

A ludopolítica do trabalho: um olhar marxista sobre os jogos digitais

*The Ludopolitics of labor:
a Marxist look at digital games*

André Campos Rocha^a 

Jamie Woodcock, atualmente pesquisador sênior da Open University em Londres, interpela, em *Marx no Fliperama*, traduzido pela editora Autonomia Literária e com prefácio de Rafael Grohmann, os processos envolvidos na produção e distribuição dos jogos digitais, mercadorias culturais que vêm recebendo crescente atenção na sociedade de hoje. Sob uma perspectiva marxista, que lança um olhar crítico sobre a realidade de exploração presente nesse setor do trabalho digital, Woodcock debruça-se sobre a história e a indústria dos jogos digitais, investigando, a partir do conceito de “composição de classe”, cunhado pelos editores da revista *Notes From Below* (2018), as condições de trabalho dos diferentes tipos de trabalhadores que tornam esse universo lúdico possível, com suas perspectivas de luta e resistência. Além de colocar os *videogames* no centro da luta de classes, o autor reflete também sobre as potencialidades dos jogos digitais enquanto prática cultural, política e crítica.

Na primeira parte do livro, “Desenvolvendo jogos eletrônicos”, Woodcock, após uma breve exposição da história do jogar, tenta compreender os jogos digitais com base em sua ótica marxista e crítica, afeita à análise das relações econômicas e sociais aí implicadas. Se, por um lado, os jogos produzem um deslocamento da realidade do trabalho, já que milhões de pessoas buscam neles uma experiência mais atrativa do que aquela proporcionada pelas “profissões de merda” (*bullshit jobs*), por outro, na medida em que mimetizam o processo de trabalho com sua racionalidade pautada em objetivos e recompensas, representam o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio.

Como o autor ressalta, essa natureza ao mesmo tempo transgressora e apática, unindo rebeldia e poder, está na raiz do nascimento dos jogos digitais. Suas primeiras formas nasceram na Guerra Fria, no seio do complexo industrial-militar norte-americano, quando eles eram basicamente simulações computacionais de

a Doutorando em Ciências Sociais no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da PUC-MG. Identificador Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4662027957106489>.

conflitos bélicos. Convertidos em ato de brincar, tornaram-se rapidamente um grande empreendimento comercial. Woodcock traça, então, um panorama dos altos e baixos presentes na história da indústria: a ascensão e o declínio da Atari; o sucesso dos fliperamas; a contribuição dos mangás japoneses no êxito da Nintendo; os embates de consoles; e a diversificação de estilos e gêneros, sobretudo com o advento da internet.

Desse modo, salienta-se o papel e a escala da indústria de entretenimento interativo, considerada hoje um dos setores-chave da economia global, com diversas vantagens para o investidor na forma de pagamentos e isenções fiscais, aliadas a iniciativas governamentais como ensino de programação, órgãos de financiamento e incubadoras digitais. No geral, a indústria é composta por três segmentos: desenvolvimento, publicação e vendas. O principal setor é o de desenvolvimento. Os *games* são feitos em estúdios, que podem ser independentes ou pertencentes a grandes editoras, como Activision Blizzard, Ubisoft e Eletronic Arts (EA), com seus planos de direito proprietário, controle vertical da produção e franquias licenciadas. O segundo segmento é o da publicação, no qual as editoras ficam responsáveis pelo financiamento, o marketing e a distribuição do jogo final. Por fim, as vendas podem ocorrer de forma física, no varejo, mas estão crescentemente sendo feitas nas plataformas digitais, como a Steam.

O eixo principal de discussão da primeira parte é o trabalho com jogos digitais. Woodcock investiga o trabalho nos estúdios de desenvolvimento, que produzem o conteúdo cultural e informacional da mercadoria, para que o *game* possa chegar ao consumidor final, realizando seu valor de troca. Para isso, o autor reivindica o método da enquete operária, herdado da tradição teórica e política do operáismo italiano. Isso por duas razões. Primeiro, essa abordagem aponta para *como conduzir* a investigação, sendo feita “desde baixo”, em um processo de construção do conhecimento que se faz junto às organizações dos trabalhadores. Em segundo lugar, ela também oferece elementos para a *interpretação e análise* dos resultados da investigação. Aqui entra a ideia de “composição de classe”, que teria três elementos principais: a composição técnica, atinente à organização da força de trabalho em uma classe trabalhadora; a composição social, referente à organização da classe trabalhadora em uma sociedade de classe; e, finalmente, a composição política, focando na auto-organização da classe trabalhadora em uma força para a luta de classes. O autor britânico analisará cada uma dessas dimensões separadamente.

A composição técnica começa com amadores que contribuem para a indústria fazendo os chamados *mods*, versões modificadas de um jogo original. Essa união

do jogar e do trabalhar foi denominada *playbour*, “feita voluntariamente e não remunerada, prazerosa e explorada” (Woodcock, 2020, p.123).

