

Trabalho, cultura e temporalidade na indústria de jogos digitais¹

Work, culture and temporality in the digital games industry

Trabajo, cultura y temporalidad en la industria de los videojuegos digitales

**André Campos
ROCHA**

camposrochaandre@gmail.com

Membro do Laboratório de
Pesquisas do DigiLabour.

197

O trabalho na indústria de jogos digitais é atravessado por tendências inscritas no mundo do trabalho contemporâneo, apresentando uma particular combinação entre cultura, subjetividade e temporalidade. Pertencente a um dos setores mais qualificados do trabalho digital, ele explicita novas formas de extração de valor em ambientes de trabalho lúdicos, culturalmente motivados e marcados por uma temporalidade difusa, misturando trabalho e tempo livre. Nesse contexto, ocorre uma extensão e intensificação da jornada de trabalho, exemplificadas pelo fenômeno do crunch time. Utilizando uma literatura sobre as práticas de trabalho na indústria dos jogos digitais, bem como trechos de entrevistas semiestruturadas realizadas com trabalhadores dessa indústria, esse artigo reflete, partindo de uma crítica materialista do trabalho, sobre o conceito de precarização no trabalho digital e a vida profissional que está se gestando sob o neoliberalismo, além de apresentar alguns dos dilemas colocados por essa forma de acumulação flexível para a organização desses trabalhadores.

Palavras-Chave: Trabalho digital; Jogos digitais; Cultura; Neoliberalismo.

¹ Este artigo é uma versão modificada de um trabalho intitulado “Uma crítica do trabalho imaterial sob a perspectiva do trabalho na indústria de jogos digitais” que foi apresentado no 47º Encontro Anual da ANPOCS no GT 23: *Teoria crítica do trabalho: novas perspectivas e antigas influências*. Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), sem a qual essa pesquisa não seria possível.

Work in the digital games industry is crossed by trends inscribed in the contemporary world of labor, presenting a particular combination of culture, subjectivity and temporality. Belonging to one of the most highly skilled sectors of digital labor, it shows new ways of extracting value in playful, culturally motivated work environments marked by a diffuse temporality, mixing work and free time. In this context, there is an extension and intensification of the working day, exemplified by the phenomenon of crunch time. Using literature on work practices in the digital games industry, as well as excerpts from semi-structured interviews conducted with workers in this industry, this article reflects, based on a materialist critique of labor, on the concept of precariousness in digital labor and the professional life that is being gestated under neoliberalism, as well as presenting some of the dilemmas posed by this form of flexible accumulation for the organization of these workers.

Keywords: Digital labor; Digital games; Culture; Neoliberalism.

El trabajo en la industria de los juegos digitales está permeado por tendencias inscritas en el mundo del trabajo contemporáneo, presentando una combinación particular de cultura, subjetividad y temporalidad. Perteneciente a uno de los sectores más cualificados del trabajo digital, hace explícitas nuevas formas de extraer valor en entornos de trabajo lúdicos, culturalmente motivados y marcados por una temporalidad difusa, mezclando trabajo y tiempo libre. En este contexto, se produce una prolongación e intensificación de la jornada laboral, ejemplificada por el fenómeno del crunch time. Utilizando literatura sobre prácticas laborales en la industria de los juegos digitales, así como extractos de entrevistas semiestructuradas realizadas a trabajadores de esta industria, este artículo reflexiona, a partir de una crítica materialista del trabajo, sobre el concepto de precariedad en el trabajo digital y la vida profesional que se está creando bajo el neoliberalismo, además de presentar algunos de los dilemas que plantea esta forma de acumulación flexible para la organización de estos trabajadores.

Palabras clave: Miedo; Violencia urbana; América Latina.

1. Introdução

Muitos são os termos que têm sido utilizados para dar conta das transformações econômicas, políticas e sociais decorrentes da reorganização produtiva do capitalismo que teve início na década de 1970: “sociedade pós-industrial” (Bell, 1973), “sociedade em rede” (Castells, 1999), “novo capitalismo” (Sennett, 2006),

entre outros. Para distintas tradições teóricas – escola de regulação francesa, autonomismo marxista e vertentes neoliberais –, estaríamos presenciando o surgimento de uma nova paisagem econômica, possibilitada, em grande parte, pela difusão das novas tecnologias de informação e comunicação na vida social, com todos seus impactos para

as formas de produção, distribuição e consumo (Schumacher, 2006). No âmbito do trabalho, tais teorias apregoam que o conhecimento e a criatividade seriam fatores cruciais para o aumento da competitividade, da produtividade e do crescimento econômico, sendo mobilizados através de arranjos de trabalho flexíveis, nos quais a cooperação substituiria o mando e a hierarquia; as competências mentais e comunicativas, o trabalho físico degradante; e a autonomia e a liberdade, a heteronomia e a alienação típicas da era pregressa do fordismo.

