

Editorial vol. 40 n. 3

## Sobre a Colonização do Jogo: Relações entre Jogo, Trabalho e Colonialidade

Thiago Falcao

A última edição de 2021 da Revista Contracampo - Brazilian Journal of Communication apresenta a segunda e última parte do dossiê “A Colonização do Jogo pelo Capitalismo Neoliberal”. Encerramos o dossiê bastante satisfeitos com a qualidade das reflexões e com o que elas representam para o avanço da discussão no Brasil. Em sua completude, enfim, consideramos este dossiê um esforço de integração de perspectivas diversas, e que sinaliza rigorosamente para a necessidade de uma compreensão complexa do jogo a partir de suas representações e relacionamentos juntos à vida social, demonstrando efeitos e usos estéticos e políticos das instâncias do jogo.

A principal agenda considerada na construção deste dossiê diz respeito a necessidade de buscarmos contexto para a compreensão do fenômeno do jogo no específico âmbito nacional, mas também frente às especificidades do campo de pesquisa no Brasil - consideramos o jogo localizado, sim, mas também a localização dos game studies e de suas particularidades. Nosso objetivo é politizar a discussão a partir de uma provocação, uma percepção que desafia a usual visão positiva, lúdica, produtora, da ideia de jogo. Uma percepção que recaia sobre seus usos e apropriações não apenas por comunidades de prática, mas por agentes institucionais do capital, sejam estes públicos, e engajados em condições de legitimação e institucionalização de práticas e processos, ou privados, comumente comprometidos com a lógica de exploração neoliberal que se apropria do jogo como ferramenta de controle, de trabalho.

Em “Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade e trabalho de esperança em Free Fire” Tarcizio Macedo e Gabriela Kurtz adentram o conteúdo publicitário do Battle Royale Free Fire (Garena, 2017), sublinhando a retórica oriunda de uma racionalidade neoliberal empreendida neste fazer discursivo, e que se apoia sobre um trabalho de esperança para manter jogadores engajados no contexto competitivo do jogo, sob a impressão velada de que o sucesso é inevitável. Na esteira da discussão sobre trabalho afetivo empreendida por Macedo e Kurtz é imperativo refletir sobre como estruturas materiais como plataformas são facilmente apropriadas pelas articulações em comunidades de prática, e como esta apropriação, que assume tanto contornos de jogo como de trabalho, pode acabar revelando problemas na percepção daquilo que é representado. O artigo “Dinâmicas de avaliação por pares na Steam: capital lúdico, violência e fluxos comunicacionais nas avaliações de Bolsomito2k18”, de Leonardo Mello e Sandra Rúbia da Silva, discute precisamente como os sistemas de avaliação de títulos na plataforma Steam são atores relevantes neste processo, e como ele pode acarretar em distorções na análise de títulos que possuem forte inclinação política e que funcionam como ferramenta de campanha.

Trabalho é mais uma vez o tema no artigo de Daniel Abath, intitulado “A pervasividade do neoliberalismo nas representações de trabalho precário do game Death Stranding”, que se debruça sobre o mais recente esforço do lendário Hideo Kojima para analisar de que forma as condições da racionalidade

neoliberal perpassam não só a dimensão da representação no jogo, mas também adentram sua dimensão material, figurando em mecânicas inscritas a partir do próprio game design. Em “A gamificação como estratégia biopolítica em aplicativos de cuidado com a saúde”, Tânia Hoff, Ana Catarina Holtz e Lucas Fraga se debruçam sobre a gamificação de aplicativos voltados para a saúde, sublinhando o papel desta corruptela do jogo na produção de subjetividades do capitalismo neoliberal, reforçando o papel biopolítico destas plataformas na responsabilização do sujeito consumidor.

No artigo “Jogos de tabuleiro do Império: board games modernos e a pervasividade do neoliberalismo” Lucas Marques dos Santos e Laan Mendes de Barros empreendem uma reflexão necessária sobre os símbolos que subscrevem os jogos de tabuleiro, considerando em especial heranças do colonialismo europeu e o imaginário neoliberal naturalmente apropriado. Santos e Mendes constroem, contudo, considerações que não se findam em sua leitura do fenômeno, mas propõem vias de escape para um contexto que foi fortemente apropriado pelo espírito industrial contemporâneo. Por fim, encerrando o dossiê, Julia Stateri e Jaderson Souza, em “Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos” propõem princípios orientadores para uma prática de design decolonial a partir de uma cuidadosa análise do que os autores chamam de “video games diversos”.

Reiteramos nossos agradecimentos e desejamos a todas e todos uma excelente leitura!

## **EQUIPE EDITORIAL**

### **Editoras-chefes**

Ariane Holzbach (UFF)  
Camilla Quesada Tavares (UFMA)

### **Editores convidados**

Thiago Falcão (UFPB)

### **Editores-executivos**

Paula Fernandes (coordenadora)  
Daniel Rios  
Daniela Araújo  
Gabriel Ferreirinho  
Joelton Barboza  
Matheus Bibiano  
Renata Menezes Constant  
Rodrigo Reis

### **Triagem**

Mayara Araújo (coordenadora)  
Lieli Loures

### **Revisão**

Ana Luiza de Figueiredo Souza (coordenadora)  
Ana Paula Oliveira  
Beatriz Medeiros  
Edylene Severiano  
Guilherme Popolin  
Kárin Klém  
Larissa Carvalho  
Leticia Sabbatini  
Pedro Alves  
Rodrigo Quinan  
William de Abreu

### **Tradução / Versão**

Leonam Dalla Vecchia (coordenador)  
Deborah Santos  
Gisele Delatorre  
Inês da Silva Alves  
Jessika Medeiros  
Manoela Mayrink

### **Projeto gráfico / Diagramação**

Alan Fragoso (coordenador)  
Thayane Guimarães (coordenadora)  
Alékis de Carvalho Moreira

### **Planejamento estratégico**

Angélica Fonseca (coordenadora)  
Daniela Mazur  
Adonay Guerra

**Comunicação**

Luiza Costa (coordenadora)

Lucas Bragança