

Edição v. 40
número 3 / 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 40 (3)
set/2021-dez/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

A pervasividade do neoliberalismo nas representações de trabalho precário do game Death Stranding¹

The pervasiveness of neoliberalism in the representations of precarious work of the game Death Stranding

DANIEL ABATH

Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – João Pessoa, Paraíba, Brasil.
E-mail: dnabath@gmail.com. ORCID: 0000-0001-9685-0752.

¹ Artigo apresentado no 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), 2020.

PPG|COM UFF

Programa de Pós-Graduação
COMUNICAÇÃO
MESTRADO E DOUTORADO

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

ABATH, Daniel. A pervasividade do neoliberalismo nas representações de trabalho precário no game Death Stranding. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-13, set./dez. 2021.

Submissão em: 03/07/2021. Revisor A: 04/08/2021; Revisor B: 15/08/2021. Revisor A: 19/11/2021; Revisor B: 10/00/2021. Aceite em: 23/11/2021.

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50722>



Resumo

Um dos jogos mais esperados da última geração de consoles foi *Death Stranding* (2019), sobretudo em função da fama de seu realizador, Hideo Kojima, e das mecânicas de jogo inovadoras que eram demonstradas a partir de *press releases* e vídeos de divulgação de seus realizadores. Neste artigo, detemo-nos a observar a pervasividade do neoliberalismo em elementos de *game design*, mecânicas e *plot* narrativo do jogo em questão, sobretudo preocupados com o motivo da precarização do trabalho. Para tanto, contamos com as teorias do trabalho (ANTUNES, 1999), trabalho de plataforma (SRNICEK, 2017; SLEE, 2017; SUNDARARAJAN, 2016) e do neoliberalismo (DARDOT e LAVAL, 2016; FOUCAULT, 2008; HARVEY, 2008) para embasarmos nossa analítica crítica do jogo com base na observação de sistemas (LUHMANN, 2000).

Palavras-chaves

Representação; Neoliberalismo; Trabalho; Games; *Death Stranding*.

Abstract

One of the most expected games of the last generation of consoles was *Death Stranding* (2019), especially due to the fame of its director, Hideo Kojima, and the innovative game mechanics that were demonstrated from press releases and videos of its makers disclosure. In this article, we detain to observe the pervasiveness of neoliberalism in game design elements, mechanics and narrative plot of the game in question, above all concerned with the reason of the precariousness of work. For this, we count on the theories of work (ANTUNES, 1999), platform work (SRNICEK, 2017; SLEE, 2017; SUNDARARAJAN, 2016) and neoliberalism (DARDOT e LAVAL, 2016; FOUCAULT, 2008; HARVEY, 2008) to base our critical game analytics based on systems observation (LUHMANN, 2000).

Keywords

Representation; Neoliberalism; Work; Games; *Death Stranding*.

Introdução

A palavra *negócio*, de acordo com Ricardo Antunes (2005), significa “negar o ócio”, expressão de extrema repulsa a momentos de repouso ou de preguiça contemplativa. Nunca estivemos tão engajados em negar o ócio como agora, mas, se fosse possível, fugiríamos do trabalho como se de uma peste estivéssemos fugindo, já se disse Marx. Jogos de videogame são produtos exemplares da indústria cultural que visam à fuga dos *negócios*, do trabalho, ao menos aparentemente, pois uma certa racionalidade capitalista tem rondado esses produtos. Neste artigo, detemo-nos a observar a pervasividade do neoliberalismo em elementos de *game design*, mecânicas e *plot* narrativo do jogo *Death Stranding* (2019), sobretudo preocupados com o motivo da precarização do trabalho.

Um dos jogos mais esperados da última geração de consoles foi *Death Stranding*, sobretudo em função da fama de seu realizador, Hideo Kojima, e das mecânicas de jogo inovadoras que eram demonstradas a partir de *press releases* e vídeos de divulgação de seus realizadores. Isso, evidentemente, foi uma construção a partir do processo de *hype*, ou seja, os jogadores passaram a superestimar o título em função da ansiedade pelo lançamento do jogo.

As imagens de abertura do game nos ambientam em um cenário pós-apocalíptico, ressaltando imensas paisagens abertas, cânions, desertas montanhas por entre as quais se insinua visualmente uma espécie de retorno humano ao estado de natureza. No espaço aberto e desolado, um homem em sua veloz motocicleta acelera transportando algumas valises de encomenda nas costas. Ele para e observa a revoada de pássaros que fogem do que ora se apresenta como uma chuva ácida, retomando a corrida para, logo em seguida, sofrer uma queda e perder sua moto. Diante das circunstâncias catastróficas apresentadas já nas primeiras *cutscenes* da trama, eis o motivo com o qual se justifica a experiência de viver um avatar entregador no game.

O isolamento social apresentado pela introdução do protagonista no jogo acaba aproximando a estética do nosso contexto social-histórico, quer seja a pandemia em decorrência do covid-19. Aquele mundo virtual, no entanto, é curiosamente bucólico, frugal, de contemplação, em detrimento à ambiência esperada para servir de pano de fundo a um típico representante do desemprego estrutural, ou melhor, o ambiente urbano, repleto de prédios e transeuntes ávidos por consumo. Muito pelo contrário: os vales, pradarias e cânions descomunalmente imensos nos fazem crer que estamos diante de uma espécie de deserto da vida social, ou quem sabe, de uma representação daquilo a que Jean Baudrillard (1991) classificara por “deserto do real”.²