A indústria de games é considerada um modelo arquetípico dentro dos diversos setores que compõem a chamada indústria cultural². Ela é uma indústria global, baseada em projetos e com acentuada mobilidade e circulação de trabalhadores (Kerr, 2017). A produção de um *game* envolve diferentes tipos de trabalho. Muitos deles exigem habilidades criativas e artísticas, caso dos designers, ilustradores e engenheiros/produtores de som, ou mesmo dos programadores, responsáveis pela criação dos códigos

maquímicos inscritos nas mecânicas de jogabilidade. Juntas, essas atividades criam experiências virtuais extremamente atrativas para bilhões de pessoas, que podem satisfazer seus desejos e fantasias coladas às telas de uma televisão ligada a um console, de um computador, *smartphone* ou, mais contemporaneamente, vestindo óculos de realidade virtual. Não por acaso, a indústria de *games* é a indústria de entretenimento mais lucrativa e que mais cresce no mundo, cujo faturamento supera os das tradicionais indústrias cinematográfica e musical combinadas (Witkowski, 2020).

Utilizando uma literatura que versa sobre as práticas de trabalho na indústria de *games*, bem como trechos de entrevistas semiestruturadas realizadas com um programador, um ilustrador e uma *game designer*, o artigo tenta mostrar que, na verdade, o processo produtivo desse ramo da indústria cultural é muito mais conflituoso e contraditório do que parece. Nele, estão presentes a exploração do trabalho, as hierarquias, o controle vertical da

² Indústria cultural é um conceito amplamente debatido na sociologia. Cunhado pelos teóricos marxistas Adorno e Horkheimer (1985) em meados do século XX, ele se referia a um processo de mercantilização da cultura possibilitado pela conjunção de desenvolvimento técnico e poder concentrado do capital. Os autores falam da indústria cultural enquanto um sistema, no singular, composto, à época, pelas emissoras de rádio, televisão, cinema, esportes e revistas ilustradas, que teria um caráter abrangente e cujos efeitos sobre a subjetividade só poderiam ser sentidos a longo prazo. A partir da década de 70 e 80, e posteriormente com o advento da Internet, o complexo da indústria cultural se diversifica e se complexifica, sendo lícito falarmos de “indústrias culturais”, no plural, que se tornam focos de pesquisa específicos. Considera-se, nesse artigo, a indústria de games como um dos mais pujantes setores dessas indústrias culturais, responsáveis pela produção de bens estéticos e simbólicos, mercadorias cujo valor central é derivado de sua função como portadores de sentido na forma de imagens, símbolos e sons. Contra o uso mais conservador de “indústria criativa”, o termo, segundo Oakley e O'Connor (2015), representa uma boa justaposição, não somente por indicar a mistura de cultura e economia, mas também por ligar o modo tradicional de produção artística – criatividade, astúcia etc. – à produção industrializada de massa.

produção e a quantificação do produto laboral. Esses elementos típicos do fordismo são, contudo, invisibilizados, pois operam em um ambiente de trabalho lúdico, culturalmente motivado por um discurso de amor ao trabalho e marcado por uma temporalidade difusa, que borra as fronteiras entre trabalho e tempo livre. A partir de uma crítica materialista do trabalho, o artigo argumenta que a precariedade desse ramo do trabalho digital é fruto dessa mistura indissociável do “velho” e do “novo”, que resulta extensão e na intensificação das jornadas de trabalho, algo que se reflete no fenômeno do *crunch time*, ou “momentos críticos”, uma prática já naturalizada dentro do contexto de trabalho dessa indústria.

A partir dessa inter-relação entre cultura, subjetividade e organização temporal, o artigo pretende também refletir de forma mais ampla sobre a realidade laboral que está se gestando sob o neoliberalismo, no qual o conceito de precariedade do trabalho deve ser pensado para além de um enquadramento economicista referente a salários e contratos de trabalho. Além disso, o artigo propõe uma breve reflexão sobre alguns dos dilemas que esse modo de acumulação impõe para a organização e para as lutas dos trabalhadores da indústria de jogos digitais.

