

GAMES E POTENCIALIDADES POLÍTICAS: UMA ANÁLISE CRÍTICA DE JOGOS E SUAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E DO MUNDO DO TRABALHO

Alexander Maximilian Hilsenbeck Filho³²

RESUMO: Análise de alguns jogos eletrônicos que possuem conteúdos explicitamente políticos, apresentando questões relacionadas a representações sociais e do mundo do trabalho. Assim, pretendemos iniciar um debate envolvendo jogos e política, dando visibilidade acadêmica a esta temática e suas possibilidades de uso didático e reflexão política, desenvolvendo um potencial crítico ou o potencial político dos *games*.

PALAVRAS-CHAVE: *Games* Políticos. Comunicação. Poder. Cultura Pop. Mundo do Trabalho.

1. INTRODUÇÃO³³

Expressar-se faz parte do ser humano. Ser privado de voz é ouvir que você não é um participante da sociedade; em última análise, é uma negação da humanidade.

Ai Weiwei

Entretenimento, meio de comunicação, expressão cultural e estética, um mercado que movimenta bilhões de dólares e constitui-se como um dos negócios

32 Entre outras coisas na vida, Doutor em Ciência Política (Unicamp), professor de Cultura Brasileira e de Ciência Política na Faculdade Cásper Líbero (São Paulo), pesquisador do Grupo de Trabalho Anticapitalismos e Sociabilidades Emergentes (AcySE) do Conselho Latino Americano de Ciências Sociais (CLACSO). e-mail: a.hilsenbeck@gmail.com

33 Este texto é o desenvolvimento de um trabalho apresentado no GP Games do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. A pesquisa contou com auxílio do Centro Interdisciplinar de Pesquisa (CIP) da Faculdade Cásper Líbero (FCL). Uma versão anterior, abordando outros elementos, pode ser encontrada em HILSENBECK FILHO, 2018.

mais lucrativos do mundo, o universo dos jogos invadiu os mais variados espaços sociais: de auxiliares no processo de formação acadêmica a treinamento de militares, constituindo-se na terceira maior indústria de movimentação financeira (atrás, apenas, da indústria bélica e automobilística, mas com as quais possui diálogo e intercâmbio estreitos). Mesmo assim, apesar da magnitude financeira e do alcance social, esse ramo do entretenimento e da indústria cultural ainda é visto (dentro da academia e no senso comum social) como algo marginal, fora do *mainstream*, como algo voltado para divertimento infantil. Para o especialista em jogos Simon Saunders, a cultura do jogo está em todos os lugares, sendo percebida pela geração digital, contudo esta vasta paisagem abarcada pelos jogos e o fato de terem contornado a maioria das regras impostas por grupos tradicionais fazem com que, para uma geração analógica, isso não seja facilmente perceptível, o que inclui a dimensão de recurso legítimo ou inspiração para várias estratégias políticas. (DIDZGALVYTE, 2016).

De todo modo, os estudos sobre jogos abarcam áreas de tecnologia, *design*, engenharia, ludologia, estudos literários e narrativos, comunicação, cultura e política (MOTA, 2012), tornando os *games* nos “(...) grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento, aproveitando-se das pesquisas de ponta, ao mesmo tempo em que as disponibilizam em larga escala e com grande rapidez” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. x). Como constata Suely Fragoso (2017, p. 38), mesmo que os jogos sejam ainda relativamente recentes, um novo campo de estudos já se estabeleceu, consolidando-se numa interessante “articulação teórica” (FALCÃO, 2017), que permite diálogos, questionamentos e debates ativos entre áreas diversas, tais como sociologia, política, comunicação, pedagogia etc., formando um corpo de teorias multidisciplinares sobre *games*, com vistas a avançar na compreensão de um aspecto relevante da cultura contemporânea. Os jogos eletrônicos podem simular espaços e comportamentos, borrando os limites e as fronteiras de gêneros, permitindo aos usuários serem atores das histórias e de situações narrativas em que vão sendo inseridos. Deste modo, há a necessidade de múltiplas áreas do saber nessa construção.

Para a criação de personagens que simulem comportamento humano será necessário um grande esforço interdisciplinar. Áreas do conhecimento tais como ciência cognitiva, ia [inteligência artificial], filosofia, linguística, neurociência, computação, engenharia, psicologia, antropologia, semiótica, comunicação, dentre outras, todas terão espaço para contribuir para essa modelagem de futuras *mentes virtuais* (RANHEL, 2009, p. 20).

Para Adriano Sato, o jogo é um elemento cultural lúdico intrínseco na história das sociedades, mas que pode se diferenciar dos contextos vivenciados

na vida cotidiana, permitindo, assim, propiciar representações imaginárias da vida, das atitudes, do comportamento e de valores. “Ele propõe ao jogador um universo distinto (ficcional) do seu mundo cotidiano (real), onde esse jogador experimenta um novo ambiente” (SATO, 2009, p. 47).

Os jogos, portanto, são reflexo da sociedade e do momento em que surgem, são meios de comunicar e expressões culturais condizentes com sua época. Enquanto um produto da sociedade, eles são capazes de amparar reflexões críticas para problematizar questões essenciais desta mesma sociedade, influenciando – direta ou indiretamente – na própria formação da subjetividade e sociabilidade contemporânea, entrelaçando dimensões de entretenimento, política, mídias sociais, reforçando um campo importante de pesquisa e uma plataforma educativa (FREITAS, 2016).

