

Edição v. 40
número 2 / 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 40 (2)
mai/2021-ago/2021

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

DOSSIÊ

Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente

From The Scratchware Manifesto to Game Workers Unite: manifestos and labor claims in two decades of indie video games

BEATRIZ BLANCO

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) – São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil.
E-mail: biablancaelric@gmail.com. ORCID: 0000-0001-9007-924X.

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

Universidade de Caxias do Sul (USC) – Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil.
E-mail: alinecjob@gmail.com. ORCID: 0000-0002-4399-6018.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

Ao citar este artigo, usar a seguinte referência: BLANCO, Beatriz; SILVA, Aline Conceição Job da. Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 2, p. 01-17 maio/ago. 2021.

Submissão em: 16/06/2021. Revisor A: 05/07/2021; Revisor B: 12/07/2021. Aceite em: 14/07/2021.

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50478>

Resumo

O artigo analisa o *The Scratchware Manifesto* (2000), considerando o desenvolvimento de jogos *indies* e as transformações na produção e na criação de jogos no capitalismo neoliberal. Para tanto, abordamos o gênero textual manifesto como prática sociocultural de transformação que apresenta limitações por conta de seu caráter eurocêntrico, sendo o debate do *The Scratchware Manifesto* realizado no diálogo com outros manifestos, como *Manifesto do Partido Comunista* (MARX e ENGELS, 2012) e *Rise of the Videogame Zinesters* (ANTROPY, 2012), entre outros. Além disso, pontuamos alguns processos de criação, produção e circulação de jogos *indies*, a partir do alinhamento ou não desses com o mercado, bem como a precarização do trabalho. Por fim, indicamos iniciativas que estão promovendo relações alternativas de criação de jogos *indies*, assim como outras relações com o trabalho na indústria de jogos.

Palavras-chaves

Manifesto scratchware; Videogame; Indie; Capitalismo; Neoliberalismo.

Abstract

The article analyzes *The Scratchware Manifesto* (2000), considering the development of indie games and the transformations in the production and creation of games in neoliberal capitalism. Therefore, we approach the textual genre manifest as a sociocultural practice of transformation that presents limitations because of its Eurocentric nature, and the debate of *The Scratchware Manifesto* was held in dialogue with other manifestos, such as the Communist Party Manifesto (MARX e ENGELS, 2012) and *Rise of the Videogame Zinesters* (ANTROPY, 2012), among others. In addition, we point out some processes of creation, production and circulation of indie games, from their alignment or not with the market, as well as the labor precariousness. Finally, we indicate initiatives that are promoting alternative relationships of indie game creation, as well as other relationships with work in the video game industry.

Keywords

Scratchware Manifesto; Videogame; Indie; Capitalism; Neoliberalism.

Uma nova esperança

No ano de 2000, *The Scratchware Manifesto* foi publicado na internet por alguns *game designers* não identificados. O texto em três partes – *Prelude To Revolution*, *Know Your Enemy* e *What is Scratchware?* (Prelúdio para a revolução, Conheça seu inimigo e O que é scratchware?, respectivamente) – contempla uma análise crítica do estado da indústria de videogames naquele momento, especialmente nos Estados Unidos. O manifesto apontava problemas que vinham se tornando correntes e normalizados, considerando uma produção comercial de 30 e poucos anos, como: a escolha por imitar gêneros de jogos já existentes e que seriam investimentos seguros, em vez de inovar; o modelo de trabalho com longas horas de jornada; e a publicação de jogos com *bugs*, consequências do trabalho extenuante. Além disso, cada vez mais, a produção de jogos passou a receber mais e mais investimentos, tornando-se uma indústria que, portanto, esperava (e espera ainda hoje) enormes lucros. A partir disso, os autores definiram essa forma de trabalho como um “modelo disfuncional de negócio”, que de fato permanece até o presente, especialmente nas empresas que desenvolvem jogos triplo-A.¹

Para mudar esse cenário, o *Manifesto* propôs um outro tipo de jogo, denominado de *scratchware*, que se opunha ao que se tornava a forma dominante no mercado e deveria ser acessível (tanto pelo seu valor quanto pela forma de aquisição), de alta qualidade, jogável, de curta duração, criado por equipes pequenas (não mais que 3 pessoas) e com foco na arte 2D, essa de desenvolvimento mais rápido e mais econômico e com potencial estético de muitas possibilidades.

The Scratchware Manifesto se tornou um chamado à revolução contra a indústria de jogos e pela proteção deles, o que pode ser considerado como um chamado ao videogame independente, livre das estruturas empresariais. De fato, o *Manifesto* resultou em um movimento contra a indústria nos anos que se seguiram e que possivelmente inspirou uma série de produções independentes, de jogos *scratchware*, que se colocavam como antimercado. No entanto, mais e mais, os jogos independentes se distanciaram de posições políticas e estéticas anticapitalistas e se aproximaram mais da ideia de *indie* como apenas sem financiamento empresarial, autopublicados etc.

Tendo isso em vista, percebemos, nos diferentes contextos de produção de videogames na contemporaneidade, os mesmos problemas apontados no *Manifesto*, porém, de forma mais exacerbada, resultado de processos neoliberais de apropriação do videogame. Isso se observa em diferentes aspectos, tanto porque as configurações econômicas da produção de jogos estão cada vez mais concentradas “nas mãos” de grandes corporações quanto pelo fato de que o cruzamento de diferentes eixos sociais ainda não se faz efetivo nos videogames, aspecto que, de fato, o *Manifesto* sequer contemplou, o que pode ser observado no fato de que o manifesto não faz um chamado à necessidade de diversidade de sujeitos na produção de jogos, mas, sim, a uma diversidade genérica de criação.

Nesse sentido, propomo-nos a analisar *The Scratchware Manifesto* (doravante *TSM*), 21 anos depois de sua publicação, considerando o desenvolvimento de jogos *indies* e as transformações que podemos observar na produção e na criação de jogos dentro da forma neoliberal do capitalismo. Para tanto, partimos de uma reflexão sobre o gênero textual manifesto como prática sociocultural que apresenta limitações por conta de seu caráter eurocêntrico, assim como sobre possíveis diálogos de *The Scratchware Manifesto* com outros manifestos sobre videogames e de pensamento divergente, como: *Manifesto do Partido Comunista* (MARX e ENGELS, 2012); *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (ANTROPY, 2012); *Manifesto for a ludic century* (ZIMMERMAN, 2013); e, posteriormente, *Manifesto Ciborgue* (HARAWAY, 2016; 2009).

Em um segundo momento, comentamos alguns processos que fazem parte do projeto de jogos

¹ Jogos com altos orçamentos e muito *marketing*.

indies presentes na produção de jogos de hoje em dia, de modo a contemplar as formas de alinhamento, ou não, com o mercado. Além disso, comentamos aspectos da precarização do trabalho em videogame e também pontos relacionados às formas de trabalho no videogame no contexto brasileiro.

Na parte final, apontamos alguns movimentos que podem ser reconhecidos como um futuro fora das redes da cooptação neoliberal da indústria do videogame, como iniciativas de sindicalização, de produção e de compartilhamento de jogos. Além disso, o futuro do videogame precisa ser pensado de forma ampla, o que significa afirmar que o movimento necessário deve ser interseccional e decolonial, uma vez que abordagens unidirecionais não serão capazes de transformar uma lógica que perdura há mais de 500 anos, ou seja, é preciso confrontar os diferentes eixos de opressão da lógica colonial em sua realização capitalista neoliberal.