Importa muito mais ao avatar, distante dos antigos imperativos de progressão narrativa vinculados a *power ups*, ou pontuações perpetradas por meio de reações sensório-motoras regidas pela ludicidade, apelo ao resgate e conservação de objetos materiais da vida social cotidiana (alguns itens encomendados por alguém daquele/desse mesmo mundo). Percebemos desde o início a condição compulsória da velocidade; de um regime dromológico (VIRILIO, 1993) que é próprio ao sistema de jogabilidade dos *action games*. No entanto, essa impressão é logo desfeita através do que o jogo nos apresenta. A queda de motocicleta experimentada por Sam Bridges,³ protagonista da trama, será simbólica no decorrer de

2 No clássico *Simulacros e simulação* (BAUDRILLARD, 1991) Baudrillard nos apresenta o conceito de “hiper-realidade”, tendo como base um conto do escritor Jorge Luís Borges em que cartógrafos de um dado império buscavam criar mapas de províncias com extrema verossimilhança. A hiper-realidade é a expressão plena da precessão do simulacro em relação ao seu referente — a realidade. A ideia de desertificação do real advém do fato de que, diante do regime de simulações vivenciado a partir da pós-modernidade, “o real nunca mais terá oportunidade de se produzir (...)” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9), havendo, portanto, o que o autor chama de deserto do real: uma instância vazia a ser preenchida e construída pelas simulações hiper-realistas. Tais localidades apontadas no jogo metaforizam a ideia de esvaziamento, de deserto, um *no man’s land* aos olhos da sociedade ficcional que prescinde das condições materiais daquela classe laboral — os entregadores — em favor da hiper-realidade de consumidores na qual se mantém.

3 Interpretado pelo ator Norman Reedus.

todo jogo. Inclusive, simbolizará, igualmente, as relações de representação que ora nos detemos a analisar entre jogo e realidade social, quer sejam os processos neoliberais de uberização⁴ do trabalho (SLEE, 2017; ABÍLIO, 2019), transferidos para o *game design* do jogo em questão.

Durante muito tempo o jogador de *Death Stranding* deverá se habituar a rotinas de caminhadas intensas e fatigantes para ambos (usuário e avatar), razão pela qual muitos consumidores não lograram dessa experiência lúdica tanta satisfação. Os antigos artifícios que sempre funcionaram para os jogadores habituais são pouco empregados na jornada de Sam. O chamado à jornada desse herói envolve, por exemplo, recolher as valises espalhadas pelo local de seu acidente (de trabalho?), administrar o peso de sua bagagem entre os dois lados de seu corpo e evitar cair enquanto anda para não causar danos – não a si próprio, mas às cargas que tanto transportará. Eis, portanto, a virada cultural que já vem sendo construída há algumas décadas no universo dos jogos eletrônicos digitais: o processo de colonização empreendido pelo sistema social da sociedade (LUHMANN, 2000) perante os sistemas do entretenimento, ou, dito de outra forma (o que aqui se quer fazer enxergar), a chamada colonização da racionalidade neoliberal sobre as representações do jogo em tela e os respectivos comportamentos socioprocedimentais dos sujeitos jogadores.⁵

As implicações de um tal processo são múltiplas. Poderíamos pensar, por exemplo, na forma com que as representações presentes no design podem influenciar negativamente para o aprofundamento das injustiças acerca dos estratos sociais envolvidos, o chamado *design justice* (COSTANZA-CHOCK, 2020), mas por hora nos concentramos em analisar as marcas de representação constitutivas da transposição da lógica do trabalho precário para o *game design* e o desenho de alguns elementos narrativos do jogo.

Algumas palavras sobre o neoliberalismo

Controvérsia é palavra-chave entre os estudos acerca do conceito de neoliberalismo, “(...) um termo em si mesmo em busca de alguma explicação e desafio crítico” (VENUGOPAL, 2015, p. 166). Apesar disso, alguns contributos sobre essa questão já vêm sendo propostos e discutidos desde o Colóquio Walter Lippmann de 1938. Como sempre ocorre, o termo ganhou um uso comum e de certa forma pejorativo, servindo para designar, entre outras coisas, os processos de privatização e desregulamentação dos mercados, além, obviamente, das novas direções tomadas em relação ao Estado de bem-estar social (BOAS e GANS-MORSE, 2009). Nos anos 1990, essa conceituação migra do campo econômico, passando a compor também as interpretações acerca da política, bem como do campo cultural. Trata-se, praticamente, de uma forma de denominação alternativa para a própria sociedade do contemporâneo, ou melhor, para a *nova fase do capitalismo*.

As distorções são sempre esperadas a partir do momento em que o senso comum se apropria de tais construções, quase sempre pelos processos de mediação perpetrados pela mídia. No entanto, a academia, mais propriamente as Ciências Sociais, retomaram o conceito a partir do início dos anos 2000, quando da publicação póstuma de *Nascimento da biopolítica* (FOUCAULT, 2008). No livro, Foucault analisa o neoliberalismo dentro de uma perspectiva de estudo das formas de governo; das formas históricas daquilo que chama a “arte de governar”, tanto no neoliberalismo alemão (ordoliberalismo) quanto no estadunidense, observando, portanto, uma arqueologia do termo. O que o autor invariavelmente encontra

4 Uberização é justo o fenômeno, observável mais contundentemente a partir das experiências laborais da empresa Uber, de precarização das relações trabalhistas, o que se estenderá posteriormente a outras tantas categorias profissionais do mercado de trabalho.

5 Niklas Luhmann (2000) definia um sistema por meio da composição diferencial entre autorreferencialidade, quer seja a dessemelhança para com o que considerava o entorno ao sistema – tudo aquilo que, contido no interior do sistema, diferencia-se daquilo que *circunda* o sistema por fora –, e heterorreferencialidade, os elementos de analogia ao entorno. Traduzindo para o contexto dos games, a heterorreferencialidade seria composta de aspectos exógenos ao jogo, provenientes do mundo da “realidade real”, para empregar uma outra definição do mesmo autor, exercendo, ambas as instâncias, mútuos acoplamentos estruturais.