2. Crítica materialista do trabalho

Desde a chamada reestruturação produtiva do capitalismo posta em marcha nos alvares da década de 1970, o mundo do trabalho tem passado por

tão grandes transformações que muitos autores detectaram ali uma ruptura sem volta com o passado. Na base desse argumento, que se condensou em diferentes abordagens teóricas – escola de regulação, autonomismo marxista e neoliberalismo –, estava o diagnóstico de que o conhecimento seria um fator cada vez mais preponderante no crescimento econômico, exigindo um tipo de trabalhador criativo, interpelado a lidar de modo eficaz com as tecnologias de informação e comunicação que já então faziam enormes progressos, sobretudo com o advento da Internet (Schumacher, 2006). Em um mundo cada vez mais interconectado, conceitos como o de “trabalho imaterial”, de Hardt e Negri (2000), pretendiam captar a paulatina predominância de relações de trabalho mais horizontais e descentralizadas, que davam mais autonomia e margem de decisão aos trabalhadores, agora supostamente libertos das estruturas hierárquicas e verticalizadas do capitalismo fordista.

Com a substituição do trabalho humano pelas máquinas e o incremento das ocupações ligadas ao setor terciário da economia, haveria a perda de um critério que tornasse homogêneas as ocupações laborais, agora mais complexas, reflexivas e desterritorializadas. Na “fábrica difusa” de que fala Negri (2006), o afã de medição e quantificação do capitalismo ficaria comprometido, pois o valor não poderia mais ser determinado pelo tempo de trabalho socialmente necessário para produzir mercadorias. Formas de resistência e organização típicas do fordismo, como o sindicalismo, seriam sobrepujadas, seja pela imposição de

um resignado individualismo, eivado de um discurso de autorresponsabilização e empreendedorismo, seja pelo nascimento de um sujeito político potencialmente rebelde, “capaz de trazer à existência novos modos de ser, viver e se relacionar” (Gill; Pratt, 2008, p. 9, tradução nossa).

Recentemente, com a revolução tecnodigital ligada à Indústria 4.0, à inteligência artificial e, especialmente após a crise financeira global de 2008, à ascensão das plataformas digitais de trabalho, essas teses ganharam fôlego, adquirindo nova roupagem por meio do discurso de um “novo adeus à classe trabalhadora” – tributário das análises teóricas de Gorz (1982) e Offe (1989), feitas na esteira da revolução microeletrônica da década de 1980. Segundo Cavalcanti e Filgueiras (2020), com a predominância de formas de trabalho supostamente flexíveis, abertas e descentralizadas, proliferaram os discursos que afirmavam a autonomia e a autodeterminação dos trabalhadores em sobreposição aos vínculos laborais de teor coletivo e classista.

Dentre as críticas feitas às mencionadas teses, em suas diferentes versões, destaca-se, em primeiro lugar, que elas se afiguram bastante restritivas, tendo sido concebidas de acordo com a realidade econômica e social dos países do Norte Global. Antunes (2020) aponta que o avanço tecnodigital, com a introdução de robôs, inteligência artificial e todo o maquinário da Indústria 4.0 em diversos setores da produção ocorre paralelamente à expansão de um conjunto expressivo de trabalhos manuais em diversas partes do mundo, particularmente em países periféricos como Brasil, Índia, África

do Sul e China. Assim, ao contrário das expectativas de diversos autores à direita e à esquerda do espectro político, que viram nas inovações tecnológicas recentes a possibilidade do nascimento de uma “sociedade pós-trabalho” ou “sociedade do tempo livre” (Brynjolfsson; McAfee, 2014; Ford, 2015; Frase, 2020; Srnicek; Williams, 2015), o processo de substituição do trabalho vivo por trabalho morto, sob a égide do capitalismo financeirizado, estaria produzindo uma clivagem cada vez mais profunda entre polos de produção tecnologicamente avançados e informatizados e zonas cinzentas, caracterizadas pela expansão de uma força de trabalho sobrando, supérflua e subutilizada.

Isso significa que a existência da infraestrutura material que faz funcionar o universo digital só é possível através da exploração de mão de obra barata nas franjas do sistema, mão de obra responsável pela extração de matérias-primas, montagem de hardwares e reciclagem de dispositivos. Como mostram Le Ludec, Cornet e Casilli (2023), mesmo os mais sofisticados sistemas de inteligência artificial, que são utilizados apologeticamente como forma de legitimar a destruição criativa promovida pelos monopólios das mídias e das tecnologias de informação, dependem do trabalho mal pago de centenas de milhares de trabalhadores - caso dos taggers ou rotuladores de dados que alimentam chatbots como o ChatGPT da empresa norte-americana OpenAI (Smink, 2023).