Manifesto 101

Na historiografia do gênero manifesto, diferentes pesquisadores, como Janet Lyon (1999), Anna Lawton (1988), Marjorie Perloff (1986), entre outros e outras, se debruçaram sobre essa forma textual, apontando sua natureza política desde sempre, mas que, também, se transformou ao longo do tempo em um tipo de desafio, de chamado, a um grupo ou instituição (AMIDON, 2003). Apesar de o gênero manifesto ser entendido pelos estudos de gêneros textuais como um texto que utiliza a força da linguagem como forma de ruptura e resistência, ele permanece atrelado a um entendimento de mundo eurocentrado, uma vez que suas primeiras realizações tratavam de contextos apenas europeus, baseadas apenas nas vivências europeias, e os textos posteriores seguiram características recorrentes daquelas realizações, como insatisfação com determinado fato, lista de problemas, chamado a um grupo ou instituição, formação de um grupo etc. (AMIDON, 2003).

Nesse sentido, compreendemos que qualquer manifesto, pela sua natureza centrada na experiência europeia, é capaz de ser um chamado à ruptura até o ponto em que suas limitações ficam evidentes, seja pelo fato de não ser capaz de contemplar diversidade de fato nas mudanças necessárias, seja pelo fato de, por intenção, deixar de fora aspectos que a pessoa autora (ou pessoas autoras) do manifesto considera que não são de seu interesse e devem ser abordados por identidades que podem se beneficiar de tais pontos. Isso revela as raízes coloniais do manifesto, já que as hierarquias de poder submetem os sujeitos diversos/as identidades diversas ao ponto de vista único do sujeito dominante colonial.

De toda forma, os estudos dos gêneros textuais concordam, e nós também, que o discurso contempla a virtualidade inesgotável das atividades humanas, conforme propôs Bakhtin (1992, p. 279). Assim, partimos dessa premissa para pensar o gênero manifesto e, mais adiante, nosso objeto específico, *The Scratchware Manifesto* (2000). Portanto, entendemos que os gêneros do discurso ou textuais englobam mais do que elementos recorrentes (gramaticais ou estilísticos), eles consideram a necessidade comunicativa de uma comunidade no espaço e no tempo, com quem o manifesto dialoga.

Dessa forma, pensamos o manifesto como um processo que faz parte de um "(...) contexto sociocultural mais amplo que foi a exigência de sua produção" (AMIDON, 2003, p. 13, tradução nossa).² Esse contexto não deixa de interagir com os modos pelos quais as comunidades culturais se comunicam e os mesmos elementos linguísticos que podem ser observados em outras circunstâncias comunicativas, ao longo de seus usos históricos, refletem qualquer mudança na vida social nos gêneros do discurso (BAKHTIN, 1992, p. 286), o que reforça a ideia de que é preciso pensar um gênero em sua situação espaciotemporal, pois ele não é uma forma estática.

Nesse sentido, a nossa abordagem para *TSM* (2000) parte da ideia de que "o manifesto é um

2 No original: "(...) broader sociocultural context which was the exigency for their production".

gênero que exige ação, para que agentes se reúnam e desafiem as instituições e movimentos políticos e estéticos existentes" (AMIDON, 2003, p.13, tradução nossa),³ mas compreende as limitações do gênero, o que, talvez, oriente-nos para além do manifesto. Mais além, compreendemos que essa chamada à ação parte de problemas evidentes na situação de produção do discurso e que são relatados em um determinado manifesto, o que se torna parte do texto como "característica formal do gênero" (AMIDON, 2003, p.19, tradução nossa).⁴

Ademais, a nossa linha de abordagem segue o caminho de indagar a possibilidade de os manifestos atuarem como formas que de fato propõem "rupturas com as formas estéticas, culturais e políticas tradicionais" (WINKIEL, 2008, p. 01), já que são representações do "gesto quintessencial da modernidade" (WINKIEL, 2008, p. 01), sendo a modernidade "uma narrativa complexa, cujo ponto de origem foi a Europa, uma narrativa que constrói a civilização ocidental ao celebrar as suas conquistas enquanto esconde, ao mesmo tempo, o seu lado mais escuro, a 'colonialidade'" (MIGNOLO, 2017, p. 2), a qual comentaremos adiante. Como já comentamos, todo e qualquer manifesto tem seus limites, o que também pode ser um aspecto relacionado com o próprio gênero, uma vez que ele pode chamar à ação, mas não, necessariamente, causar a ação, tornando-se assim um porvir, como pensado por Jacques Derrida: não um futuro que pode vir a ser, programado, mas, sim, um futuro (*l'avenir*) que é inesperado, imprevisto, que talvez surja quando não estivermos sequer esperando por ele (DERRIDA, 2002, 28s). Os manifestos, em certo sentido, compreendem desejos de um futuro "melhor" (entre aspas, porque esse futuro depende do ponto de vista do texto), mas que precisa do envolvimento de diferentes agentes. Mais além, talvez o que precisemos para fazer um chamado à mudança esteja em outro campo que não o do manifesto, basicamente textual, mas, sim, em um campo da mudança pela prática.

The Scratchware Manifesto (2000) compreende a ideia de ruptura com o contexto em que é escrito, apontando problemas identificados e propondo caminhos divergentes para a mudança. Ele tanto indica modificar as formas de fazer videogame em termos estéticos e culturais, como políticos, o que nos levou a relacionar o texto com outros manifestos, anteriores e posteriores, que se apresentam, em geral, como uma necessidade de ação contra a lógica capitalista, mais antigamente, e a lógica neoliberal da atualidade, ambas sustentadas pela "colonialidade" (QUIJANO, 1998; 2005), sendo essa uma matriz colonial de poder que não se encerrou com o fim do colonialismo propriamente dito nem com a "independência" das antigas colônias, mas que permaneceu em execução na modernidade a partir das hierarquias de poder e subordinação dos sujeitos (controle do conhecimento e das subjetividades; da economia; da autoridade; e de gênero e sexualidade) e segue sendo reproduzida no capitalismo neoliberal.

Isso implica entender uma relação de elementos que antecedem a existência do próprio capitalismo, mas que garantem a sua permanência e mesmo a ideia de que não existe outro sistema viável, uma vez que esses elementos foram historicamente naturalizados desde as invasões das Américas, a escravização dos povos de África e a colonização propriamente dita, o que resultou na formação dos primeiros grandes grupos detentores do capital e do "direito" de exploração de povos e identidades entendidos como inferiores. Assim, entendemos o *Manifesto do Partido Comunista* (MARX e ENGELS, 2012) como, possivelmente, um dos primeiros textos que abordou a relação da divisão do trabalho e da separação de classes, um problema que persiste.

Percebemos no *Manifesto do Partido Comunista*, publicado pela primeira vez em Londres em 1848 e na Alemanha em 1872, os rastros para as reflexões que alimentaram *The Scratchware Manifesto* (2000). Isso se dá pelo fato de que há um forte elemento de classe entre os dois textos, aspecto que nem sempre é abordado nos estudos sobre videogame. Nesse sentido, pensar as classes de pessoas que

3 No original: "*The manifesto is a genre which calls for action, for agents to gather together and challenge existing political and aesthetic institutions and movements*".

4 No original: "*(...) the formal features of the genre (...)*".

trabalham na indústria de videogame, seja se forma direta ou indireta, ganha papel secundário no que diz respeito à crítica de videogame.