Cada mídia de expressão possui suas especialidades; um ou mais temas que ela é capaz de explorar melhor que outras, unindo forma e conteúdo. No caso dos *games*, um de seus traços principais está no fato de propiciarem imersão, interatividade e espacialidade navegável, propiciando o prazer da atividade lúdica com agenciamento participativo (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. xiii). Alguns analistas defendem que a natureza processual dos videogames os torna a melhor opção quando o objetivo é propiciar maior compreensão sobre sistemas e regras, ao ir além da contemplação, permitindo ao usuário experimentar tais sistemas (NETO, 2017). Ao jogador cabe decidir as entradas, observar e interferir nos processos e avaliar os resultados, revendo, ou não, seu *modus operandi* a partir dessa avaliação. Ian Bogost (2007) denomina de retórica processual “a prática de utilizar processos de forma persuasiva, com o objetivo de apoiar, demonstrar ou criticar um modelo estrutural”. A faculdade retórica dos jogos – que permite utilizar processos de forma persuasiva, com o objetivo de apoiar, demonstrar ou criticar um modelo estrutural – ocorre quando o desenvolvedor implementa, em seu jogo, mecânicas que servem como metáfora, simulando o funcionamento de um sistema e convidando o jogador a manipular suas variáveis de forma a compreender aspectos complexos da realidade.

Esse potencial demonstrativo pode ser visto em jogos de simulador de negócios, nos quais as contradições do modelo de trabalho capitalista são postas de lado para que a única preocupação do jogador seja com o gerenciamento de fluxo de caixa, em que o trabalho é encarado como um fim, não como um meio, como se o ambiente de trabalho fosse localizado em uma realidade suspensa, onde funcionários deixam suas preocupações e problemas pessoais em casa e dão o máximo de si durante as horas em que estão trabalhando, numa aproximação reducionista, principalmente no que diz respeito às características alienantes do trabalho.

Outros jogos permitem abordar variados aspectos relacionados ao mundo do trabalho, por exemplo, as condições adversas acerca das circunstâncias da produção de *smartphones*, indo do minério usado na sua produção, extraído da terra por crianças na África; passando pela série de suicídios nas fábricas

de eletrônicos onde são montados e abordando, ainda, a reciclagem da sucata, altamente tóxica, despejada, sobretudo, na África, Ásia e América Latina.

Jogos também podem trazer uma discussão sobre os sentidos e adoecimentos presentes na vida moderna, em *games* que retratam o cotidiano das relações de trabalho, explicitando uma rotina monótona, em que todo dia há a obrigação de trabalhar, o trânsito, os atrasos e as reclamações (SALGADO, 2018).

Não obstante, e apesar dos videogames possuírem potentes propriedades imersivas, apresentam-se limites para o desenvolvimento de questões críticas através de uma mercadoria que pode tornar simplistas questões que são necessariamente complexas, fazendo com que o jogador estabeleça um tipo de comportamento de puro entretenimento e não de reflexão (CAGNANI, 2011). Além disso, como alerta Marijam Didžgalvytė (2016), apesar de sua potencialidade disruptiva, os videogames não podem, entretanto, ser separados dos modos de produção e das condições necessárias para sua existência. Como essas condições podem ser desafiadas?

Longe de serem elementos que denotam simplicidade inocente e desinteressada, os jogos fazem parte da preparação para a vida adulta, ao desenvolver os sentidos para determinadas concepções de seres humanos e de sociedades, cumprindo o papel de educar, de disciplinar, fornecendo subsídios de adaptação à cultura e ao trabalho (CABRAL, 2000).

Uma das hipóteses a ser explorada trata-se da capacidade de desenvolvimento de criticidade do ato de jogar, através de mediações alicerçadas em teorias que nos auxiliem a traduzir a complexidade do real, desvelando horizontes e ampliando miradas. Não devemos desconsiderar as potencialidades desestabilizadoras de regras e objetivos presente nos jogos, pois, se por um lado os jogos são elementos fundamentais numa perspectiva organizadora da sociedade, associado a valores dominantes em dada cultura, outros jogos carregam propostas mais subversivas, com elementos desestabilizadores que podem perturbar modelos (LEÃO, 2009). E, como afirma Didžgalvytė (2019), até pelo fato de que esse potencial subversivo dos jogos não tenha sido ampla e totalmente explorado, deveríamos ampliar o espectro de técnicas empregadas na ação política, encontrando potencial de autonomia em lugares bastante inesperados, como os jogos, uma autonomia não apenas no produto, mas, inclusive e, sobretudo, nas formas de sua construção.

Os jogos podem servir de elemento mediador para problematizar, por exemplo, a questão central do trabalho na vida cotidiana. Na atual sociedade, o trabalho, longe de ter se esgotado, adentrou todas as esferas da vida, seja a diretamente relacionada ao emprego (no tempo e espaço), seja avançando sobre o ócio e os momentos de lazer. Ao invés do fim do trabalho, temos o trabalho em todos os sentidos e dimensões da vida (ANTUNES, 2014). Configura-se um poder quase absoluto do capital sobre o trabalhador, que se realiza dentro e fora dos locais de trabalho, estendendo-se também aos jogos e ao lazer, com o desenvolvimento de habilidades, aptidões e subjetividades (BERNARDO, 2004). Nesse sentido, faremos uma leitura interpretativa, abordando criticamente

aspectos de representações sociais sensíveis da contemporaneidade e do mundo do trabalho em alguns jogos eletrônicos, discorrendo sobre o seu caráter reflexivo.

Serão objeto de análise neste trabalho alguns *games* independentes, ainda que, nesta linha crítica, existam bons jogos com interessantes temáticas e elementos políticos produzidos pela grande indústria de *games*, como, por exemplo, uma das questões mais traumáticas da história humana, a escravidão, tal qual apresentada por Mukherjee (2017), que analisa a presença de traficantes de escravos em *Fallout 3*, o retrato do racismo em *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2014) e a representação direta do comércio de escravos no Caribe em *Assassin's Creed: Freedom Cry* (Ubisoft, 2013), que permitem que o jogador se envolva em escolhas relativas à escravidão de personagens não jogadores, libertando-os, ou então, que ele possa pretensamente experimentar o jogo na perspectiva dos escravos (o que não deixa de ser problemático e problematizado por Mukherjee).