é a forma com que o Estado guia ou constrange as ações dos indivíduos, inclusive instituindo modelo de autogoverno.

Muito distante de uma lógica na qual o Estado seria destruído, desmantelado, o neoliberalismo faz com que o Estado trabalhe para os interesses econômicos do setor privado. Assim, neoliberalismo acaba despontando como ideologia ou política econômica, prescrevendo formas de viver e de se comportar em sociedade. O mercado, ou a ideia de mercado, será difundida para campos além do mercado; campos de subjetivação que produzirão sujeitos adequados a esse tipo de sistema. Sem a concordância comportamental da vida pública, o mercado, da forma como o conhecemos hoje em dia, jamais seria possível. Não existe, dessa forma, limitações ao poder do Estado por parte da operatividade neoliberal, mas redirecionamento. A questão para Foucault (2008, p. 160) consiste em saber:

Será que o mercado pode ter efetivamente um poder de formalização, tanto para o Estado como para a sociedade? (...) Não se trata apenas de deixar a economia livre. Trata-se de saber até onde vão poder se estender os poderes de informação políticos e sociais da economia de mercado. Eis o que está em jogo.

A partir de 2008, os interesses pelo conceito só fazem crescer, dada a última crise do capitalismo, da qual, para muitos, ainda não conseguimos sair. Em *A nova razão do mundo*, lançado em 2009 na França e publicado no Brasil apenas em 2016, Pierre Dardot e Christian Laval (2016) elaboraram um profundo estudo sobre o neoliberalismo, atualizando muitas de suas questões e discutindo sob a ótica da racionalidade presente a uma tal lógica de mercado. Para Dardot e Laval, o neoliberalismo racionaliza tanto as ações dos governantes quanto as posturas e comportamentos daqueles que são governados. Dito de outra forma, nossas vidas, diante do neoliberalismo, são regradadas pela lógica de mercado, admitindo os imperativos da concorrência e as formas que são próprias à mercadorização das empresas privadas. Trata-se, portanto, de um “sistema normativo que ampliou sua influência ao mundo inteiro, estendendo a lógica do capital a todas as relações sociais e a todas as esferas da vida” (DARDOT e LAVAL, 2016, p. 7). Essa nova racionalidade governamental é resultante, de acordo com os autores, de múltiplos fatores históricos, os quais não desconsideram os modelos clássicos do neoliberalismo, mas ao mesmo tempo também não o reiteram.

O elemento da concorrência, que para os autores supracitados é fundamental na explicação da racionalidade neoliberal, seguirá um percurso que passará do mercado para o Estado e deste para os indivíduos, de forma totalizante. A concorrência trará para os indivíduos a necessidade de se verem como empreendedores de si mesmos, nos moldes de uma subjetivação. Todas as pessoas serão enxergadas como agentes de mercado, ou empresas, que pensarão a si próprias dentro de uma ética do egoísmo, do individualismo. Para David Harvey (2008, p. 27), adepto da perspectiva marxista,

podemos, portanto, interpretar a neoliberalização seja como um projeto utópico de realizar um plano teórico de reorganização do capitalismo internacional ou como um projeto político de restabelecimento das condições de acumulação do capital e de restauração do poder das elites econômicas.

Do trabalho e sua *atual* condição precária

A palavra trabalho nos é familiar há muito tempo, desde que nascemos, afinal. Trabalho encontra sua raiz etimológica presa à imagem de um antigo instrumento de tortura, quer seja o *tripalium*. O significado de trabalho que advém do mundo antigo, aceita noções tais como “vida e degradação” ou “felicidade social e escravidão” (ANTUNES, 2005, p. 11). De acordo com Karl Marx (2013), por exemplo, trabalho pode ser considerado como um marcador de diferença entre os homens e os outros animais. Porém, nas sociedades capitalistas, o trabalho acabou admitindo disfunção em relação ao entendimento

marxiano, ou seja, acabou por fugir de qualquer função positiva.

Diante do trabalho, o neoliberalismo condiciona ordenamentos disciplinares diversos daqueles experimentados em tempos mais antigos. As coisas mudam de nome, mas não perdem substância. Frente à chamada economia compartilhada (RIFKIN, 2016), a ideia neoliberal gira em torno da construção subjetiva de um sentido colaborativo em que o consumo possa estar bem mais disperso do que estaria numa relação tradicional de propriedade. Dados, algoritmos, redes sociais, internet serão os pilares da nova configuração do mercado dentro do neoliberalismo, conformando o chamado capitalismo de plataforma. Arun Sundararajan (2016) define o regime da economia de compartilhamento baseado na criação de novos mercados e serviços, nas redes que se disseminam por multidões, o chamado *crowdwork*, ou a dissolução entre os níveis pessoal e profissional e a constante confusão entre os universos do lazer e do trabalho. Nas palavras de Richard Miskolci (2016, p. 277), “(...) na sociedade digital passamos a viver em um contínuo on-off line, no qual – conectados em rede por meio de plataformas – consumimos, mas também criamos e compartilhamos conteúdos”.

O trabalho precário é justo a versão mais atualizada da matriz neoliberal do capitalismo no campo trabalhista. Essa precarização advém dos processos de informalização contratual e da liberdade excessiva conferida ao mercado. Aliado a isso, temos o complexo das tecnologias digitais como base infraestrutural para seu adequado desenvolvimento, aquilo que também pode ser chamado de *uberização* das relações trabalhistas. Os *softwares* agora intermediam as relações entre contratantes e contratados, inclusive reconfigurando essas posições, intercambiando-as em contínuum.