Em uma cadeia produtiva global, muitas tarefas são terceirizadas para os trabalhadores “na linha de baixo da produção”. Nos estúdios, encontram-se os testadores, ocupação que, apesar de parecer divertida, é bastante maçante e repetitiva. Nesse grupo ainda se incluem as pessoas que trabalham com publicidade, organização de eventos e manutenção da comunidade, em sua maioria do sexo feminino.

Ainda, para que os jogos digitais sejam jogados é necessária toda uma infraestrutura material de cabos, fios, consoles e controles. Ela só é possível com a extração de matérias-primas, montagem de dispositivos e redes de logística, dependendo de uma miríade de pessoas trabalhando em condições extremamente precárias ao redor do mundo.

Para traçar um perfil da força de trabalho nos estúdios de desenvolvimento — programadores, artistas, *designers* e técnicos de áudio — Woodcock se utiliza de dados do relatório da International Game Developers Association (IGDA) (Legault, O’Meara, Weststar, 2018). Os dados se aplicam, no geral, a trabalhadores canadenses e estado-unidenses — o que expõe a limitação das pretensões generalizantes do autor —, mostrando que eles enfrentam alta rotatividade e são majoritariamente homens, jovens (até 35 anos), brancos, sábios tecnicamente, céticos em relação ao uso de ternos, alheios à tradição sindical e diversos ideologicamente. Gerenciá-los impõe um dilema para o capital: por um lado, deve-se assegurar um fluxo de ideias inovadoras, o que só é possível dando-lhes uma margem de autonomia; por outro, há o imperativo igualmente forte de se obter o controle sobre a propriedade intelectual e garantir a consecução dos objetivos postos pela organização.

Assim, esses fatores moldam o ambiente de trabalho. Primeiro, o processo é complexo e interconectado, sendo difícil demarcar funções e papéis nítidos, o que torna ineficaz a noção tradicional de barganha de esforço salarial. Além disso, a introdução de horários de trabalho flexíveis e de elementos lúdicos no escritório, que borram a distinção entre o brincar e o trabalhar, tem como consequência a naturalização dos chamados “momentos críticos” (*crunch time*), uma prática generalizada na indústria dos *games*, na qual os trabalhadores chegam a trabalhar 85 horas por semana, de segunda a segunda, ao ponto da exaustão, normalmente sem receber horas extras, banco de horas ou adicional por doença ou férias. Esses momentos podem ser vistos como parte de uma ética da virilidade conformada pela masculinidade branca presente nos estúdios. Contudo, por tratar-se de uma prática corriqueira, Woodcock os remete, em termos marxistas, ao aumento da “mais-valia absoluta”, correspondente ao incremento do tempo produtivo do trabalho.

A análise da composição social parte da premissa de que os trabalhadores se tornam uma classe antes mesmo de venderem sua força de trabalho, pois são destituídos dos meios de produção. Assim, olhar para os indicadores sociais que vão além do ambiente de trabalho — tipo de habitação, a divisão sexual do trabalho, padrões de migração e racismo — é algo fundamental para entendê-lo.

Como a composição social dos trabalhadores de *games* é majoritariamente jovem e masculina, o gênero é um fator fundamental para compreendermos a cultura das horas estendidas. Em uma pesquisa citada por Woodcock, boa parte das mulheres (45%) relataram que o gênero foi um fator limitante na progressão da carreira, já que elas são responsáveis pelo trabalho afetivo do cuidado doméstico. A mobilização em torno da cultura do *videogame* é outro fator crucial. Como muitos desses trabalhadores são apaixonados por *games*, eles se dispõem a trabalhar por longas horas, submetendo-se a termos precários de trabalho.

Traçadas as composições técnica e social, Woodcock passa então à composição política, fazendo uma breve reconstrução histórica das formas de organização e resistência dos trabalhadores. O ponto culminante dessa mobilização se deu em março de 2018 na Game Developers Conference (GDC), o maior evento profissional da indústria. Reunido em torno da mesa-redonda intitulada “Sindicatos agora? Prós, contras e consequências da sindicalização para desenvolvedores de jogos”, um grupo de trabalhadores, articulados por meio das redes sociais, fundou a Game Workers Unite (GWU), “uma organização de amplo alcance que procura conectar ativistas pró-sindicalização, trabalhadores explorados e aliados entre fronteiras e entre ideologias em nome da construção de uma indústria de jogos sindicalizada” (Woodcock, 2020, p.165).

A partir daí foram estabelecidos três focos de ação para a GWU: 1) Formação de seções locais em vários países, inclusive no Brasil; 2) Realização de campanhas educacionais visando defender os sindicatos; 3) Trabalhar com sindicatos existentes e outras organizações com o objetivo de levar a GWU adiante, construindo alianças e compartilhando táticas.