Neste artigo, traçaremos um breve panorama, a partir de alguns exemplos de jogos eletrônicos com conteúdos explicitamente políticos, sendo que parte considerável, mas não exclusiva da seleção, esteve na exposição do Instituto Goethe, realizada no Centro Cultural São Paulo, em julho de 2017, em que se podia jogar 18 *games* divididos em seis categorias (apesar de podermos considerar essas fronteiras e definições como fluidas e transitórias), em jogos que buscam a formação de opinião, abordando comentários de acontecimentos políticos reais, reflexões da aliança entre a guerra e a indústria do entretenimento, como questionamentos de estereótipos de gênero, crítica da mídia *mainstream*, histórias de migração e imigração etc. Também nos valem da produção realizada na edição do *Workers Game Jam 2020*, uma colaboração conjunta em que desenvolvedores produzem jogos, e que envolveu, entre outros, o Sindicato dos Trabalhadores de Games (*Game Workers Unite*) do Reino Unido e a revista *Notes From Below*. Essa edição teve por tema a ação coletiva dentro e fora do local de trabalho.

2. REPRESENTAÇÕES E POTENCIALIDADES POLÍTICAS

2.1. GAMES E GUERRAS

Existem fortes ligações entre a indústria armamentista e o setor de *games*, no qual, geralmente, o jogador assume o papel de um soldado. Desenvolvido por especialistas do Pentágono e das Forças Armadas dos EUA, o *America's Army* (EUA, 2002) é um jogo de simulação de guerra em primeira pessoa com o

propósito de aumento do alistamento militar naquele país. Por outro lado, numa perspectiva crítica, alguns *games* da cena independente têm produzido jogos “antibióticos”.

Este é o caso de, por exemplo, *Unmanned* (EUA, 2004), que começa com um pesadelo do protagonista, um piloto militar de drone – veículos aéreos não tripulados, controlados a distância, armados de mísseis e câmeras de alta definição. O jogo reconstitui o dia na vida do piloto, desde o momento em que ele desperta de um pesadelo, banhado em suor. A todo tempo, a tela apresenta-se dividida, trocando as funções incessantemente. Numa das telas, a história é contada de maneira linear; na outra, pode-se observar o universo de pensamentos do piloto, marcado pela dúvida sobre suas próprias ações e a tentativa do que acredita ser “o seu dever”, seja na condição de soldado que aspira progredir na carreira militar, na mais perfeita ordem burocrática, seja na condição de um “perfeito” pai e marido.

Unmanned aborda a moderna condução da guerra e a falta de sensibilidade que acarreta o assassinato tecnocrata. O nome do jogo funciona como uma forte metáfora, já não é apenas o veículo aéreo que é desprovido de uma pessoa ao controle, mas é a própria sociedade que se colocou em piloto automático e passou, ela própria, a funcionar como não tripulada, desprovida de humanidade.

O operador de um Drone de combate provavelmente sabe que o que ele faz é diferente de jogar um *Game* (os bonequinhos virtuais na sua tela são pessoas reais), mas em razão do distanciamento provocado pelo sistema que opera dificilmente ele enfrentará os mesmos dilemas éticos e morais que levaram tantos soldados dos EUA a surtarem e abandonarem suas armas recusando-se a combater na II Guerra Mundial. Além disto (e mais importante) estes são soldados que cresceram jogando *Games* de guerra, que gostavam de guerras virtuais (como muitos de nós mesmos) e que foram recrutados exatamente em razão de suas habilidades como jogadores de *Games*.

As Guerras Drônicas são, penso, mais perigosas do que as guerras do passado. Não porque são feitas com máquinas e sim porque nelas os próprios soldados podem agir como se fossem máquinas, sem poder ou precisar demonstrar qualquer empatia pela condição humana de suas vítimas. Bem-vindos às Guerras Drônicas, o estágio final da desumanização da própria guerra. (RIBEIRO, 2015).

A ideia de manter o jogador em uma das telas ocupado, a realizar pequenas tarefas, ainda que simples, como fazer a barba ou fumar um cigarro, e, na outra, a pilotar o drone armado em outro continente, ajuda a interiorizar um dos pontos em questão: o distanciamento da sociedade do cerne do problema, que é o fato

de existirem seres humanos do outro lado e os impactos e responsabilidades em assumir determinadas escolhas. Sendo possível a condução de assassinatos seletivos ou em massa, ao tempo em que se preocupa com os afazeres domésticos, numa demonstração da “banalidade do mal”, conceito apresentado por Hannah Arendt (2000) em decorrência do processo de racionalidade instrumental empregado no genocídio do povo judeu pelo nazismo, bem como a instrumentalização racional e alienação do ato do trabalho - enquanto capacidade criadora humana. Através do jogo pode-se produzir, assim, um estranhamento capaz de levar à reflexão das implicações éticas e políticas da utilização de drones armados como estratégia contemporânea de controle territorial e político, questionando os valores da guerra, do soldado, do inimigo e da concepção de soberania nacional e de Estado. E, se a mensagem pretendida pelo uso de drones armados pode ser resumida na sua radical capacidade de “projetar poder sem projetar vulnerabilidade” (CHAMAYOU, 2015), *Unmanned* levanta a questão da vulnerabilidade residir na condição humana e nos (sem) sentidos de um padrão de vida alicerçado no extermínio tecnocrático de outro ser humano.