O Uber, como o conhecemos, nasce de um consumo colaborativo, uma concepção que já havia sido projetada pelos próprios tecnólogos do Vale do Silício. A tecnologia desempenha um papel crucial na equação da partilha de bens e serviços na medida em que disponibiliza as condições de existência de determinadas interfaces por meio de plataformas on-line. Desse modo, temos novos arranjos na era digital da economia capitalista que transmutam serviços em mercadorias autênticas. E entre os solicitantes e os solicitados, temos a radicalização solícita da desregulamentação trabalhista.

O processo de uberização é muito caro à economia de plataforma. Enquanto dependente de avanços tecnológicos, só agora, com a infraestrutura de conexões, pôde se consolidar por relacionar consumidores e prestadores de serviço por meio de um software. Tom Slee (2017) explica que o Uber se originou da conjunção entre um aplicativo digital e os motoristas de limusines. Dado o sucesso da empreitada, passou a oferecer serviços de motoristas não profissionais, saltando de 10 mil para 150 mil motoristas no período de dois anos (de 2013 a 2015). Hoje em dia, com números extremamente superiores, a empresa cadastra motoristas de carros diversos sem qualquer exigência, exceto o fato de possuir o seu próprio veículo e um aparelho celular com acesso à internet. Slee (2017) ressalta ainda que o Uber consiste em mecanismo de desregulamentação do mercado, tendo em vista as precárias condições de trabalho implementadas pela empresa a seus cadastrados.

As condições de *admissão* dos motoristas, por exemplo, exigem que estes arquem com os custos de aquisição, manutenção e conservação de seus respectivos veículos. Sem contrato e sem direitos trabalhistas, o motorista está desamparado pela lei diante da uberização. Como afirma Ludmila Abílio (2017, sem paginação), “ser um trabalhador-perfil em um cadastro da multidão significa na prática ser um trabalhador por conta própria, que assume os riscos e custos de seu trabalho, que define sua própria jornada, que decide sobre sua dedicação ao trabalho (...)”.

A lógica retórica da empresa, que advém da racionalidade neoliberal contemporânea, é eficiente na medida em que fortalece valores tais como o espírito do empreendedorismo, a liberdade de horários e a ausência de subordinação – pelo menos direta e imediata –, confundindo-se mesmo com a lógica do liberalismo e conformando, como conceitua Éric Sadin (2016), um tecnoliberalismo. Na verdade, o que ocorre é uma pulverização dos vínculos sociais entre trabalhador e representantes das empresas, espécie de grande Outro burocrático nunca visto, em regimes de trabalho individualistas. Com a uberização, os

trabalhadores são levados a admitir modos de subjetivação de sua própria condição trabalhista enquanto empreendedores de si mesmos (FOUCAULT, 2008), muito embora, efetivamente, estejam submetidos a um *app* da empresa que interconecta os prestadores de serviço aos consumidores, atuando, outrossim, gerenciados algorítmicamente. Transmuta-se, portanto, o empreendedor de si mesmo (neoliberal) em “gerente de si subordinado” (ABÍLIO, 2019) nos contextos da prática.

Isto significa que a produtividade dos motoristas do Uber é gerenciada indiretamente por processos algorítmicos sofisticados, sob cujo funcionamento o motorista é submetido à aceitação de corridas – com jornada de trabalho indefinida – principalmente através de mensagens que enfatizam objetivos, aproximação a metas e declínio do ranqueamento em função de rejeições à prestação do serviço. Além disso, o aplicativo da empresa exige que o cliente teça julgamentos sobre o serviço, avaliando positiva ou negativamente o motorista de seu traslado.

A relação entre preço e demanda pelo serviço, a chamada tarifa dinâmica, é calculada por um algoritmo sem que haja a possibilidade de conhecimento por parte do prestador de serviço e muito menos pelo contratante temporário. Verdadeiro funcionamento de caixa-preta é processado pelas dinâmicas escusas da Uber. Essas são formas de controle explícito que desvinculam a retórica da prática, ancoradas, de acordo com Ricardo Antunes (1999, p. 86), “[n]um subjetivismo e [n]um ideário fragmentador que faz apologia ao individualismo exacerbado contra as formas de solidariedade e de atuação coletiva e social”.

Sabemos que os serviços Uber não se restringem mais, e apenas, ao traslado de passageiros entre destinos, mas também trabalha com a entrega de alimentos, pelo chamado Uber EATS. Nesse caso, como na versão originária, a empresa entende que o seu serviço compreende o fornecimento da plataforma tecnológica intermediadora para conexão entre passageiros e prestadores terceiros independentes, como explicitado nos termos e condições da empresa.

As *competências* do mercado exigidas aos trabalhadores informacionais, ou *infoproletários* (ANTUNES e BRAGA, 2009), giram em torno da capacidade de serem empreendedores, flexíveis, permanentemente atualizáveis – tais quais os aplicativos que gerenciam – e que disponham de mobilidade. O domínio da linguagem informacional e da lógica (CASTELLS, 2003) é um requisito óbvio. Inclusive, quanto ao Uber, a dúvida e o absurdo se instauram à medida em que pensamos sob o entendimento da contratação jurídica: tratar-se-ia de trabalho com tecnologia ou de transporte de passageiros e encomendas? Como fazer jus diante ao irracionalismo anti-humanista para o qual tem nos conduzido historicamente o bárbaro sistema de economia capitalista?

A eliminação de postos de trabalho é a tendência forte do futuro do trabalho. Para isso concorrem o fortalecimento de áreas de automação dos processos produtivos, a exemplo da robótica. Submissões a qualquer preço é a forma com que funciona o *ethos* do herói da vida cotidiana, o infoproletário do capitalismo tardio, fazendo transbordar a sua precária condição à explicitude, evidentemente para os domínios da arte e dos objetos técnicos.