Deste modo, falar da era pós-fordista não significa invalidar a lei do valor de Marx. Como coloca Caffentzis (2005), a existência de uma taxa média de

lucro no sistema capitalista depende da capacidade que os ramos da indústria que empregam pouco trabalho e muito maquinário tem de reivindicar o pool de valor criado por aqueles setores produtivos com muita mão de obra e pouca tecnologia. Sem isso, o sistema simplesmente desmoronaria. Nesse sentido, Crawford e Joley (2018) reconstroem, a partir da simples resposta de um aparato tecnológico como a Alexa, da Amazon, encontrado em milhões de lares ao redor do mundo, toda uma complexa e intrincada rede global de extração de recursos naturais não renováveis e exploração de trabalho humano. Essa dissecação anatômica do que há de mais avançado tecnologicamente no mundo de hoje revela não só a ligação umbilical entre diferentes regiões do mundo, mas também, fundamentalmente, que o universo weightless do digital e do informacional está ancorado na materialidade produtiva e criadora do trabalho humano.

A adoção de uma perspectiva holística, baseada na relação dialética entre trabalho material e trabalho imaterial sob a vigência das categorias da lei do valor, implica o reconhecimento de que, por trás do aumento da complexidade das ocupações laborais, continua válida a relação social em jogo, própria ao capitalismo, isto é, a relação assalariada. Ou seja, por mais difusas, independentes, criativas e móveis que sejam as ocupações mais qualificadas do trabalho digital, elas se subordinam, em última instância, à lógica de acumulação do capital, com seus métodos de administração, quantificação e controle do trabalho.

3. A indústria e o trabalho com games

Embora a classe trabalhadora não tenha morrido, já que bilhões de pessoas ao redor do mundo dependem exclusivamente de sua força de trabalho e de seu salário para sobreviver, também é verdade que, comparada ao período taylorista-fordista, essa classe é hoje muito mais ampla, heterogênea e fragmentada, sendo objeto de processos multifacetados e multitendências.

Dentre as múltiplas processualidades em curso no mundo do trabalho, nota-se que, se por um lado ampliam-se os contingentes que se precarizam e perdem o emprego, por outro surgem novas formas de extração de sobretrabalho articuladas ao maquinário altamente avançado das tecnologias de informação, que exigem tarefas mais intelectualizadas, cognitivas ou com melhores competências. Daí o desafio teórico e político de compreender a configuração dessa classe de trabalhadores vinculados aos novos mecanismos geradores de valor referentes à produção da esfera informacional da mercadoria (Antunes, 2020).

Não há um único ponto de origem dos jogos digitais. Múltiplos contextos sociais e culturais moldaram sua forma ao longo da história. Seus primeiros exemplares discerníveis, contudo, nasceram na Guerra Fria, no seio do complexo industrial-militar norte-americano, constituindo, a princípio, simulações computacionais de conflitos bélicos. Os primeiros games – como *Tennis for Two*, de 1958, e *Spacewar*, de 1961 – eram um meio lúdico e amigável de tornar palpável

o funcionamento dos computadores quando, no Ocidente, o eixo produtivo estava migrando das fábricas e manufaturas para as indústrias de serviço e informação. Nas mãos dos hackers e estudantes inspirados na cultura libertária de maio de 1968, tornaram-se formas de escapar do tédio do trabalho, mobilizando processos comunitários e colaborativos. Protagonizaram, com isso, o deslocamento e a ressignificação da crítica artística do capitalismo, contribuindo para o design da tecnologia pós-industrial, que mistura, sob o domínio do capital, trabalho e tempo livre, poder e rebeldia, dominação e transgressão (Kirkpatrick, 2013). Logo se tornaram grandes empreendimentos comerciais, com investimentos vultosos de corporações multinacionais, que se envolvem em disputas acirradas por domínio de mercado. Como mostram De Peuter e Dyer-Whiteford (2009), os games são instrumentos de difusão cultural – como no caso da cultura dos mangás japoneses com o sucesso dos jogos da Nintendo – e até mesmo objeto de disputas geopolíticas.

Atualmente, impulsionados pelo poder da Internet, os jogos digitais se tornaram uma forma incrivelmente popular de cultura. Eles são responsáveis por conectar enormes comunidades de jogadores, streamers, fãs e divulgadores de conteúdo, possibilitando trocas e intercâmbios culturais. Em simulações multimídia e experiência de realidade

virtual, eles são usados pelas empresas na seleção de pessoal (*serious games*) e em campanhas de publicidade (*adver games*), ou podem servir para fins militares, como no caso do treinamento de soldados. Nos esportes eletrônicos (*eSports*), os games se converteram em uma atividade profissional, proporcionando espetáculos de massa que até pouco tempo eram restritos a esportes mais tradicionais como o futebol (Loh, 2021)³.