O *Manifesto do Partido Comunista* tinha a tarefa de “proclamar a inevitável e iminente dissolução da moderna propriedade burguesa” (MARX e ENGELS, 2012, p. 9). O texto aponta “o papel revolucionário que o capitalismo desempenhou no passado” (MARX e ENGELS, 2012, p. 31) e evidencia elementos que foram cruciais para que o crescimento da burguesia se efetivasse: a invasão da América⁵ e a circunavegação do continente africano (MARX e ENGELS, 2012, p. 34). Esses elementos propiciaram a grande indústria na Europa que se utilizava dos recursos dos territórios colonizados, gerando um mercado mundial de produção e de exploração do trabalho. O *Manifesto do Partido Comunista* defendia que, da mesma forma que se desenvolvia a burguesia, também se desenvolvia o proletariado, que “constitui uma classe verdadeiramente revolucionária” (MARX e ENGELS, 2012, p. 46). Mais além, acreditava que o proletariado usaria sua força política para destituir a burguesia do capital, propondo, inclusive medidas, que seriam diferentes para cada país, como “expropriação da propriedade fundiária e utilização das rendas da terra nas despesas do Estado”, “supressão do direito de herança”, “educação pública e gratuita para todas as crianças”, entre outras. (MARX e ENGELS, 2012, p. 58-59).

O *Manifesto do Partido Comunista* era uma utopia comunista. Sabemos, no entanto, que ela não se efetivou e a burguesia não só permaneceu no poder como ampliou o seu alcance. Nesse sentido, parece-nos evidente a limitação do manifesto, ainda que conclamasse toda uma classe para a transformação do lugar de oprimida para “uma associação na qual o livre desenvolvimento de cada um é a condição para o livre desenvolvimento de todos” (MARX e ENGELS, 2012, p. 60). Os caracteres social e político que percebemos no *Manifesto do Partido Comunista*, ainda que previssem contextos diferentes, eram centrados na experiência europeia de vida e de trabalho. Mais além, o texto não foi capaz de reconhecer certos elementos do capitalismo que só se efetivaram e se mantiveram (e se mantêm) justamente pela história da divisão do trabalho desde as invasões das Américas, a exploração e a escravização de povos de África e a “orientalização” do mundo que não é europeu (e, posteriormente, europeu e anglo-estadunidense) por meio da colonização. Assim, qualquer transformação que se deseje em um manifesto, que seja de ruptura com estruturas de opressão, precisa se pensar também de forma epistemológica. Nesse sentido, a transformação precisa alcançar também as mentalidades, isso significa “transcender epistemologicamente – ou seja, de decolonizar – a epistemologia e o cânone ocidentais” (GROSFOGUEL, 2008, p. 116).

Sem relação direta com *The Scratchware Manifesto*, o livro *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (2012), de Anna Antropy, uma *game designer* estadunidense, apresenta uma forma também alternativa de pensar a criação e mesmo a produção de videogames. A nossa escolha não é fortuita, mas orientada pelo fato de que o texto, publicado 12 anos após *The Scratchware Manifesto*, aponta para os mesmos problemas da indústria de videogames e evidencia aspectos que são fundamentais para nosso debate, indicando a necessidade de descentralização de discurso dominante nos videogames.

Embora o texto não se intitule “manifesto”, isso não é necessário para que ele o seja. E é o caso de *Rise of the Videogame Zinesters*, já que ele nos traz uma revisão do estado da indústria até aquele momento (seus problemas e o problema que a autora tem com videogames) e faz um chamado a todas as pessoas para que criem, façam e compartilhem jogos. Nessa revisão, ela identifica o “tropo” básico dos jogos contemporâneos: homens atirando na cara de homens. O que pode variar para: mulheres atirando na cara de homens.

Essa limitação de experiência fica evidente quando a autora compara a mídia dos videogames com outras, como cinema e quadrinhos, no que diz respeito à diversidade de representações e de

⁵ Os autores escrevem “descoberta”, mas não é adequado, para nós, utilizarmos essa concepção.

histórias. Porém, a limitação não se resume a isso, e Antropy relembra como a criação de jogos está presa na lógica de produção capitalista e que é preciso se desvencilhar disso para criar jogos. Da mesma forma que *TSM* indica como os jogos deveriam/poderiam ser feitos para que se afastassem da produção mercadológica, Antropy também sugere algumas formas de desenvolver jogos, já que usualmente houve barreiras tecnológicas que afastavam/afastam pessoas da criação de videogames.

Nesse sentido, ela propõe que as pessoas não devem se preocupar em fazer um jogo original, mas, sim, jogos estranhos – “Make weird shit” (ANTROPY, 2012), que devem utilizar os recursos que tiverem, ou seja, com limitações, que criem sozinhas e que os jogos podem ter, literalmente, qualquer temática. Essa ideia de videogame é o que faz Antropy pensar o jogo como zine, como algo revolucionário e artístico, ponto que a autora aborda no início do texto. A possibilidade de entrada de qualquer pessoa na criação de jogos seria a grande virada de um conjunto de videogames diversos, bem como as temáticas que se afastam do tropo “homem atirando na cara de homem” podem possibilitar a representação de outras experiências de vida, de diversidade, algo que falta nos jogos da grande indústria.

Assim, *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) funciona como uma retomada de *The Scratchware Manifesto* de forma a ampliá-lo, no sentido de pensar numa criação/produção de fato diversa. Porém, o chamado do texto pode ser entendido mais como direcionado para pessoas que não estão fazendo jogos do que para quem está criando videogames (ou faz parte da indústria). De nosso ponto de vista, é um chamado que deveria ser abraçado por todas as pessoas que se interessam por jogos, por pensá-los como objetos culturais tão ubíquos nas sociedades contemporâneas. Para além de um videogame fora da lógica da indústria, *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) também retoma o elemento estético que foi abordado no *TSM*, o que evidencia o fato de que predomina uma única estética validada no videogame atual, legitimação essa que tem ocorrido muito em parte pelos números de venda ao redor do mundo de um determinado jogo.

Outro manifesto que nos interessa comentar é o *Manifesto for a Ludic Century* (2013), de Eric Zimmerman. O texto, que de forma evidente se denomina *manifesto*, precisa ser entendido como tal, mas, ao contrário dos outros comentados, ele não chama à ação nem se propõe como um chamado à ruptura com a situação atual, de fato problemática, da indústria de videogames. O manifesto de Zimmerman toma o caminho “das flores”, de pensar o século em que vivemos com o “século lúdico” e de ser acrítico em relação a qualquer aspecto relacionado tanto à produção quanto à recepção de jogos. O autor apresenta treze tópicos para descrever como ele entende tal século. Dentre esses, aborda ideias como: a hipótese de que experiências como as de jogo vão substituir as mídias lineares; a homogeneização da relação de diferentes comunidades culturais com a informação e com seus sistemas; a necessidade da ludicidade de forma efetiva nos meios sociais; a ideia de que todas as pessoas devem pensar como *designers* e ser *game designers*; e a ideia de que jogos e jogar são importantes porque são bonitos, entre outras. (ZIMMERMAN, 2013).

O manifesto de Zimmerman torna patente uma realidade presentificada em diferentes contextos de produção de conhecimentos sobre videogames, realidade essa marcada pela leitura acrítica, euro e anglocentrada de mundo. O *Manifesto for a Ludic Century* se relaciona muito mais com uma declaração de concordância com todas as práticas presentes na indústria e nos jogos do que o contrário e chama, sim, possíveis leitores para a concordância de que precisamos aceitar o jogo como ele é, pois o elemento lúdico é o que tornará efetivo um século criativo e inovador.