As relações de permeabilidade entre os mundos dos jogos e do trabalho têm ganhado fôlego em pesquisas recentes – a exemplo do trabalho de Thiago Falcão, Daniel Marques e Ivan Mussa (2020), o qual lança um olhar arguto sobre as correlações de força entre produtores e consumidores de jogos online sob a égide da plataformização.

O game *Death Stranding* é exemplo fundamental dessas relações. Nossa abordagem trilha o caminho da coleta de informações, elementos narrativos e aspectos do design experienciados por meio das mecânicas de jogabilidade, sobretudo aqueles que constroem os sentidos do trabalho em sua fase de uberização. Ressaltamos que ora nos entretemos a examinar tais informações do ponto de vista de um observador de segunda ordem (LUHMANN, 2000), ou seja, cômicos de que o que agora observamos já é um produto de múltiplas observações em sociedade, reificadas no produto final jogo.

A racionalidade neoliberal em *Death Stranding*

A referida perda do transporte do protagonista no início do jogo ilustra de forma apropriada uma das preocupações e dos desesperos pelo que passam os trabalhadores de plataformas (das capitais brasileiras, ao menos). Perder o transporte para qualquer entregador de aplicativos seria experienciado a partir de um frio na barriga. E é exatamente isso o que acontece com Sam Bridges no momento em que sua motocicleta despenca de um dos inúmeros penhascos por onde transita: a sensação de que algo muito ruim estava acontecendo.

A ideia da dificuldade imposta pela paisagem visual do cenário do game é evidenciada a partir de uma tal cena. O desafio é intuitivamente percebido: percorrer os imensos vales, ou pelo menos aquele nível, *on foot*. Estamos diante de um herói inglório, cotidiano, um homem comum, comumente visto como mais um entregador, ou um poderoso representante desses que, um ano depois do lançamento do game, se tornariam tão comuns à nossa rotina – ao ponto de vários críticos do jogo o apontarem como uma quase profecia da pandemia de 2020.⁶

E é logo na primeira cena que aflora a ideia confusa dos sujeitos comuns sobre as próprias práticas sociais que desempenham na vida cotidiana. Ao conhecer, de súbito, a personagem secundária Fragile, Sam a adverte – e, outrossim, a si mesmo – de que é apenas um entregador; de que “faz entregas e isso é tudo”. Está claro, pela própria reflexividade do sujeito avatar, que este admite a sua condição trabalhista como sendo a do modelo fordista de trabalho, ou seja, a do indivíduo trabalhador que realiza uma e somente uma atividade no seu labor diário. Temos, portanto, aquilo que Marx chamaria pelo nome de alienação, expressa na própria autorreflexão individual do personagem.

Além disso, Sam parece apresentar características de uma indiferença exacerbada, radical por assim dizer. O personagem não aperta as mãos das poucas pessoas com quem tem contato; não as abraça e pouco se demora em conversas, olhares, distrações outras que não aquelas próprias ao seu trabalho. Fragile surge para Sam em uma caverna, local em que os dois conversam com toda a brevidade dos encontros intersticiais às tarefas rotineiras. Ela aparece e desaparece ao bel prazer durante a trama, como contato virtual ou sinal binário, sendo evidente uma certa analogia de Fragile com a própria tecnologia digital. Ela é um ponto de mediação entre Sam e as coisas que acontecem àquele universo. Inclusive, a caverna nos remete para o mito platônico extensamente referenciado nas ficções, no qual alguém que vem de fora explica ao sujeito alienado como as coisas funcionam *de verdade*. Existe, portanto, a admissão inconsciente do protagonista a um subjetivismo individualista, ou neoliberal, se assim preferirmos. Sam passa a maior parte do tempo sozinho e desenvolve suas habilidades, seus desfechos e suas alegrias diante das conquistas, solitariamente.

Pensemos, em seguida, sobre as mecânicas de jogo. Caso tente andar a esmo, sem movimentos estritamente calculados para a realização de seu objetivo maior, quer seja, entregar os objetos que lhe são designados em boas ou excelentes condições, o herói vem ao chão sem a menor cerimônia. E o nível de HP,⁷ próprio aos avatares humanos, passa a compor a integridade dos materiais, reivindicando a legitimidade da matéria em detrimento ao humano representado. É interessante comentarmos, também, a respeito da mecânica de jogo denominada *urinate*. Funciona da seguinte forma: o jogador é sugestionado a fazer com que o protagonista urine em quaisquer das inúmeras localidades dos espaços abertos do jogo. Longe de ser um mero artifício de ilustração retórica de realismo, na medida em que conduz o jogador a realizar uma ação fisiológica básica com seu avatar, veremos tratar-se de um mecanismo simbólico, ou de uma violência simbólica, calculadamente adequado à lógica de educação e coerção política impostas pelas

6 Fazemos aqui remissão irônica, por sua dromológica obsolescência, à pandemia da Covid-19 do início de 2020, o que a transmuta em um quase-evento do século passado se vista a partir de uma fenomenologia da aceleração do tempo social.