Uma das discussões apresentadas sobre o uso de pilotos de drones nas forças aéreas residiu no questionamento se esses militares também sofreriam de traumas decorrentes da guerra, ao que se indicou que eles sofriam dos mesmos sintomas de outros trabalhadores em condições análogas de jornada de trabalho escalonada e longos períodos de atividades repetitivas e monótonas, não obstante a responsabilidade exigida (CHAMAYOU, 2015).

2.2. EXPLORAÇÃO INFANTIL, TRABALHO ESCRAVO, SUICÍDIO E CONTAMINAÇÃO AMBIENTAL: A MATERIALIDADE NOS JOGOS DE CELULAR

Phone Story (EUA, 2011) discute as condições capitalistas de trabalho, refletindo acerca das circunstâncias da produção de *smartphones*. O jogo começa com uma representação estilizada de uma mina no Congo, na África. Sob condições adversas, o minério usado na produção de *smartphones* é extraído da terra por crianças. No papel de vigilantes fortemente armados, os jogadores forçam as crianças exaustas a continuarem o trabalho. Já na fase seguinte, baseia-se em uma série de suicídios ocorridos no ano de 2010 nas fábricas de eletrônicos da *Foxconn*, na Ilha de Formosa, onde são montados, entre outros, os *iPhones* e *iPads* da *Apple*. Os jogadores devem resgatar os operários que se atiram dos telhados das fábricas tentando o suicídio. Aqueles que são salvos recomeçam imediatamente o trabalho. A última fase do jogo aborda a reciclagem da sucata eletrônica, altamente tóxica, despejada, sobretudo, na África e na Ásia.

Quatro dias após o lançamento de *Phone Story*, o jogo foi banido da *App Store* pela *Apple*, sob a justificativa de que **mostrar** o abuso de crianças vai contra as condições de uso dos *games* oferecidos pela plataforma, mas não apresentou

maiores explicações sobre as **reais condições** de trabalho as quais o jogo denuncia. Para o sistema *Android*, o jogo continuava disponível na loja virtual.

Paolo Pedercini, designer de *games* e professor no Departamento de Artes da Universidade Carnegie Mellon, em Pittsburgh, nos EUA, está à frente da Molleindustria, um estúdio que tem por um de seus propósitos a “reapropriação dos videogames”. Paolo, que se define como um “marxista complicado” e foi o responsável por jogos como *Every Day the Same Dream* e *Phone Story*, afirmou que prefere “(...) criar uma distância crítica, em que os jogadores não ficam somente imersos em algo, mas sim pensando ativamente no que estão fazendo ou no que significa aquilo que estão jogando”³⁴. O jogo, como apontado, aprofunda a reflexão ética por trás da fabricação dos celulares, indo desde os conflitos bélicos e genocídios que envolvem a extração de minérios necessários para a maioria dos microchips, passando pelos suicídios nas fábricas de montagem dos aparelhos até o lixo tóxico despejado em países “em desenvolvimento”.

2.3 INFORMAÇÃO, VIGILÂNCIA EM MASSA E SEGURANÇA (INTER)NACIONAL

Em *Touchtone* (EUA, 2015), os jogadores, no papel de trabalhadores da NSA (Agência Nacional de Segurança dos EUA), resolvem quebra-cabeças em que podem ler e rastrear e-mails e mensagens particulares de celular em busca de palavras-chave ou construções de diálogos suspeitos – teoricamente com a justificativa de descobrir, assim, potenciais fontes de perigo para o Estado –, tendo que decidir levar a suspeita adiante para as autoridades superiores. A instância de vigilância NSA, que paira sobre tudo na narração do jogo, envia, a todo o tempo, e o tempo todo, palavras de ordem e lemas de resistência aos jogadores, como por exemplo: “Os inocentes não têm nada a esconder”.

Conforme um dos desenvolvedores, o jogo começou de modo simples e transformou-se numa plataforma para a indignação contra a crescente perda de privacidade na era pós-Snowden. *Touchtone* traz o questionamento das mídias e tecnologias digitais como instrumento de vigilância, evidenciando o quanto elas possibilitam um ataque à esfera privada dos indivíduos, colocando em risco as liberdades civis e políticas. O jogo faz, assim, um alerta sobre um sintoma do presente, de tendência das instituições políticas e jurídicas contemporâneas em censurar e restringir os potenciais democráticos das tecnologias e mídias digitais, como o uso de programas de vigilância em massa, geridos por complexos de agências de espionagem, corporações transnacionais e Estados (ASSANGE ET AL., 2013).

34 Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/11/games-criam-distopias-para-criticar-a-exploracao-do-trabalho-e-o-capitalismo.shtml>>. Acessado em 22/05/20.

Numa linha parecida, ainda que mais tradicional de censura e perseguição aos dissidentes políticos, em *The Westport Independent* (Suécia, 2016), a narrativa do jogo começa três meses antes da promulgação de uma lei de censura em um Estado fictício. O governo comunica os regulamentos aos jornais: publicar conteúdos positivos sobre grupos de rebeldes passa a ser proibido, e os jornais são conclamados a disseminar notícias contendo propaganda oficial, a fim de fortalecer a lealdade da população ao governo ditatorial. O jogador assume a posição de editor-chefe do jornal, precisando escolher entre curvar-se perante o governo ou apoiar os rebeldes e, em consequência disso, temer prováveis retaliações. Desse modo, os jogadores vão sendo confrontados com decisões de ordem moral e com as suas consequências no âmbito do trabalho: as manchetes podem ser trocadas, trechos dos textos podem ser deletados ou modificados em prol do governo, também é possível transportar, nas entrelinhas do jornal, mensagens críticas ao governo, bem como apoiar a resistência rebelde. No decorrer do jogo, as decisões tomadas terão efeitos amplos, para além do próprio protagonista, abordando, assim, as relações complexas entre a formação de opinião e o exercício da influência. *The Westport Independent* demonstra como os meios de comunicação de massa, considerados como o “quarto poder” de um Estado, podem influenciar decisivamente os acontecimentos políticos através de reportagens e do debate público.