Nesse sentido, podemos perceber que as limitações de um manifesto não se resumem ao que ele pode ou consegue fazer, mas também à limitação de reflexão crítica sobre o mundo das pessoas autoras. Isso, no entanto, não se relaciona com uma questão geográfica, de pessoas autoras do norte ou do sul, mas, sim, uma questão epistemológica, de controle do conhecimento, como sugere Quijano (2005). Eric Zimmerman, *game designer* e autor, não só propôs uma função negativa (tendo em vista os “objetivos” de um manifesto) como também sequer contemplou diferenças culturais, sociais, políticas, econômicas

e estéticas, para mencionar apenas algumas instâncias. Ainda assim, é um texto que dialoga com *TSM* (2000) por ter um elemento romantizado sobre a recepção e a produção de jogos, além de pensar o videogame como bonito (algo que pode ser relacionado com a colocação no *TSM* de que jogos são arte, sem qualquer debate sobre isso), sem nenhum aprofundamento. Ele surge, neste debate, para mostrar a morte da potencialidade e do senso crítico necessários ao fazer videogame na contemporaneidade.

Desta forma, podemos pensar outras potencialidades e limitações para esses textos, retomando o papel dos manifestos como gênero legitimador da arte na modernidade (BORTULUCCE, 2015), levando em conta, como ponto de partida para esta aproximação, o fato do *The Scratchware Manifesto* definir, abertamente, jogos digitais como uma forma de arte, sem que seja nossa intenção, neste texto, discutir as complexidades e controvérsias desse posicionamento. Os manifestos publicados pelas chamadas vanguardas históricas no início do século XX foram fundamentais para organizar o conceito de instituições artísticas por meio da crítica direta. Ao se apresentarem como oposição às práticas de produção, curadoria, distribuição e acesso da arte institucionalizada daquele período, as vanguardas foram pioneiras em reconhecer e descrever esse sistema, viabilizando, assim, novas estratégias de produção, associação e organização entre artistas. Em seu estudo das vanguardas, a partir de uma perspectiva centrada na teoria crítica, Peter Bürger (2008) apresenta a tese de que, com esses movimentos, a arte entrou em seu estágio de autocrítica e que somente a partir dessa perspectiva é possível compreender de forma objetiva os estágios anteriores de seu desenvolvimento, assim como delimitar e questionar o que seria a arte como instituição de uma perspectiva historicizante. Assim, apesar do fracasso do ataque vanguardista contra a instituição arte, que tinha como objetivo promover uma produção que reaproximasse a arte da práxis cotidiana, essa ofensiva foi bem-sucedida no sentido de posicionar historicamente suas práticas e possibilitar futuras resistências. Porém, é importante, novamente, levar em consideração que a contribuição dos manifestos é limitada por sua perspectiva eurocêntrica, mesmo quando seu conteúdo é crítico ao eurocentrismo, e que, como gênero legitimador da arte na modernidade, os manifestos compartilham das mesmas epistemologias colonizadoras e estruturas institucionais que propõem desconstruir.

Neste sentido, *The Scratchware Manifesto* e o *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) também atuaram como viabilizadores do estágio de autocrítica na produção de videogames, ao reconhecerem e nomearem as práticas institucionalizadas da indústria de jogos digitais. Porém, eles também dividem com as vanguardas históricas o fracasso no sentido de não terem desmobilizado o videogame triplo-A como instituição, apesar de terem catalisado formas alternativas de produção para além da indústria, viabilizando alguns novos modelos possíveis dentro do amplo e contraditório espectro que conhecemos como videogame *indie*.

Scratch, indie e cooptação neoliberalista: sobre fracassos

The Scratchware Manifesto (2000) tem um papel histórico relevante para que as pessoas saibam que houve, assim como há ainda, um reconhecimento dos problemas da indústria de videogames e que esses não são de fácil solução, já que não dizem respeito apenas às pessoas que produzem jogos, mas, sim, a um conjunto de aspectos. Já comentamos as premissas do *TSM*, mas retornamos a ele a fim de apontarmos as suas limitações, bem como, por outro lado, os caminhos que ele possibilitou para a criação e a produção de jogos *indies*, já que “o crescimento de jogos independentes em meados de 2000 parecia, na superfície, ter respondido ao chamado do manifesto” (WILLIAMS, 2017, p. 215, tradução nossa),⁶ ainda que tenha seguido, também, outros caminhos.

Na sua apresentação em três partes, ou fases, o *TSM* deixa evidente que a indústria de jogos não está preocupada com perspectivas criativas e de inovação que não se encaixem no que o mercado

6 No original: “*The growth of independent games in the mid to late 2000s appeared, on the surface, to have answered the manifesto’s call*”.

já aprovou e considera como lucro certo, tornando o trabalho em videogames fadado à imitação e a processos tediosos de criação. Nas três fases propostas pelo manifesto, a comunidade desenvolvedora de jogos é chamada à ação de forma a romper com as estruturas já estabelecidas, como mencionamos no início do texto.

Um dos pontos apresentados na fase um, *Prelúdio para a revolução*, comenta o problema das grandes equipes e que jogos *scratchware* são criações de pequenos grupos ou uma ou duas pessoas. O que o manifesto deixa de contemplar, além de apontar a problemática de que é ruim ter uma grande equipe porque a produção de um jogo não precisa de tantas pessoas, são o afastamento da equipe por conta da especialização das tarefas e a consequente demissão de pessoas que já encerraram seus trabalhos em um projeto, além da necessidade de criação de grupos dentro de um mesmo projeto, considerando os enormes planejamentos de alguns jogos, o que leva a um distanciamento da realidade de trabalho vivenciada.

Embora Greg Costikyan (Designer X no *The Scratchware Manifesto*), em seu artigo em duas partes *Death to the Games Industry*⁷ (2005), não considere o manifesto ingênuo, o texto apresenta diversos pontos que podem ser assim entendidos, da mesma forma que podem ser compreendidos como reprodutores de discursos que são frequentes na “cultura gamer”, uma vez que reforçam a ideia de criação de jogos como um “trabalho de um homem só”, que não é preciso dinheiro para fazer jogos (mas quem paga o aluguel, a conta de luz, de água e do supermercado?). A fase um do manifesto, ainda, termina sua apresentação afirmando que eles querem tornar os jogos uma arte, aspecto que já comentamos como complexo e controverso, e reconhecendo os problemas da indústria como algo pervasivos.

De fato, há um teor utópico nessa parte do texto, pois ela é mais sobre desejos de saída da distopia que é a indústria de jogos, mas essa mesma utopia é centrada na expectativa de uma forma de fazer jogos que dialogue apenas com o imaginado pelo Designer X, ainda que ele proponha uma lista de direitos (inspirada em *Creator’s Bill of Rights*⁸ de Scott McCloud, de 1988 ou 1990) que as pessoas que desenvolvem jogos deveriam ter. Além desse teor, há um discurso de amor ao trabalho que observamos na ideia de “fazemos jogos porque somos *gamers*”, o que revela uma concordância com a própria lógica neoliberal, que opera justamente na exploração de liberdade, já que “tudo o que pertence às práticas e formas expressivas de liberdade – emoção, jogo e comunicação, passa a ser explorado” . (HAN, 2017). Esse discurso de amor aos videogames é central tanto na construção de uma ideologia hegemônica masculinista, branca e colonial na indústria quanto no silenciamento de debates sobre questões sociais e políticas (BULUT, 2020), que servem à manutenção de estruturas de opressão e de silenciamento mesmo entre desenvolvedores independentes e a uma relação de otimismo cruel de práticas de trabalho abusivas como as horas-extras extensas e frequentes, conhecidas como *crunch time* (COTE e HARRIS, 2021).