Em termos econômicos, a indústria de games é a indústria de entretenimento mais valiosa e que mais cresce no mundo. Estima-se que em 2020, ano da pandemia de Covid-19, seu faturamento global tenha sido de 180 bilhões de dólares, número maior que o da indústria cinematográfica (101 bilhões de dólares) e da música (20 bilhões de dólares) combinados (Witkowski, 2020). Não por acaso, àquela altura, o game *Grand Theft Auto V* (GTA V), do estúdio britânico *Rockstar*, era o produto de mídia mais bem-sucedido de todos os tempos, com 90 milhões de cópias vendidas e 6 bilhões de dólares de receitas no mundo todo. Esse número era mais de duas vezes maior que a receita gerada por *Avatar* (2,8 bilhões de dólares), até então o filme mais lucrativo da história do cinema.

Porém, para que um jogo digital chegue a seu consumidor final, para que enfim realize seu valor de troca, toda uma gama de trabalhadores do cibertariado

³ Na China, onde calcula-se que há mais de 400 milhões de fãs de esportes eletrônicos, multidões saíram às ruas para comemorar o título mundial de *League of Legends* da EDG, uma organização de esportes eletrônicos sediada em Xangai.

global deve ser acionada. Os games não são um milagre cibernético. Quando os jogamos raramente nos damos conta de toda a logística e de todo o processo de criação para aquele momento acontecer. E isso envolve diferentes tipos de trabalho.

Embora na indústria de jogos digitais os tipos e as condições de trabalho variem bastante, dependendo de diversos fatores (como tamanho da empresa, tipo de jogo a ser produzido, modelos de negócio e monetização associados a determinadas lógicas de produção), encontram-se, esquematicamente, as seguintes ocupações e funções. Primeiramente, há os programadores, responsáveis pela escrita do código que sustenta a *gameplay*. Tal qual os trabalhadores de *software* no setor mais amplo das tecnologias de informação e comunicação, eles lidam com linguagens de programação, com seus repositórios e bibliotecas de documentação. Os programadores materializam assim as demandas dos *game designers*, cuja principal tarefa, baseada em uma abordagem mais holística do projeto, é pensar em como tornar o jogo mais divertido, competitivo e envolvente, através da comunicação de certas emoções aos jogadores. Os artistas, por sua vez, se dedicam à estética do jogo, a seu ambiente, personagens e interfaces gráficas, seja com um viés ligado às artes plásticas (ilustradores e desenhistas), seja com um caráter mais técnico (*technical artists*, *rigging*, renderização, simulações 3D ou técnicos de áudio). Considerados cidadãos de segunda classe dentro dos estúdios, os testadores (também chamados de profissionais de *Quality Assurance*, QA)

ajudam o núcleo de desenvolvimento a criar um jogo livre de erros e bugs (Bulut, 2020; Ozimek, 2019). Há também os administradores, gestores, profissionais de recursos humanos, recrutadores, e todo um trabalho de mídia, propaganda e sinopses para que o game se destaque entre os inúmeros títulos lançados a cada ano. Tarefas ligadas à esfera da circulação, sobretudo os administradores de comunidades e aquelas que lidam com extração e análise de dados, têm aumentado ultimamente com a crescente digitalização da distribuição de conteúdo via plataformas (App Store, Google Play e Steam), o que impulsiona pequenos e médios estúdios a explorarem as possibilidades do mercado de jogos mobile (Whitson, 2019).

Deste modo, o trabalho na indústria de games não é meramente um trabalho com informação ou computação. Ele envolve uma distinta combinação de arte digital e design, programação, marketing e papéis relacionados ao negócio e muitos outros, “pessoas que inserem o jogo num contexto local, os administradores de comunidade e operadores de rede” (Kerr, 2017). Segundo De Peuter e Dyer-Whiteford (2005), ele possui certas peculiaridades que o tornam um local paradigmático do trabalho imaterial, devido à natureza emocional, criativa, interconectada e socializada desse tipo de trabalho.

Schreier (2017) assinala que a produção de *games* borra a fronteira entre arte e ciência, elencando cinco fatores que tornam tal empreendimento, sempre feito em circunstâncias anormais, bastante difícil e arriscado:

1 – Interatividade: Ao contrário de um filme de animação, os games não têm uma direção única. Na experiência

maquinária dos jogos digitais, a máquina (o computador, o console, o *smartphone*) deve gerar novas imagens a todo momento de acordo com as escolhas feitas pelos jogadores. Há inúmeras possibilidades de interação inscritas em um game, que se traduzem em desafios de arquitetura e programação para as pessoas envolvidas em sua criação.