A Voz do Operário (Brasil, 2020), desenvolvido por Walter Bolitto e com roteiro de Mateus Lazzaretti, é um jogo narrativo sobre as lutas dos operários na região do ABC, na grande São Paulo, dos anos 1970. O jogador escolhe manchetes da Tribuna Metalúrgica e entrega jornais na porta da fábrica. O período histórico da década de 1970 no Brasil marca a emergência de um novo sindicalismo, a partir da efervescência da luta dos operários do ABC Paulista, principal polo industrial do país, e de onde emerge uma das lideranças sindicais que, mais tarde, ocuparia o cargo de presidente da República do país. O jogo *A Voz do Operário* apresenta uma narrativa da luta dos operários do ABC, entremeado por citações de Marx e Lenin, em meio a um contexto de crise econômica, de repressão e censura impostas pela ditadura militar, mostrando algumas das táticas adotadas nas reivindicações da classe trabalhadora, e como as formas de organização possibilitaram a consolidação dessa classe como sujeito político que antagonizava com a classe dominante no cenário político brasileiro. Talvez o jogo pudesse ter aprofundado a crise desse sindicalismo, considerando que alguns de seus elementos já se encontravam presente nas disputas políticas internas à classe trabalhadora e que, posteriormente, iriam dar vazão a uma fragmentação da classe trabalhadora operária e a participação de dirigentes sindicais em conselhos de administração das empresas e portadores de ações dessas mesmas empresas, culminando com a subordinação dos sindicatos às empresas, gerando um tipo de capitalismo sindical (BERNARDO, PEREIRA, 2008).

2.4. EXISTENCIALISMO NOS JOGOS

Jogos também podem trazer uma discussão sobre os sentidos da vida moderna. *Every Day The Same Dream* (EUA, 2009) é um game que retrata o cotidiano de um trabalhador urbano, sua relação com o emprego e com a vida. No jogo, a vida é retratada em preto e branco, explicitando uma rotina, muitas vezes, monótona e repetitiva, em que todo dia tem trânsito e a obrigação de trabalhar, e na qual a esposa e o chefe (praticamente as duas únicas pessoas com quem a personagem se relaciona) sempre reclamam de atrasos. O jogo permite fazer pequenas ações, basicamente limitadas a caminhar pelo dia a dia, falar com a esposa, trocar de roupa, ir dirigindo ao trabalho ou à casa, sempre trabalhar. Pode-se, ainda, realizar pequenas mudanças na rotina, tais como ajudar um mendigo, ir para o trabalho sem roupas, largar o carro e ir a pé ao trabalho e, neste caminho, observar uma folha, fazer carinho em uma vaca e uma última ação: a agonia do viver, padronizado, homogêneo, monótono, pode culminar com a ação de suicídio do personagem.

Nesse sentido, o jogo busca trazer uma reflexão sobre a vida e sobre como podemos tentar dar cor a ela a partir da própria rotina ou de sua ausência, evocando e reivindicando atenção aos detalhes da vida, evitando deixá-los em segundo plano e mecanizá-los, rompendo a espiral de “urgências” que nos impede de parar, refletir e ver o essencial, mesmo que na insignificância. Para Lucia Leão (2009), para além da cultura habitual *gamer*, em vários projetos, há propostas de sentidos diversos que subvertem o lugar-comum (apropriando-se, ou não, das plataformas habituais), em buscas existencialistas que oferecem o não sentido e o vazio.

No entanto, ainda que a narrativa do *game* pareça ser mais condizente com a estrutura social e de trabalho no modelo fordismo/taylorismo e menos com as tendências características da passagem para um modelo baseado na exploração de mais-valia relativa da atual fase neoliberal do capital, a apresentação estética monótona e em contrastes de branco e preto, a fase final e a possibilidade de finalizar o jogo pelo suicídio atualizam a crítica presente de um sentimento avassalador na sociedade contemporânea. Nesta, conjugam-se métricas de desempenho com a interiorização de modos disciplinares, numa nova forma de coerção em que cada um carrega consigo o seu próprio campo de trabalho e de batalha, tornando os indivíduos ao mesmo tempo prisioneiros e vigias, incentivando a introjeção da exploração por trabalhadores que se entendem como “empreendedores”, empresários de si mesmos que têm seus direitos sociais “flexibilizados” para ter a “liberdade” de “conquistá-los” no mercado (DARDOT; LAVAL, 2016). Quando a exploração e o sentimento de liberdade (esta, praticamente ausente no desenho do jogo) parecem caminhar juntos, o explorador se apresenta ao mesmo tempo como explorado, vítima e agressor numa mesma individualidade (HAN, 2015).