7 Do inglês *Health Point*, ou seja, pontos de saúde ou pontos de vida de quaisquer personagens.

disposições econômicas neoliberais. Ocorre que a urina do avatar, quando expelida no interior das bases de apoio, ou dormitórios por onde passa em sua jornada, pode ser armazenada e reutilizada enquanto matéria-prima para a produção de determinados itens que serão utilizados no tempo de trabalho do jogador – um tipo específico de granada. Ou seja, até os fluidos fisiológicos do herói servem ao trabalho do protagonista enquanto insumo de primeira necessidade, evidenciando o caráter deplorável das modernas condições de trabalho impostas pela racionalidade neoliberal, e aquilo que parecia uma mecânica espontânea e própria ao mundo da natureza, transmuta-se em mercadoria e forma de governo. E eis que, para completar os fios de ligação entre o design e as representações do trabalho precário, e com o próprio mundo extradiagético, latas de energético *Monster* são disponibilizadas nos respectivos abrigos da Bridges para serem consumidas pelo personagem. A referência ao mercado é explícita e ao mesmo tempo casa muito bem com o utilitarismo proposto pela mecânica antes demonstrada.

Um outro elemento que passa a integrar as mecânicas de jogabilidade durante todo o decorrer do game, e que gera um estranhamento imediato no jogo, é a presença de um feto entregue ao protagonista algum tempo depois na história. O pequeno ser, gestado *in vitro*, passa a ser acoplado ao peito do uniforme de trabalho de Sam, sendo carregado durante todo o jogo. Esse feto produz diversas interpretações simbólicas e observações analíticas curiosas e que só reforçam as relações representacionais da lógica neoliberal no jogo, falando em favor, por exemplo, das políticas públicas antinatalidade, da cultura de desvinculação de trabalhadores e trabalhadoras a relações parentais como fator de sucesso e adequado comprometimento empreendedor. A ideia subsumida é a de que os humanos daquele universo muito provavelmente nascem de forma artificial – tema recorrente à ficção científica –, burocraticamente administrados enquanto coisas a serem transportadas, tanto quanto qualquer entrega do nosso herói. Durante a narrativa descobrimos, inclusive, que a mãe daquele feto está morta, fazendo crer na condição dispensável da mulher àquele mundo. Auxílios sociais relacionados à paternidade são igualmente dispensáveis por tudo aquilo que o design nos informa.

O sono. Nosso herói dorme pouco e quando o faz é sempre nos dormitórios da própria empresa em que trabalha. A propriedade privada existe apenas para os donos dos meios de produção, mas não para seus trabalhadores. As instalações de repouso são todas iguais, e além de servirem ao descanso são exímias em lembrar ao personagem a sua condição de funcionário da empresa – alguns poucos souvenirs recebidos por Sam são ali depositados e ficam expostos até o final do game. Um padrão corporativo experimentado em qualquer estado dos Estados Unidos da América do jogo. Dormir e acordar sofrem profundas modificações naquele mundo, ritualizados pelo processo de algemar-se para dormir e de retirar algemas para acordar, uma tecnologia de controle que nos faz lembrar da dura crítica feita por Jonathan Crary (2014) nos estudos do sono de seu *24/7*. Os banhos também são biocontrolados, ocasiões de extrema brevidade, tomados em alguns segundos – radicalização da duração de uma ducha. Os dormitórios, inclusive, são quase sempre pontos de encontro entre Sam e Fragile, sendo a ideia de colonização dos espaços também extremamente presente, perfazendo a confusão entre espaço público e espaço privado. Afinal, o protagonista não possui realmente um espaço pra chamar de seu: tudo, inclusive ele mesmo, pertence à Bridges.

A falta de condições trabalhistas dignas, fator importante e presente à precarização do trabalho no sistema social da sociedade, perpassa todas as horas de *gameplay* do jogo. São mercadorias acondicionadas em valises pesadas, podendo chegar à casa das centenas de quilos, suportadas por braços e pernas, ombros e costas de Sam Porter Bridges. A ironia atinge seu ápice com o desenvolvimento no decorrer do jogo de um exoesqueleto desenvolvido especificamente para o fim de maior resistência e melhor movimentação do entregador nos espaços. É como se os realizadores do game dissessem: sabemos que está impossível, portanto, não vamos arruinar ainda mais a experiência imersiva de jogabilidade, já tão prejudicada pelas diversas referências pervasivas que ora empreende o extrajogo contemporâneo. Justamente pela constante jogabilidade a pé, caminhando por horas pelo espaço daquele universo, a inerente vontade

dos jogadores é a de correr, como bem se pratica nos variados títulos de videogame. O botão de correr é um componente material de extrema importância para o sistema autorreferencial consolidado dos jogos eletrônicos. Mas, em *Death Stranding*, essa condição está colonizada pelo design coercitivo dos elementos do entorno do sistema, ou seja, pela racionalidade do trabalho neoliberal precário.

Os postos de entrega e redirecionamento da empresa Bridges são verdadeiras fortalezas neoliberalizadas. O herói está o tempo todo sob suspeita. O sistema do game quer demonstrar que o sistema informatizado da empresa ficcional, algo que o próprio protagonista é encorajado a prestar manutenção e fazer funcionar, é justo seu maior patrão: ao chegar às bases da Bridges, Sam passa inicialmente por um escaneamento em prol do reconhecimento de sua identidade. Em seguida, a carga que transporta é completamente esquadrihada por métricas de conservação dos materiais, durabilidade e níveis de integridade. A dúvida e a cisma recaem o tempo inteiro sobre o grande herói do trabalho. Os inimigos do jogo, peculiares seres invisíveis (*underclass?*),⁸ podem muito bem justificar o fato de existir um reconhecimento automatizado pelas instalações dos prédios ali presentes, e essa justificativa é exatamente o ponto de legitimação das práticas de suspeição: Sam nunca se pergunta sobre esses protocolos.

O trabalho é extremamente precário. Não há glamour nem espetáculos que garantam o senso de lazer à jogabilidade em *Death Stranding*. É preciso se apaixonar pelo sofrimento e pela dificuldade. É preciso ter o senso de heroísmo próprio a um guerreiro solitário. É preciso estar acostumado a ambientes quase sempre vazios de vida. E, sobretudo, confiar em alguma recompensa futura, final, por toda a pena sofrida. É preciso trabalhar com fervor para alcançar algo ainda não definido pelas instâncias superiores que governam aquele avatar.