As partes seguintes são mais descritivas, sendo a fase dois dedicada a pensar o sistema por trás da indústria, o que serve para que possamos debater os elementos de cooptação capitalista e neoliberal da indústria de videogames, enquanto que a fase três dá conta de descrever o que é o jogo *scratchware* (características que já mencionamos). A fase dois evidencia porque a produção de jogos ocorre da forma como se observa, pontuando os aspectos de poder e dinheiro na indústria. Nesse sentido, as corporações são as figuras centrais neste sistema, garantindo o maior lucro a acionistas e pagando os salários mais baixos que puder, e isso nem considerando, nos postos de trabalho, gênero, raça, deficiência etc.

Essas corporações, cada vez mais, ocupam posições determinantes em como a cadeia de produção se realiza, com trabalhos precarizados, compartimentação das relações de trabalho, deslocalização de empregos (além dos aspectos de exploração de materiais dos países no Sul Global para a criação e

7 Disponível em: <https://www.escapistmagazine.com/v2/death-to-the-games-industry-part-i/>. Acesso em: 26 maio 2021.

8 Disponível em: <https://www.scottmcccloud.com/4-inventions/bill/rights.html>. Acesso em: 26 maio 2021.

manutenção de equipamentos de *hardware*). Um outro aspecto que percebemos, nos últimos dez anos, é o clamor social de que as empresas devem se posicionar sobre questões culturais prementes, como machismo, racismo, sexismo etc. Assim, elas seguem realizando políticas econômicas predominantemente opressoras, mas divulgam campanhas que as mostram como conscientes. A dominância das corporações faz parte da lógica da colonialidade e complementa os processos de individualização da vida estimulados pelo neoliberalismo, uma vez que esse pode ser considerado como, também, um sistema para acabar com os coletivos, insulando sujeitos.

Nessa fase dois, *Conheça seu inimigo*, o manifesto aponta o fato de que as práticas de trabalho estão em piores condições, mas esse apontamento é feito a partir do contexto estadunidense, pois a precarização do trabalho é regra na realidade dos países no Sul Global. Para além disso, aprendemos com esta fase do *TSM* que as corporações investem muito em *marketing* para convencer seus consumidores de que elas são corretas, de que estão atentas às questões culturais e, ainda, que investem muito para convencer as pessoas da indústria de jogos de que a organização em uma classe operária não faz sentido, pois elas fazem parte de uma nova economia, não apenas trabalhadores de fábrica. A ideia nesse trecho do manifesto, que compara as corporações que controlam o mundo com vampiros, ecoa o que Mark Fisher nos apresentou em *Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?*⁹ (2020), de que “o capital é um parasita, um vampiro insaciável, uma epidemia zumbi; mas a carne viva que ele transforma em trabalho morto é a nossa, os zumbis que ele produz somos nós” (FISHER, 2020, p. 28), uma vez que o capitalismo em sua forma neoliberal coopta todas as formas de subjetividades, criando sujeitos que vivem e trabalham apenas para a otimização de si (que, de fato, é a empresa que ganha mais com isso), obliterando a potencialidade da coletividade.

O discurso contra a sindicalização é muito presente na produção de jogos, em diferentes contextos; no Brasil, considerando que muitas pessoas que trabalham na área abraçaram a ideia de que a sindicalização é um processo que só serve para dar força aos sindicatos, dinheiro para estes e poder ao Estado que cobra pelos direitos trabalhistas, as relações de trabalho se sustentam muito a partir da contratação de microempresários individuais, de regimes de trabalho não tão regulados, de acordos de sociedade em pequenos grupos e algumas situações de empresas um pouco maiores com contratos que variam. Dados sobre essas relações de trabalho podem ser encontrados no 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA et al., 2018) e esses demonstram, por exemplo, que o vínculo mais citado entre trabalhadores nas empresas brasileira é o de terceirização (35,4%), apesar de haver contratação por CLT – Consolidação das Leis do Trabalho – (28%) e trabalho informal (18,5%), sendo o restante pesquisadores/bolsistas (8,8%), estagiários (8,5%) e jovem aprendiz (0,6%). Essas são relações menos reguladas de trabalho que demarcam formas de como o capitalismo molda a visão dos sujeitos sobre o trabalho, quer dizer, em vez de pensarem em si como trabalhadores, uma classe de pessoas operárias com possibilidade de revolução, “o neoliberalismo transforma trabalhadores em empreendedores” (HAN, 2017), o que reflete na forma como as empresas tratam essas pessoas.

Talvez, um dos melhores pontos que o manifesto apresente seja o chamado também para a organização das pessoas que trabalham na indústria em uma classe de trabalhadores/as que exijam seus direitos, algo que o final da fase dois apresenta. Mais além, esse chamado em específico sugere a organização de uma nova indústria de videogames, o que poderia surgir a partir de novas relações de criação e de produção. Novas formas de pensar o mundo e de agir sobre ele exigem posições multifatoriais, questões que, assim entendemos, o *TSM* não é capaz de contemplar, pois não rompe com as estruturas da colonialidade, que determinam as relações de divisão internacional do trabalho, da hierarquia de racial/étnica, da hierarquia de gênero/sexo, da hierarquia estética, entre outras. (GROSFOGUEL, 2008).

9 Publicado originalmente em 2009 sob o título *Capitalist realism: is there no alternative?*, pela Zero Books.

Por isso, entendemos que as limitações de *TSM* (2000) decorrem não só do teor não crítico, mas do possível desconhecimento de outras formas de pensar os conhecimentos, outras formas de refletir sobre o mundo, outros meios de se relacionar com ele. Nesse sentido, abordamos o manifesto de Donna J. Haraway, *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. Trazemos este texto para o diálogo com *The Scratchware Manifesto*, pois ele evidencia aspectos teóricos e de prática social que, muitas vezes, ficaram/ficam de fora de reflexões sobre as realidades sociais. Ademais, pelo fato de apresentar pontos fundamentais para pensarmos a relação das pessoas com a tecnologia, o *Manifesto Ciborgue* inaugura um discurso fundamental no campo, algo que a limitação do *TSM* não alcançou, mas é de capital importância para que possamos pensar a indústria do videogame no século XXI.

Publicado originalmente em 1985, o *Manifesto Ciborgue* dialoga já no nome com o *Manifesto Comunista* de Marx e Engels e propõe o surgimento de uma nova criatura que coadunaria tanto máquina como organismo, um híbrido de realidade social e ficção, porém não corpórea, mas, sim, uma metáfora para uma nova forma de viver em um mundo até então (e hoje ainda) dicotômico entre ciência e tecnologia. O texto pontua que uma tal libertação das estruturas de opressão só chegará com a consciência dessas e direciona para a necessidade de um mundo sem gênero, ou, melhor, pós-gênero. Nele, identidades fraturadas não mais sustentariam matrizes identitárias “naturais” ou construções totalitárias, pois o “mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades – elementos que as pessoas progressistas podem explorar como um dos componentes de um necessário trabalho político” (HARAWAY, 2009, p. 45).¹⁰

Toda essa, vamos dizer, proposta só se torna uma possibilidade na confusão de fronteiras que ela apresenta, como Haraway coloca no manifesto. Então, não é apenas uma questão de problematizar gênero, mas, sim, um conjunto de elementos que sustentam as opressões, como a sexualidade, a ideia colonial de raça e, ainda, o pensamento tecnocientífico que garante a existência de um sistema de dominação marcado pelo dualismo das, especialmente, diferenças sexual, racial e epistemológica estabelecidas pela visão masculinista da branquitude, o que influencia diferentes níveis da vida social. O *Manifesto Ciborgue* chamou à ação não só feministas-socialistas, mas todas as mulheres, bem como os sujeitos do movimento *queer*, para que tomassem para si um discurso que tem sido, historicamente, controlado pelo homem cishetero branco. O texto ecoou e foi fundamental para as pesquisas de nomes como Judith Butler, Paul Preciado e Gloria Anzaldúa.

