser regido como uma atividade dividida em tarefas, tal como as demais atividades. As Universidades passam, então, a serem organizadas sob a forma de corporação de ofício, assim como as demais atividades da época. Nota-se, contudo, que a ideia de trabalho ainda não existia como entendemos, atualmente, no senso comum. Tínhamos a ideia de ofícios: do mercador, da prostituta, do mestre.

## **2.2. Revolução Industrial, Capitalismo e Modernidade**

Os séculos XVIII e XIX foram marcados por mudanças econômicas e sociais significativas na Europa. Em um mesmo momento, aconteceram duas grandes revoluções, na França e na Inglaterra, nas quais tivemos o desenvolvimento de ideais liberais franceses e as transformações técnicas e econômicas inglesas que tornaram possível a primeira Revolução Industrial.

A Revolução Industrial, todavia, só foi viabilizada graças a um conjunto de fatores como a estabilidade política inglesa, a mão de obra barata e abundante disponível nas cidades e a transformação das mentalidades: a Reforma Protestante luterana e calvinista foram cruciais na modificação das crenças e nos modos de pensar da época (BERNAL, 2010). Calvino pregava a predestinação do homem, ou seja, todos nascemos destinados à salvação ou à danação eterna

e não há nada que possamos fazer para mudar o nosso destino. Contudo, ele acreditava que o trabalho era uma maneira de glorificar a obra divina e como consequência haveria acúmulo de riquezas – sendo este um sinal de que aquele indivíduo havia nascido predestinado à salvação.

Com a Revolução Industrial, então, torna-se necessária a criação de um conceito de trabalho, como traz Bernal (2010):

Não foi por acaso que, em 1776, Adam Smith publicou seu *A riqueza das nações*, em que já pretendia estudar as leis que determinam o crescimento da riqueza, da mesma forma que os físicos estudam as leis que determinam os fenômenos físicos. Isso teve três importantes consequências: em primeiro lugar, nasceu a Economia; em segundo lugar, em vez de condenar a riqueza, passa-se a almejá-la e admirá-la; e em terceiro lugar, nasce o conceito de trabalho em seu sentido moderno: o trabalho começa a ser visto como uma força fundamental, capaz de criar e acrescentar valor, deixando de ser algo execrável e entediante para ser um pilar da riqueza das nações. [...] Foi, portanto, no século XVIII que se inventou o trabalho, ao mesmo tempo como categoria homogênea e como fator de crescimento da riqueza (BERNAL, 2010).

De acordo com Marx (1985a), o trabalho seria a interação entre o homem e a natureza, com o objetivo de transformá-la nos bens indispensáveis para a sobrevivência humana. Sendo assim, só seria trabalho produtivo a atividade que proporcionasse essa interação e tivesse um produto final. O desenvolvimento do modo de produção capitalista exige, como requisito prévio, a separação entre o trabalho e os meios de produção, de modo que o trabalhador – que antes produzia, a partir da natureza, o que era necessário apenas para sua sobrevivência – seja compelido a vender sua força de trabalho em troca de remuneração. Isso acontece porque a maioria da população está separada dos meios de produção e subsistência e o ingresso como trabalhador assalariado acaba sendo a saída para a sua sobrevivência (COLMÁN; POLA, 2009).

Antes de existir uma sociedade dividida em classes sociais, a divisão do trabalho ocorria com base na idade e no sexo dos indivíduos pertencentes às comunidades. Após a consolidação do capitalismo, passamos a ter uma divisão social do trabalho, na qual homens, mulheres e crianças tornam-se um todo homogêneo e indiferenciado. O trabalho, portanto, passa a ter como objetivo a produção de valores de troca, isto é, a produção e a valorização do capital. Além disso, passa a ser percebido como a relação contributiva que determina o vínculo entre indivíduo e sociedade. (COLMÁN; POLA, 2009).

[...] o que se pode chamar ‘o trabalho *stricto sensu*’: prestação remunerada em uma sociedade mercantil e de direito. Em parte de maneira errônea, porque a humanidade não esquece nada, nossa cultura moderna tem tendência a limitar o trabalho ao que foi desenhado e circunscrito pela Revolução Industrial e pelo assalariamento: a porção de tempo trocada por remuneração. É precisamente isso que permite distinguir ‘o trabalho’ do ‘fora do trabalho’ (do ‘lazer’) ou do ‘não trabalho’ (desemprego), a esfera socioprofissional e a do privado. É em torno dessa troca amplamente desigual, desde o início imposta, que vão se organizar as classes sociais, os movimentos sociais, a experiência da exploração. A partir do século XIX, as lutas e as contradições sociais, a estruturação das relações de forças políticas vão amplamente se desenvolver em torno dessa noção mercantil do trabalho (SCHWARTZ, 2011).

### 2.3. O trabalho enquanto atividade humana

Os estudos da ergonomia da atividade, iniciados por Alain Wisner, têm como finalidade avaliar e compreender o trabalho para transformá-lo. Esta transformação deve contribuir para o desenvolvimento das potencialidades do operador<sup>1</sup> e da reflexão e compreensão do valor do trabalho por quem o realiza, além do reconhecimento de suas capacidades; e também para atingir os objetivos definidos pela organização do trabalho (GUÉRIN *et al.*, 2001).

É importante ressaltar que a ergonomia da atividade amplia o que se pensa, comumente, a respeito do trabalho. Para além da ideia de uma fiel execução dos procedimentos técnicos, o trabalho é “atividade coordenada desenvolvida por homens e mulheres para enfrentar aquilo que, em uma tarefa utilitária, não pode ser obtido apenas pela execução estrita da organização prescrita.” (DEJOURS, 1997). É possível afirmar que sempre existirá uma defasagem entre a tarefa prescrita e o trabalho realizado, defasagem esta que pode ser observada até mesmo nas organizações de trabalho mais rígidas e controladas, como as de herança taylorista.

Embora seja indispensável para a situação de trabalho, a tarefa não é definida pelo operador e muito menos leva em consideração suas singularidades, ela é imposta a ele. Todavia, de acordo com Guérin *et al.* (2001), um dos papéis da ergonomia é alterar essa lógica de que o operador deve se adaptar ao seu trabalho, trazendo em seu lugar a ideia de que o trabalho deve se adaptar ao operador. Podemos dizer, então, que a tarefa engendra tudo aquilo que é prévio à situação de trabalho: os modos de operação, os horários, as normas de segurança, a definição do trabalho a ser realizado.

De acordo com Guérin *et al.* (2001), quando os operadores são questionados a respeito de seu trabalho, sempre se referem aos resultados que precisam obter e através de que meios isso acontece, ou seja, à tarefa prescrita. A ideia de que o trabalho se resume na tarefa é totalmente equivocada, afinal de contas, as máquinas quebram, acidentes acontecem, panes no sistema aparecem inesperadamente, demandas de última hora surgem diante de nós. A atividade ou real do trabalho, portanto, compreende a atividade realizada, ou seja, toda a mobilização motora, biofisiológica, psíquica que caracteriza o ser humano em ação. Somos constantemente convocados a lidar com imprevistos, com o que está fora do roteiro, e para isso temos que ousar, transgredir e colocar em prática nossas inteligências e criatividade.

---

<sup>1</sup> O termo “operador” é usado pelos autores Guérin *et al.* (2001) para designar qualquer pessoa que exerce uma atividade profissional, sejam quais forem suas características. A autora resolveu manter a utilização do termo ao redigir o referencial teórico dessa pesquisa.

Podemos pensar, ainda, na subjetividade que existe na relação trabalho e saúde. A saúde aqui deve ser entendida como a capacidade de estabelecer novas normas no fazer ao interagir com as infidelidades do meio, ou seja, é a possibilidade de ultrapassar a norma que define o normal momentâneo, recriando a norma de acordo com nossa maneira de ser diante da nova situação. Essa renormatização do trabalho a partir dos valores e crenças pessoais possibilita uma manutenção da saúde no trabalho (CANGUILHEM, 1966).

### **2.3.1. Psicodinâmica do Trabalho**

A Psicodinâmica do Trabalho de Cristophe Dejours tem como influência o conceito de trabalho enquanto atividade humana defendido pela Ergonomia da Atividade. Contudo, ele acrescenta uma distinção entre trabalho real e real do trabalho. Para ele, real do trabalho consiste em tudo aquilo que o trabalhador mobiliza para realizar o trabalho, enquanto que o trabalho real é o resultado do trabalho, aquilo que é passível de observação. Ele acrescenta uma noção importante a essa questão que é o zelo pelo trabalho, ou seja, toda a contribuição pessoal e singular do sujeito histórico para que o trabalho aconteça.

Outra grande influência para Dejours é a noção de saúde trazida por Canguilhem. Ambos compreendem que é equivocado pensar a saúde enquanto um “estado”, uma vez que os organismos vivos são caracterizados pelo movimento e não pela estabilidade. A partir da análise psicodinâmica do encontro homem-trabalho é possível compreender que o humano não é passivo diante dos constrangimentos do real; pelo contrário, eles são capazes de se defender, na maioria das vezes, de possíveis efeitos nocivos para a sua saúde psíquica. Apesar das condições precárias e organizações de trabalho desordenadas, o trabalhador é capaz de apresentar, reagir, interpretar e solucionar problemas, encontrando maneiras de se manter saudável. É essa potência humana que Dejours (1994) considera um enigma, passível de análise e investigação.

Conforme Dejours (2004), o trabalho sempre implica um confronto com o real. E esse confronto, quando intransponível e repetidor dos fracassos, é gerador de sofrimento, sofrimento este que pode tornar-se patogênico e comprometer a saúde do trabalhador. Todavia, “é na possibilidade de deslocar os constrangimentos, os limites do real por estratégias, pela mobilização da inteligência” que podemos conquistar saúde e prazer. O sentido do trabalho é exatamente essa mobilização positiva da subjetividade que faz com que ela se amplie e se transforme em prazer e saúde.

As pesquisas de Dejours (1997) nos mostra que é no coletivo que surgem modos de fazer capazes de evitar acidentes e melhorar os processos de produção no trabalho. O que vai

determinar a confiabilidade do trabalho na dimensão “fator humano” é a qualidade da cooperação e o vínculo estabelecido entre os trabalhadores.

Na Psicodinâmica do Trabalho, Dejours (2004) nomeia esse saber-fazer diante do imprevisto como inteligência astuciosa, do corpo ou inteligência prática. Esta inteligência possui cinco importantes características. A primeira característica da inteligência prática é que ela é enraizada no corpo – “é a desestabilização do corpo em seu conjunto, sua reação a partir de um determinado estímulo”, um apelo dos sentidos na intimidade do corpo com a tarefa.

A partir dos dados sensoriais, o operário esboça muito rapidamente uma interpretação, um diagnóstico ou uma medida corretiva e só faz uso da técnica *a posteriori* para verificar, operacionalizar ou universalizar o feito sugerido pela intuição, alimentada e dirigida pelos sentidos (DEJOURS, 1993).

Sua segunda característica é o fato de “conceder mais importância aos resultados da ação do que o caminho empreendido para chegar aos objetivos” – toda a preocupação com uma explicação, uma análise para a ação só surge após cumprido o objetivo, sendo assim, a experiência antecede o saber. A terceira característica da inteligência é que ela se faz presente em todas as tarefas e atividades de trabalho. A quarta é o grande poder criador dessa inteligência e, por último, ela é amplamente ativa e se espalha por todos os sujeitos, homens e mulheres (DEJOURS, 1993).

Ao mobilizar sua inteligência e sua subjetividade, produzindo e transformando-se a si próprio, o indivíduo aspira uma retribuição por parte da organização do trabalho. Essa retribuição, ao contrário da ideia usual, não é meramente material (o salário), mas uma retribuição simbólica e moral, que acontece através do reconhecimento simbólico (DEJOURS, 2012).

Para Dejours (2012), o reconhecimento passa por julgamentos direcionados à qualidade do trabalho realizado. Esses julgamentos podem ser de utilidade ou de beleza. O julgamento de utilidade é realizado pela hierarquia ou pelos clientes e diz respeito à qualidade do produto final, tanto técnica e economicamente quanto ao proveito social. Já o julgamento de beleza é aquele que só pode ser proferido por pessoas que desempenham a mesma tarefa e podem falar com propriedade a respeito da estética e da originalidade do trabalho. O julgamento de beleza retorna através de um sentimento de pertencer ao grupo, de ser par, completando o indivíduo na sua busca de identidade.

### **2.3.2. Clínica da Atividade**



A Clínica da Atividade de Yves Clot tem suas origens na Ergonomia da Atividade, na Psicopatologia do Trabalho de Le Guillant, no modelo operário italiano de Ivar Oddone e na Psicologia Sócio-Histórica de Vygotsky. Clot (2010), apropriando-se dos conceitos definidos pela Ergonomia da Atividade (trabalho prescrito e real do trabalho), amplia o conceito do real da atividade que, em sua teoria, abrangeria:

Igualmente, o que não se faz, o que se tenta fazer sem ser bem-sucedido – o drama dos fracassos – o que se teria desejaria ou poderia ter feito e o que se pensa ser capaz de fazer noutro lugar. E convém acrescentar – paradoxo frequente – o que se faz para evitar fazer o que deve ser feito; o que deve ser feito, assim como o que se tinha feito (CLOT, 2010).

Para ele, todas as tentativas fracassadas ou as ideias que não foram praticadas consomem muito mais o trabalhador, física e psicologicamente, do que o que foi realizado de fato. O realizado pelo trabalhador não tem o monopólio do real, porém é essa instância do trabalho que pode ser observada.

Devemos ressaltar, ainda, a relevância da teoria do desenvolvimento e aprendizagem trazidos por Vygotsky (1984) para a Clínica da Atividade. Vygotsky compreende que o desenvolvimento humano contém dois níveis: o desenvolvimento real, no qual se insere um conjunto de atividades que a criança é capaz de resolver sozinha, ou seja, é um ciclo de desenvolvimento que já está completo; e o desenvolvimento potencial, que compreende as atividades as quais a criança não é capaz de realizar sozinha, porém, se obtiver ajuda através de orientações de alguém experiente, ela se torna capaz de resolver. Vygotsky nomeou essa distância entre o desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que define funções psicológicas que ainda não amadureceram, todavia encontram-se em processo de amadurecimento (ZANELLA, 1994).

Podemos afirmar, portanto, que o diálogo entre o coletivo de trabalho provocado, muitas das vezes, pelo analista de trabalho, permite uma troca de conhecimentos angariados no chão de fábrica, no trabalhar, que possibilita o desenvolvimento potencial dos trabalhadores e, conseqüentemente, a ampliação daquilo que Clot denomina poder de agir. Este relaciona-se com a possibilidade de o sujeito ampliar o potencial de ação no trabalho, introduzindo na sua prática elementos próprios de sua subjetividade. O trabalhador em ação é capaz de “desenvolver sua atividade, seus objetos, suas ferramentas, seus destinatários, afetando a organização do trabalho por sua iniciativa” (CLOT, 2006).

Conforme nos traz Clot (2010), quando um indivíduo deixa de se reconhecer no ofício é que a necessidade de ser reconhecido se apresenta de forma mais insistente, já que o reconhecimento está desprovido de raízes. Para ele, mais importante do que ser reconhecido pelo outro é a possibilidade de se encontrar no próprio trabalho, de se reconhecer em “alguma

coisa, e não apenas em algum outro”. <sup>2</sup>Clot afirma “que se reconhecer em algo, ou seja, também fora de si e do outro, é, sem dúvida, o meio de levar o mais longe possível as transformações da organização do trabalho” (CLOT, 2010).

---

<sup>2</sup> CLOT, Yves. O ofício como operador de saúde. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 16, n. especial 1, p.9, 2013

### 3. JOGOS ELETRÔNICOS: HISTÓRIA, GÊNEROS E COMPETIÇÕES

A indústria dos jogos eletrônicos ainda é muito recente na história da humanidade, presente há quase 60 anos. Contudo, é possível perceber que os avanços tecnológicos, cada vez mais acelerados, tiveram grande impacto em nossa cultura. A história dos videogames está repleta de invenções fantásticas, que demonstram o grande poder criador do homem.

Esse tópico não tem, entretanto, a pretensão de apresentar de forma extensa e detalhada a história dos jogos eletrônicos desde os seus primórdios até os dias atuais. Farei aqui apenas um resumo do que considero essencial para o desenvolvimento da indústria dos jogos, afim de proporcionar um melhor entendimento do objeto desta pesquisa. Do mesmo modo, me atentarei à definição e descrição de alguns gêneros de jogos relacionados aos e-sports, bem como algumas das principais competições de cada um desses formatos.

#### 3.1. Uma breve história da indústria dos jogos eletrônicos

Para demonstrar o poderio militar dos Estados Unidos à população durante a Guerra Fria, o governo norte-americano incentivava passeios pelos laboratórios, onde aconteciam palestras enfatizando o domínio e a segurança do país através das tecnologias nucleares e computacionais. A história dos jogos eletrônicos se inicia, então, em 1958, com o desenvolvimento do jogo *Tennis Programming*, mais conhecido como *Tennis for Two*, pelo físico Willy Higinbotham, com o objetivo de atrair visitantes ao *Brookhaven National Laboratories* em Nova York.

Era um jogo rudimentar que poderia ser jogado por meio de um osciloscópio e processado por um computador. No entanto, o projeto de Higinbotham nunca foi patenteado, já que o físico não considerou o seu valor para o mercado, ficando mais conhecido pela sua atuação no desenvolvimento da bomba atômica no “Projeto Manhattan”. Além disso, como o físico não criou um novo aparelho para o uso exclusivo do jogo, muitos estudiosos da área acreditam que ele não é merecedor do título de inventor dos jogos eletrônicos, apesar de ser reconhecido como um dos pioneiros (LEITE, 2006)

Em 1971, começou a ser produzido pela Magnavox o primeiro *console*<sup>3</sup> de jogos para televisores, que ficou conhecido como *Odyssey*. Esse aparelho possuía um conector que era

---

<sup>3</sup> São aparelhos de médio porte, de uso doméstico, que se conectados aos televisores são capazes de emular os jogos dos cartuchos, CDs ou DVDs. Erroneamente se é atribuído o nome “videogame”, mas este, na verdade, se refere a qualquer plataforma que exterioriza o jogo em vídeo, independente de sua tela.

ligado à antena da TV e controles com fio para dois jogadores simultâneos. Eram colocadas máscaras coloridas translúcidas na tela para alterar a aparência dos jogos, além da troca dos cartuchos que diversificavam os elementos mostrados na TV – formando diversificações dos jogos, incluindo tênis, hóquei, corrida de carros, jogos educativos e de azar (LEITE, 2006).

Segundo Leite (2006), o ano de destaque para o nascimento da indústria dos jogos eletrônicos foi 1972, ano em que Nolan Bushnell se dedicou para a criação de uma máquina exclusiva para o jogo *Spacewar* (jogo criado em 1962 pelo pesquisador Steve Russell do *Massachusetts Institute of Technology* – MIT). Infelizmente, o projeto não teve muito sucesso pois apresentava um grande manual de instruções, mas sua iniciativa deu origem às máquinas conhecidas como *arcades*<sup>4</sup>. Além disso, Bushnell culpou a empresa Nutting Associates por uma campanha publicitária ruim de sua máquina *Computer Space* e resolveu criar sua própria empresa, a Atari.

O destaque e sucesso de sua nova empresa foi *Pong*, jogo que tinha como único objetivo rebater a bola através das raquetes representadas por barras verticais. Como foi um jogo baseado em ideias já existentes, Bushnell teve que entrar em um acordo com a Magnavox, o que fez com que Odyssey tivesse um aumento nas vendas. Em 1974, a Atari se propõe ao lançamento de um novo jogo por mês para estar sempre à frente da concorrência (LEITE, 2006).

A Atari veio a ser a empresa que mais diversificou e proliferou na história dos jogos eletrônicos. A empresa chegou a criar um manifesto que não permitia aos criadores fazerem jogos que já haviam sido feitos, deixando assim um legado de inovação durante mais de uma década (LEITE, 2006).

Ainda na década de 70, o público começou a perder o interesse por jogos eletrônicos em televisores, voltando-se para as antigas máquinas de fliperama. Sendo assim, a Atari precisava de novos investimentos para continuar seus projetos e lançar seu *console*, o *Video Computer System* (VCS). A empresa, então, se vendeu por U\$28 milhões para a Warner Communications e assim foi capaz de lançar o VCS, que vinha com nove cartuchos e um *joystick* (“uma espécie de pedestal que continha um botão e uma alavanca perpendicular em seu centro”).<sup>5</sup> O console possuía interruptores que serviam para a seleção dos jogos, alteração das dificuldades e dos modos colorido ou preto e branco, opções que nenhum outro console oferecia. Contudo, as vendas não foram bem-sucedidas devido ao surgimento dos jogos eletrônicos portáteis pela Coleco e Mattel e o mercado de consoles sofreu uma recessão em 1977. Leite (2006) nos traz

---

<sup>4</sup> São plataformas de emulação de jogos representadas por grandes máquinas encontradas em fliperamas, por exemplo. Inicialmente, os *arcades* eram as máquinas mais utilizadas para a emulação dos jogos eletrônicos até que se popularizassem os consoles e computadores pessoais.

<sup>5</sup> LEITE, Leonardo. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design**. Rio de Janeiro: PUC, 2006. 271p. Dissertação (Mestrado em Artes), Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006

ainda que, um ano depois, a empresa japonesa Taito lança o *Space Invaders* e seu sucesso reestabelece o mercado dos jogos eletrônicos ao chegar, em 1979, nos Estados Unidos.

A indústria dos jogos eletrônicos mudou com a chegada do *arcade* de *Pac-Man*. Em um primeiro momento, *Pac-Man* era um jogo que teria as mulheres como público-alvo. Toru Iwatani e mais nove pessoas inventaram o famoso “come-come”, que deveria comer as pílulas dispostas em um labirinto para ganhar pontos, escapando dos quatro inimigos, os “fantasminhas”. De acordo com Leite (2006), a Namco, filial japonesa da Atari, não estava tão entusiasmada com essa ideia, mas foi surpreendida – mais de cem mil máquinas foram vendidas nos Estados Unidos, além de ter sido capa da revista Time.

A febre dos videogames atinge seu auge no início da década de 80, quando a arrecadação de dinheiro se iguala ao dobro da arrecadação de todos os cassinos de Nevada juntos e supera em quase duas vezes o que a indústria cinematográfica e três vezes o que as ligas americanas de esportes arrecadavam. É nesses anos de ouro dos games que a Nintendo começa a dar seus primeiros passos e a acumular grandes quantias de dinheiro com a criação do novo gênero de jogo *arcade*, conhecido como “plataforma” – através do desenvolvimento do primeiro *Donkey Kong* (DK).

Esses anos dourados nos EUA não duraram muito tempo e mais uma vez a indústria dos jogos começava a entrar em declínio. Apesar disso, o mercado europeu, japonês e até canadense continuava o mesmo. Foi em 1983 que a Nintendo inaugurou a terceira geração dos jogos ao lançar seu primeiro console, o *Famicom* (*Family Computer*), que foi um sucesso total no Japão. De acordo com Leite (2006), somente em 1985 e 1986 que a Nintendo conseguiu emplacar seu *Famicom* no mercado americano, sob o nome de *Nintendo Entertainment System* (NES), graças ao sucesso alcançado por *Donkey Kong* e à nova criação de Shigeru Miyamoto: o jogo *Super Mario Bros* – que curiosamente surgiu como um *spin-off* de D.K.

