

Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores

Flávia Garcia de Carvalho¹Marcelo Simão de Vasconcellos¹Inesita Soares de Araujo¹Cynthia Macedo Dias²Fundação Oswaldo Cruz, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Brasil¹Fundação Oswaldo Cruz, Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Brasil²

RESUMO

Na análise dos jogos digitais, a relação do humano com o aparato tecnológico é uma importante dimensão. Nosso trabalho objetiva delinear os contornos dessa relação, destacando seus aspectos mais relevantes para o pesquisador, tendo como fundamentos o Modelo de Análise Relacional de MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) [1], através do conceito de *contexto tecnológico*. Discutimos a relação homem-máquina que se desenvolveu em uma sociedade capitalista global, nos apropriando dos conceitos de Império, multidão, êxodo, biopoder, trabalho imaterial, capitalismo cognitivo, subjetividade maquínica e intelectualidade de massa. Como resultado, elencamos as principais características do jogador e seu contexto tecnológico a serem investigadas e levadas em consideração para análises de jogos digitais, ou seja, os aspectos tecnológicos que estão em torno do ato de jogar, envolvendo equipamentos, conexões, interfaces, hardware e até a competência do jogador com tais tecnologias.

Palavras-chave: jogos digitais, análise de jogos, contexto tecnológico, jogos e capitalismo

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte de uma pesquisa maior sobre os sentidos de saúde em jogos digitais de entretenimento, uma questão ainda pouco explorada. Nas pesquisas científicas sobre jogos no campo da saúde ainda prevalece uma dissociação entre jogos e jogadores e a cultura. A maioria das pesquisas – exceção feita às pesquisas sobre jogos educativos ou sobre o conjunto de jogos aplicados – relega tanto jogos comerciais quanto jogadores ao papel de objetos de pesquisa e não de sujeitos [2]. Acrescente-se que, após um levantamento da literatura em bases de dados de saúde, vimos que prevaleceram entre os resultados de busca as pesquisas que consideram os jogos como parte de um conjunto maior genericamente definido como “uso de internet”, “uso de telas” ou uso de “novas mídias”, sem levar em consideração as especificidades ou características próprias tanto dos jogos como dos jogadores. Na sua relação com os jogos e demais mídias, os jogadores são investigados a partir de premissas ou pressupostos estabelecidos sob uma ótica negativa, com perguntas sobre o quanto eles são mais acometidos por agravos de saúde ou como eles apresentam comportamentos menos saudáveis, em relação às pessoas que não jogam jogos digitais [3].

Em nossa pesquisa, procuramos incluir o jogador como parte importante da produção de sentidos de saúde. Para tanto, analisamos os jogos e os jogadores pela perspectiva da semiologia dos discursos sociais. Pensando na relação entre jogadores e os MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), Vasconcellos desenvolveu o Modelo de Análise Relacional de MMORPGs [4]. Na parte deste modelo que descreve os jogadores, foram eleitos como principais contextos do jogador a serem estudados os contextos **existencial**, que trata da subjetividade do jogador, **situacional**, que trata da posição do jogador em relação a outros jogadores, **intertextual**, sobre a relação com outros jogos ou outras produções culturais e **tecnológico**, sobre os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência de jogo [1][5][4]. Embora a análise que pretendemos fazer não seja de MMORPGs, mas de jogos para uma pessoa que podem ser jogados sem uma conexão com a internet, o Modelo de Análise Relacional de MMORPGs apresenta muitas elementos e relações entre jogador e jogo que podem ser apropriadas e adaptadas para a criação de um novo modelo de análise, específico para a nova pesquisa.

Para compor o *corpus* de análise, selecionamos dois jogos comerciais de entretenimento de grande sucesso comercial e de crítica: *Deus Ex: Human Revolution* e *BioShock*. São dois jogos classificados como jogos de tiro em primeira pessoa para um jogador, com gráficos em 3D, investidos de uma história de fundo com princípio, meio e fim. As histórias pertencem ao gênero de ficção científica, mais especificamente o *cyberpunk*. Ambos foram selecionados por apresentarem um bom potencial para a discussão sobre o tema da saúde e por serem de gêneros semelhantes para possibilitar uma análise comparativa.

Aqui, trabalhamos a questão do contexto tecnológico do jogador. É um contexto ainda pouco discutido por não ter ganhado destaque em outras análises de outras mídias, mas que para os jogos é fundamental, trazendo à tona questões da relação entre homem e máquina e do jogo como produto cultural e como parte das máquinas surgidas de um sistema capitalista global. O contexto tecnológico foi primeiramente apontado no *paper Jogos Digitais como cultura participatória: O Modelo do Mercado Simbólico aplicado à concepção de um jogo digital sobre a prevenção de DST e Aids* o [5] em seguida melhor desenvolvido no modelo ARM, detalhado na tese *Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde*[1] e no *paper Análise Relacional de MMORPGs: um modelo de análise de jogos massivos online para políticas públicas de comunicação* [4].

O *paper Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores* [6] também trata de contextos pertinentes às comunidades virtuais de jogadores

*e-mail: flaviacarvalho@fiocruz.br

on-line, elegendo os contextos tecnológico, ambiental, individual e de grupo como relevantes para caracterizar tais comunidades. O *paper Methods for Studying Cognitive Skills Required To Play Online Games or the Alternative Use of Electronic Games* [7] trata de habilidades cognitivas necessárias para se jogar jogos online e também destaca a importância do aparato maquínico para os jogos e para o capitalismo cognitivo.

O objetivo deste *paper* é articular conceitos que fundamentem uma análise do contexto tecnológico de jogadores, levando em consideração questões da relação do homem com a máquina e da máquina como fruto de um sistema capitalista global.

2 NOVAS TECNOLOGIAS E A PESQUISA

Dyer-Withefor e Peuter [8] identificam que houve uma primeira fase dos estudos acadêmicos sobre jogos digitais em que prevalece uma orientação condenatória, preocupada com o desequilíbrio que os jogos podem trazer à sociedade. São estudos que tratam dos jogos como vício, que prejudicariam o desenvolvimento natural da criança, formando adultos antissociais e violentos. Em “Cibercultura”, Pierre Lévy [9] opta por uma visão mais otimista das chamadas novas mídias e dos jogos, lembrando que todas as mídias hoje consideradas tradicionais sofreram o mesmo tipo de ataque, sendo consideradas degeneradas e aculturais. Similarmente, até mesmo a linguagem escrita, provavelmente a mais legitimada em nossa sociedade atual, foi atacada em um diálogo de Platão [10] pois supostamente prejudicaria o exercício da memória oral. Dessa forma, é possível perceber que historicamente as mídias mais recentes sempre colocam em cheque algum valor próprio das mídias que as precedem e por isso são atacadas, como uma reação esperada para defender o que naquele momento se entende por tradicional. Ressaltando o fato dos jogos digitais serem mídias altamente tecnologizadas, esse temor e conseqüente negligência do campo científico também podem ser frutos, entre outros fatores, da oposição no senso comum entre cultura e técnica, ou homem e máquina. Simondon [11] considera esta oposição como falsa e sem fundamento, pois os objetos técnicos são mediadores entre a natureza e o homem. Seria impossível haver um contato com a natureza que não fosse mediado, pois para compreendê-la é preciso linguagem, também considerada uma forma de tecnologia humana.

Uma segunda fase de formas de pesquisa sobre jogos teria sido impulsionada por movimentos celebratórios originados fora da academia e eufóricos com as novas possibilidades dos jogos [8]. Durante esta fase continuaram existindo pesquisas orientadas pelo movimento da primeira, mas se destacaram pesquisas que buscavam salientar o oposto, destacando os novos potenciais que os jogos poderiam abrir em diversas áreas.

Dyer-Withefor e Peuter [8] identificam ainda uma terceira fase de estudos, chamada “crítica” representada pelos *Game Studies* como campo acadêmico reconhecido. Esta fase é representada por trabalhos com questões mais maduras, menos preconceituosas e que procuram ir mais a fundo no estudo das características próprias dos jogos, na forma de uma disciplina específica.

Nos aproximamos dos jogos digitais como mídia para uma análise de sentidos de saúde socialmente construídos, reconhecendo que jogos atualmente são ubíquos e expressivos. Elegemos o aporte teórico-metodológico da Semiologia dos Discursos Sociais, que fundamenta o Modelo de Análise Relacional MMORPG, de Vasconcellos [1], que orientam o desafio de uma análise da relação dos jogadores com os jogos, que requer uma abordagem sociocultural. Vasconcellos [1] elege o contexto tecnológico como um dos principais contextos do jogador, a ser descrito e levado em consideração durante o trabalho de análise de qualquer tipo de jogo digital.

Neste *paper*, nos propomos um ensaio sobre o contexto tecnológico, com a ideia de ajudar a reunir uma “caixa de ferramentas” para futuras análises, levando em consideração as especificidades dos jogos digitais como objetos simultaneamente técnicos e culturais.

3 CONTEXTO TECNOLÓGICO, CULTURA E CAPITALISMO

O contexto tecnológico designa todos os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo. Aí estão incluídos competência tecnológica (a facilidade de uso), capacidades técnicas do equipamento utilizado pelo jogador, periféricos para interação (*gamepad*, teclado, mouse etc.), forma de acesso ao jogo e até o abuso tecnológico, como o uso de trapaças por meio de programas não autorizados [1]. Esta definição destaca o fato de os jogos digitais guardarem em si uma relação íntima com a máquina, também destacada por Salen e Zimmerman [12], quando lembram a indissociabilidade entre o desenvolvimento dos jogos digitais e dos computadores. Ao mesmo tempo, os jogos também são responsáveis por estimular novas formas de produção e de uso da máquina. Se muito antes dos microcomputadores o avanço da técnica já implicava em novos modos de existência e em uma nova sensibilidade [13], os jogos digitais são capazes de exacerbar estas relações, pela maneira contundente com eles podem representar o avanço da técnica.

Segundo Simondon [11], a cultura comporta duas atitudes contraditórias em relação ao objeto técnico: a primeira tenta reduzi-los a conjuntos de matéria que representam apenas utilidade; a segunda atitude parece revelar um temor das máquinas, como se os objetos técnicos tivessem a capacidade de evoluir como “robôs” hostis em relação ao homem. Estes temores parecem emergir de nossa revisão da literatura em busca da produção científica que cruza os campos da saúde, comunicação e jogos digitais. Como adiantamos acima, um pouco mais de 20% dos artigos tratavam os jogos de maneira trivial, como parte de um conjunto chamado “novas mídias” ou parte de atividades na internet, sem investir no entendimento das especificidades dos jogos. Isso parece um exemplo do reducionismo a que Simondon se refere, de orientação altamente instrumental.

Por outro lado, a metade dos trabalhos revelava uma percepção sobre os jogos mais inclinada à segunda atitude, pois tinham como objetivo estudar os prejuízos sanitários e sociais que podem ser causados pelos jogos, investigando sobre a compulsão por jogos, a tendência ao sobrepeso, problemas posturais, depressão e comportamento antissocial, que seriam típicos dos jogadores. As duas abordagens parecem pouco adequadas para analisar um tema tão multifacetado quanto os jogos.

Huizinga [14] foi um filósofo holandês que buscou integrar o conceito de jogo na cultura, tomando jogo como fenômeno cultural. O autor acreditava que as formas mais primitivas de cultura possuíam um caráter lúdico e que a própria cultura teria surgido a partir do jogo. Ao mesmo tempo, ele afirma que o jogo marca as grandes atividades relacionadas à imaginação desde o seu início, como a linguagem, o mito e os rituais.

No entanto, o campo de pesquisa dos *Game Studies* foi consolidado somente a partir dos anos 2000, e um dos principais motivos para a deficiência de estudos sobre os jogos, comparado ao grande desenvolvimento da sua indústria, seria porque os mesmos são considerados aculturais. Este desprezo pode ser explicado pelo entendimento de Guattari e Rolnik [15] de que o conceito de cultura, de maneira generalizada, é reacionário, pois separa as atividades semióticas em esferas recortadas de suas realidades políticas. Para esses autores, isto também é conseqüência da diversidade de sentidos para cultura que coexistem atualmente e

fazem referência a três diferentes maneiras de entender a cultura: cultura como valor onde se “cultiva o espírito” (e poucos têm cultura); cultura como alma coletiva de um povo, de uma civilização (logo, todos possuem alguma cultura); e cultura de massa como “cultura-mercadoria”, um sentido muito mais abrangente e aparentemente livre de juízos de valor.

Pensando os jogos como mídia, eles podem ser capazes de transitar pelas três formas principais acima. Há jogos feitos como experimentações artísticas, que circularam no restrito mercado de artes, como por exemplo o jogo *The Intruder*, de Natalie Bookchin, que se baseia em um conto de Borges e subverte paradigmas dos jogos. Sua forma de consumo como fruição artística o enquadra no primeiro sentido para cultura, relacionado ao erudito, à distinção. Por sua vez, o jogo *The Witcher 2*, um jogo comercial de sucesso mundial, mostrou que também corresponde ao segundo sentido para cultura, quando representou a “alma do povo” polonês ao ser apresentado a Barack Obama em um encontro diplomático, junto com livros e filmes poloneses.

Aparentemente, a maioria dos jogos digitais correspondem predominantemente ao terceiro sentido de cultura. Este é o caso dos dois jogos selecionados: *Deus Ex: Human Revolution* e *BioShock*, que predominantemente figuram como parte de um conjunto de produtos lançados no mercado. Embora muitos os considerem obras de arte por causa da bela execução de suas narrativas e imagens, eles não fazem parte de um sistema de valor distintivos de “cultura-valor”, nem daquilo que Guattari e Rolnik [15] chamariam de níveis territoriais da “cultura-alma”. Eles não são obras do mercado restrito de artes, nem são territorializados como parte da identidade de um povo, mas são vendidos comercialmente para diversas plataformas, acompanhados de grandes investimentos em estratégias de Marketing para sua distribuição por todos os continentes. Demonstram a conclusão de Guattari de que não existe uma cultura popular e uma cultura erudita. Há uma cultura capitalística que permeia todos os campos de expressão semiótica [15]. Nos moldes desses autores, eles são parte de uma produção de subjetividade de forma industrial em escala internacional própria do sistema capitalístico. Este termo “capitalístico” foi criado por Guattari para se diferenciar de “capitalista” pois ao autor lhe pareceu necessário criar um termo mais abrangente, que além de designar as sociedades capitalistas, também engloba os setores periféricos e as economias ditas socialistas dos países do leste europeu. Estas, em nada se diferenciariam do ponto de vista do modo de produção de subjetividade e funcionariam segundo uma mesma “cartografia do desejo” no campo social [15]. Dessa forma, o termo se refere a mais do que uma categoria econômica, englobando também uma categoria cultural.

Entretanto, ao tratar das formas de entender o sentido da cultura, Guattari [15] está preocupado em revelar a cultura de massas como forma de sujeição subjetiva própria da sociedade capitalística, complementar à sujeição econômica pelo capital. São sistemas de submissão que o autor qualifica como dissimulados, propiciando uma produção de subjetividade não somente individual, mas também social e até inconsciente. Entendemos que são sistemas que passam despercebidos por serem naturalizados e assim usufruem de maior poder simbólico. Segundo Bourdieu [16], o poder simbólico é a forma mais poderosa de poder, pois legítima e faz parecer que “as coisas sempre foram assim”. Ao elegermos como objeto de pesquisa os sentidos de saúde em jogos, estamos considerando que são produtos culturais que também participam destes processos de sujeição subjetiva e procuramos manter o olhar crítico para as formas naturalizadas.

3.1 Jogos do Império

No livro *Games of Empire: global capitalism and video games*, Dyer-Witheford e Peuter [8] demonstram como estas relações culturais com o objeto técnico são dramáticas na sociedade capitalista, explorando a relação de jogos digitais com o que Michael Hardt e Antonio Negri [17] chamam de *Império*.

Império é um conceito que se diferencia de imperialismo e é caracterizado pela ausência de fronteiras, pelo poder sem limites. Também é atemporal, sem limitações históricas, como um modo de conceber o funcionamento do mundo como “sempre tendo sido dessa forma”. Não é uma instituição pois o objeto de seu governo é a vida social como um todo, ou seja, uma forma paradigmática de biopoder [18].

Dyer-Witheford e Peuter formulam sua contextualização dos jogos no Império se apropriando dos conceitos de biopoder, trabalho imaterial, multidão e êxodo. Complementarmente, os autores ainda trabalham os conceitos de capitalismo cognitivo, subjetividade maquínica e intelectualidade de massa de Guattari [15], Lazzarato e Negri [18]. Tais reflexões são importantes pois não se pode esquecer que o desenvolvimento das máquinas em que funcionam os jogos digitais se dá no contexto do capitalismo global.

A importância dos jogos digitais para o Império pode ser atestada pelo seu sucesso comercial. Em 2014, o Banco Nacional do Desenvolvimento apresentou os resultados do levantamento de informações sobre a indústria de jogos digitais e as políticas públicas para o setor. O relatório apontava que em 2010 o faturamento do mercado mundial de jogos digitais já equivalia a quase o dobro do mercado mundial de cinema, e continuaria em aceleração [19]. Enquanto isso, uma pesquisa de 2011 apontou o Brasil como o quarto mercado mundial de jogos digitais, com cerca de 35 milhões de pessoas (de uma população de 195 milhões de habitantes) jogando rotineiramente [20].

Os jogos digitais são internalizados em dois aspectos: não somente seu consumo ocorre em escala global como também a sua produção, como qualquer outra indústria, opera em uma corrente de valores transcontinentais [8]. Dyer-Witheford e Peuter, partem da definição de Império de Hardt e Negri para afirmar que estamos testemunhando a emergência de um novo regime planetário em que os componentes econômicos, administrativos, militares e comunicativos criaram um sistema de poder global, em que não há como estar fora. É também um regime de “biopoder”, conceito foucaultiano [21], que explora a vida social em sua completude. Neste sistema, emerge a importância do “trabalho imaterial” segundo Lazzarato e Negri [18], uma forma de produção essencialmente intelectualizada e comunicativa, que produz os elementos informacionais, culturais e afetivos dos produtos. O trabalho imaterial não somente cria novos produtos, como os jogos digitais, como também cria novas formas de gerenciamento do trabalho e de marketing [8].

3.2 Produção de subjetividade capitalística

A produção de subjetividade talvez seja mais importante do que qualquer outro tipo de produção, mais essencial até que o petróleo e as energias, porque, afinal, gera um tipo de capital, o capital simbólico, constituindo matéria-prima de toda e qualquer produção. É tamanha a importância dessa produção simbólica que Guattari e Rolnik afirmam que o lucro capitalista é, fundamentalmente, produção de poder subjetivo [15]. Enquanto isso, Boltanski e Chiapello [22] afirmam que o capitalismo é um sistema absurdo e por isso precisa desse capital simbólico para que se legitime. Dessa forma, esse sistema é amparado por um

“espírito” (o espírito do capitalismo) e de justificativas para o seu funcionamento. Esses autores complementam esta forma de ver o capitalismo pela sua capacidade de se adaptar, entendendo o que é esse seu “novo espírito” e que o mesmo representa a abertura de um campo mais vasto para o individualismo [15].

Indivíduoação e singularização são termos que se confundem, mas que na verdade têm sentidos opostos, pois o indivíduo é fruto de serialização e padronização capitalísticas que justamente anulam a singularidade. Para Guattari e Rolnik, a mídia, com sua cultura de massa, tem papel de destaque na imensa fábrica de subjetividade capitalística. Por outro lado, a singularidade, diretamente relacionada à diversidade, é incompatível com a cultura de massa, pois esta produz indivíduos iguais e processos empobrecidos, como principal objetivo da produção de subjetividade capitalística [15].

O capitalismo precisa ser amparado por uma ideologia dominante, ou, como prefere dizer Guattari [15], pelos processos de subjetivação capitalística produzidos pelo agenciamento da enunciação. Nele, os assalariados perderam a propriedade do resultado de seu trabalho e levam uma vida subordinada aos capitalistas, que, por sua vez, estão presos ao processo de infundável e insaciável busca pelo lucro, completamente dissociado da satisfação de necessidades de consumo, mesmo as supérfluas [22].

Segundo Boltanski e Chiapello [22] na fase atual do capitalismo em um mundo conexional, o tempo se compara a um bem precioso que não pode ser estocado e a distinção entre a vida privada e a vida profissional se desvanece, acompanhado por mudanças no modo de remuneração, nas condições e no ritmo de trabalho. Os autores afirmam ainda que o atual “espírito do capitalismo” não segue mais o tipo de normatividade do “espírito do capitalismo” anterior, mas trata-se de uma nova moral cotidiana

3.3 A representação do Império em Jogos

Dyer-Withefor e Peuter [8] afirmam que a relação dos jogos com a combinação de poderes militares e capitalistas não pode ser ignorada como fator de produção de subjetividade. Os autores ilustram, através da análise de dois jogos muito diferentes e de grande sucesso, as duas principais faces do Império. *Second Life* é um ambiente virtual online em 3D que se propõe a simular aspectos da vida social e cotidiana, incluindo uma moeda virtual e a possibilidade de adquirir bens do mundo do jogo, ter relacionamentos, participar de festas, pertencer a uma classe etc. – assim como na “primeira vida”. Aparentemente antagonístico ao primeiro, *America's Army* foi concebido pelo exército do Estados Unidos como parte de uma estratégia de relações públicas para ajudar o recrutamento. O jogo pretende simular o ambiente de guerra para o qual os soldados americanos devem estar preparados e proporcionar uma experiência envolvente, informativa e divertida. Este último representa a face das conquistas e ocupações do Império, enquanto *Second Life* representa justamente a motivação para a expansão insaciável do Império: o modelo cotidiano de consumo, pelo qual os soldados lutam longe de seus lares [8].

De um conjunto de jogos de sucesso mercadológico e de crítica, destinados a grandes públicos espalhados por todo o globo, selecionamos os jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*, para compor nosso corpus de análise. Os dois são identificados por tipos de gênero específicos. Pelo tipo de jogabilidade, ambos fazem parte de um dos gêneros de jogo mais populares que existem, os jogos de tiro em primeira pessoa com modelagem em 3D classificados como AAA. Como gênero ficcional, ambos possuem narrativas de ficção científica, mais especificamente o *cyberpunk*, um subgênero caracterizado por discussões intimamente ligadas a questões da saúde, devido à centralidade nas histórias de temas

sobre o corpo, da invasão visceral da ciência e da tecnologia na vida das pessoas e dos problemas derivados das desigualdades sociais.

BioShock se passa em 1960 em uma cidade submarina fictícia, construída à parte do mundo na superfície, cujo funcionamento social reflete os ideais objetivistas e onde sua maior descoberta científica é um plasmídeo que causa alterações radicais no DNA; *Deus Ex: Human Revolution* se passa em 2027, quando melhorias cibernéticas podem ser largamente implantadas no corpo a ponto de se apagar o termo “prótese”, passando a ser itens de consumo chamados de “aprimoramentos”.

Estes dois jogos são para somente um jogador e podem ser jogados off-line. Outra característica importante é que não se configuram como um mundo virtual aberto onde o jogador pode jogar indefinidamente, mas possuem um final (ou alguns finais alternativos) e uma certa linearidade, como se fossem filmes em que o jogador tem a oportunidade de experimentar ser o protagonista.

Confirmando que a constatação de que o gênero de ficção científica trata basicamente das preocupações do momento em que o enredo foi concebido e não de previsões para o futuro, pudemos observar o quanto os dois jogos falam do Império. As narrativas destacam as investidas para ganhar novos mercados, verdadeiras guerras pelo monopólio comercial e suspensão de direitos humanos. No entanto é no jogo *BioShock* que a *cutsene* final se destaca por ilustrar essa dualidade do Império. Caso o jogador tenha se comportado de maneira cruel, matando personagens que representam crianças indefesas, ao final o protagonista encarnado pelo jogador se revela um homem ambicioso e sem escrúpulos, que toma a cidade e, na última cena, sequestra um submarino nuclear para iniciar uma guerra de expansão de seu próprio império. Na situação oposta, caso o jogador se comporte de maneira misericordiosa, no final o protagonista se revelará como alguém que realiza o sonho de ter uma família e adotará as crianças que salvou. Neste final moralista está mais uma face da produção de subjetividade capitalística pela representação de um modelo de vida ideal e feliz, em que as crianças crescem e se realizam em uma trajetória convencional de estudo, matrimônio e maternidade, até a chegada da morte do protagonista por velhice, em paz, cercado do amor da família e, principalmente, de cuidados médicos, que figuram como um dos grandes objetos de consumo estadunidenses.

3.4 Trabalho imaterial

Segundo Dyer-Withefor e Peuter, a indústria de jogos vem sendo pioneira em novos métodos de acumulação baseada em propriedade intelectual, exploração cognitiva, hibridização cultural, precarização transcontinental das relações de trabalho e marketing global de produtos. Os jogos são um grande representante do desvanecimento das fronteiras entre trabalho e lazer, produção e consumo, atividade voluntária e exploração de trabalho precário, em um exercício praticamente ilimitado de biopoder. Também se revelam fazendo parte de um regime de massiva desigualdade social, com uma importante reação dos mais pobres pelo acesso ilegal e pirataria de seus produtos [8].

Como indica Lazzarato e Negri [18], no regime capitalista não é a empresa que impõe como se dá o trabalho. O que ocorre é uma dinâmica invertida, em que o trabalho é que define como se dá seu funcionamento e o funcionamento da própria empresa. Esta não tem como principal objetivo controlar, mas capturar, garantir o lucro sobre a exploração da subjetividade. A função do empreendedor é capturar o fluxo de produção imaterial. O caráter hegemônico do trabalho imaterial não é quantitativo, tendo em vista que nem todos trabalham na indústria criativa, mas qualitativo, pois

é a atividade da qual o capital depende nos seus setores mais estratégicos e dinâmicos [23].

Dyer-Withefor e Peuter [8] lembram que os jogos digitais surgem como contracultura entre as décadas de 60 e 70 para mais tarde se converterem em uma indústria globalizada, reforçando a ideia de que o Império é um aparato não de criação, mas de captura do trabalho vivo da “multidão”. É conceito de Império, que emerge também o conceito de multidão, que não se iguala ao conceito cultural de povo, mas se parece mais a uma carne social que pode assumir a forma dos órgãos produtivos do corpo social global do capital [23] ou, pelo contrário, subverter o sistema capitalista e se converter em um novo poder revolucionário na ação histórica. Para Hardt e Negri, a multidão tem um grande potencial não para a antiglobalização, mas para uma outra forma de globalização alternativa, como um “êxodo” do capital.

Na história dos jogos, Dyer-Withefor e Peuter contam como os computadores originados como calculadoras para a guerra se libertam do domínio das forças armadas para ganhar o mundo através do trabalho imaterial, considerando uma ironia o fato desta liberação “desterritorializar” computadores e jogos da guerra para em seguida os “reterritorializar” pelo capital na forma de puros produtos de consumo. Os autores exemplificam com o caso do primeiro console doméstico de jogos, o Atari, que com seu acelerado crescimento comercial, foi comprado pela Warner e passa a ser lugar de embate entre uma força de trabalho anárquica, representando o trabalho imaterial, e o gerenciamento tradicional, tentando manter a produção sob controle, evento que os autores chamam de “guerra civil entre rabos-de-cavalo e gravatas”. Dessa forma a Atari, e também suas imitações nos Estados Unidos, foram capazes de inicialmente capturar o trabalho imaterial, mas não foram capazes de desenvolver formas organizacionais e disciplinares para o conter. Mais tarde, essas empresas viriam a fracassar, deixando espaço para a ocupação das empresas asiáticas, que conseguiram criar novas formas de gerenciar este trabalho.

Dos dois jogos, provavelmente o que se destaca mais como exemplo de captura do trabalho imaterial é *Deus Ex: Human Revolution*. Ao contrário do período em que o Atari fracassou tratando seus trabalhadores como em uma linha de montagem neotaylorista, a circulação de *Deus Ex* é acompanhada de um extenso esforço de marketing carregado de discursos de valorização dos artistas talentosos que trabalharam nele. A empresa ainda destaca o trabalho feminino, criando uma área de destaque em seu site sobre essas designers de sucesso. Por sua vez, em *Bioshock*, a despeito do protagonista ser um homem, a trama é habitada por personagens femininas marcantes, mulheres fortes, competentes e desprovidas de estereótipos sexistas, ao contrário da tendência repetitiva observada no universo dos jogos, habitualmente denunciada pelas feministas.

A mobilização dos próprios jogadores também é trabalho imaterial na indústria de jogos, como mais um aspecto da dissolução das fronteiras entre trabalho e lazer próprias da criação intelectual e afetiva. Inicialmente, o trabalho dos jogadores era essencialmente ilegal, pelo hackeamento, modificação e circulação gratuita de novas versões. Na virada do século XXI, o trabalho desta “cultura participatória” nos termos de Jenkins [24] estava sendo reconhecida como mais uma forma de capital, como mais uma fonte de ideias a serem exploradas.

Os jogos digitais são produtos massificados, se igualando através de grandes categorias unificadoras e redutoras, que chamamos de gênero, que por isso impedem que se dê conta dos processos de singularização. No entanto, é possível argumentar que a participação de jogadores na construção de códigos, *mods* e produções independentes contribui para a chamada “revolução

molecular”, como um processo de singularização pela produção se subjetividade da multidão.

Nos dois jogos, estão disponíveis modificações não oficiais para manter o nível de saúde fixo, tornando o avatar “imortal”. Com elas é possível avançar mais rapidamente em fases do jogo mais trabalhosas ou desinteressantes, criando uma alteração drástica na experiência de jogo. Elimina-se aí o elemento do risco à saúde do avatar controlado pelo jogador, inerente ao jogo. Este foi mais um indício da presença de sentidos de saúde em jogos e na participação do jogador.

No entanto, a cultura participatória não se limita à programação, mas também se manifesta na produção artística de fãs. São abundantes os materiais compartilhados na internet como diversos tipos de desenhos, vídeos, *machinimas*, paródias, histórias em quadrinhos, histórias alternativas etc. Apesar de não oficial, a produção de fãs é uma produção de subjetividade importante para reforçar a produção de subjetividade da área e o ambiente cultural da empresa. Uma das maiores lojas de jogos, a *Steam*, mantém um espaço em sua plataforma para abrigar e valorizar este tipo de produção.

3.5 Capitalismo cognitivo

Dyer-Withefor e Peuter [8] usam o termo “capitalismo cognitivo” baseados nas teorias de Carlo Vercellone, que se refere a um sistema de produção em que o conhecimento tem o papel integral mas há a continuidade dos imperativos de lucro e relação de salário, em uma perspectiva menos otimista que a de Hardt e Negri [17]. Inclui a transformação do conhecimento em um produto e a dependência pelo trabalho imaterial. Ainda segundo Vercellone, se trata de mudanças na subjetividade pois é o trabalho que é cognitivo e não o capital. A mente dos trabalhadores se torna a “máquina” de produção, gerando lucro para os proprietários que adquiriram, com um salário, o poder de pensamento [8].

Os autores ilustram o capitalismo cognitivo através de um evento envolvendo a *Electronic Arts*, uma gigante multinacional de desenvolvimento de jogos digitais que em 2008 tinha cerca de nove mil empregados. A empresa, desde o momento de sua fundação, procurou evitar o problema citado como “guerra entre rabos-de-cavalo e gravatas”, valorizando a imagem de seus talentos criativos como artistas, como observado também no marketing em torno do jogo *Deus Ex*. No entanto, Dyer-Withefor e Peuter acreditam que nestes grandes estúdios surgiram “funções neo-tayloristas” no capitalismo cognitivo global, postas em evidência pelo escândalo da chamada “esposa da Electronic Arts”. Os autores contam a história da carta da esposa de um dos funcionários da EA como uma comunicação de protesto ao regime abusivo de trabalho em que seu marido era submetido, trabalhando no desenvolvimento de jogos com cargas diárias de quatorze horas de trabalho, comparáveis às jornadas das fábricas do século XIX e sem folgas no fim de semana. Com seu relato, a esposa deixava claro que esta exploração não era somente sobre o indivíduo que a EA empregava, mas também sobre toda a estrutura familiar que o suporta, para que aquele regime desumano fosse materialmente possível. Esta exploração da mão de obra seria amparada pela produção de subjetividade em torno dos jogos, sendo apresentada como um trabalho essencialmente criativo, como nas artes. Propositamente se confundiria assim trabalho e lazer, uma vez que todos aqueles que trabalham na área gostam de jogar, ou pela construção da imagem dos desenvolvedores como rapazes nunca crescidos que aceitariam trabalhar por diversão e em troca do quanto pudessem comer de batatas fritas [8]. A empresa ainda evitava pagar horas extras amparada por brechas legais que enquadravam a atividade dos

desenvolvedores como trabalho criativo, portanto não remunerado por hora.

Os jogos exemplificam as afirmações de Lazzarato e Negri [18] de que o valor de troca deixou de ser o valor de uso e que o tempo de trabalho deixou de ser a sua medida, até porque se torna indistinto o tempo de trabalho e o tempo livre. Mas o que Dyer-Witheford e Peuter [8] sugerem é que isto é uma produção simbólica que encobre - ou justifica, como apontaria Guattari e Rolnik [15] - um regime de exploração e de redução de direitos trabalhistas.

Buscando pistas sobre estas formas de lidar com o trabalho imaterial no nosso corpus de análise, observamos que além do marketing usual com o uso de *trailers* e *teasers*, também podemos encontrar histórias sobre a fase de desenvolvimento dos jogos e compartilhamentos em redes sociais oficiais do estúdio de criação com fotos e relatos de momentos peculiares do desenvolvimento. Dentro do próprio jogo, também tem sido cada vez mais comum a ativação do modo “comentários” similar ao dos filmes distribuídos em DVD, com comentários dos diversos diretores que compõem a extensa equipe responsável pelo jogo. Em *BioShock*, há destaque para a tensão e a instabilidade emocional frente ao prazo desafiador e aos problemas de desenvolvimento a serem superados. Outro fato comumente relatado foi a interferência dos acionistas no roteiro do jogo, preocupados com o retorno financeiro e resistentes tanto a inovações quanto à continuidade de fórmulas que antes não propiciaram o lucro esperado. Em *Deus Ex: Human Revolution* são recorrentes os comentários dos diretores de que uma série de pontos do jogo não foram executados como gostariam, devido à urgência do final dos prazos de lançamento. Um deles compartilhou nas mídias sociais sua própria fotografia, debruçado sobre um computador em uma de suas madrugadas de trabalho no escritório, enquanto se agasalhava com um sobretudo inspirado no protagonista do jogo, que seria posto à venda mais tarde. Há uma produção de subjetividade que suporta estas más condições de trabalho, construindo a imagem deste trabalho imaterial desafiador e estressante como uma realização profissional a se orgulhar.

3.6 Sujeitos maquínicos

Quando Dyer-Witheford e Peuter explicam sobre a corrida dos consoles pela conquista de mercados, os tratando como sujeitos maquínicos, constata-se a consolidação da chamada concretização do objeto técnico, segundo Simondon [11]. Para este autor, o “processo de concretização” é a forma de individuação própria dos objetos técnicos, um objeto concreto seria um que adquire uma autonomia que lhe permite regular seu sistema de causas e efeitos e operar uma relação exitosa com o mundo natural [11]. Esta concretização se dá em dimensões diferentes do objeto. No exemplo dos autores, o console Playstation 2 é chamado de “Cavalo de Tróia”, pois entra nas casas dos jogadores e logo revela dimensões de uso ocultas, sendo usado para rodar não somente jogos, mas também músicas e filmes, e sendo um instrumento pelo qual a Sony começa a definir padrões para softwares e para outras formas de entretenimento doméstico [8]. Dessa forma, o Playstation 2 passou a ser um líder de mercado com o qual outros consoles não poderiam concorrer.

No entanto, os autores narram como a Microsoft se utiliza de estratégias de marketing agressivas para lançar seu grande concorrente ao Playstation, o Xbox, desenvolvido especialmente para tomar o público alvo do Playstation. Uma estratégia agressiva envolveu mais do que a produção de subjetividade, mas também a produção material, com o lançamento de um console poderoso a um preço mais baixo que o de sua fabricação, contando com uma compensação pela venda dos softwares de jogos. O jogo *BioShock* parece testemunhar o sucesso desta estratégia agressiva, pois em

2007 foi lançado para ser jogado em Xbox, enquanto que a versão para Playstation foi lançada apenas um ano depois.

4 O CONTEXTO TECNOLÓGICO DO JOGADOR

A discussão sobre a relação dos jogos digitais com os dispositivos tecnológicos desenvolvidos em um sistema capitalista põe em destaque a importância de se levar em conta o contexto tecnológico em que se encontra o jogador para uma análise de produção e consumo de sentidos. Esta é uma discussão necessária para entender os jogos como produtos culturais, essencial para uma pesquisa que leva em conta o contexto tecnológico de jogadores, sabendo-se que tal contexto vai além do tipo de computador usado pelos jogadores e leva em consideração a relação com as máquinas em novos modos de existência em um regime capitalista global.

O contexto tecnológico do jogador irá influenciar a maneira com que este se relaciona com o jogo e com a experiência de jogar. No dispositivo do jogo encontramos algumas características importantes, relacionadas ao contexto tecnológico do jogador, na categoria de **Infraestrutura** [4][6], que é o conjunto de coisas que viabilizam o jogo enquanto produto, englobando aspectos de distribuição e sua manutenção enquanto sistema tecnológico, tratando das formas de acesso e permanência dos jogadores no jogo. Suas subcategorias são **Base Tecnológica** e **Aspectos de Mercado**. Base Tecnológica envolve toda a estrutura que torna o jogo tecnicamente viável: os Servidores onde está armazenado e onde suas funções são executadas, as Bases de dados que guardam as informações dos personagens dos jogadores, as formas de Conexão e acesso a estes equipamentos e até mesmo os Requerimentos do computador do jogador para poder executar o jogo. **Aspectos de Mercado** englobam o **Modelo de negócio** do jogo, sua forma de **Distribuição**, suas formas de **Promoção**, sua **Relação com os usuários**, e **Outros produtos** relacionados, incluindo produções transmídia (séries de quadrinhos, jogos de tabuleiro, de cartas, romances e outros produtos inspirados no jogo) [4]. A Infraestrutura não trata do objeto jogo em si, mas é parte do dispositivo, apresentando outros elementos em torno do jogo, que também interferem na cadeia produtiva de sentidos, que são as condições de produção.