Com o passar do tempo, o avatar se mostra subordinado aos NPCs do jogo. Estes começam a atuar como consumidores legítimos, exigindo pedidos e entregas as mais diversas. É importante ressaltar que o trabalho de *delivery* realizado pelo jogador se inicia por uma solicitação da própria dirigente política dos Estados Unidos, no caso, uma presidente fictícia. Essa é uma das marcas representacionais mais fortes do ponto de vista neoliberal no game. O pedido feito pela presidente é para que Sam possa percorrer todo o território dos Estados Unidos em busca de restabelecer a chamada rede *chiral*, uma internet fictícia. Os pontos de entrelaçamento da teoria com as representações digitais são explícitos: o governo é aqui acionado como um agente condicionado pelo setor privado. A governamentalidade exigida só poderá acontecer na medida em que o jogador puder reintegrar todas as unidades da federação à rede de telecomunicações e informação privada, representada pela empresa na qual Sam é funcionário.

Pois bem, este é apenas o primeiro pedido de entrega feito ao avatar, com promessas de empregabilidade e de futuro estável. Contudo, tão logo as horas de jogo vão se passando, percebemos que as ordens de serviço compreendem quase sempre solicitações de indivíduos e de setores privados. O herói começa a ficar por conta própria, submetido a reclamações, sugestões, avaliações e elogios, tal qual um autêntico representante de um trabalhador de aplicativos.

Apesar do ônus referente ao seu transporte ser de inteira responsabilidade da Bridges, quando o assunto envolve a impossibilidade de se tomar os transportes dirigíveis do jogo, o jogador está por sua própria sorte e risco. De certa forma, na maior parte do tempo, os comandos e as missões são governadas pelo próprio mercado, ou seja, por NPCs e demais personagens presentes no jogo. Quase sempre reclamam da demora na entrega, o que exige do jogador mais expertise de controle do avatar em suas ações rotineiras de equilíbrio de pesos e habilidades motoras diante dos inúmeros terrenos

8 O termo *underclass* corresponde a uma criação do meio jornalístico norte-americano, posteriormente apropriada pelas ciências sociais, e que, de acordo com o sociólogo Loïc Wacquant (2001), designa um novo segmento de pobreza das minorias (daqueles que ocupam o nível mais baixo dentro de uma hierarquia de classes), comumente utilizado como objeto de preconceitos e suspeições sociais. Eis o questionamento a partir do ponto de vista de Sam Bridges: "seres *underclass?*" – os invisíveis, estranhos, suspeitos de desvio cultural e, portanto, passíveis da subjetivação de uma hostilidade por parte de ambos, sistema e jogador.

do espaço navegável. Mensagens de encorajamento também são transmitidas, como a do NPC William Lake: “A Lenda está de volta. Tudo parece estar em perfeitas condições. Obrigado, Sam. Até a próxima entrega, então. Fique bem”. Em certa medida, temos também a naturalização através do design das *side quests* daquilo que Byung-Chul Han (2017) chama de uma sociedade da performance, ou sociedade do desempenho e da produção. William Lake, sugerindo a participação de Sam no “Extra Mile”, um suposto programa com mais benefícios para entregadores, recomenda:

(...) uma entrega bem sucedida ao destino é seu trabalho, primeiro e acima de tudo. Mas as pessoas estão exigentes. Elas não querem apenas suas tralhas carregadas do ponto A ao B. Elas querem um pouco mais, entende? Tratamento especial. Algo que possa colocar um sorriso em seus rostos (tradução nossa).

Quando se dá conta, Sam está entregando pizzas e recebendo recompensas como gorjetas por seu trabalho. O que sobra dos contratos públicos com o governo dos Estados Unidos são, como dissemos, apenas promessas. Thomas Sutherland, outro NPC, afirma em um e-mail que não deve ser fácil para Sam manter-se bem diante de categorias como condição da carga, quantidade, volume de entregas, Bridge Links. E acrescenta: “Eu tenho um pequeno conselho para você: foque na velocidade. Essa é a coisa mais importante quando fazemos entregas”. A forma de consegui-lo, afirma Thomas, é encurtar as rotas. E completa: “Que tal bater um recorde numa entrega Premium? Vantagens não apenas para os clientes, mas para o seu corpo. Continue firme, Sam: você será o Porter top-ranqueado de todos os tempos”. O NPC Die-Hardman em dado momento nos diz: “uma entrega relembra aos cidadãos que eles estão conectados ao resto do país. Dará a eles esperança”.

“E mais trabalho significa mais recompensas”, diz um NPC avulso, a ética do *no pain, no gain* – o discurso liberal das desigualdades de oportunidades e de resultados se faz vivo. “Você deve estar exausto. Por que não fazer um descanso?”, afirma ainda Die-Hardman. Sam procede para a *sala privada*, sempre se deitando com cansaço e dormindo algemado. As recompensas irrisórias pelo trabalho na forma de benefícios agressivamente irônicos é outro traço marcante da precarização trabalhista representada no game, próprio ao capitalismo de plataforma (SRNICEK, 2017). Por exemplo, no Centro de Distribuição Capital Knot City, Sam ganha um *token de gratidão* após o cumprimento de uma *delivery task*: um boné com o nome Bridges, por seus bons serviços. Em outra ocasião, o NPC Film Diretor lhe entrega outro souvenir, um par de óculos de sol esportivos.