No início da década de 90, a Nintendo lança seu novo console 16-bits, o *Super Famicom*, que foi lançado mais tarde nos EUA como *Super NES* – e foi o primeiro videogame da minha geração, que, aqui no Brasil, ficou conhecido como Super Nintendo. Era um console superior aos concorrentes, introduziu os “*shoulder buttons*” (botões posicionados no topo do controle, um de cada lado) em seu novo joystick e tinha como ponto positivo o fato de já vir com o jogo *Super Mario World*. Contudo, a Nintendo enfrentava agora um grande concorrente, que era o novo console da Sega, o *Mega Drive*. Sob o nome de *Sega Genesis*, o console invade o mercado norte-americano com um preço mais acessível e um novo jogo chamado *Sonic The Hedgehog*, mais conhecido como Sonic apenas. Por causa do sucesso de Sonic, a Sega consegue tomar conta de 55% do mercado, enquanto os outros 45% ficava sob os cuidados da Nintendo.

A tecnologia dos jogos foi avançando e as empresas agora começaram a investir em uma nova tecnologia de armazenamento de dados, o CD-ROM. Em 1992, a Sega lança seu *Sega Saturn*, enquanto que a Nintendo nunca saiu do projeto de lançamento de seu próprio console com um *drive* para CD-ROM. O destaque dessa geração é do *Playstation*, lançado pela Sony em 1994, que tinha uma tecnologia superior, era fácil programar e desenvolver novos jogos e teve uma massiva campanha publicitária que garantiria seu sucesso alguns anos depois do lançamento.

Contrariando o mercado, a Nintendo lança o console *Nintendo 64* em conjunto com o novo jogo *Super Mario 64*, que mantinha a tecnologia de cartuchos dos consoles anteriores. Devido ao alto custo de produção dos jogos em cartucho, a Nintendo acabou perdendo muitos desenvolvedores, porém todos os poucos jogos lançados para o N64 foram grandes sucessos de venda. A Nintendo conseguiu dominar o mercado dos jogos com seu novo *console*, mas por causa do pouco investimento em novos jogos acabou perdendo forças para a Sony.

No ano 2000, chega o *Playstation 2* (PS2), que tinha como mídia o DVD, o que possibilitava a reprodução de filmes, possuía uma entrada para *modem*, além de reproduzir todos os jogos criados para Playstation. Foi o console mais esperado da história dos jogos eletrônicos, esgotando um milhão de unidades em apenas quatro horas.

Em 2001, a Nintendo, por sua vez, lançou o *GameCube*, seu console de 128-bits, que utilizava como mídia um miniDVD para evitar pirataria. O console possuía um formato cúbico e foi comercializado em diferentes cores. Enquanto isso, a grande empresa de informática, Microsoft, anunciou o seu primeiro console, o *Xbox*, que seria construído de acordo com os computadores pessoais. O console contaria ainda com uma versão personalizada do *Windows*, um disco rígido embutido, uma placa de conexão para banda larga e um chip de processamento gráfico da *Nvidia Corporation*, além de utilizar a biblioteca DirectX. Toda essa tecnologia do Xbox fez com que ele superasse seus concorrentes de sexta geração.

Já em 2005, a Microsoft inaugurou a sétima geração de consoles, lançando o Xbox 360 com três processadores de 3.2Ghz, tecnologia Dual Core e 512Mb de memória. O console foi disponibilizado em duas versões: uma que acompanhava um joystick com fio e a outra que possuía um disco rígido de 20 Gb, um joystick sem fio, um *headset* com fones de ouvido e microfone e um cabo para conexão em rede. O objetivo da nova plataforma era aproximar os jogadores remotamente e disponibilizar novos conteúdos através dos serviços de rede. No ano seguinte, a Sony lança o *Playstation 3*, contendo sete processadores de 3.2Ghz, 512 Mb de memória e uma capacidade de processamento superior à do Xbox 360. Assim como o concorrente, o PS3 vinha de fábrica com *joystick* sem fio.

A oitava geração se iniciou com o lançamento do Nintendo Wii U em 2012. O console tem como diferencial o seu controle principal, *Wii U GamePad*, que possui uma tela de toque que funciona como uma tela auxiliar interativa ou como tela principal, sem que haja necessidade de se conectar com outro televisor. A Sony e a Microsoft apresentaram seus novos consoles, *PS4* e *Xbox One*, em 2013. O PS4 possui algumas especificações técnicas superiores às do *Xbox One*, além de oferecer títulos exclusivos de destaque e possuir um sistema de realidade virtual, rodando seus jogos em 1080p. Já o *Xbox One* oferece um número maior de recursos extras e jogos gratuitos de qualidade, ademais a *Xbox Live* tem suporte e estabilidade melhores do que a *PSN*.

É claro que os *consoles* e os *arcades* não foram as únicas plataformas criadas para a emulação dos jogos eletrônicos. Podemos destacar também os jogos portáteis, os celulares e, principalmente, os computadores pessoais (PC<sup>6</sup>). Estes começaram a ser comercializados a partir de 1970, mas somente na década de 90 que tivemos o lançamento de dois jogos que revolucionaram o mercado por sua qualidade gráfica, o *Myst* da Cyan Worlds e *Doom* da ID Software, o que direcionou a indústria a se dedicar na fabricação de *hardwares* com melhor processamento de vídeo.

Segundo Leite (2006), o PC tem a grande vantagem em relação as outras plataformas de emulação de jogos, já que sua tecnologia é atualizada em poucos meses, enquanto as novas gerações de consoles demoram, aproximadamente, cinco anos. Apesar de se tornarem obsoletos mais rapidamente, a demanda pelos jogos de *console* se mantém durante esse período de produção.

### 3.2. Role Playing Games: inspiração e referência para jogos da atualidade

Os jogos dão a você a chance de se destacar e, se você estiver jogando em boa companhia, você nem se importa se perder, porque você teve o prazer da companhia durante o curso do jogo (GYGAX, 2004).<sup>7</sup>

Os *Role Playing Games* (RPGs), apesar de não serem inicialmente jogos eletrônicos, tiveram grandiosa importância para o desenvolvimento de grande maioria dos jogos da atualidade, como os *Massively Multiplayer Online Games* (MMO) e os *Massive Online Battle Arena* (MOBA), por exemplo.

---

<sup>6</sup> Personal Computers

<sup>7</sup> Tradução da autora. “Games give you a chance to excel, and if you're playing in good company you don't even mind if you lose because you had the enjoyment of the company during the course of the game” (Gygax em entrevista para a GameSpy em Agosto de 2004).

O gênero surgiu em 1974, nos Estados Unidos, quando Gary Gygax e Dave Arneson publicaram o primeiro sistema, *Dungeons & Dragons* (D&D), como um *spin-off* dos *WarGames*<sup>8</sup> de miniaturas, como o *Chainmail*. Nunca foi preciso de muito para ser capaz de jogar uma aventura de RPG, apenas papel, lápis e borracha, dados de lados variados e os livros/manuais do jogo.

Ao colocar o foco nos personagens ao invés dos exércitos, os RPGs abrem a possibilidade de personalização, de individualização dos elementos de jogo. Enquanto exércitos são massas indistintas, os personagens podem ser únicos, com personalidade e aspirações próprias. Ao jogar com personagens, os jogadores começaram a explorar as nuances de serem outra pessoa dentro de um mundo imaginário, começaram a interpretar (SOARES, 2009).

No D&D e em outros jogos do gênero, os jogadores devem se reunir ao redor de uma mesa, interpretando bravos guerreiros, magos poderosos e ardilosos ladinos em uma aventura criada por um jogador denominado de mestre, em que devem explorar cavernas e masmorras, combater inimigos monstruosos, enfrentar armadilhas e encontrar tesouros e itens mágicos. O jogo nada mais é que uma contínua construção de narrativa, em que o mestre cria uma trama principal, um cenário, mas é constantemente submetido à arte da improvisação, pois os jogadores podem e devem interferir em sua narrativa, tornando o jogo fluido e não apenas uma contação de história por parte do mestre. Além disso, ele é responsável pela aplicação das regras do sistema escolhido (seja *D&D*; *GURPS*<sup>9</sup>; *Vampiro, a máscara*, entre outros).

É possível afirmar, então, que os RPGs não são jogos em que existe somente ganhar ou perder, o objetivo é sobreviver aos obstáculos inventados pelo mestre para que as aventuras sejam continuadas e os personagens se tornem cada vez mais fortes para viver uma campanha verdadeiramente épica (MASTROCOLA, 2013).

### 3.3. Massive Multiplayer Online Role Playing Games

Como dito anteriormente, os RPGs tiveram sua relevância para o desenvolvimento dos jogos online conhecidos como *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*<sup>10</sup> (MMORPGs). Contudo, antes destes, surge o chamado “mundo virtual”. Segundo Bartle (2003), “o virtual é o que não é, tendo a forma ou efeito daquilo que é”, ou seja, o mundo virtual seria onde o real se encontra com o imaginário.

<sup>8</sup> WarGames ou “Jogos de Guerra” são jogos de tabuleiro de estratégia com o uso de miniaturas, dados, marcadores e fichas, nos quais os jogadores controlam exércitos simulando batalhas históricas ou hipotéticas.

<sup>9</sup> Generic Universal Role Playing System ou Sistema Genérico de Interpretação de Papéis: é um sistema de RPG que pode ser aplicado em diferentes cenários, aplicando as regras da maneira que os jogadores preferirem, fazendo sua complexidade variar.

<sup>10</sup> Jogos de interpretação para multijogadores em massa.



De acordo com Bartle (2003), os primeiros mundos virtuais criados eram baseados em texto, nos quais seu ambiente e eventos eram descritos através de palavras ao invés de imagens. O jogo responsável, então, pelo desenvolvimento de um dos gêneros mais importantes do mundo atual foi criado dentro da Universidade de Essex, Reino Unido, em 1978, pelos estudantes Roy Trubshaw e Richard Bartle. O MUD (*Multi-User Dungeon* ou Masmorra Multiusuário), era um jogo que suportava até 36 jogadores simultâneos, no qual o jogador deveria enfrentar inimigos e solucionar enigmas. Para isso, precisava explorar o universo do jogo atrás de pistas e itens para vencer os obstáculos. A grande inovação do MUD era a possibilidade de jogar *online*, formando grupos com outros jogadores com a vantagem de que não era necessário estarem todos em um mesmo local físico (SOARES, 2009).

A partir da década de 80, a sigla MUD passa a designar um novo gênero de jogo, sendo que a letra “D” não significa mais “*dungeon*” e sim, “*domain*” (Domínio Multiusuário). O jogo original conhecido como MUD passa a ser chamado de MUD1. Somente após 18 anos da criação do MUD1 que os MUDs começaram a adotar uma interface gráfica, dando início a era dos MMORPGs, nos quais os jogadores possuíam suas representações dentro do universo digital. Em 1996, são lançados *Meridian* e *The Kingdom of the Winds* nos EUA e na Coréia do Sul, respectivamente. Um ano depois, surge o *Ultima Online*, um MMORPG que é usado como referência no desenvolvimento dos jogos do gênero até hoje, atingindo a marca de 100 mil usuários e rendendo aproximadamente U\$ 12 milhões em apenas um ano (BARTLE, 2003; SOARES, 2009).

O título de grande destaque dos MMORPGs é, sem dúvidas, *World of Warcraft* (WoW) da Blizzard, lançado em 2004. O jogo se passa no mundo de Azeroth, dividido por duas facções rivais e várias possibilidades de personagens. WOW alcançou o maior número de jogadores no gênero em seu auge, no ano 2010, chegando a 12 milhões de assinantes<sup>11</sup>.