Segundo o representante da GWU no Reino Unido, a sindicalização no setor está ocorrendo sobretudo por dois motivos já identificados na análise da composição social: momentos críticos e falta de representação. Além disso, há um movimento muito importante ocorrendo naquele país: a entrada de diversos trabalhadores da indústria de *games* nos sindicatos britânicos de âmbito nacional, no qual eles podem estabelecer lutas compartilhadas com trabalhadores de vários outros setores da economia, servindo de exemplo para as lutas em outras partes do mundo.

Na segunda parte do livro, “Jogando jogos eletrônicos”, Woodcock se inspira no crítico cultural marxista Raymond Williams para analisar os jogos digitais como uma “forma de cultura de massa”, concebida não só como causa de mudanças históricas, mas como seu resultado, isto é, como uma tecnologia que surge das condições existentes de uma sociedade. Investiga-se os *games* por seu “conteúdo ideológico”, entendido aqui não somente como uma ordem a ser obedecida, mas como algo contraditório, que, apesar de refletir as relações econômicas das quais surgiu, cria pontos de tensão com elas. Como artefato cultural, trata-se então de analisar “o envolvimento ativo que os jogos criam com seus jogadores” (Woodcock, 2020, p. 184).

Além de fazer uma extensa análise cultural de diferentes gêneros, Woodcock debruça-se sobre a relação entre jogos digitais, política e ativismo. Em uma primeira aproximação, essa relação se expressa por meio do conceito de “gamificação”, que designa a aplicação de elementos encontrados nos *games* a contextos organizacionais que, a princípio, não teriam nada de lúdico — como os encontrados nos *call centers* ou nos transportes por aplicativo. Porém, o autor se interessa mais em identificar essa relação em jogos explicitamente políticos.

Nesse sentido, Woodcock destaca os jogos da produtora Molleindustria. Em *Phone story*, por exemplo, passando por diversos desafios os jogadores vivenciam a realidade de exploração inscrita nas etapas de produção de um *smartphone* até chegar a seu destino final, percorrendo da mineração de Tantalita no Congo a fábricas na China, e do acúmulo de lixo eletrônico no Paquistão ao consumismo desenfreado no Hemisfério Norte. Brinca-se, aqui, com a posição de um jogador enquanto dono de um *smartphone* para ensejar uma reflexão sobre as relações econômicas e sociais, trazendo à consciência seu papel como consumidor e usuário. Em *Every day the same dream*, vive-se a rotina monótona de um trabalhador de escritório com suas tarefas banais. A narrativa levanta as questões de estranhamento e recusa, virando de cabeça para baixo a realidade do trabalho. Em *The Uber game*, do jornal britânico *Financial Times*, após o jogador realizar os serviços da Uber são cobradas as taxas, mais os custos com o carro, manutenção e combustível. Isso dá um efeito de choque, porque mostra que, na verdade, os motoristas ganham pouco, o que expõe as regras desiguais da economia de plataforma aos leitores conservadores, críticos dos sindicatos.

Assim, por que os marxistas deveriam se interessar por jogos digitais? Por que ler *Marx no Flipperama*? Primeiro, porque os jogos digitais não são uma simples diversão, mas uma mercadoria cultural complexa. Sua produção, circulação e consumo fornece informações importantes sobre o funcionamento interno do

capitalismo. A produção de jogos, sobretudo nos grandes estúdios, envolve o controle disciplinado e organizado de sua força de trabalho cognitiva. Por meio de um contrato lúdico, que mistura trabalho e tempo livre, “a exploração na indústria de jogos eletrônicos fornece um vislumbre de como poderemos estar trabalhando nos próximos anos” (Woodcock, 2020, p.254).

Além disso, os jogos digitais são uma forma incrivelmente popular de cultura, juntando milhões de pessoas ao redor do mundo em torno de atividades compartilhadas. Embora muitos jogos tenham um conteúdo obscuro, eles também têm o seu lado radical por meio de produções digitais experimentais e colaborativas. Na disputa sobre quais jogos jogamos, eles podem servir, portanto, a propósitos críticos, introduzindo fatos desconfortáveis, incentivando oposições e apresentando alternativas futuras. Se os marxistas e as pessoas de esquerda não ocuparem esse espaço de luta cultural, deixarão que a direita radical da *alt-right* o faça. E isso se torna fundamental com o surgimento de um movimento de trabalhadores na indústria de jogos digitais, o que tem, segundo as palavras do autor, “o potencial de não apenas remodelar a condição do trabalho, mas também de transformar os tipos de jogos que temos e a forma de jogá-los” (Woodcock, 2020, p. 259).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- LEGAULT, Marie-Josée; O'MEARA, Victoria; WESTSTAR, Johanna (2018). *Developer Satisfaction Survey 2017 Summary Report*. International Game Developers Association. <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/> (acesso em 03/05/2023)
- NOTES FROM BELOW (2018). The worker's inquiry and social composition. vol. 1, 29/01/2018 (acesso em 03/05/2023)
- WOODCOCK, Jamie (2020). *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária.