

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

O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sonho precário de trabalhar com videogames

The desert of the ideal: neoliberalism, technomascularity and the precarious dream of working with video games

IVAN MUSSA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.
E-mail: ivanmussa@gmail.com. ORCID: 0000-0003-1831-2822

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

Ao citar este artigo, usar a seguinte referência: MUSSA, Ivan. O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sonho precário de trabalhar com videogames. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 2, p. 01-06 maio/ago. 2021.

Submissão em: 19/06/2021. Revisor A (único): 12/07/2021. Aceite em: 13/07/2021.

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50512>

Resumo

Esta resenha aborda o livro *A precarious game: The illusion of dream jobs in the video game industry*, de autoria de Ergin Bulut, lançado apenas em inglês em 2020. Trata-se de um estudo sobre o funcionamento da indústria de games, a partir da imersão etnográfica em uma empresa estadunidense, à qual Bulut dá o pseudônimo de *Desire*. O autor examina as formas de trabalho que sustentam a empresa, que inicia sua trajetória no mercado independente, mas logo é adquirida por uma distribuidora maior. O alcance da análise se prolonga para além das paredes de *Desire*: reverbera nos ambientes domésticos dos trabalhadores e na desigualdade de gênero; na necessidade de outsourcing de trabalho precário para países do Sul Global e na perpetuação dos valores de diversão e escapismo, baseados na tecnomasculinidade branca e no individualismo competitivo neoliberal.

Palavras-chaves

Indústria de games; Trabalho; Precariedade; Neoliberalismo.

Abstract

This review addresses the book *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*, by Ergin Bulut, released in English in 2020. It is a study on the inner workings of the video game industry, based on an ethnographic immersion in an american company, to which Bulut gives the pseudonym *Desire*. The author examines the kinds of work that sustain the company, that starts in the independent market, but is soon acquired by a larger corporation. The scope of the analysis extends beyond the walls of *Desire*: it reverberates in the domestic environments of workers and in gender inequality; in the necessity of outsourcing precarious work to countries in the Global South; and in the perpetuation of values of fun and escapism, based on white technomascularity and on neoliberal competitive individualism.

Keywords

Video game industry; Labour; Precarity; Neoliberalism.

Introdução

BULUT, Ergin.

A Precarious Game: the illusion of dream jobs in the video game industry.

Ithaca: Cornell University Press, 2020.

O campo dos *game studies*, durante boa parte de sua incipiência, traçou uma linha imaginária em seu território: a prioridade seria abordar narrativas, mecânicas, questões conceituais e categóricas que dissessem respeito ao jogo como artefato (ou como prática). Para além dessa linha, uma série de fenômenos permaneciam majoritariamente ignorados, elementos materiais que atuavam (e atuam) como causa e/ou consequência da existência da indústria de games. Mais recentemente, porém, esses fenômenos ultrapassaram esse limiar imaginário. É o caso de estudos sobre a dimensão explicitamente política dos jogos, expressada por questões de gênero, como as suscitadas pelo #GamerGate¹ (SHAW, 2012; MORTENSEN, 2016); de raça, como as provocadas pela relação estreita entre os games e o movimento supremacista da *alt-right*² (RUSSWORM, 2019; TRAMMELL, 2020); e, sobretudo a partir do influente *Games of Empire* (2009), a associação mais estreita entre os *game studies* a métodos e agendas de pesquisa ligadas ao campo do trabalho, da economia e da justiça social (ROBERTS, 2018; MITCHELL, 2018; WOODCOCK, 2020).

Essas contribuições se destacam do vasto repertório centrado na ontologia e na categorização dos jogos, voltando-se, ao invés disso, para as condições materiais que rodeiam a concepção, feitura, distribuição e consumo desses conteúdos ficcionais, simbólicos e computacionais. Afinal de contas, como imaginar que a dinâmica diária das empresas, as vidas dos trabalhadores que dela dependem e o processo concreto de trabalho ao qual são submetidos não influenciariam o conteúdo dos jogos que jogamos? Como supor que vetores ideológicos, advindos de capitalistas, de trabalhadores e mesmo de amadores não infectariam esse espaço, condicionando seu *output* produtivo? É exatamente neste circuito que se posiciona o livro *A precarious game: The illusion of dream jobs in the video game industry*, de autoria de Ergin Bulut.