2 – *Mudanças tecnológicas*: Com a rápida evolução da capacidade de processamento dos computadores, os fãs estão sempre à espera de melhores gráficos e, com isso, de jogos mais complexos e desafiadores. Deste modo, uma das facetas do trabalho com games é que sempre se trabalha no limite dos avanços tecnológicos. Schreier (2017) cita algumas analogias que descrevem essa situação: fazer *games* é “como construir um prédio durante um terremoto” ou “filmar um filme e ter que construir uma nova câmera durante cada pausa”. Esse cruzamento de jogo e tecnologia é um fator que explica a diferença dos jogos digitais em relação aos jogos de tabuleiro. Já que os jogos digitais são artefatos tecnológicos, eles herdaram algumas de nossas expectativas em relação à tecnologia. Espera-se que eles sejam dinâmicos, que tragam constante inovação e até mesmo que conduzam a mudanças sociais mais amplas (Kirkpatrick, 2013).

3 – *Variedade de ferramentas*: No processo de produção de jogos digitais, programadores, artistas e designers necessitam de uma variedade de softwares, desde programas mais comuns, como o *PhotoShop*, até aplicativos proprietários. Se essas ferramentas não funcionarem adequadamente, a tarefa pode se tornar

hercúlea. Como disse um desenvolvedor a Schreier (2017, p. 4, tradução nossa): “fazer um game é menos sobre ter boas ideias e mais sobre a capacidade de tirar essas ideias do papel e colocá-las no produto”.

4 – *Imprevisibilidade dos prazos*: No desenvolvimento tradicional de software, os prazos podem ser determinados de acordo com o tempo que foram demandados no passado. Na produção de games, que envolve elementos como arte e design, tal previsibilidade é muito difícil, senão impossível.

5 – *É impossível saber quão divertido é um jogo até jogá-lo*: Até você ter o controle nas mãos, é impossível saber se as ações de um jogo serão divertidas. Como diz um designer do estúdio *Naughty Dog*: “Todos nós jogamos fora muito trabalho porque criamos um monte de coisas e isso funciona muito mal. Você faz esses planos intrincados na sua cabeça sobre o quão bem as coisas vão funcionar, e então quando isso realmente acontece e você tenta jogar é terrível” (Schreier, 2017, p. 4, tradução nossa).

Além de uma forma de trabalho, os *games* são sobretudo um artefato cultural com grande valor simbólico. Em torno deles e de seus jogadores, gravita um conjunto de práticas, tradições e comportamentos que se materializam em uma ampla variedade de atividades e interesses, incluindo competições, criação de conteúdo, *streaming*, eventos, arte e música. Por conta desse ambiente cultural, formador de imaginários, desejos e subjetividades, muitas das pessoas que escolhem trabalhar na indústria de videogames o fazem por amor e paixão por aquilo que mais gostam. Todo um vocabulário dos afetos

se faz extremamente presente nesse tipo de trabalho, contribuindo decisivamente para sua configuração.

Contudo, apesar do status *cool* associado ao trabalho na indústria de games, que o coloca como uma atividade paradigmática da *New Economy*, sua natureza é muito mais contraditória e paradoxal do que parece. Nele, elementos novos – afetos, comunicação e criatividade – estão misturados a velhas imposições do capitalismo – controle, monitoramento e quantificação – no sentido de um aumento na extensão e na intensificação dos tempos e ritmos do trabalho. A administração desse trabalho fluido, interconectado e cheio de batalhas criativas ocorre por meio de um arranjo peculiar estabelecido entre as dimensões temporal, espacial e subjetiva do processo de trabalho.

Como assinala Rosa (2019), no contexto da tardo-modernidade capitalista, cujo arranjo institucional é condicionado por uma dinâmica aceleratória de processos e acontecimentos, nota-se que, espacial e temporalmente, as esferas de trabalho e tempo livre se embaralharam, apresentando-se de modo cada vez mais indistinguível. Por um lado, o trabalho pode ser levado diretamente para casa, misturando-se com afazeres e obrigações domésticas, em ritmos alternados e irregulares; por outro, elementos lúdicos e recreativos podem ser integrados diretamente no dia a dia da empresa ou do escritório através da promoção de atividades esportivas ou culturais.