Em certo sentido, o que o *Manifesto Comunista* não fez, a saber, questionar as estruturas epistemológicas de manutenção de um sistema de dominação apoiado na diferença, é feito no *Manifesto Ciborgue*, além de que no primeiro a questão de gênero é tão sutil que só é contemplada colocando a existência da mulher como mais um instrumento de produção da burguesia, o mesmo vale para o aspecto “raça”. Percebemos a importância de voltar ao *Manifesto Ciborgue* para debatermos o *The Scratchware Manifesto*, 21 anos depois de sua publicação, porque, novamente, um texto com posicionamentos progressistas, ou até revolucionários, de ruptura com a produção de videogames a partir da lógica capitalista e neoliberal, não é capaz de abordar as questões de gênero, raciais, sexuais etc. porque está centralizado na experiência de homens ou em uma normalização de experiência masculinista.

Já o encerramento do manifesto, a fase três, além dos aspectos característicos que os jogos *scratchware* devem contemplar na sua criação/produção, demarca um problema que vai além da produção de videogames: o fato de que eles custam muito para a maioria das pessoas. Assim, o desenvolvimento e a circulação de jogos *scratchware* seriam uma alternativa para os jogos da indústria triplo-A, que custavam na época do manifesto 50 dólares e custam hoje por volta de 70 dólares, para o alcance de públicos mais diversificados em termos geográficos e financeiros.

10 No original: “(...) my cyborg myth is about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities, which progressive people might explore as one part of needed political work”.

Desde a publicação do *TSM* (2000), alguns aspectos se tornaram mais fáceis para aqueles que desejam produzir jogos *scratchware*: múltiplas opções para distribuição e divulgação de *games* independentes em plataformas digitais; visibilidade crescente de jogos *indies* na mídia especializada; mais ferramentas gratuitas para desenvolvimento etc. Se antes os jogos digitais independentes circulavam em um nicho muito específico, hoje eles estão plenamente integrados ao modelo institucionalizado de produção e circulação de *games*, sendo amplamente contemplados por grandes publicadoras, como Xbox Games Studios e Sony Interactive Entertainment (inclusive com a iniciativa PlayStation Indies).

De uma certa forma, essa integração pode ser considerada um fracasso do projeto de videogame *indie*, já que é resultado da cooptação do modelo de produção independente pela indústria, principalmente por meio de plataformas digitais que acabam condicionando as relações de trabalho dos desenvolvedores às suas *affordances*. Esse processo acontece porque as plataformas atuam como infraestruturas que viabilizam a produção, a distribuição, a divulgação e a monetização de jogos digitais para desenvolvedores independentes que não possuem acesso a esses recursos por meio de um grande estúdio de *games*.

A questão do acesso às infraestruturas viabilizadoras do desenvolvimento e venda de jogos sem um empregador como intermediário é um dos temas centrais do *The Scratchware Manifesto* e, levando em conta apenas esse posicionamento do texto, poderíamos, então, afirmar que as plataformas digitais eram a saída procurada por seus autores. Porém, a plataformização acaba sendo uma solução incompleta, pois essa sempre estará limitada às funcionalidades e lógicas das *affordances* dessas plataformas, que, ao mesmo tempo que promovem uma certa democratização do mercado de jogos digitais, expressa por sua crescente ocupação por títulos e estúdios independentes, limitam e moldam essa produção de acordo com suas próprias políticas. Um exemplo é o caso da plataforma Unity, uma *game engine* que facilitou muito o acesso ao desenvolvimento de jogos 3D por oferecer ferramentas que dispensam a criação de modelos para personagens e cenários a partir do zero, fornecendo uma extensa biblioteca de componentes já prontos para o uso aos desenvolvedores. A Unity ampliou muito o espectro de perfis de profissionais trabalhando com produção de jogos e possibilitou o acesso ao mercado para inúmeros pequenos estúdios, mas, nesse processo, se estabeleceu como um tipo de monopólio estético e técnico para esses produtos, padronizando a produção desses jogos independentes às suas ferramentas e lógicas. (CHIA et al., 2020).

É preciso, então, entender que a superação da grande empresa empregadora como único intermediário para o acesso às infraestruturas de produção de jogos por meio da plataformização é ambígua e traz um paradoxo ao videogame independente: hoje ela é, ao mesmo tempo, a principal viabilizadora das estratégias de resistência ao triplo-A propostas pelo *TSM* e o principal empecilho para a concretização plena dessa superação por meio de uma ruptura total com as lógicas neoliberais do mercado de *games*. Essa ambiguidade é expressa também nas lógicas das plataformas, que são heterogêneas e operam em diferentes graus de resistência. Se por um lado a Unity, que comentamos, atua como um monopólio, padronizando a produção de jogos digitais e intermediando sua distribuição, também existem plataformas como o Twine, que são centrais na produção de jogos *indies* que visam rupturas mais radicais com as lógicas neoliberais do videogame triplo-A (CHIA et al., 2020), como o trabalho de Anthropy e sua proposta de videogames zines expressa no manifesto *Rise of the Videogame Zinesters* (2012).

A divergência de relações desse tipo reflete a própria contradição do projeto de videogame independente: as dificuldades técnicas para a produção de jogos em modelos cooperativos já foram, dentro das limitações e ambiguidades da plataformização, vencidas, mas, ainda assim, a indústria de *games* não está mais democratizada, o que evidencia as limitações das estratégias adotadas para esse aspecto técnico até então. Tanto o *The Scratchware Manifesto* quanto o *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) trazem propostas que passam pelas formas de produção e de concepção criativas de jogos, mas não contemplam aspectos determinantes para a viabilidade da distribuição desses produtos no mesmo ecossistema tecnológico que permite que eles existam, como os problemas do *gatekeeping* e da economia de atenção nos espaços digitais, que abrem espaço para cooptação e precarização dos *indies*. O *gatekeeping*

acontece quando, ao publicar jogos em plataformas digitais que fornecem estrutura de distribuição e são intermediárias entre produtores de *games* e consumidores, as pessoas autoras ficam à mercê dos algoritmos de recomendação desses serviços, que decidem quem é visto e quem é sufocado em meio a quase infinita quantidade de conteúdo disponível. Com o alto volume de produções independentes, a disputa por público acontece no âmbito das inteligências artificiais que operam com critérios de recomendação pouco transparentes, em geral privilegiando pessoas autoras que já possuem visibilidade nas plataformas. A economia de atenção é central nesse ambiente em que os usuários navegam entre um enorme volume de opções de entretenimento, tendo a sua atenção disputada em ambientes *on-line* cada vez mais saturados por inúmeras pessoas criadoras precarizadas, em um cenário tão desolador que é chamado por desenvolvedores *indies* de Indiepocalipse. (PEDERCINI, 2017).

Visando ganhar a guerra por visibilidade neste deserto da abundância “indiepocalíptico”, as pessoas desenvolvedoras *indies* adaptam não só as estéticas e as ferramentas de desenvolvimento de seus jogos de acordo com as plataformas, mas também seus modos de reflexão, de autodefinição e de classificação são pensados de forma a circular melhor nesses ambientes mediados por inteligências artificiais, sem esquecermos que o jornalismo e a crítica especializada de *games* também estão concentrados nessas mesmas plataformas digitais. Tal situação já foi notada por desenvolvedores e pesquisadores com alinhamento a perspectivas de ruptura anti-hegemônica, como, por exemplo, a própria Anthropy após a publicação de *Rise of the Videogame Zinesters* (2012), em sua crítica à recepção de seu jogo *Dys4ia* (KLEPEK, 2015); Pozo (2018) ao comentar a cooptação midiática da produção independente de jogos *queer* por meio da empatia; e Pieve, Rodrigues e Merkle (2020) em seu levantamento da taxonomia de jogos LGBTQ na plataforma Itch.io.

A partir dessa constatação, podemos formular a hipótese de que o fracasso do projeto *indie*, como apresentamos, se dá por uma falha ao produzir propostas localizadas, tanto em relação às tecnologias quanto a contextos globais das margens. Essas falhas dialogam diretamente com aspectos socioculturais de como o capitalismo e o neoliberalismo se apropriaram e se apropriam de formas de criação/produção de modo a reatualizar expressões antissistema para que essas correspondam aos seus objetivos. Nesse sentido, foi adequado que comentássemos algumas apropriações neoliberais da criação e da produção de videogames, para que, então e a partir disso, pudéssemos refletir sobre novas perspectivas de utopias *indies*, 21 anos após o primeiro manifesto do videogame independente.

O que resta do *scratch*: considerações finais sobre um “futuro” do *indie*

O mundo como o vivenciamos hoje, embora pareça muito natural (pois é assim que o realismo capitalista funciona) nas suas apresentações, era quase impensável na década de 1980, como as privatizações e a dormência política de seus sujeitos. (FISHER, 2020). Esses elementos e mais a ideia de que o indivíduo não deve depender do Estado são comuns na lógica neoliberal, assim como pode ser observado em diferentes grupos e comunidades, ainda que haja alguma resistência, desde o início da década de 1970 com a formação de um estado neoliberal no Chile após o golpe de 1973 (HARVEY, 2005). É relevante pensar nessa formação, pois ela pode ser pensada paralelamente com o crescimento e a consolidação da indústria de videogames e como políticas econômicas aplicadas a essa indústria refletem o estado neoliberal, uma vez que “ele incorpora os interesses dos proprietários da propriedade privada, das empresas, das corporações multinacionais e do capital financeiro” (HARVEY, 2005, tradução nossa),¹¹ resultando em formas que a indústria de jogos normalizou e cristalizou, formas essas abordadas pelo *TSM*

11 No original: “(...) neoliberal state. (The freedoms) it embodies reflect the interests of private property owners, businesses, multinational corporations, and financial capital”.

(2000), pelo *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) e pelos nossos apontamentos tanto sobre a indústria como sobre o videogame *indie*.

Fisher definiu que “o capitalismo é inerentemente disfuncional” (FISHER, 2020, p. 37). Na mesma medida, a indústria de jogos também, por funcionar a partir da mesma lógica, como ressaltou o *The Scratchware Manifesto* ao descrever que esse era (é) um “modelo disfuncional de negócio”. Diferentes contextos de trabalho nessa indústria seguem refletindo uma insegurança que é característica desse modelo, marcado pela incerteza de empregos e postos de trabalho cada vez mais precarizados. Além disso, segue promovendo a compartimentação das relações de trabalho, seja pelos contratos que impedem colegas de trocarem informações sobre suas funções específicas dentro dos projetos, seja pela divisão do trabalho por gênero e cor. O que a colonização neoliberal do videogame nos entregou é uma nova forma de colonização das subjetividades, tanto na indústria quanto nas comunidades de pessoas jogadoras. Por isso, é relevante localizar como as resistências estão sendo travadas neste campo na contemporaneidade.

Mais de duas décadas após a publicação do *TSM* (2000), a idealização sobre a superação das dificuldades de produção e de distribuição de *games* por meios individualistas e tecnicistas e a resistência contra a coletivização da causa trabalhista nos videogames começa a ser superada, possibilitando novos horizontes para o videogame independente. Um evento marcante dessa renovação é a criação da *Game Workers Unite* (GWU) na *US Game Developer Conference* (GDCCon) de 2018, em resposta a um painel patronal antissindicalização organizado pelo evento. A GWU, desde então, tem se articulado como uma organização horizontal de trabalhadores da indústria de *games* que, ao mesmo tempo que se apropria de práticas sindicais clássicas, também as adapta para o contexto específico do trabalho em jogos digitais (RUFFINO e WOODCOCK, 2021). Igualmente é importante destacar que a GWU se organiza por meio de capítulos locais, o que privilegia a regionalização das formas de pensar o videogame independente. O capítulo brasileiro foi fundado em abril de 2018 e se organiza por meio de um perfil na rede social Twitter¹² e um servidor na plataforma Discord.

Os crescentes debates sobre a necessidade de articulação coletiva dos trabalhadores do videogame que deram origem a GWU também se desdobram em outras formas de organização de coletivos locais com abordagens diversas, que podem ser focadas em demandas, classe, identidades ou estratégias específicas. No Brasil, existem alguns exemplos dessa pluralidade em iniciativas como a Peteca¹³ e a Firma GameDev.¹⁴

A Peteca se define como “uma organização do videogame independente de abrangência nacional” (DOCUMENTO, 2019). Ela funciona por meio de células locais e da organização de encontros por pessoas denominadas “puxadores”, que assumem a responsabilidade de propor, viabilizar e registrar ações com foco na produção e nas condições de trabalho no videogame independente. O sistema de puxadores é rotativo (não é permitido que uma célula tenha um puxador ou uma equipe de puxadores fixos) para garantia de horizontalidade nas decisões, e também não é permitido organizar encontros da organização sem participar e compartilhar registros das atividades no servidor de Discord da Peteca, reconhecido como meio oficial de comunicação do coletivo. Além dos debates, a Peteca funciona como uma rede de apoio aos participantes por meio da divulgação dos jogos produzidos pelos seus membros, orientação em questões trabalhistas e compartilhamento de informações e de capacitação técnica. As pessoas participantes do coletivo em geral se posicionam como exteriores ao mercado tradicional de jogos, preferindo trabalhar de forma independente dos estúdios e empresas locais, sendo que o manifesto da organização define, entre situações a evitar, a não “inserção no mercado sem compromisso com a sociedade: design antiético (sic), exploração de tendências e manutenção de públicos-alvo” e o logo da organização incorpora os símbolos anarquista e comunista.

12 Disponível em: https://twitter.com/GWU_Brasil. Acesso em: 26 maio 2021.

13 Site oficial, com manifesto da organização: <http://peteca.online/>.

14 Informações disponíveis no perfil de Twitter do coletivo: <https://twitter.com/FirmaGamedev>.

Já a Firma GameDev se apresenta como um coletivo que atua trazendo “o lado social dos jogos e outras formas de arte para gamedevs” e se caracteriza por ter uma vinculação maior ao mercado de jogos *indies* comerciais do que a Peteca. A Firma atua por meio de iniciativas de divulgação de jogos produzidos por integrantes do coletivo, organização de eventos e palestras, distribuição de formulários anônimos para mapeamento das condições de trabalho no mercado *indie* brasileiro, compartilhamento de vagas e criação de espaços de diálogo entre trabalhadores. Também possui uma organização focada especificamente em mulheres trabalhadoras do videogame, o Dev Migas +, que funciona por meio de divulgação de vagas, criação de espaços de diálogo, mentoria e suporte e de compartilhamento de contatos entre as participantes. O foco tanto da Firma quanto da Dev Migas + se concentra mais em ações de vigilância sobre as empresas e na construção e manutenção de laços entre trabalhadores do que em enfrentamento direto do mercado, ao contrário da Peteca. O paralelo entre essas duas organizações permite, então, ter um vislumbre da pluralidade possível para a coletivização das pautas trabalhistas no videogame.