A Base Tecnológica terá como principais elementos os requisitos de sistema exigidos do computador usado pelo jogador, relacionado à sua capacidade de processamento, à saída em forma de vídeo e som, as entradas dadas pelo jogador em forma de interação com controles como teclados e mouses. À primeira vista, podemos inferir que o nível de imersão em um jogo sendo jogado de um pequeno smartphone durante uma viagem em um transporte público, por exemplo, não deve ser o mesmo que naqueles computadores pessoais montados a partir de configurações feitas especialmente para os jogos do tipo AAA, com saída em grandes monitores e caixas de som com efeito sonoro em três dimensões. Computadores com maior capacidade de processamento também permitem um detalhamento de gráficos maior, enquanto computadores com processadores inferiores obrigam os jogadores a diminuir as configurações de imagem do jogo.

Dessa forma, elegemos algumas questões a serem levantadas para uma análise levando em consideração o contexto tecnológico do jogador:

- Qual a plataforma o jogador usa para jogar;
- Qual a plataforma preferencial do jogador e demais plataformas utilizadas;
- Qual a configuração da plataforma utilizada;
- Qual o nível de experiência no tipo de jogo que faz parte da análise;
- Qual a maneira com que o jogador adquire o jogo;

- Quais os demais produtos relacionados adquiridos;
- Qual o impacto do custo dos jogos no orçamento do jogador;
- Quais *mods* são preferencialmente utilizados e como foram adquiridos;
- Se o próprio jogador também cria *mods*;
- Se o jogador usa *cheats* e programas semelhantes para facilitar o percurso do jogo;
- Quantas horas semanais o jogador investe em jogar.

Respondendo estas questões estaremos levando em consideração o quanto o contexto tecnológico está influenciando o consumo de sentidos pelos jogadores, pois ele descreve a relação do jogador com o jogo, que podemos dizer também que é uma relação com a máquina.

Este foi um pequeno recorte em torno de jogos específicos. Os jogos digitais são diversificados como mídia, a ponto de serem considerados não como uma delas, mas como um extenso conjunto de mídias. Para cada gênero e subgênero de jogo, emerge a necessidade de reformulação de uma nova “caixa de ferramentas” para a inclusão do contexto tecnológico em uma análise.

Nossas reflexões aqui apresentadas integram uma investigação para a elaboração de um modelo de análise da produção, circulação e consumo de sentidos de saúde em jogos digitais. São subsídios para uma pesquisa empírica em que a análise estará posicionada pela perspectiva do consumo de sentidos pelos jogadores. Estes serão considerados sujeitos criativos e, além de analisarmos a sua relação direta com o jogo, também levaremos em conta a sua produção sobre o jogo compartilhada em mídias sociais.

Com isso, pretendemos responder perguntas sobre a expressividade dos jogos e o modo pelo qual eles são lugar de produção simbólica.

REFERÊNCIAS

- [1] M. S. de Vasconcellos, “Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde,” Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2013.
- [2] M. L. S. Schmidt, “Pesquisa participante: alteridade e comunidades interpretativas,” *Psicol. USP*, vol. 17, no. 2, pp. 11–41, 2006.
- [3] F. G. Carvalho, “Sentidos da saúde em jogos digitais,” Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2016.
- [4] M. S. Vasconcellos and I. S. Araujo, “Análise Relacional de MMORPGS: um modelo de análise de jogos massivos online para políticas públicas de comunicação,” in *Proceedings of SBGames 2014*, 2014, pp. 20–28.
- [5] F. G. Carvalho, M. S. Vasconcellos, P. C. Ferreira, and I. S. Araujo, “Jogos Digitais como cultura participatória: O Modelo do Mercado Simbólico aplicado à concepção de um jogo digital sobre a prevenção de DST e Aids,” in *XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013)*, 2013, no. September 2015.
- [6] L. C. Rodrigues, R. a S. P. Lopes, P. N. Mustaro, and U. P. Mackenzie, “Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores,” *Univ. Prebisteriana Mackenzie. Dep. Ciência da Comput. Bras.*, 2013.
- [7] A. Maia and J. Messias, “Methods for Studying Cognitive Skills Required To Play Online Games or the Alternative Use of Electronic Games,” in *XI Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, 2012, pp. 38–46.
- [8] N. Dyer-Witthford and G. de Peuter, *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2009.
- [9] P. Lévy, *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- [10] Platão, *Fedro*. Belém: Universidade Federal do Pará, 1975.
- [11] G. Simondon, *El modo de existência de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.
- [12] K. Salen and E. Zimmerman, *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [13] R. Ortiz, “Modernidade e cultura,” in *Sujeito, o lado oculto do receptor*, São Paulo: Brasiliense, 1995, pp. 223–228.
- [14] J. Huizinga, *Homo ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- [15] F. Guattari and S. Rolnik, *Micropolítica: cartografias do desejo*, 4ª. Petrópolis: Vozes, 1996.
- [16] P. Bourdieu, *O poder simbólico*. Lisboa: Difel, 1989.
- [17] M. Hardt and A. Negri, *Empire*. Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- [18] M. Lazzarato and A. Negri, *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2013.
- [19] BNDES, “Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais,” São Paulo, 2014.
- [20] “Gap Closing Between Emerging and Western Games Markets,” Amsterdam, 2011.
- [21] M. Foucault, *O nascimento da clínica*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.
- [22] L. Boltanski and È. Chiapello, *O novo espírito do capitalismo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- [23] M. Hardt and A. Negri, *Multidão*. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- [24] H. Jenkins, K. Clinton, R. Purushotma, A. J. Robison, and M. Weigel, *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21 Century*. Cambridge: MIT Press, 2009.