Nos grandes estúdios de games, aqueles que produzem os chamados jogos *triple-A*, é bastante comum a

inclusão de artefatos lúdicos e do âmbito do lazer no local de trabalho. Trata-se de transformá-lo em uma espécie de *playground* rebelde, com pufes, estações de comida, lavanderia, academia ou lugares para massagem, onde as pessoas podem conversar, trocar ideias, jogar *videogame* ou tomar cerveja (Albom, 2013; Bulut, 2020). Não há cubículos. O ambiente de trabalho pode ser personalizado, com fotos de família, pôsteres e outros elementos da esfera afetiva. No “novo espírito do capitalismo”, o trabalho se torna tão espetacular que ele já nem parece trabalho. É algo divertido, lúdico e dinâmico, totalmente diferente do trabalho fabril com suas hierarquias, seu tédio e sua sujeira (Boltanski; Chiapello, 2009).

Essa mistura, contudo, tem como objetivo incrementar a produtividade no contexto da produção criativa. Ao investir no bem-estar dos desenvolvedores, os grandes estúdios incorporam as mais mundanas atividades sociais no processo de produção, amplificando a vida em um ambiente de trabalho não muito diferente de uma sala de estar, cheio de conversas, risadas e lazer. O resultado é uma forte identificação entre trabalho e vida.

Como constata Voss (1998, p. 482, tradução nossa) em sua pesquisa sobre a transformação da conduta de vida de profissionais, a desdiferenciação progressiva entre mundo do trabalho e mundo da vida resulta em uma erosão em favor de uma mais avançada aceleração da produção, distribuição e consumo e, assim, do processo de valorização do capital:

Pode-se constatar, de forma generalizada: quanto mais pronunciada a derrubada das barreiras das relações de trabalho e, com isso, mais pronunciada a obrigação de uma reestruturação ativa do próprio trabalho, maior se torna a necessidade de se orientar todo o cotidiano segundo as exigências profissionais, e organizá-lo de forma eficiente.⁴

Além disso, com as atuais tendências à produção flexível, à desregulação espacial e temporal do trabalho e à produção e fornecimento *just in time*, orientados conforme as flutuações da demanda, vemos cada vez mais, no âmbito do trabalho, elementos de direcionamento à tarefa e ao acontecimento. Com o desacoplamento do tempo de trabalho em relação ao objeto de trabalho, a jornada de trabalho pode não acabar quando o ponteiro do relógio indica o fim do expediente, prolongando-se indefinidamente até que a tarefa seja cumprida ou o prazo estipulado do projeto termine. Tendo em vista a liberdade espacial possibilitada por computadores transportáveis e telefonia móvel, o princípio de orientação à tarefa e todas suas implicações para a organização temporal da vida estão especialmente presentes no trabalho digital que, no geral, pode ser realizado a qualquer hora, de qualquer lugar do mundo (Anwar; Graham, 2020). De fato, segundo dados da Associação Brasileira

das Desenvolvedoras de Games (Abragames), modalidades de trabalho remoto, como o *home office*, tem crescido na indústria de jogos digitais, sobretudo após a pandemia de Covid-19 (Fortim, 2022).

É bastante comum que os estúdios de games implementem políticas de horários flexíveis, que dão aos trabalhadores a liberdade de trabalhar a qualquer hora que desejem, desde que as tarefas sejam devidamente cumpridas. Em sua pesquisa sobre um grande estúdio de games norte-americano, Bulut (2020) identificou que tal regime de trabalho foi muito bem recebido pelos desenvolvedores que, com isso, se sentiam mais motivados e comprometidos com o projeto, servindo também como um poderoso meio de controle social por meio da identificação, pelo grupo, daquelas pessoas que não estavam inteiramente dedicadas. Trata-se de um modo de captura da mais-valia que envolve uma grande mudança cultural, com uma forte dimensão ética: a produtividade é agora uma questão de responsabilidade moral e individual.

Segundo Bulut (2020), para as esposas dos desenvolvedores, no entanto, essa temporalidade difusa do trabalho significou que os maridos se esqueciam cada vez mais de suas obrigações familiares e afetivas. Levar o trabalho para a casa, com relativa liberdade de escolher a hora de dedicar-

⁴ No original: "Verallgemeinernd kann vor dem Hintergrund der Befunde des Lebensführungsprojekts festgehalten werden: je ausgeprägter die Entgrenzung von Arbeitsverhältnissen und damit der Zwang zur aktiven Restrukturierung der eigenen Arbeit ist, um so starker wächst die Notwendigkeit, den gesamten Alltag gezielt auf die beruflichen Anforderungen auszurichten und effizient durchzuorganisieren".