Para Byung-Chul Han, a sociedade do século XXI não é mais disciplinar, como na construção de Foucault, mas uma sociedade de desempenho, e se a sociedade disciplinar era uma sociedade de negatividade, a desregulamentação crescente vai abolindo-a e expressa o caráter de positividade da sociedade de desempenho. No lugar de “proibição”, “mandamento” ou “lei”, entram “projeto”, “iniciativa” e “motivação”. Assim, para este autor, não é um acaso que a depressão e outras enfermidades psíquicas, como a síndrome de *burnout* (esgotamento físico e mental em decorrência do cansaço relacionado a questões do trabalho), sejam doenças epidêmicas desta época. Enquanto a sociedade disciplinar é dominada pelo “não” e sua negatividade gera loucos e delinquentes, a sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e “fracassados”. O sujeito é aniquilado pela perspectiva de que se tudo é possível (o que obviamente não é), e se tudo é vendido como dependendo de sua livre iniciativa, a reação ao não poder, ao não conseguir é a interiorização individual do fracasso. Os limites estruturais aparecem como fracassos pessoais, a depressão como um cansaço de autoacusação destrutiva e autoagressão, e o sujeito entra em guerra consigo mesmo. “O depressivo é o inválido da guerra internalizada da sociedade do desempenho” (HAN, 2015).

Portanto, seja nos parcos limites das possibilidades de ação de *Every Day The Same Dream*, ou nas pretensões de liberdade da sociedade contemporânea e seus modos de organização do trabalho, estamos paradoxalmente cada vez mais livres para trabalhar 24/7, na repetição de 24 horas por dia, sete dias por semana, em que conquistamos a paradoxal liberdade de estarmos a todo tempo trabalhando, com exceção das, cada vez menores, horas de sono, em que, do ponto de vista da produtividade racional capitalista, são uma perda de tempo, visto que, nessas horas, não consumimos, nem produzimos (CRARY, 2015).

O jogo norueguês *Mosaic* teve por forte inspiração *Every Day the Same Dream* e, ao contrário dos tradicionais jogos de plataforma, em que o desenvolvimento se dá da esquerda para a direita, o jogador pode decidir ir para a esquerda e, nesse caminho, encontrar boas surpresas. O jogo também conta com uma paleta de cores mais sombrias, buscando retratar a distopia contemporânea que apresenta, ao seguir o cotidiano de um trabalhador de uma megacorporação, em que faltam relações interpessoais, contato físico, num mundo que se mostra repetitivo e monótono. Os sentidos começam a aparecer quando o protagonista se liberta de “apenas viver” e se rebela contra a vida controlada pelo sistema. Nessa insurreição, aponta-se uma janela para uma saída de emergência.

Na linha da retórica processual dos jogos de Bogost (2007), tendo nos *games* um “novo e promissor modo de demonstrar como as coisas funcionam”, uma consideração epistemológica semelhante é utilizada por Richard Hofmeier, ao criar um jogo eletrônico que utilizou de forma persuasiva esse potencial demonstrativo de retórica processual. Ele sistematizou, em *Cart Life*, o cotidiano de três anônimos, permitindo que tenhamos um vislumbre de suas vidas, entendamos suas motivações e criemos um laço empático com aqueles que

vivem em condições semelhantes em nossas comunidades. *Cart Life* é um jogo que utiliza mecânicas retoricamente implementadas com o objetivo de persuadir sua audiência, levando-a a compreender intrincadas relações de causalidade a partir da interação com os sistemas presentes no jogo (NETO, 2017).

Em *Cart Life*, nem mesmo a tela de menu escapa da poluição visual e da cacofonia da vida urbana. Numa fração de segundos, dia vira noite, noite vira dia, enquanto o trabalhador mantém-se enclausurado numa bolha atemporal, perdido na rotina e na mesmice de seus afazeres diários. Vemos a desordem como o elemento que confere unidade à vida nas cidades. (NETO, 2017).

Cart Life pretende ser um simulador de varejo, contudo, o jogo revela-se mais complexo assim que nos é dada a opção de escolher qual dos vendedores desejamos acompanhar em sua rotina diária. As personagens possuem histórias, como a de uma mulher recém-divorciada, que precisa mostrar ao Tribunal de Justiça que tem condições de se sustentar financeiramente para, assim, receber o direito à guarda compartilhada de sua filha; ou a história de um solitário imigrante que, com seu inglês inseguro e acompanhado apenas por seu gato, vê, na banca de jornal, a possibilidade de escapar da absoluta miséria.

Ao contrário de outros jogos de simulação de negócios, em que as contradições do modelo de trabalho capitalista são postas de lado para que a única preocupação do jogador seja com o gerenciamento de fluxo de caixa, em *Cart Life* o trabalho é encarado como um meio, não como um fim. Outros jogos do gênero assumem que o ambiente de trabalho é localizado em uma realidade suspensa, onde funcionários deixam suas preocupações e problemas pessoais em casa e dão o máximo de si durante as horas em que estão trabalhando, num tipo de aproximação reducionista, principalmente no que diz respeito ao trabalho alienante.

Na tentativa de abordar essas contradições, *Cart Life* apaga a linha entre a vida pessoal e a profissional, por exemplo, uma noite mal dormida da personagem resultará em sonolência durante o expediente, enquanto um dia pouco produtivo causará pesadelos e preocupações em casa. Ir para a cama muito tarde fará seu personagem se recusar a sair dela ao amanhecer, e apesar de as opções “*Olhar a hora*” e “*Levantar*” estarem presentes, o mouse brigará para ficar repousado sobre o botão “*Continuar dormindo*”, ilustrando a quase irresistível sedução personificada em mais duas ou três horas de sono. (NETO, 2017).

A vida pessoal, ainda que seja colocada em primeiro plano, ela não está alienada do processo de trabalho, pelo contrário, este aliena aquela.

A maior parte do jogo passamos nele, dobrando jornais, preparando cafés, recepcionando clientes. *Cart Life* não facilita o trabalho *em nome da diversão*. A jornada é composta por oito - às vezes doze - horas de repetição da ingrata tarefa de dar boas-vindas ao freguês, anotar seus pedidos, preparar os produtos, calcular e entregar o troco. Não é raro faltar tempo para almoçar ou até mesmo dar um trago num cigarro. Trabalhar exige das personagens - e do jogador, consequentemente - toda a atenção, paciência e energia disponíveis. (NETO, 2017).

Afinal, o tempo é a própria substância e a mais relevante variável no jogo, demonstrando como o tempo pode ser considerado a substância histórica do capitalismo, cabendo a pergunta: quem controla o seu tempo? Você está num processo de autodeterminação ou seu tempo é definido por outros? Gastamos nosso tempo com tarefas desgastantes e trabalhos cansativos, relegando o prazer exatamente nos hiatos entre uma atividade de trabalho e outra, como fumar um cigarro, apreciar uma refeição, acariciar um animal de estimação, conversar com um amigo? Através de suas mecânicas, *Cart Life* constrói argumentos sobre as dificuldades e responsabilidades que afligem a vida cotidiana, ao tempo em que é um *simulador de varejo*, persuade o jogador a vivenciar e compreender as lutas cotidianas vividas por anônimos que tentam ganhar a vida dia após dia (NETO, 2017).

3. CONSIDERAÇÕES

A grande indústria de *games* é condizente com uma época reprodutora do presente contínuo, em que se vende e naturaliza a ideia de que não há saídas possíveis nem pontos de fuga existentes às formas hegemônicas de sociabilidades políticas, e na qual a Indústria Cultural e a Sociedade do Espetáculo parecem ter atingido patamares cada vez mais gerais e totalitários na vida social. Ainda assim, alguns *games* (sobretudo de produção independente, como os analisados) têm permitido desvelar pontos de um horizonte mais plural e complexo do que a eterna repetição do presente levada adiante pela Indústria Cultural que, tal como demonstrado por Adorno e Horkheimer (1985), tende à produção de uma dimensão puramente de constatação e reprodução da ideologia dominante, em

que o próprio sistema é apresentado como a única realidade possível, como um *presente perpétuo* (DEBORD, 1997)³⁵.

Neste sentido, esta breve seleção de jogos demonstra o teor de certa negatividade, capaz de – ainda que como produto e entretenimento midiático – efetivar uma pausa ininterrupta no presente perpétuo, colocando-o em questão, permitindo olhar para outros ângulos.

Portanto, se por um lado há o potencial dos *games* de contar histórias imersivas, atraindo o jogador por meio da interatividade do meio, abundam os exemplos de *gamificação* e de jogos sendo utilizados por empresas de modo acrítico como modo de “engajar” e “motivar” os trabalhadores, aumentando a exploração através do ritmo de trabalho e concorrência. Assim, os trabalhadores experimentam a *gamificação* como sinônimo dissimulado de intensificação e exploração do trabalho. Por outro lado, Jamie Woodcock (2019) - autor dos livros *Marx at the Arcade: consoles, controllers and class struggle*; *Working the Phones* e *Gig Economy: a critical introduction* - compreende a *gamificação* como algo que pode ser muito atraente, com a aplicação de aspectos dos *games* para coisas que não são *games*, mas não se pode limitar o fenômeno da *gamificação* a esses aspectos, pois são modelos verticalizados, impostos de “cima”, obedecendo aos imperativos da área de administração e do capital, pois existem modelos alternativos, horizontais, de “baixo”, em que os trabalhadores introduzem aspectos de *gamificação* como práticas de resistência e de recusa à exploração.

Os *games* aqui apresentados são uma amostra de como podem fomentar o debate sem escamotear as questões políticas da contemporaneidade, pelo contrário, com a possibilidade de escutá-las, colocando-se dilemas através do entretenimento, permitindo um processo mediatizado que traga consigo interrogações, capacidades de compreender limites e estruturas que condicionam a vida em sociedade³⁶. E isso é um poder político. Neste sentido, entendemos que os jogos, mediados por uma perspectiva crítica, podem trazer o teor de certa negatividade, capaz de – como produto e entretenimento midiático – efetivar uma pausa ininterrupta no presente perpétuo, colocando-o em questão, permitindo olhar para (e por) outros ângulos, permitindo questionamentos ao presente, o que é fundamental para abrir horizontes e possibilidades de futuros.

Ainda assim, mais do que o conteúdo político presente nos jogos, o mais relevante a observar é a forma política, isto é, quais as relações sociais e de produção em que se desenvolvem esses produtos e os potenciais daí advindos,

35 A relação entre Sociedade Espetacular e os jogos, desenvolvida pelos situacionistas, e especialmente por Guy Debord sobre o jogo e a guerra, bem como a necessidade de pensar mais estrategicamente a partir desses dois elementos, deverá ser fruto de reflexão futura.

36 O projeto *8-Bit Philosophy*, de Wisecrack, hospeda e produz vídeos didáticos, explicando conceitos filosóficos e apresentando clássicos pensadores importantes com estética de videogame. A Alegoria da Caverna, de Platão, por exemplo, é explicada por meio de “The Legend of Zelda”. Ideias de Sócrates, Thomas Hobbes, Simone de Beauvoir, Jean-Jacques Rousseau e Michel Foucault também são apresentados em linguagem de *games*. Link para o projeto: <http://www.wisecrack.co/8-bit-philosophy/>

como diferentes âmbitos de solidariedade e auto-organização, explorando novas possibilidades de organização do trabalho e da sociedade, ou seja, criando novos espaços e virtualidades de práticas políticas.

REFERÊNCIAS

ADORNO; HORKHEIMER. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ANTROPHY, Anna. *Rise of the Videogame Zinesters*. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives are taking back an art form. New York: Seven Stories Press, 2012.

ARENDT, Hannah. *Eichmann em Jerusalém*. Um relato da banalidade do mal. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

ASSANGE, J; APPELBAUM, J; MÜLLER-MAGUHN, A; ZIMMERMANN, J. *Cypherpunks*. Liberdade e o futuro da internet. São Paulo: Boitempo, 2013.

BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BENJAMIN, W. “Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental”. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CABRAL, Fátima Aparecida. *Entre a mão e o cérebro: a ambivalência dos jogos e da cultura eletrônica*. Tese de Doutorado em Sociologia, Universidade de São Paulo, 2000.

CAGNANI, Natália (2011). “Newsgames: informação interativa através dos jogos”. *Canal dos Games*. Disponível em: <http://wp.clicrbs.com.br/canaldosgames/2011/04/06/newsgames-jogar-ou-ler/?topo=13,1,1,,10,13&status=encerrado>. Acessado em: 05 Jan. 2018.

CHAMAYOU, Grégóire. *Teoria do Drone*. São Paulo: Cosac Naif, 2015.

CRARY, Jonathan. *24/7*. Capitalismo tardio e o fim dos sonhos. São Paulo: Cosac Naif, 2015.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. *A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal*. São Paulo: Boitempo, 2016.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIDZGALVYTE, Marijam. *Self-Organisation in Video Games: Political Message V Political Possibilities*. July, 2016. Disponível em: <http://www.firstpersonscholar.com/self-organisation-in-video-games/>. Acessado em: 05 Jan. 2019

_____. *Critique of Political Video Games*. June, 2019. Disponível em: <https://notesfrombelow.org/article/critique-political-video-games>. Acessado em: 05 Jan. 2020.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs.). *Metagame: panoramas dos Games Studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017.

FRAGOSO, Suely. “Desafios da pesquisa em games no Brasil”. In.: FALCÃO; MARQUES (Orgs.). *Metagame: panoramas dos Games Studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017, p.15- 41.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Thesis in Master of Information Design and Technology. Georgia Institute of Technology. April, 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

FREITAS, Ana (2016). “Como Harry Potter pode ser usado para ensinar Ciência Política”. *Nexo Jornal*. 11 jul. 2016. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/07/11/Como-Harry-Potter-pode-ser-usado-para-ensinar-ci%C3%Aancia-pol%C3%ADtica#>.V6vv9UTwyh8.email. Acessado em 04 Jan. 2018.

HAN, Byung-Chul. *A sociedade do cansaço*. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

HILSENBECK FILHO, Alexander Maximilian. “Virtualidade política de games eletrônicos”. In.: CARVALHO, Eric (org.). *Comunicação e Cultura GEEK*. São Paulo: Cásper Líbero, 2018. p. 132-147. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2018/11/Comunica%C3%A7%C3%A3o-e-Cultura-Geek-CIP.pdf>. Acesso em 22 de abril de 2019.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LEÃO, Lucia. “O jogo ideal de Alice: o videogame como arte”. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. *Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 113-121.

MOTA, Tiago. “Brincar, jogar e comunicar”. *Cásper*, n. 6, jun. 2012, p. 28-35.

NETO, João. “Cart Life e a processualização do cotidiano”. *Medium / Ataque crítico*. Disponível em: <https://medium.com/ataquecritico/cart-life-e-a-processualiza%C3%A7%C3%A3o-do-cotidiano-6ba895a3080a>. Acesso em 22 de abril de 2019.

RIBEIRO, Fábio de Oliveira (2015). “Teoria do Drone: resenha do livro de Gregóire Chamayou”. *Jornal GGN*. Disponível em: <https://jornalggm.com.br/blog/fabio-de-oliveira-ribeiro/teoria-do-drone-resenha-do-livro-de-gregoire-chamayou-por-fabio-de-oliveira-ribeiro>. Acesso em: 05/01/2018.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. *Mapa do jogo*. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SATO, Adriana Kei O. “Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo”. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. *Mapa do jogo*. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 37-48.

SCHWEIZER, B; BOGOST, I; FERRARI, S. *Newsgames: Journalism at play*. EUA: MIT Press, 2010.

MUKHERJEE, Souvik. “Video games e escravidão”. In.: FALCÃO; MARQUES (Orgs.). *Metagame: panoramas dos Games Studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017, p. 291-305.

WOODCOOK, James. “Gamificação e Mundo do Trabalho”. *Digilabour*. 23 ago. 2019. Disponível em: <https://digilabour.com.br/2019/08/23/trabalhadores-de-games-uni-vos/>. Acessado em 05 Jan. 2020.

JUEGOS Y POTENCIALIDADES POLÍTICAS: UN ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS JUEGOS Y SUS REPRESENTACIONES SOCIALES Y DEL MUNDO DEL TRABAJO

RESUMEN: Se pretende trazar un breve panorama de algunos juegos electrónicos que poseen contenidos claramente políticos, presentando cuestiones relacionadas con la identidad social y representaciones del mundo del trabajo. De este modo, pretendemos iniciar un debate envolviendo juegos y política, dando visibilidad académica a esta temática, y sus posibilidades de uso didáctico y para la reflexión política, desarrollando un potencial crítico, o el potencial político de los juegos.

PALABRAS CLAVE: Juegos Políticos. Comunicación. Poder. Cultura Pop. Trabajo.

GAMES AND POLITICAL POTENTIALITIES: A CRITICAL ANALYSIS OF GAMES AND THEIR SOCIAL AND WORLD WORK REPRESENTATIONS

ABSTRACT: The purpose of this article is to present a brief overview of some electronic games that have explicitly political contents, presenting questions related to identity and work. In this way, we intend to initiate a debate involving games and politics, giving academic visibility to this theme, and its possibilities of didactic use and for political reflection, developing a critical potential, or the political potential of games.

KEYWORDS: Political Games. Communication. Power. Pop Culture. Work.