No mundo dos MMORPGs essas representações são chamadas de avatares. [...]. No caso dos jogos é a personificação que o jogador cria na tela. Uma vez criado o avatar, cabe ao jogador vivê-lo, enfrentar batalhas com ele (no caso do jogo *World of Warcraft*), encarar monstros divertidos para conquistar posições nos rankings (como no *game Gunbound*), lutar contra vilões em metrópole futurista (como no jogo *City of Heroes*) ou encarnar um personagem *jedi* do universo de *Star Wars* dentro do ambiente de *The Old Republic* [...]. O que importa é a fantasia que eles carregam e a possibilidade de surpreender, atualizando as narrativas. Em suma, o importante é conduzir-se como um sujeito-jogador-personagem no ato de jogar. Personagens são conduítes que permitem aos jogadores interagir com outros jogadores no mundo virtual (MASTROCOLA, 2013).

---

<sup>11</sup> Tabela de assinantes do WoW de 2005 a 2015. Disponível em: <<https://www.mmo-champion.com/content/4878-WoW-Down-to-7-1-Million-Subscribers>>. Acesso em: 24 de maio de 2018 às 14:23h.

Segundo Soares (2009), apesar de compartilhar diversas características, existiam alguns elementos que fizeram com que, em 1996, houvesse essa divisão de gêneros, fazendo com que nascessem os MMORPGs a partir dos MUDs. Um desses elementos era o fato de que a maior parte dos MUDs era gratuita, enquanto que existem MMORPGs que cobram taxas mensais. Outra diferença importante era o fato de que nos MUDs eram precisos digitar comandos no teclado, enquanto que os MMORPGs incorporaram uma interface gráfica que utilizam uma combinação entre o mouse e o teclado. A característica de maior destaque, contudo, foi o fato de que os MMORPGs surgiram no momento em que a internet se popularizava, o que possibilitou um alcance massivo e global – os MUDs tinham dezenas de jogadores, os MMOs chegaram a milhões. De acordo com Soares (2009), ainda, o grau de participação dos usuários na criação do mundo virtual se modificou com a cisão dos gêneros. No primeiro, os jogadores tinham maior liberdade de criação, podendo adicionar novas áreas ou comandos aos jogos – eram co-construtores. Devido à complexidade dos MMORPGs, esse poder criativo dos jogadores foi perdido, em sua maior parte.

### 3.4. Multiplayer Online Battle Arena

A sigla MOBA, criada pela empresa Riot Games, significa *Multiplayer Online Battle Arena*<sup>12</sup>. Este estilo de jogo, que é um subgênero dos jogos de estratégia em tempo real (ETR ou RTS, em inglês), conta com duas equipes, onde os jogadores de cada uma delas cumprem determinados objetivos para derrotar o time rival.

MOBAs são jogos digitais orientados à cooperação nos quais cada jogador controla um personagem escolhido no início da partida. Cada personagem possui vantagens e desvantagens, assim, os jogadores são forçados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades (RIOULT et al., 2012). Durante as partidas, as equipes devem preparar ações coordenadas para responder às ações da equipe adversária com a maior efetividade possível (LARANJEIRA, PORTO E PINHEIRO, p.81, 2013).

A popularidade não veio à toa. O jogo herdou um ambiente extremamente competitivo como também a necessidade estratégica dos jogos RTS e adicionou um nível singular de trabalho em equipe. A formação dessas equipes não exige que haja um conhecimento prévio dos membros, porém é normal que vários jogadores montem seu time em conjunto com amigos que conheceram pessoalmente ou virtualmente.

Os jogos do gênero têm como objetivo a destruição da base inimiga, sendo necessário destruir as torres que a protegem através da evolução do seu campeão e a melhora dos

---

<sup>12</sup> Arena de batalha multijogador.

equipamentos, além da destruição dos próprios campeões/heróis inimigos. O mapa do jogo pode ser formado por uma, duas ou três rotas (*top lane*, *bottom lane*, *middle lane*), além de uma área neutra (*jungle*). Para acessar a base inimiga, a equipe deve ser capaz de neutralizar ao menos uma das rotas, recebendo o auxílio de tropas mais fracas que avançam por elas.

Os títulos mais famosos da atualidade do gênero MOBA são League of Legends (LoL) e Defense of the Ancients 2 (DotA 2). Nestes jogos, observamos algumas semelhanças: quanto ao número de rotas, em ambos temos três; quanto ao número de jogadores, são dez por partida, sendo cinco de cada time; e quanto à distribuição de pontos de defesa no mapa, nesses jogos há três torres defensivas por rota e duas responsáveis pela defesa da base.

Os elementos de estratégia para alcançar a vitória no jogo são definidos de acordo com os campeões escolhidos pelos jogadores, sendo que cada um deles tem suas habilidades pré-definidas. Há uma gama de mais de 100 campeões disponíveis para a escolha do jogador, sendo divididos de acordo com seus pontos fracos e fortes. As categorias dos campeões são, então, os *assassins* (campeões que matam os oponentes com agilidade), os *carries* (começam fracos e se fortalecem ao decorrer da partida), os *junglers* (possuem facilidade para matar os monstros na jungle), os *tanks* (que aguentam receber muito dano físico) e os *supports* (aqueles que auxiliam os outros heróis).

LoL possui diversos campeonatos profissionais ao redor do mundo, destacando-se os campeonatos das cinco principais regiões e suas ligas profissionais, como o LCS<sup>13</sup> da América do Norte e da Europa e o LCK<sup>14</sup> que acontece na Coreia do Sul. As regiões secundárias também sediam competições, como o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), para definir os representantes a disputar o Torneio Internacional Wildcard (IWC) e conquistar sua vaga para o mundial. Em 2017, a premiação para o Mundial de LoL ultrapassou o valor de quatro milhões de dólares<sup>15</sup>. Já o campeonato mundial de DotA 2, The International, ofereceu no ano passado a maior premiação da história dos e-sports, alcançando cerca de vinte e quatro milhões de dólares<sup>16</sup>.

### 3.5. First-Person Shooter

<sup>13</sup> League of Legends Championship Series

<sup>14</sup> League of Legends Champions Korea

<sup>15</sup> Disponível em <[http://www.espn.com.br/noticia/736116\\_premiacao-do-mundial-de-league-of-legends-ultrapassa-us-4-milhoes](http://www.espn.com.br/noticia/736116_premiacao-do-mundial-de-league-of-legends-ultrapassa-us-4-milhoes)>. Acesso em: 18 de junho de 2018 às 18:12h.

<sup>16</sup> Disponível em <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/08/mundial-de-dota-2-oferece-maior-premiacao-da-historia-dos-e-sports.html>>. Acesso em: 18 de junho de 2018 às 18:12h.

O lançamento do jogo *Wolfenstein 3D* em 1992 pela empresa norte-americana, ID Software, inaugurou o gênero *First-Person Shooter*<sup>17</sup>(FPS). Jogos com conteúdo violento e politicamente incorreto dificilmente alcançariam o sucesso se inseridos nos *arcades* e até mesmo nos consoles, já que havia mais restrições e censuras para conseguir autorização para o desenvolvimento dos jogos. Os computadores pessoais, por sua vez, não ofereciam restrições de criação e por isso foram a plataforma escolhida para o desenvolvimento de *Wolfenstein 3D*, que contava a história de um soldado norte-americano à caça do ex-ditador alemão Adolf Hitler.

O teclado era o periférico de controle e interação com o jogo, sendo utilizado para explorar os labirintos do castelo de Wolfenstein e atirar nos inimigos. A ID Software lançou quatro anos depois o jogo *Quake*, que se tornou responsável pelo desenvolvimento dos jogos tridimensionais, criando universos mais complexos e permitindo que os jogadores explorassem com mais fluidez os mapas, assim como serem mais precisos na hora de atirar. Essa facilidade de movimentação e precisão foi permitida graças à combinação dos periféricos teclado e mouse, em que o primeiro era utilizado apenas para a movimentação, enquanto que o segundo era o responsável por atirar ou interagir com outros objetos.

Os jogos de FPS desafiam os jogadores em seu raciocínio espacial, já que possuem imagens tridimensionais e a perspectiva do jogador é em primeira pessoa: ele observa tudo pelo ponto de vista do personagem controlado, ou seja, “de dentro”. Isso contribuiu para a imersão no jogo e o sentimento de identificação do jogador com o personagem. Além disso, os jogos FPS testam a coordenação motora, os reflexos e a precisão dos jogadores, já que ele precisa avistar um elemento, identificá-lo e agir. É preciso ser ágil e suficientemente acurado para obter êxito ou o jogador poderá ser atingido pelo inimigo, por exemplo. Em alguns jogos do gênero, existe a possibilidade de resgatar civis, o que acrescenta um conflito moral a confrontar o jogador quando ele falha em salvar os inocentes ou até mesmo quando os fere acidentalmente.

Os jogos do gênero normalmente oferecem a possibilidade de modo *single player*<sup>18</sup>ou modo campanha e *multiplayer*<sup>19</sup>. Ao escolher o modo campanha, o jogador deve alcançar os objetivos impostos pela história do jogo, avançando por variados mapas e enfrentando diferentes personagens que se tornam cada vez mais fortes no decorrer do jogo. Já no modo *multiplayer*, os jogos permitem que o jogador enfrente outros jogadores ou monte seu próprio time para enfrentar o inimigo.

---

<sup>17</sup> Tiro em Primeira-Pessoa

<sup>18</sup> Modo de um jogador.

<sup>19</sup> Modo multijogador.

Um dos jogos mais famosos da atualidade do gênero é o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS: GO) da Valve Corporation, que consiste no confronto entre cinco terroristas com o objetivo de armar uma bomba e cinco contraterroristas que precisam matar os terroristas antes que eles armem a bomba ou desarmá-la antes que ela exploda. No cenário internacional, a presença brasileira no topo das competições é marcada pela ascensão da equipe profissional KaBuM, posteriormente transferida para a Luminosity Gaming (LG) e, então, para a SK Gaming. O time conquistou dois campeonatos em 2016, o MLG Columbus e a ESL One: Cologne, tornando-se o melhor time do mundo até o começo de 2018<sup>20</sup>. Em junho desse ano, sediamos pela primeira vez um evento do jogo, a ESL One: Belo Horizonte, uma das competições mais prestigiadas de CS: GO. A equipe europeia FaZE Clan conquistou o título e o prêmio de cem mil dólares.

Outros jogos de FPS relevantes no cenário internacional são *Point Blank* e *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* (R6). Em maio desse ano, foi sediada em São Paulo as finais de *Point Blank World Challenge* (PBWC) e os brasileiros representados pela equipe 2Kill Gaming conquistaram o título de campeões mundiais. A equipe brasileira Team Liquid também trouxe para casa o título de campeão mundial da Pro League de R6 no mesmo dia.

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/counter-strike-global-offensive-entenda-o-cenario-competitivo-do-csgo.ghtml>>. Acesso em: 18 de junho de 2018 às 18:30h.

#### 4. METODOLOGIA

O presente trabalho tem como pretensão realizar uma análise da atividade de jogadores dos e-sports com o objetivo de pensá-la enquanto uma atividade de trabalho. Devo acrescentar, no entanto, que o trabalho de pesquisar perpassa pelas mesmas questões que a atividade dos cyberatletas, por exemplo. O próprio ato de pesquisar trouxe à tona o hiato irreduzível que existe entre a tarefa e o real do trabalho. Como pesquisadora em atividade, me deparei com o inesperado, fracassei. Precisei mobilizar-me por inteira para que conseguisse desenvolver essa pesquisa.

Em um primeiro momento, a metodologia escolhida para tornar possível a análise do trabalho dos cyberatletas, respeitando os referenciais teóricos que embasam esta pesquisa, era o dispositivo metodológico da Ergologia (Schwartz, 2000), chamado Dispositivo Dinâmico de Três Polos (DD3P), em que há um encontro entre um primeiro polo constituído dos saberes formais, os conceitos e teorias científicas desenvolvidos através do estudo sobre o trabalho humano e um segundo polo formado dos saberes e juízos advindos da experiência prática trazida pelos jogadores profissionais. Esse encontro de saberes tem como mediador um terceiro polo, ético-epistêmico, no qual procura-se a obtenção de um diálogo produtivo e respeitoso, em que a participação de todos os envolvidos venha a ser efetiva e promova um desenvolvimento recíproco.

O uso dessa metodologia seria viável já que em um primeiro momento seria realizada uma etapa de observação do trabalho dos jogadores através dos streamings dos jogos. As noções elaboradas pela pesquisadora, a partir da observação, a respeito da atividade de jogar seriam compreendidas como hipóteses temporárias que deveriam ser analisadas e validadas pela confrontação com o saber-fazer dos jogadores. Neste momento, então, seria possível a construção de um “Encontro Virtual sobre o Trabalho”, que seria efetuado através da plataforma de conversa *Discord* (uma das plataformas utilizadas para a comunicação entre os jogadores durante a sua atividade de trabalho).

Todavia, como disse anteriormente, deparei-me com o inesperado: não consegui adesão do número de cyberatletas necessários para que esse diálogo fosse potente. Entrei em contato com diversas empresas desenvolvedoras de jogos que patrocinam alguns dos cyberatletas brasileiros, com as confederações desportivas dos jogos eletrônicos, diretamente com inúmeros jogadores de competitivo e/ou streamers e youtubers, sejam eles famosos ou não, e obtive apenas resposta de dois jogadores em momentos distintos da pesquisa. Enganei-me ao pensar

que conseguiria entrar em contato com esses profissionais rapidamente e que haveria interesse da parte deles para com a pesquisa.

Precisei, então, me reinventar como amante dos e-sports e como pesquisadora. Não seria possível utilizar por completo o DD3P, porém poderia tentar ao máximo fazer o dispositivo rodar de alguma forma. Entrevistei separadamente, através do Facebook Messenger, um *youtuber* e um *streamer*, os quais foram solícitos para com o meu pedido. A primeira entrevista foi realizada em Outubro de 2016, quando a pesquisa ainda era apenas um projeto e eu queria começar a entender as questões que perpassavam o trabalho dos gamers. A segunda entrevista foi realizada em Maio de 2018, em um momento de muitas frustrações enquanto pesquisadora, mas que trouxe um diálogo interessante e foi o incentivo necessário para continuar. Ambas as entrevistas foram transcritas e se encontram em anexo no final do trabalho.

Para dar continuidade ao trabalho, ao entrevistar os jogadores, utilizei de perguntas disparadoras para a promoção do diálogo, sempre me preocupando em explicar os conceitos trazidos no corpo dessa pesquisa. No entanto, como as entrevistas foram realizadas em momentos diferentes, as perguntas acabaram se modificando ao longo desse período. Na primeira entrevista, realizada com o *youtuber*, a intenção era conhecer mais de perto o trabalho do jogador e o campo de pesquisa, quais as questões que o perpassava. Acabou sendo uma conversa um pouco mais informal no que diz respeito aos referenciais teóricos em que me embaso. Foram feitas perguntas sobre a visibilidade dos e-sports e como ela poderia melhorar e a relação do gênero feminino e os jogos eletrônicos, além de tentar entender a relação entre tarefa e atividade.

Já na segunda entrevista, a pesquisa já tomava formas mais concretas e isso afetou as perguntas realizadas ao *streamer*. O primeiro tópico se referia à diferença entre o trabalho prescrito e o trabalho real e buscava entender o que diferencia a atividade de jogar como lazer e como trabalho para esses jogadores. Posteriormente, já aproveitando a explicação do hiato entre tarefa e atividade, perguntei quais eram os elementos não antecipáveis da atividade, como eles apareciam e as alternativas buscadas pelos jogadores para lidar com os imprevistos. O terceiro tópico dizia respeito à inteligência da prática e sua importância para tornar-se um bom jogador. E, por último, tentei compreender como eles notam que as outras pessoas percebem o trabalho deles e como gostariam de ser percebidos, passando pela dinâmica do reconhecimento de Dejours e pela ideia de autoreconhecimento de Clot.

Gostaria de reiterar que a falta de adesão dos jogadores no diálogo com a pesquisadora acabou por imprimir limitações de pesquisa. Para tentar contornar este problema e aprofundar a análise do jogar enquanto atividade de trabalho, a pesquisadora buscou relatos dos jogadores

em outras mídias. Portanto, a análise dos dados compreende recortes das entrevistas realizadas pela pesquisadora, bem como de relatos trazidos em entrevistas no programa da Globo, Zero1, e do livro “O que é ser um gamer e como me tornei um”, escrito pelo youtuber Zangado.



## 5. ANÁLISE DOS DADOS

A Ergonomia da Atividade contribuiu para a compreensão do trabalho humano através da diferenciação entre trabalho prescrito e trabalho real. Ao recusar-se a compreender o trabalho como uma simples e fiel execução dos procedimentos técnicos, reconhece o hiato entre a tarefa e a atividade realizada.

Retomo aqui a ideia de que tarefa é o conjunto de tudo aquilo que está prévio à situação de trabalho: os objetivos e as prescrições definidas para alcançá-los, que aparecem através dos modos de operação, os horários, as normas de segurança, por exemplo. Já a atividade ou o trabalho real compreende toda a mobilização do sujeito para lidar com os imprevistos e dar conta do seu trabalho, ousando, transgredindo e criando novas formas de fazer. Podemos observar essa defasagem irreduzível entre tarefa e atividade no ato de jogar pensado enquanto atividade de trabalho.

O youtuber Zangado relata em seu livro que o objetivo de seu canal era transmitir seu conhecimento sobre jogos e não só o entretenimento de seu público. Para alcançar seus objetivos, ele cria um sistema para as análises dos jogos: “A ideia era seguir um roteiro para que elas ficassem sempre no mesmo formato [...] Continuei a falar o que vinha na mente, mas criei itens para seguir uma ordem, tipo: enredo, gráfico, jogabilidade, bugs, etc., e assim padronizar os vídeos” (Zangado, 2016). Podemos entender a criação desse roteiro de análise de duas maneiras: em um primeiro momento, esse método de gravação foi criado para suprimir um problema que se apresentava em seus vídeos – como ele ligava a câmera e falava tudo no improviso, acabava por deixar de lado informações sobre os jogos que julgava importante. A criação de tópicos surge como um meio de “corrigir essas falhas”, ou seja, de lidar com o real de sua atividade. No entanto, como o uso desse roteiro tornou-se habitual e responsável por sistematizar e padronizar seus vídeos, é possível entender que passou a fazer parte da prescrição de seu trabalho.

Na entrevista realizada pela pesquisadora, podemos perceber outro tipo de prescrição no trabalho dos *streamers* de jogos. O jogador relata que algumas decisões são tomadas em conjunto com seu público, realizando votações para escolher que jogos serão apresentados nas transmissões em tempo real. Após a apuração dos votos, “a gente faz uma lista dos mais votados, especifica o horário bonitinho. É tudo com horário, um calendário completo, assim<sup>21</sup>”, sempre

---

<sup>21</sup> Os recortes realizados nesse tópico respeitam a forma de falar dos entrevistados, com suas gírias e vícios de linguagem.

buscando respeitar o horário de trabalho predefinido pelos jogadores que fazem as *lives*<sup>22</sup> durante 8 horas por dia. Contudo, mesmo com o acordo prévio de que as *lives* ocorrerão “dia tal, hora tal, vamo jogar esse jogo, de tal a tal hora”, o jogador está sujeito ao imprevisto – o início da *live* pode ser atrasado, assim como o término pode ser prolongado. Manejar o tempo de trabalho é um dos modos encontrados pelo jogador de lidar com o real, com os atrasos, de forma que “nada fuja muito do controle”.

Assim como qualquer outro trabalho, os jogadores precisam se mobilizar e inventar novas formas de fazer para dar conta de sua atividade, para que consigam realizá-las. “Imprevistos acontecem o tempo inteiro, tá? ”. São muitas e diversas as situações não antecipáveis dessa atividade, como “uma simples atualização do Windows”, “a câmera pifou” ou “o *headset* não está funcionando bem”. De acordo com o *streamer* entrevistado, nenhum desses motivos são impeditivos de trabalho, “não tem desculpa”.

O único imprevisto que impossibilita a realização da atividade é a ausência de conexão com a internet. Como o trabalho de streaming acontece on-line, não há trabalho sem ela. Todavia, ao relatar essa situação de trabalho, o jogador acaba se contradizendo. Ele diz que “se não tem internet não tem trabalho, é simples assim” e, logo em seguida, relata que seu trabalho não se encerra na *Twitch*<sup>23</sup>, ele se preocupa em comunicar ao público através de sua internet móvel que não haverá *live*, mas afirma que continua seu trabalho em seu Instagram e Twitter. O que ele considera algo que “não tem como a gente burlar”, acaba sendo burlado e o jogador nem ao menos percebe que ele encontrou na internet móvel e em suas redes sociais um novo modo de fazer e desempenhar a sua atividade, que não se encerra apenas no jogar.

Quando o corpo cria intimidade com a tarefa e o saber-fazer diante do imprevisto se enraíza no corpo, observamos a inteligência astuciosa, do corpo ou inteligência prática de determinado trabalhador. A inteligência astuciosa atribui maior valor aos resultados da ação do que o meio utilizado para alcançar os objetivos, ou seja, a experiência antecede o saber. O trabalho do *streamer* acontece online, ao vivo, e por isso não é possível prever o que vai acontecer ou o que vão falar. É preciso ousar e improvisar para contornar esses imprevistos e o próprio jogador reconhece que “essa parte da improvisação minha hoje em dia é a melhor coisa que eu sei fazer”. Quando acontece de entrar uma pessoa nova no *chat*<sup>24</sup> apenas para ofendê-lo, o *streamer* diz que “quando você xinga alguém, você espera um xingo de volta, sabe?”, mas

---

<sup>22</sup> Transmissão ao vivo.

<sup>23</sup> Site de streaming muito utilizado pelos jogadores profissionais. Além disso, há também transmissões de competições pela Twitch.

<sup>24</sup> Bate-papo, conversa em tempo real.

que não há motivos para responder ofensivamente. Ele adotou outra postura diante dessas situações, que foi possibilitada pela experiência. Ele afirma “peço pra não banir [do chat], eu conversei com o cara, sabe? Eu falo ‘p\*\*\*\*, cara, sou mó feio, mas e aí? Qual foi?’”.

É no fazer diário que essa inteligência astuciosa se desenvolve e podemos observá-la em outra situação ao assistir a uma das entrevistas realizadas no programa Zero1. O jogador de competitivo é questionado sobre a vitória de sua equipe em uma final de campeonato de CS:GO que aconteceu em São Paulo. Ele conta que foi uma vitória tática. Devido a sua experiência no jogo, ele sabia que era possível vencer a partida no tempo: “o cara começou a plantar a bomba, eu matei ele (sic) e não dava mais tempo pra pegar a bomba, só me matar. Comecei a me esconder e sair até acabar o tempo e a gente ganhar”.

Zangado traz em seu livro algo curioso se pensarmos a subjetividade na relação trabalho-saúde. Ele diz que notou o quanto seu trabalho impactava a vida de seus fãs através dos comentários em seus vídeos. A partir disso, “só jogar, explicar e brincar de vez em quando não era mais o suficiente para mim”, ele passa a ter como meta de trabalho ser uma influência na vida de seus fãs, passando valores e sendo um exemplo. Em um primeiro momento, ele se sentia bem ajudando seus seguidores, tirando dúvidas sobre cursos de faculdade, problemas no colégio, bullying, depressão, relacionamentos, etc. Ao fazer isso, ele se mobilizava de forma a ampliar sua subjetividade.

No entanto, chegou um momento que as mensagens passaram a impactar negativamente sua vida, fazendo com que ele se sentisse “fraco e sem poder”. Zangado relata que “lia sobre abusos, tentativas de suicídio, solidão...”. O confronto com o real de seu trabalho se torna intransponível e o que antes gerava prazer e saúde em seu trabalho, justamente por conseguir se mobilizar de modo a dar conta dessas mensagens, passa a paralisá-lo, mortificando sua subjetividade e tornando-se uma fonte de sofrimento, que poderia acabar evoluindo para um sofrimento patogênico e comprometendo sua saúde caso ele não fosse capaz de “pisar no freio”. Os problemas apareciam cada vez mais e ele se viu obrigado a reduzir o momento de ler as mensagens dos fãs em prol de sua saúde.

Ao mobilizar sua inteligência e sua subjetividade, produzindo e transformando-se a si próprio, o indivíduo aspira uma retribuição que, contrastando com a ideia convencional, não é exclusivamente material e sim, simbólica e moral. Compreendemos essa retribuição pela dinâmica do reconhecimento de Dejours (2012). Podemos observar no trabalho dos *streamers* e *youtubers* muitos exemplos do julgamento de utilidade, justamente pelo contato estreito com seu público.

Retomo aqui que o julgamento de utilidade diz respeito à qualidade do produto final, tanto técnica e economicamente quanto ao proveito social. Esse julgamento, no caso dos jogadores, pode ser realizado pelas pessoas que acompanham o trabalho através das *lives*, dos canais no YouTube e por aqueles que acompanham as competições, bem como por empresas relacionadas à indústria dos jogos eletrônicos. A partir da observação do programa Zero1, podemos fazer um recorte interessante de uma das entrevistas realizadas com um jogador profissional. O jogador foi entrevistado no momento de uma competição que aconteceu no Brasil e relata que “quando você ganha um *round* muito importante e cê (sic) só ouve aquele eco da torcida, aí seu coração dispara”.

Outro exemplo desse reconhecimento pode ser observado na entrevista realizada nessa pesquisa. O *streamer* relatou que recebe inúmeras mensagens como “obrigado pela *live*, cara. Tava aqui na *bad* e você conseguiu me fazer rir. E po, melhor hora do dia é quando você abre a sua *live*”. Ademais, ele descreve que quando “você é acostumado a fazer uma coisa, apresentar um nível, digamos assim, quando você tá muito abaixo desse nível, as pessoas percebem”. Por ser um trabalho que lida diretamente com o público, a troca é mútua, fazendo com que o feedback seja constante. O jogador ainda confessa o quanto este retorno é importante: “cara, isso assim é impagável, sabe qual é? [...] Uma das coisas que mais me agrada é saber que eu ajudo alguém indiretamente”.

Conforme nos traz Clot (2010), mais importante do que ser reconhecido pelo outro, é a possibilidade de se encontrar no próprio trabalho, de se reconhecer em “alguma coisa, e não apenas em algum outro”. O *youtuber* conta que “se for pra fazer vídeos ruins só pra bater números eu prefiro nem fazer. Eu não acho que valha a pena produzir muito, mas com baixa qualidade”. Já o *streamer* revela que “Se eu não tiver bem, tipo, sei lá, tô numa *bad* f\*\*\*\*\* hoje, eu prefiro não trabalhar a fazer uma parada tipo m\*\*\*\*, sabe? ”

Ambos os jogadores entrevistados deixaram explícita em suas falas a importância de estar bem consigo mesmo para ser capaz de realizar um bom trabalho, para que ele seja bem feito. É nessa possibilidade de bem fazer o trabalho que se gera saúde e que se encontra o norte para o bem-estar do trabalhador. No caso do *streamer* conseguimos perceber ainda que ele foi capaz de autorrefletir sobre o seu trabalho e concluir que estar bem consigo mesmo reflete no reconhecimento dos outros para com o seu trabalho. Ele se preocupa que, ao não ser capaz de fazer seu trabalho bem-feito, as pessoas novas que vão assisti-lo vão acabar tendo uma primeira impressão negativa, enquanto que aquelas que o acompanham conseguem perceber que ele não está se apresentando no mesmo nível de sempre.

Cabe lembrar que Vygostky foi uma importante referência para a Clínica da Atividade, já que teorizou sobre os dois níveis do desenvolvimento humano: o desenvolvimento real e desenvolvimento potencial. O primeiro nível diz respeito às atividades que a criança é capaz de resolver sozinha, enquanto o segundo seriam aquelas que a criança não consegue resolver sozinha, mas com orientações de um par mais experiente se torna capaz de realizá-las. Essa distância entre os dois níveis do desenvolvimento humano é denominada de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), na qual o indivíduo se encontra em um processo de amadurecimento.

Podemos afirmar que o diálogo entre os jogadores permite uma troca de conhecimentos angariados no fazer, na prática, que possibilita o desenvolvimento potencial desses jogadores e, conseqüentemente, amplia seu poder de agir. Este relaciona-se com a possibilidade de o sujeito ampliar o potencial de ação no trabalho, introduzindo na sua prática elementos próprios de sua subjetividade. O desenvolvimento potencial e do poder de agir dos jogadores pode ser percebido na fala do *streamer* entrevistado pela pesquisadora. Muitas das vezes os jogos escolhidos para a *stream* não são jogos que o jogador possui experiência e outras pessoas acabam participando justamente para auxiliá-lo e passar à frente suas experiências com aquele jogo: “tá todo mundo participando, aí nego joga junto porque conhece o jogo ou já jogou há muito tempo e aí joga de novo pra lembrar, aí entra ao vivo com a gente na sala pra trocar ideia sobre o jogo, porque nem todos os jogos a gente conhece, então o cara já tem mais experiência e tudo, sabe, então é uma troca de ideia muito legal”.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho tem como objetivo geral compreender o jogar enquanto uma atividade de trabalho. A partir disso, tornou-se necessário apresentar os conceitos que definem de que trabalho estamos falando, além de conhecer mais sobre o desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos para entender como o campo, que antes visava apenas o entretenimento, vêm se reconfigurando e popularizando-se como esportes eletrônicos (e-sports).

O crescimento da Internet no final do século XX revolucionou as relações sociais e permitiu que as pessoas ao redor do mundo jogassem umas com as outras sem sair do conforto de suas casas. A Internet proporcionou uma mudança no comércio eletrônico, bem como ofereceu mudanças nas opções de entretenimento dos usuários, como exemplo, o surgimento de serviços *On Demand* como a Netflix, que permite aos usuários a liberdade de escolher quando, onde e o que assistir. Além disso, são popularizados os canais no YouTube e as transmissões em tempo real dos jogos eletrônicos, que fazem parte do objeto desse estudo.

O esporte, segundo o dicionário Aurélio (2018), é um “conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe”. Com base nisso, a pergunta que não quer calar seria: por que os e-sports não seriam considerados esportes de fato? E, como esporte, um trabalho?

Diferente do que se pensa, os jogos eletrônicos não promovem o isolamento social e exigem dos jogadores tanto quanto um jogo de futebol, por exemplo. São diferentes modalidades de jogos que exigem habilidades de coordenação motora, reflexos aguçados e requerem um esforço cognitivo muito grande dos jogadores. Para exemplificar essa exigência física e mental dos jogos, podemos citar o exemplo de um jogador brasileiro entrevistado no programa Zero1 após uma partida competitiva sediada em São Paulo. Ele conta: “minha pressão caiu muito depois do primeiro jogo, eu gastei muita energia. O jogo precisa que você esteja atento a todo momento”.

Tem gente que acha que videogames isolam as pessoas, as deixa antissociais. Em 2009, eu era só um moleque com um Xbox 360 e trocentas de histórias pra contar que compartilhava com apenas meia dúzia de amigos. Quando eu comecei na internet, era só um. Hoje, somos mais de 3 milhões. Somos mais de 3 milhões falando de games, de todos os games. E você vem me dizer que videogame não une as pessoas? Videogame une as pessoas, ensina, entretém, desestressa e oferece alegria temporária a muita gente que não consegue ter a mesma coisa fora do mundo virtual. Porque o mundo real só as empurra pra baixo (ZANGADO, 2016).

Além disso, existe um preparo rigoroso desses jogadores que se divide em técnico e tático, buscando compreender estratégias de jogo e se preocupando com a preparação física para longas horas jogando, que costumam ser de no mínimo 8 horas por dia de competições ou

de *streamings*. Um dos jogadores entrevistados no Zero1 afirma que “tem esse preparo desde a hora que a gente dorme até a hora do jogo”.

Países como Coréia do Sul, Estados Unidos, Finlândia, Rússia e Japão já reconhecem e concedem os direitos ao atleta dos esportes eletrônicos, assim como atletas de outras modalidades já possuíam. Como não há uma definição acurada do que é esporte na Lei Pelé (Lei 9.615/1998), lei que estabelece as normas gerais do desporto no Brasil, não há ainda a regularização ou reconhecimento dos e-sports pela legislação brasileira, o que levanta o questionamento sobre a autenticação da Carteira Assinada desses jogadores.

Já existem confederações brasileiras reconhecidas e certificadas pelo Ministério do Esporte, como a Confederação Brasileira dos Desportos Eletrônicos (CBDEL), que foi criada para dar base, suporte e estrutura para o e-sport e principalmente para os atletas dessa categoria, além de buscar o reconhecimento do e-sport como esporte regular através de Projetos de Lei. Encontramo-nos à espera de resultados parlamentares para a proposta de quatro projetos de Lei feitos para o e-sport, sendo três deles redigidos e formatados pelo presidente da CBDEL, Daniel Cossi. São eles, o Projeto de Lei Federal 3450/2015 (Câmara dos Deputados), Projeto Lei Federal 7747/2017 (apenso ao PL 3450/2015), Projeto de Lei Estadual 1512/2016 (São Paulo), e Projeto de Lei do Senado Federal 838/2017<sup>25</sup>.

É possível perceber, a partir da revisão bibliográfica e da análise dos dados coletados durante essa pesquisa, o potencial do campo dos jogos eletrônicos enquanto atividade de trabalho. Acreditamos que o trabalho é um estruturante psíquico muito importante para o homem e que para compreender e transformar as organizações de trabalho, é preciso ouvir os trabalhadores e olhar à lupa todas as questões que perpassam esse fazer diário.

Considerando que esta pesquisa visa realizar uma análise do trabalho dos *gamers* sob a perspectiva da Psicodinâmica do Trabalho e da Clínica da Atividade, com o objetivo de suspender um discurso de que jogar é apenas lazer e gerador de prazer, tornou-se possível compreender melhor as questões que perpassam essa prática e passar a compreender o jogar enquanto uma atividade de trabalho.

É importante deixar claro que esta pesquisa não buscou generalizar as condições, questões e movimentos dos jogadores enquanto trabalhadores. Todavia, conseguimos observar que o jogar enquanto atividade de trabalho também é perpassado por questões relacionadas aos elementos não antecipáveis do real, à mobilização do humano enquanto trabalhador para ser

---

<sup>25</sup> Dados retirados do artigo da CBDEL. Disponível em: <http://cbdel.com.br/site/index.php/artigos-e-publicacoes/122-atleta-de-esports-relacao-de-trabalho-servicos-e-times>. Acesso em: 16 de junho de 2018 às 10:45h.

capaz de realizar sua atividade, o desenvolvimento de uma inteligência do corpo íntima com a tarefa e a importância de se reconhecer e ser reconhecido no seu trabalho.

Precisamos observar que no trabalho existem seres ativos que apostam na potência da vida e da saúde ao serem capazes de se mobilizar, ressignificar e transformar suas realidades de trabalho, desviando-se dos impactos negativos de suas condições precárias.



## REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, Juiz de Fora, v. 3, p. 21-62, 2004. Disponível em <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/m34421.pdf>>.
- BARBOSA, E.F.U.; SILVA, A.C.A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 2014. Trabalho apresentado no 5. Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, Campo Grande, 2014.
- BERNAL, Anastasio Ovejero. **Psicologia do trabalho em um mundo globalizado: como enfrentar o assédio psicológico e o estresse no trabalho**. Tradução Juliana dos Santos Padilha - Porto Alegre: Artmed, 2010. 240p.
- CANGUILHEM, Georges (1966). **O normal e o patológico**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- CLOT, Yves. **A função psicológica do trabalho**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- CLOT, Yver. **Trabalho e poder de agir**. Belo Horizonte: Fabrefactum, 2010.
- CLOT, Yves. O ofício como operador de saúde. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 16, n. especial 1, p.1-11, 2013.
- COLMÁN, Evaristo; POLA, Karina. Trabalho em Marx e Serviço Social. **Serviço Social Revista**, Londrina, v. 12, n.1, p. 179-201, 2009.
- DEJOURS, Cristophe (1997). **O Fator Humano**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2007.
- DEJOURS, Cristophe. **Inteligência da prática e sabedoria da prática: Duas dimensões desconhecidas do trabalho real**. In Lancman, Selma & Sznelwar, Laerte (orgs.). **Christophe Dejours: Da psicodinâmica à psicopatologia do trabalho**. Rio de Janeiro: Ed. Fiocruz, Brasília: Paralelo 15, 2004.
- DEJOURS, Cristophe. **Entre sofrimento e reapropriação: O sentido do trabalho**. In Lancman, Selma & Sznelwar, Laerte (orgs.). **Christophe Dejours: Da psicodinâmica à psicopatologia do trabalho**. Rio de Janeiro: Ed. Fiocruz, Brasília: Paralelo 15, 2004.
- DEJOURS, Cristophe. **Trabalho vivo**. Brasília: Paralelo 15, 2012.
- GUÉRIN, François *et. al.* **Compreender o trabalho para transformá-lo: a prática da ergonomia**. São Paulo: Bluncher, 2001.
- LANCMAN, Selma; UCHIDA, Seiji. Trabalho e subjetividade: o olhar da psicodinâmica do trabalho. **Caderno de psicologia social do trabalho**, São Paulo, v. 6, p. 79-90, dez. 2003. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-37172003000200006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172003000200006&lng=pt&nrm=iso)>.

LARANJEIRA, Pablo; PORTO, Ed; PINHEIRO, Pablo Ramon de Lima. **Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA**. XII SBGames, São Paulo, 16-18 de Outubro, 2013.

Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/10-full-paper-indtrack.pdf>>.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design**. Rio de Janeiro: PUC, 2006. 271p. Dissertação (Mestrado em Artes), Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

MATROCOLA, Vicente Martin. **Doses lúdicas: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento**. São Paulo: Independente, 2013.

OLIVEIRA, Terezinha. Considerações sobre o trabalho na Idade Média: Intelectuais medievais e historiografia. **Revista de História**, São Paulo, n. 166, p. 109-128, jan/jun 2012. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/48491>>.

SCHWARTZ, Yves; DURRIVE, Louis (Org.). **Trabalho e ergologia: conversas sobre a atividade humana**. Niterói: EdUFF, 2010 (2007).

SCHWARTZ, Yves. Conceituando o trabalho, o visível e o invisível. **Trab. educ. saúde (Online)**, Rio de Janeiro, v. 9, supl. 1, p. 19-45, 2011. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-77462011000400002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-77462011000400002&lng=en&nrm=iso).

SOARES, Nilson Valdevino. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas: As possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line**. Recife: O Autor, 2010.

ZANELLA, Andréa Vieira. Zona de desenvolvimento proximal: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto, v. 2, p. 97-110, 1994. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X1994000200011&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1994000200011&lng=pt&nrm=iso)>

ZANGADO. **O que é ser um gamer e como me tornei um**. São Paulo: Leya, 2016.

## Anexos

### **Entrevista realizada com um youtuber e streamer de entretenimento no dia 30/09/2016 através do Facebook Messenger**

#### **Perguntas realizadas pela pesquisadora:**

1. Como você começou a trabalhar no ramo? Conte um pouco da sua trajetória até você se tornar uma figura pública dos games.

2. Como funciona a relação entre o prescrito (o que é pedido que você faça, quais são as metas que você tem que cumprir, regras a seguir) e o real, que é o que você realmente precisa fazer para conseguir realizar o que é pedido (algum imprevisto, por exemplo, ou o simples fato de você estar de saco cheio em determinado dia com outras coisas na cabeça e ter que fazer mesmo assim)? Se possível, você pode falar quais são essas tarefas que você TEM que realizar.

3. Você tem alguma questão, impressão, opinião ou sugestão que acredita que tenha alguma relevância para melhorar, desenvolver e dar mais visibilidade para o ramo?

4. Eu tenho um irmão mais velho e por causa disso acabei crescendo jogando e gostando de rpg, jogos, coisas que costumam ser consideradas "de menino". Então essa coisa de gênero nos jogos acaba sendo uma questão pessoal, que talvez eu nem devesse levantar. Mas tenho essa curiosidade mesmo: você acha que tem alguma diferença para conseguir trabalho/view? Ser mulher nesse mundo dos jogos é difícil mesmo como algumas meninas divulgam pela net ou são casos isolados?

#### **Transcrição das respostas do youtuber:**

Eu comecei por que queria gravar uns vídeos com meus amigos, eu sempre gostei de editar então seria um hoobie legal. Eu trabalhava de manhã e estudava a noite, então pra fazer vídeo eu tinha que virar a noite e ir trabalhar sem dormir, mas valia a pena. Assim que meu canal começou a dar mais dinheiro que o meu trabalho eu saí do trabalho pra me dedicar ao youtube, mas antes de sair juntei dinheiro pra comprar equipamentos melhores. Depois disso foi tudo bem gradual e tem sido até hoje. O canal evolui aos poucos e eu gosto assim.

Na minha área praticamente gravar e editar. Tem dia que você não ta no clima, então não vale a pena desperdiçar tempo gravando por que não vai sair um vídeo bom. Não existem

metas, apenas metas pessoais no caso, mas eu não gosto muito disso por que você acaba colocando os números a frente da qualidade dos vídeos e se for pra fazer vídeos ruins só pra bater números eu prefiro nem fazer. Eu ganho por publicidade. Se eu produzir mais, consequentemente ganho mais. Mas eu não acho que valha a pena produzir muito, mas com baixa qualidade.

Acho que não. Tudo se conquista com o tempo, e a partir do momento que a publicidade em cima disso fica cada vez maior e cada vez mais dinheiro é investido mais as pessoas respeitam. Infelizmente o mundo é assim, as pessoas só respeitam poder e dinheiro.

Acho que não. O que eu acho é que ainda há uma pressão muito forte dos pais em cima das mulheres, mas nossa geração já está terminando com isso. Pra você ter views ou trabalho não faz diferença se você é homem ou mulher, o que vale é se você é bom ou não. Mas de fato mulheres jogam menos que homens, mas acredito que a partir da geração do meu filho isso já acaba totalmente, esse preconceito com "menina não pode jogar videogame, menina tem que brincar de casinha". Tanto é que cada vez mais mulheres são donas dos maiores canais envolvendo jogos eletrônicos na internet.

Eu gosto de fazer. Fazia por que gostava, sempre gostei muito de gravar e editar, mesmo antes do youtube. Quando o youtube começou a pagar mais que o meu emprego virou trabalho. Eu ganho por propaganda, aí depende da propaganda, do tipo, da marca e etc. Expectativa nenhuma eu acho, eu faço o que eu gosto e tento não fazer sempre a mesma coisa pra não enjoar.

### **Entrevista realizada com um streamer de entretenimento no dia 15/05/2018 através do Facebook Messenger**

#### **Perguntas realizadas pela pesquisadora:**

1. O que diferencia para você o ato de jogar como trabalho e como lazer? Pode contar um pouco da sua trajetória até você falar "esse é meu trabalho".

2. Levando em consideração o que eu escrevi acima, me fala um pouco sobre os imprevistos que você precisa dar conta no seu trabalho e como você lida com eles, como os resolve. (Por exemplo: uma confeitadeira está fazendo um bolo e no meio do caminho a batedeira quebra. Ela pode bater o bolo na mão para resolver o problema).

3. Como você percebe que os outros veem o seu trabalho? Como você gostaria de ser percebido?

4. Queria que você refletisse no seu trabalho e tentasse identificar essa inteligência prática, como ela se apresenta para você e como ela se desenvolve. E se você acha que ela faz diferença para você se tornar sempre melhor.

### **Transcrição das respostas do streamer:**

Bem, vamo lá, primeiro, é.... A principal diferença quando estou jogando e quando estou trabalhando, é porque quando eu tô jogando, no caso, fora das câmeras, digamos assim, eu jogo pra ganhar. Não que quando eu esteja trabalhando eu não queira ganhar, mas não é o foco, sabe? O meu foco é muito mais o entretenimento tanto das pessoas que me assistem, quanto os convidados que estão comigo, jogando comigo e na maioria das vezes seja alguém de outra live ou sejam outras pessoas que acompanham meu canal e estão jogando comigo, que querem jogar comigo. Então eu não posso exigir das pessoas que não estão acostumadas a jogar comigo uma vitória ou habilidade.

É muito mais por diversão. Quando eu tô na live é muito mais pela zoeira, pelo como eu falei anteriormente, pelo entretenimento. O canal na twitch, meu canal na twitch no caso é entretenimento. Eu não sou nenhum jogador profissional, eu não sou o melhor do mundo, o melhor em qualquer jogo. Po, eu jogo num nível um pouco acima da média, mas não é nada demais. Então meu trabalho principal é entreter as pessoas.

E eu comecei na twitch como uma brincadeira, na verdade eu queria gravar, foi um jeito que eu queria gravar as minhas partidas, sabe? É.... e mostrar pras pessoas próximas. E aí foi, sla, foi um crescimento meio que natural das coisas. Eu comecei a gostar, as pessoas começaram a gostar. E aí meio que foi fluindo, sabe? É, naturalmente e tamo aí. Saí da empresa, eu tinha um trabalho fixo né. Eu trabalhava numa empresa, administrava, fazia todo balanço administrativo da empresa e tudo, saí e hoje vivo só da twitch.

É um pouco bizarro assim porque eu falo, as pessoas perguntam "ah você trabalha com o que?", ah eu trabalho, é difícil você explicar pra minha geração e pra geração mais velha que "ah eu ganho dinheiro jogando videogame". É isso que eles enxergam, sabe qual é? Só que não é bem assim, tem todo um background e tudo que vai ser dito agora na pergunta número 2.

Imprevistos que acontecem, diversos, diversos. Seja uma simples atualização do Windows como a pior de todas que é a internet não estar funcionando. Se não tem internet não tem trabalho. Isso infelizmente não tem como a gente burlar, sabe, não tem como. Se não tem internet não tem trabalho, é simples assim. Aí comunica nas redes sociais pelo 3g do celular que tá acontecendo x, y, z com a internet e por isso não vai ter live. Mas qualquer outro, "ah a

câmera pifou", "ah, o headset não tá funcionando bem", não sei cara, qualquer outra coisa que não seja a internet não estar funcionando, não tem desculpa, sabe? Não existe é o "não-trabalho". E outra, se tá off a minha internet, eu tenho meu 3g, eu trabalho no Instagram e no Twitter.

Posta porque não só o trabalho em si, a live em si é importante. Principalmente falando de twitch, porque a diferença, a grande diferença da twitch pro youtube é justamente essa, esse contato muito próximo que você tem com seu público, sabe? A twitch, cara, as pessoas comentam, tão vendo você jogar, elas comentam e já tem a resposta direta. Então eu não sou apenas uma pessoa que tá ali jogando. É... eu já recebi n, N milhões de mensagens de pessoas com depressão, cara, é, passando por, sei lá, qualquer dificuldade, família, namoro e manda uma mensagem no privado, tipo "porra, Duque, obrigado pela live, cara. Tava aqui na bad e você conseguiu me fazer rir. E po, melhor hora do dia é quando você abre a sua live". Cara, isso assim é impagável, sabe qual é? Você chega numa magnitude que eu não tinha ideia de que alcançava isso.

Uma das coisas que mais me agrada é saber que eu ajudo alguém indiretamente, sem eu saber, infinitas vezes sem saber. Porque a pessoa não fala ou tem vergonha ou qualquer coisa do tipo. Mas as poucas que falam e se abrem, é, você vê que tipo você tá fazendo uma coisa que as vezes você, tipo, nem todo dia você tá com aquela vontade de trabalhar, sabe qual é? Mas você vai e tem um feedback muito bom no final.

Sobre esse papo de reconhecimento e tudo mais, primeiro eu acho que pra você fazer live você tem que tá bem com você mesmo, sabe? Porque, principalmente no meu caso, que eu tô falando, que é uma live mais de entretenimento, sabe? Então eu sou, tipo, ligado no 220 a maior parte do tempo que eu tô online. Porque, cara, eu posso tá com todos os problemas, sla, seja financeiro, qualquer problema, amoroso, família. Quando eu ligo a câmera, velho, tipo eu não sou um personagem, sabe, mas eu delete todos esses problemas e falo, tipo, "aqui não é lugar de problema, aqui é lugar de, porra, eu quero fazer uma live animada, eu quero o chat trocando ideia comigo, eu quero tá pra cima, porra, vamo ouvir música, vamo zoar e vamo fazer isso, sabe?".

Se eu não tiver bem comigo mesmo, se eu não tiver bem, tipo, sei lá, tô numa bad fodida hoje, eu prefiro não trabalhar a fazer uma parada tipo merda, sabe? Pra não ficar com aquela cara de bunda, sabe qual é? É... Já aconteceu algumas vezes, é óbvio que já, nem todo dia você ta 100% pra fazer qualquer coisa, seja a coisa que você mais ama, mas que você não ta 100%. Mas, pouquíssimas vezes isso já aconteceu, mas é ruim. O público percebe, principalmente o público percebe, fala "nossa, Duque, cara de cansado", "nossa, Duque, tá desanimado hoje", porque você é acostumado a fazer uma coisa, apresentar um nível, digamos assim, quando você

tá muito abaixo desse nível, as pessoas percebem, as pessoas que acompanham seu trabalho todo dia e tudo mais.

E como, minha cabeça né, chega gente nova todo dia, chega gente nova, não quero que aquela pessoa que chegou me veja mal, digamos assim. Porque vai falar, é aquela famosa “a primeira impressão é a que fica, né”. “Po, esse cara é um merda, olha que live merda ele tá fazendo”, tá ligado? Então, por isso que as vezes é melhor você nem fazer, espera outro dia, vai descansar, porra, tira o dia pra você e depois você volta com tudo.

Reconhecimento das pessoas é..... Cara, é uma troca muito mútua, sabe qual é? Se você tá fazendo uma coisa que as pessoas tão elogiando ou comentando, automaticamente você já, porra, “essa parada foi legal, hoje a live foi boa” e tudo mais, sabe? Então isso é muito mútuo, porque é difícil você fazer algo bem legal e sua comunidade não abraçar, sabe? Eu vou dar um exemplo idiota, que tá acontecendo agora. A gente teve uma ideia idiota, assim, eu e o meu sócio, né, meu canal nós somos duas pessoas, a gente virou e falou “cara, vamo fazer uma semana de mmorpg”. Aí a gente abriu no nosso grupo, a gente tem um grupo no facebook com umas 1000 e pouquinhas pessoas. E esse grupo tem um alcance legal, assim, nas nossas postagens internas. A gente fez uma votação aberta, uma enquete aberta em que as pessoas podiam colocar nomes e falou “galera, estamos afim de fazer uma semana de mmorpg”. Então todo dia ia ter live de pelo menos 8 horas por dia de mmorpg e abrimos lá pra galera votar e escolher o jogo que quisesse que entrasse nessa lista. Nossa, mas foi assim, cara, infinitos nomes e infinitas votações e ta terminando amanhã, amanhã ou depois de amanhã é o último dia. E ta sendo, tipo, um sucesso assim pra gente, sabe? Caraca, tá todo mundo participando, aí nego joga junto porque conhece o jogo ou já jogou há muito tempo e aí joga de novo pra lembrar, aí entra ao vivo com a gente na sala pra trocar ideia sobre o jogo, porque nem todos os jogos a gente conhece, então o cara já tem mais experiência e tudo, sabe, então é uma troca de ideia muito legal.

Então, tipo, isso é uma coisa que, isso já me deu uma ideia de fazer agora quando essa acabar, passar mais umas duas semanas e fazer uma semana de jogos retrôs. Fazer a mesma coisa assim, abrir uma enquete e falar “galera, fazer uma semana de jogo retrô”, aí a gente faz uma lista dos mais votados, especifica o horário, bonitinho. É tudo com horário, um calendário completo, assim. Aí é assim ó “dia tal, hora tal vamo jogar esse jogo. De tal a tal hora”, só que as vezes você fica um pouquinho mais, dá uma atrasadinha, mas nada que fuja muito do controle. Mas isso eu acho um reconhecimento muito bom.

Pera, não entendi esse como os outros veem o meu trabalho. Ah, as outras pessoas que não são do meio? Se for isso, por exemplo, como, não sei, minha amiga que estudou comigo

no meu colégio vê o meu trabalho, como meu vizinho vê meu trabalho, é, cara, eu tento passar da forma mais idiota possível. Eu tô falando sério. Vou dar um exemplo, eu fui num churrasco da namorada de um cara que me assiste, ele não mora no Brasil, ele mora nos EUA. Ele veio pro Brasil e veio no Rio e falou “Duque, a gente precisa se conhecer, cara” e ele é um cara assim que é uma dessas pessoas de depressão fodida, velho, e fala que a gente ajudou muito ele tanto que ele investiu 6 mil reais no meu canal, mandou pra mim e pro meu sócio 6 conto, velho, como uma forma de pagamento. Isso se a pergunta, eu entendi for certa, né. Eu gostaria de ser percebido, ah, como eu sou, cara, eu sou um streamer, velho, e é isso, cara, eu tento fazer o dia das pessoas melhor, esse é o meu trabalho.

Sim, essas coisas acontecem, é meio bizarro. Mas enfim, eu falei “cara, eu preciso conhecer essa pessoa”, sabe qual é? E eu fui no churrasco na casa da namorada dele, ele me apresentou como um amigo dele, sabe? E lá eu me apresentei falando, ah, eu não falei que, eu falei que era um amigo dos jogos, mas eu não falei, óbvio, as nossas coisas íntimas, digamos assim. Ela perguntou, é, meio que, aí eu falei “é mais ou menos assim, eu ligo a câmera, começo a jogar e o dinheiro começa a cair na minha tela, é mais ou menos isso que eu faço”. Aí foi muito engraçado porque eu fiquei conhecido como o garoto que joga, garoto não né, o homem que joga videogame e ganha dinheiro. Foi assim que me apresentou pra mãe, pro irmão, pro pai, pra todo mundo da família dela, isso foi muito engraçado, sabe? Mas no resume é isso que acontece.

É, tipo, eu não sei, cara, eu não queria como fosse percebido, tipo, o e-sport tá aí crescendo cada vez mais, todo mundo já tem uma noção básica, tirando os mais idosos assim. Mas todo mundo que tem 30 anos hoje em dia já sabe o que é o e-sport, sabe? Já sabe que, caraca, passa uma final no SPORTV ou já viu ou já ouviu falar. Pode não saber como funciona muito bem porque tem muitos segmentos, né. Tem os jogadores profissionais, tem os streamers de entretenimento e os streamers que são jogadores profissionais, então, é, tem os youtubers da vida, então é uma coisa que meio que já tá ficando normal assim. “Ah, fulano ganha dinheiro com maquiagem, a mulher lá se maqueia, faz uma propaganda e vive disso”, outra com roupa. Então meio que já tá entrando na cabeça da galera mais velha.

Ficou bem confuso pra mim essa pergunta número 4 sobre essa inteligência prática. Eu vou falar o que eu entendi. Imprevistos acontecem o tempo inteiro, ta? Esse negócio que você falou de agir e depois pensar, porque você tá ao vivo, então qualquer pessoa pode entrar e falar qualquer merda e isso acontece, ta? Tem gente que entra e xinga, tem gente que entra e fala “ah, sai daí seu mongoloide”, sei lá, “vou comer tua mãe”, qualquer coisa do tipo ofensiva, isso



acontece, acontece, acontece e não é sempre. Eu tenho, digamos, sorte porque no meu canal não acontece muito, mas acontece.

Eu sou um cara que não falo sobre política, religião, isso é zero, sabe? Nada que exista ou posso criar conflito nesse assunto, eu me esquivo o máximo, sabe? Eu me esquivo o máximo. Sobre esse negócio de falar, existe o botão do ban, o famoso botão do ban, banuiu, cabô. Mas eu sempre converso com a pessoa, se a pessoa entra e me xinga, eu já peço pra, porque tem pessoas que moderam o chat pra mim, além de mim, então, porque passa mensagem, aí passam mensagens despercebidas e tudo mais. Eu peço pra não banir, eu converso com o cara, sabe?. Eu falo “porra, cara, sou mó feio, mas e aí? Qual foi?”. Porque normalmente quando você xinga alguém, você espera um xingo de volta, sabe? Eu não faço isso, não tem porque eu xingar o cara.

Eu tô de boa ali trabalhando, tá ligado, e aí vem um cara ali querendo acabar com meu dia, sei lá, sabe, fazer eu me sentir mal, mas isso não acontece. Sou nascido e criado no Rio de Janeiro, porra, chamar de viado e filho da puta é desde dos 12 anos de idade, então xingamento é uma coisa que não me afeta muito fácil, sabe?

Mas a minha arte de improvisação é muito grande devido ao meu trabalho. Eu não tô falando que eu sou foda, mas eu tô falando que eu consigo, eu acho que tenho uma reação, que consigo ter uma reação ou improviso pra n situações de qualquer coisa, sabe, devido a esse trabalho ao vivo, você não sabe quem vai entrar no seu canal, você não sabe o que vai acontecer, o que vão falar ou o que vão comentar e tudo mais. Você tem que tá preparado pra tudo, tanto pra coisas positivas quanto pra coisas negativas. E eu acho que essa parte de improvisação minha hoje em dia é, porra, a melhor coisa que sei fazer. Eu sempre tive um mais pra esse lado, mas agora é tipo, ó.

Apesar de ser muito bom com o improviso, eu não sou uma pessoa boa pra criar coisas. Eu não sei explicar, por exemplo, se me pegar em cima do laço, em cima do pulo, beleza, vamo. Mas agora falar assim, “olha só, Duque, a gente vai falar hoje sobre, sei lá, o filme da Marvel”. Se eu tiver que fazer um vídeo, sei lá, pra botar no youtube, eu já não consigo, eu não consigo roteirizar, tendeu? Fazer tipo um programinha de tv, quadradinho, sabe, com roteiro, que eu tenho que ler, que eu tenho que estudar, que eu tenho que gravar o que eu vou falar, sabe? Isso pra mim não funciona, o que pra mim funciona é na arte do improviso, é ali no ao vivo, no bate papo, é na conversa, tá ligado? Acho que é isso, não sei.