O texto do *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) trouxe um desafio ao pensamento masculinista heterocisnormativo hegemônico na produção de jogos digitais, mas ainda não fazia um enfrentamento de como a questão do amor ao trabalho pode ser pervasiva também entre *indies queer*, sobre quem pesa uma responsabilidade de tornar o videogame mais inclusivo em condições extremamente precarizadas (RUBERG, 2019). Os movimentos de coletivização e sindicalização das pessoas trabalhadoras na indústria de *games* representam mais uma etapa na proposição de um videogame independente focado na valorização do trabalho que se inicia com a publicação do *The Scratchware Manifesto* e avança com o *Rise of the Videogame Zinesters*.

Por fim, entendemos a necessidade de que, além de movimentos alternativos de criação, produção e circulação de videogames, possibitemos (nós, jogadores/as, pesquisadores/as, designers) e promovamos o desenvolvimento de novos sujeitos políticos, como sugeriu Mark Fisher (2020), capazes de repensar e recriar as subjetividades dissolvidas pela versão neoliberal do capitalismo. O videogame como objeto cultural, não só a indústria, reflete muito os aspectos desse estado do mundo, uma vez que diferentes jogos oferecem amplas possibilidades de desenvolvimento de nossos avatares, reproduzindo as máximas neoliberais da otimização de si e da autorregulação, o que reforça, nos mundos de jogo, a colonização das subjetividades. Se surgisse um manifesto para o videogame em 2021, esse deveria, portanto, contemplar não só aspectos das relações de trabalho e da influência do capital na indústria, mas, também, como as representações e as formas de experienciar o mundo dentro do videogame dominante estão construindo modelos culturais que refletem muitas vezes os interesses das classes dominantes.

Referências

AMIDON, Stevens Russell. **Manifestoes: a study in genre**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Rhode Island, 2003. Disponível em: https://digitalcommons.uri.edu/oa_diss/682. Acesso em: 18 mar. 2020.

ANTROPY, Anna. **Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form**. New York: Seven Stories Press, 2012.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 277-326.

BORTULUCCE, Vanessa Beatriz. O manifesto como poética da modernidade. **Literatura e Sociedade**, v. 20, n. 21, p. 5-17, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/l/article/view/114486>. Acesso em: 22 maio 2021.

BULUT, Ergin. White masculinity, creative desires, and production ideology in video game development.

Games and Culture, v. 16, n. 3, 2021. DOI: 10.1177/1555412020939873. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412020939873>. Acesso em: 22 maio 2021.

BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CHIA, Aleena; KEOGH, Brendan; LEORKE, Dale; NICOLL, Benjamin. Platformisation in game development. **Internet Policy Review**, v. 9, n. 4, p. 1-28, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/344813610_Platformisation_in_game_development. Acesso em: 22 maio 2021.

COTE, Amanda C.; HARRIS, Brandon C. The cruel optimism of “good crunch”: how game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices. **New Media & Society**. DOI: 10.1177/14614448211014213. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/14614448211014213>. Acesso em: mai. 2021.

DERRIDA. Direção: Kirby Dick e Amy Ziering Kofman. Produção: Amy Ziering

Kofman. Roteiro: Sandro Neiva. Estados Unidos: Zeitgeist Films, 2002. Disponível em: <https://youtu.be/J5HOJSEXvA>. Acesso em: 04 mar. 2021.

DOCUMENTO principal da Peteca. **Peteca**, 2019. Disponível em: <http://peteca.online/sobre/>. Acesso em: 22 maio 2021.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

GROSGOUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: Transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. **Revista Crítica de Ciências Sociais (Online)**, n. 80, p. 115-147, 2008. Disponível em: <http://journals.openedition.org/rccs/697>. Acesso em: 03 mar. 2021.

HAN, Byung-Chul. **Psychopolitics**: neoliberalism and new technologies of power. London/New York: Verso, 2017.

HARAWAY, Donna J. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In: HARAWAY, Donna J. (Ed.). **Manifestly haraway**. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2016. p. 3-90.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna J.; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (Orgs.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

HARVEY, David. **A brief history of neoliberalism**. New York: Oxford University Press, 2005.

KLEPEK, Patrick. What happens when you hate the thing you’ve made. **Kotaku**, 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/what-happens-when-you-hate-the-thing-youve-made-1735690650>. Acesso em: 22 maio 2021.

LAWTON, Anna (Ed.). **Russian futurism through its manifestoes, 1912-1928**. Ithaca: Cornell UP, 1988.

LYON, Janet. **Manifestoes**: Provocations of the Modern. Ithaca: Cornell UP, 1999.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do partido comunista**. São Paulo: Penguin Companhia, 2012.

PEDERCINI, Paolo. **Indiepocalypse now**: madmaxing attention economies in the age of cultural overproduction. 2017. Disponível em: <https://molleindustria.org/indiepocalypse/>. Acesso em: 22 maio 2021.

PERLOFF, Marjorie. **The futurist moment**: avant garde, avant guerre, and the language of rupture. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

PIEVE, Victor Hugo da; RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz Ernesto. Uma investigação inicial dos tipos de jogos rotulados como lgbt dentro da plataforma Itch.io: tendências, identidades, protagonismos. **Tropos**, v. 9, n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3958>. Acesso em: 22 maio 2021.

POZO, Teddy. Queer games after empathy: feminism and haptic game design aesthetics from consent to cuteness to the radically soft. **Game Studies**, v. 18, n. 3, 2018. Disponível em: <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>. Acesso em: 22 maio 2021.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Egdardo (Org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

RUBERG, Bonnie. The Precarious Labor of Queer Indie Game-making: Who Benefits from Making Video Games “Better”? **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 1-11, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1527476419851090>. Acesso em: 22 maio 2021.

RUFFINO, Paolo; WOODCOCK, Jamie. Game workers and the empire: unionisation in the UK video game industry. **Games and Culture**, v. 16, n. 3, p. 1-12, 2021. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412020947096>. Acesso em: 22 maio 2021.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise; ROLIM, Amanda; JANILLE, Erica. Perfil da indústria brasileira de jogos digitais (IBJD). In: SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018.

THE Scratchware Manifesto. **Home of the underdogs**, 05 set. 2000. Disponível em: <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>. Acesso em: 01 mar. 2021.

WILLIAMS, Andrew. Independent games (1997 – present). In: WILLIAMS, Andrew. **History of digital games**: developments in art, design and interaction. Florida: CRC Press, 2017. p. 215-238.

WINKIEL, Laura. **Modernism, race and manifestos**. New York: Cambridge University Press, 2008.

ZIMMERMAN, Eric. Manifesto for a ludic century. **Kotaku**, 09 set. 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acesso em: mar. 2021.

Beatriz Blanco é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, membro do CULTPOP – Laboratório de Pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias da UNISINOS, e coordenadora dos cursos de graduação em Tecnologia em Jogos Digitais e Tecnologia em Produção Multimídia do Centro Universitário Senac São Paulo. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da análise; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos materiais; apoio na revisão de texto e redação do manuscrito.

Aline Conceição Job da Silva é pesquisadora de pós-doutorado do Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura da UCS pela CAPES. Pesquisa a relação entre videogames, modelos culturais e representação de mulheres. É doutora em Teoria da Literatura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Ela também desenvolve estudos sobre narrativas em videogame, ficcionalização do sujeito nesta mídia e crítica da gamificação. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da análise; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos materiais selecionados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito, bem como escrita e revisão da versão em língua estrangeira.