A missão principal do trabalho de Bulut é destrinchar a lógica escondida nas entranhas da indústria de games, sobretudo nas relações de trabalho traçadas em uma empresa de sucesso na indústria de games, à qual ele dá o pseudônimo de *Desire*. O sonho de trabalhar com games, como toda idealização, é uma projeção difusa em que se concebe um ofício criativo e realizador – quem sabe até divertido. Por trás dessa ilusão, o pesquisador revela mecanismos de coibição da agência dos desenvolvedores, estruturas de domesticação do trabalhador e o transbordamento dos efeitos nocivos dessa dinâmica para além do ambiente de trabalho, atingindo a saúde mental dos indivíduos, além de sua vida pessoal. Por fim, Bulut revela como essa máquina se encaixa em uma linha de montagem em escala global, que se vê refém das flutuações instáveis do capital financeiro e que depende do trabalho ainda mais precarizado de empresas do Sul Global.

No primeiro capítulo, Bulut sedimenta as bases para pensar a produção de games enquanto fenômeno ludopolítico.³ Sua meta é atravessar o limite abstrato que entende a produção como uma

1 O #GamerGate é explorado, por exemplo, no trabalho de Torill Mortensen (2016) em detalhes, mas, de forma resumida, tratou-se de um movimento de ataques e discurso de ódio ambientado no contexto da cultura gamer e direcionado contra minorias, sobretudo mulheres, entre os anos de 2014 e 2015.

2 A direita alternativa americana, como movimento neonazista e supremacista, emerge ao longo da década de 2010 e traça diversas conexões com a cultura gamer e com a eleição de Donald Trump.

3 O autor utiliza o mesmo termo que intitula o livro “Ludopolitics”, de Liam Mitchell. Em nota, no entanto, Bulut chama atenção para as aplicações distintas que ambos fazem da palavra: Mitchell se debruça sobre as características tecnoculturais do consumo de jogos, enquanto Bulut concentra sua análise no exame etnográfico das relações produtivas e de trabalho da indústria. No entanto, propomos que uma leitura de ambos, em uma combinação ludopolítica global, é não apenas possível como necessária.

atividade econômica de pura troca, desenterrando as camadas culturais e sociais que condicionam essa produção. Mais que isso, Bulut explora o modo como a própria construção dos videogames é necessariamente atrelada à cultivação de sentimentos, afetos e ideias, ou seja, a um trabalho imaterial (LAZZARATO, 1996). A aspiração para realizar tal trabalho envolve não apenas ganhos monetários (materiais), mas opera enquanto dimensão generativa da identidade *gamer* nesses trabalhadores – uma identidade que, para Bulut, não pode ser separada da predominância de homens brancos em *Desire*, condição que os presenteia com o privilégio de sonhar. O sonho, porém, quando se torna realidade, age apenas como revestimento para a exploração:

O capitalismo sempre produziu desigualdades, mas o campo da produção de videogames apresenta uma forma distinta de desigualdade, uma vez que o afeto do amor e do glamour social a tornam uma ocupação altamente desejável, na qual o trabalho se apresenta como jogo. O amor e o glamour da produção de jogos são tão fortes que os desenvolvedores – tanto aspirantes como profissionais – mal conseguem ver e reconhecer as desigualdades envolvidas na criação de jogos. Desigualdades tornam-se invisíveis porque o jogo, como atividade central da humanidade, implica liberdade (BULUT, 2020, p. 30).⁴

Essas desigualdades sustentam o ideal de trabalhar jogando, o que exige que certas etapas mais precárias do trabalho sejam exportadas para estúdios do Sul Global, prática comum adotada por *Desire* e empresas de porte semelhante. Mesmo dentro da base da empresa, há desigualdades de menor grau, como o contraste entre os cargos de diretoria e de testadores (tema detalhado no sexto capítulo do livro). Nesse sentido, no segundo capítulo, Bulut se debruça sobre a aquisição de *Desire* por parte de uma distribuidora de grande porte, a *Digital Creatives*. A aquisição leva financiamento e conforto para os desenvolvedores, mas por outro lado impõe constrangimentos burocráticos e exigências de marketing. Bulut se alia a uma perspectiva marxista, inspirada em autores como Harry Braverman (1974) e Bill Ryan (1992), que desmentem a noção de que a emergência do trabalho de colarinho branco, informatizado e digitalizado, significaria o fim da alienação. Ao contrário, o caso em questão mostra que o modo de exploração da mais-valia encontra sua operação ideal justamente a partir da aquisição de *Desire* por parte de uma empresa de escala superior, que atua globalmente.