Uma última representação sarcástica do jogo nos aparece bem adiante na narrativa. Os indivíduos, como já dissemos, quase sempre estão ausentes aos espaços físicos representados no cenário do game. Os NPCs e demais personagens aparecem para Sam como representações holográficas nos principais pontos de paragem do personagem. De forma totalmente indiferente, a personagem Amelie, irmã do protagonista, afirma que os humanos foram feitos para viverem juntos e ajudarem uns aos outros. Ocorre que, mais uma vez, estamos diante do paradoxo como crítica ao atual estado de coisas, em que a vida urbana tem cada vez mais experimentado a suprema decadência em função da nova lógica operacional individualista do capitalismo neoliberal. Em verdade, sempre que se aproxima de um centro de distribuição o avatar grita um “olá” ou “tem alguém aqui?”, seguidos por um eco profundo e desolador na vasta paisagem do local.

Considerações finais

Percebemos em nossa elaboração a colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal a partir das representações contidas no *game design*, bem como nos elementos narrativos (hipoteticamente passíveis de separação) do game *Death Stranding*. Primeiramente, há de ser dito que o próprio motivo central do jogo já elabora praticamente um esboço ou resumo das práticas políticas econômicas neoliberais vistas

até aqui. Trata-se de uma forma de expressão muito própria ao sistema (LUHMANN, 2000) dos jogos eletrônicos digitais, quer seja sua capacidade de mimetizar problemas, tensões e novas dinâmicas sociais a partir de, e atrelada a, sofisticados mecanismos de game design. Dessa forma, o jogo Death Stranding colabora de forma crítica para pensarmos os desajustes sociais e a perda da dignidade nas inúmeras relações trabalhistas contemporâneas, oriundas da nova fase do capitalismo, o chamado capitalismo de plataforma.

Entre outras questões, o advento de temas e discussões mais elaborados do ponto de vista representacional por parte das mecânicas de jogo e de suas narrativas intrincadas, conduz-nos a observações secundárias tais como a de que o nível de realismo empregado em um game pode acabar ultrapassando os limites possíveis da diversão, da imersão, da ilusão própria ao *ludus*. Ao mesmo tempo, para os jogadores afeitos às composições realísticas das tramas, Death Stranding elabora uma discussão e um ponto de vista extremamente aproximado do que aqui discutimos teoricamente a respeito de trabalho precário e neoliberalismo.

Evidentemente, nossa contribuição com este artigo visa a uma analítica muito própria e parcial por seus resultados, através de uma hermenêutica fenomenológica que acompanha, até certo ponto, algumas das imagens sociopolíticas possíveis de serem retidas ao jogar de uma ou algumas partidas. A leitura, portanto, continua em mundo aberto, e deve existir como fomentadora de debates e olhares crítico-analíticos sobre as instâncias e as tensões conceituais aqui travadas. Death Stranding representa um tipo qualquer de lucidez artística, portanto também de conhecimento, acerca de fenômenos sociais e políticos, sendo um jogo-expressão que traduz a pervasividade do mundo do trabalho sobre os mundos possíveis de um lazer precário.

Referências

- ABÍLIO, Ludmila Costek. Uberização do trabalho: subsunção real da viração. **Passa Palavra**, 19 fev. 2017. Disponível em: <https://passapalavra.info/2017/02/110685/>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- ANTUNES, Ricardo. Uberização: do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. **Revista Psicoperspectivas**, v. 18, n. 3, p. 41-51, 2019.
- ANTUNES, Ricardo. **O caracol e sua concha**: São Paulo: Boitempo Editorial, 2005.
- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo: Cortez, 1999.
- ANTUNES, Ricardo; BRAGA, Ruy. **Infoproletários**: degradação real do trabalho virtual. São Paulo: Boitempo Editorial, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BOAS, Taylor C.; GANS-MORSE, Jordan. Neoliberalism: from new liberal philosophy to anti-liberal slogan. **Studies in Comparative International Development**, v. 44, n. 2, p. 137-161, 2009.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- COSTANZA-CHOCK, Sasha. **Design justice**: community-led practices to build the worlds we need. Cambridge, MA: MIT Press, 2020.
- CRARY, Jonathan. **24/7**: Capitalismo tardio e os fins do sono. Tradução Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Cosac Naif, 2014.

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

DAVIES, William. **The limits of neoliberalism**: authority, sovereignty and the logic of competition. Los Angeles; London; New Delhi : Sage, 2014.

DEATH STRANDING. Direção de Hideo Kojima. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2019. Jogo eletrônico.

FALCÃO, Thiago et al. BOYCOTTBLIZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARVEY, David. **O neoliberalismo**: história e implicações. São Paulo: Loyola, 2008.

LUHMANN, Niklas. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Livro I: o processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

MISKOLCI, Richard. Sociologia digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. **Contemporânea**, Salvador, v. 6, n. 2, p. 275-297, jul./dez. 2016.

RIFKIN, Jeremy. **Sociedade com o custo marginal zero**: a internet das coisas, os bens comuns colaborativos e o eclipse do capitalismo. São Paulo: M. Books, 2016.

SADIN, Éric. **La silicolonisation du monde**: le irresistible expansion du libéralisme numérique. Paris: Éditions L'Échappée, 2016.

SLEE, Tom. **Uberização**: a nova onda do trabalho precarizado. São Paulo: Elefante, 2017.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. [s.l.]: John Wiley & Sons, 2017.

SUNDARARAJAN, Arun. **The sharing economy**: the end of employment and the rise of crowd-based capitalism. Massachusetts: MIT Press, 2016.

VENUGOPAL, Rajesh. Neoliberalism as concept. **Economy and Society**, v. 44, n. 2, p. 165-187, 2015.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WACQUANT, Loïc. **Os condenados da cidade**: estudos sobre a marginalidade avançada. Rio de Janeiro: Revan, 2001.