Por incrível que pareça, a estabilidade financeira (que supostamente deveria ser o ápice do sonho de um grupo de *game designers* que saiu do zero) põe em xeque uma série de outros mecanismos necessários para a dinâmica interna original *Desire*. Entre eles o fenômeno da tecnomasculinidade (JOHNSON, 2018), um conjunto de códigos baseados na masculinidade branca e, no caso, no mito meritocrático do desenvolvedor de games *self-made*. A aquisição torna o ambiente estável, mas mina esse ideal, já que mesmo ainda munidos de liberdade criativa, o poder sobre os meios de produção e decisões financeiras é afastado dos trabalhadores, mesmo os de cargos decisivos. Assim, no terceiro capítulo, Ergin Bulut demonstra os efeitos externos provocados por essa aquisição, especificamente no processo de reposicionamento da empresa e da subsequente revitalização de uma ilha no Meio-Oeste americano. Fica cada vez mais claro o caráter coadjuvante dos trabalhadores em meio a um esquema econômico cuja escala é de outra magnitude.

No quarto capítulo, a partir de entrevistas com trabalhadores, o livro aborda os processos necessários para a mensuração do trabalho imaterial, inerente à produção de games – uma necessidade corporativa cujas consequências práticas chegam disfarçadas como medidas para o aumento do bem-

4 No original: “Capitalism has always produced inequalities, but the field of video game production presents a distinct form of inequality, since the affect of love and social glamor make it a highly desirable job where work looks and feels more like play. The love and glamor of game production is so strong that developers – both aspiring and actual – can barely see and acknowledge the inequalities involved in making games. Inequalities are made invisible because play, as a central activity to humanity, implies freedom”.

estar no ambiente de trabalho. Assim, a empresa se transforma em um *playground* e os trabalhadores são encorajados a estabelecer laços afetivos e comunicativos. Por fim, a jornada de trabalho é flexibilizada, o que na prática significa que qualquer momento pode ser de descanso – mas, conseqüentemente, qualquer momento pode ser de trabalho. O treinamento para a criação de um trabalhador criativo que se encaixe nesse modelo passa pela criação de uma subjetividade baseada na proatividade, no otimismo cruel (BERLANT, 2007) e no amor pelo trabalho. No entanto, essa subjetividade não é - e esse é um ponto crucial do trabalho de Ergin Bulut – resultado forçado de uma imposição advinda de camadas superiores e do grande Capital. Ao contrário, ela é construída ativamente pelos trabalhadores, inclusive dentro de suas casas.

É nesse território que o quinto capítulo mergulha, examinando os impactos da tecnomasculinidade inerente ao trabalho dos desenvolvedores de games na sua relação conjugal e doméstica. Aqui, Bulut entrevista as esposas de trabalhadores, no intuito de demonstrar o trabalho afetivo feminino e como sua atuação no ambiente doméstico sustenta o trabalho afetivo dos desenvolvedores no estúdio. A flexibilização das jornadas de trabalho mencionada anteriormente só é possível às custas de distúrbios na vida privada dos casais, que acarreta a intensificação do trabalho feminino: cuidar dos filhos durante os períodos de *crunch*,⁵ cozinhar para o marido e colegas de trabalho e até mesmo levar comida para a empresa em momentos de trabalho intenso. Para Bulut, “essas atividades também reproduzem ideologicamente a família heterossexual (...) normalizam a ética de trabalho tecnomasculino e discursos apaixonados na indústria de videogames” (BULUT, 2020, p. 106).⁶

Já no sexto capítulo, Bulut se debruça sobre o trabalho-jogado de testadores, a dimensão ideológica, também baseada no otimismo cruel, que enxerga as atividades repetitivas e maçantes de testagem como uma chave de pertencimento a uma indústria afetiva. Embora a precariedade do trabalho seja fato mesmo para diretores em cargos superiores em *Desire* – já que a submissão da empresa às regras do mercado financeiro traz consigo uma instabilidade constante –, o caso dos testadores é especialmente grave. Além da natureza exaustiva e das jornadas que mudam imprevisivelmente, sua situação na empresa é sempre incerta, e o departamento de QA (*quality assurance*), ao qual são subordinados, é o primeiro a sofrer cortes em tempos de crise. Como os membros mais frágeis e menos qualificados dessa cadeia alimentar, serão sempre os primeiros a serem devorados.

Por fim, no sétimo e último capítulo, o autor relata sua pesquisa de imersão em reuniões e eventos subsequentes à crise da distribuidora *Digital Creatives*, que havia adquirido *Desire*. O mau momento financeiro da corporação, a despeito do bom momento individual de *Desire*, acarretou a necessidade de cortar gastos e demitir funcionários, a princípio no setor de QA, mas que logo chega no setor criativo, o núcleo duro de desenvolvedores da *Desire*. Assim, Bulut propõe uma reflexão sobre como a precariedade nos níveis altos, ao invés de ser ignorada, deve motivar uma reflexão sobre o seu significado na amplitude total da cadeia de produção. Em outros termos, quando o trabalho precário atinge diretores e desenvolvedores criativos, reverbera nos testadores, em trabalhadores estrangeiros do Sul Global e, por fim, revela a instabilidade inerente ao sistema de produção em que esse circuito se insere.

Ergin Bulut termina seu trabalho abordando a importante questão da sindicalização de profissionais da área, que é encarada de maneira enviesada pelos desenvolvedores. Bulut detecta que os trabalhadores parecem individualizar as repercussões negativas da injusta hierarquia que leva a *Digital Creatives* à falência e que põe em situação crítica todos os trabalhadores de *Desire*. Os trabalhadores

5 *Crunch* é uma prática de intensificação de jornadas de trabalho durante períodos específicos, sobretudo em etapas de finalização e/ou entrega de prazos – uma prática comum, embora criticada pela imprensa especializada, pela academia e por coletivos de trabalhadores da área.

6 No original: “*These activities reduce the costs that would have otherwise been undertaken by the studio. Such activities also ideologically reproduce the heterosexual family. Perhaps most importantly, these reproductive activities normalize the tecnomasculine work ethic and discourses of passion in the video game industry*”.

ignoram as dimensões globais e coletivas intrínsecas ao insucesso de sua empreitada. Apesar disso, o autor ressalta que tais barreiras ideológicas encontram resistência em iniciativas recentes de sindicalização, como a trazida pelo movimento *Game Workers Unite*,⁷ um sinal de que a resistência à lógica neoliberal encontra algum combustível diante das contradições que se expressam com cada vez mais potência no mundo do trabalho.

Referências

BERLANT, Lauren. Cruel Optimism: on Marx, Loss and the Senses. **New Formations**, v. 63, [s. n.], p. 33-52, 2007.

BRAVERMAN, Harry. **Labor and Monopoly Capital: The Degradation of Work in the Twentieth Century**. New York: Monthly Review, 1974.

JOHNSON, Robin. Technomasculinity and Its Influence in Video Game Production. *In*: TAYLOR, Nicholas; VOORHEES, Gerald (Orgs.). **Masculinities in Play**. New York: Palgrave Macmillan, 2018. p. 249-262.

LAZZARATO, Maurizio. Immaterial Labor. *In*: VIRNO, Paolo; HARDT, Michael (Orgs.). **Radical Thought in Italy**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. p. 133-151.

MITCHELL, Liam. **Ludopolitics: Videogames Against Control**. Zero Books, 2018.

MORTENSEN, Torill. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.

ROBERTS, Michael J. The Politics of Playtime: Reading Marx through Huizinga on the Desire to Escape from Ordinary Life. **American Journal of Play**, v. 11, n. 1, p. 46-64, 2018.

RUSSWORM, TreaAndrea. A Call to Action for Video Game Studies in an Age of Reanimated White Supremacy. **The Velvet Light Trap**, v. 81, n. 1, p. 73-76, 2018.

RYAN, Bill. **Making Capital from Culture: The Corporate Form of Capitalist Cultural Production**. Berlin: Walter de Gruyter, 1992.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

TRAMMELL, Aaron. Torture, Play, and the Black Experience. **G|A|M|E: Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 9, p. 33-49, 2020.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**. São Paulo: Autonomia Literária, 2019.

Ivan Mussa é professor da Escola de Ciências Sociais Aplicadas, Educação, Artes e Humanidades da Universidade Potiguar (UnP) e doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM UERJ). É vice-coordenador do Grupo de Pesquisa em Games da Intercom e secretário da divisão brasileira da Digital Games Research Association (DiGRA Brasil).

⁷ Trata-se de uma organização coletiva de trabalhadores da indústria de games que visa a coletivização e sindicalização da área, com divisões específicas para diversos países, inclusive o Brasil.