se a ele, redundou naquilo que Gregg (2011) denomina “invasão da presença” (*presence bleed*) do trabalho na vida privada, muito bem retratada pelo relato de uma das esposas:

O trabalho dele parece mais arraigado em sua vida agora. Ele verifica seus e-mails com frequência, e às vezes parece um pouco – por falta de uma palavra melhor – insensível... Muitas vezes tentei discutir com ele que ele tem uma vida/responsabilidade fora do trabalho. Eu tenho o maior problema com ele ter acesso 24 horas por dia, 7 dias por semana ao seu trabalho nos fins de semana, feriados ou férias. Não há um dia que eu me lembre que ele não tenha feito algum tipo de trabalho... Eu tento explicar a ele que feriados e férias devem ser passados relaxando e não trabalhando. Ele simplesmente não entende isso (Bulut, 2020, p. 307, tradução nossa).⁵

Se a extensão e a intensificação dos ritmos do trabalho é um fenômeno que se torna cada vez mais generalizado no capitalismo neoliberal, sobretudo na área das TIC, na indústria de games, na qual a pressão dos prazos e a desdiferenciação espacial e temporal de trabalho e tempo livre se aliam a um forte comprometimento cultural e afetivo dos trabalhadores, ele já é algo naturalizado, com nome e sobrenome: *crunch time*, ou “momentos críticos”. Nesse período,

que ocorre normalmente perto do prazo de um lançamento de um jogo, os desenvolvedores chegam a trabalhar 85 horas por semana, de segunda a segunda, ao ponto da exaustão, normalmente sem receber horas extras, banco de horas ou adicional por férias.

Em entrevistas realizadas pelo presente autor com trabalhadores da indústria de games, o *crunch time* é visto como algo natural e inexorável. Os entrevistados demonstram ter plena consciência de seus efeitos deletérios para sua vida social e para sua saúde psíquica. Quando questionado se já conhecia o termo, Pedro⁶, um programador que trabalha para um grande estúdio de games brasileiro, disse:

Eu não sei se um dia eu vou deixar de passar por isso. Isso aí, lançamento de jogo é bem isso. A gente tem uma abertura ali que a gente conversa com o RH dessas coisas de exceder horas extras em um dia... como a gente faz, aí a gente ganha mais horas para descansar depois... ganha um dia de folga. As coisas ali são conversadas. Mas desconheço um jogo que não vai ter um crunch. Infelizmente essa é a realidade da indústria (Pedro, programador).

Samuel⁷, um artista e ilustrador freelancer que trabalhou em diversos projetos para estúdios de games brasileiros e estrangeiros, fez questão de

⁵ No original: “His job now seems more ingrained in his life now. He checks his emails often, and it seems a bit – for a lack of better word – insensitive at times... I have often tried to discuss with him that he does have a life/responsibilities outside of work. I have the biggest issue with him having 24/7 access to his job on the weekends, holidays, or vacations. There has not been a day that I can remember that he has not done some type of work... I try to explain to him that holidays and vacation time are supposed to be spent relaxing and not working. He just does not get this”.

⁶ Nome fictício. Entrevista realizada pelo autor em 13 de outubro de 2022.

⁷ Nome fictício. Entrevista realizada pelo autor em 11 de maio de 2023.

falar sobre o crunch time antes mesmo de ser perguntado. Para ele, o crunch time seria uma espécie de maldição, cuja inevitabilidade depende do perfil dos trabalhadores, de seu alto grau de comprometimento com o trabalho e de uma cultura de autocobrança já muito arraigada nesse meio social. Ele questiona se o fenômeno não seria uma “lavagem cerebral”, indagando-se até que ponto isso não seria algo “inconsciente”:

E é muito doido, porque eu entendo essa coisa de que seria talvez uma lavagem cerebral, digamos, porque pô se você ama demais aquilo, você se comprometeu já, você não quer sair e deixar a equipe ali sabe. Mas, ao mesmo tempo, como você sobrevive mentalmente se você leva a porra de um colchonete e dorme embaixo de sua mesa? Se você fica 12, 14 horas trabalhando, se você trabalha final de semana, saca? [...] Mas aí eu acho uma discussão que é interessante é: o quanto do crunch é consciente e o quanto é inconsciente... o quanto isso pode ser um pouco mais consciente assim... Essa noção de que isso a longo prazo vai te matar. Porque eu sinto que quando você é muito apaixonado, você ganha pelo que você faz e muita gente tem esse perfil como o meu... [...] E aí eu também acho o quanto que a empresa acaba explorando desse perfil, sabe? “Ah, o cara já não faz muita coisa, ele ama isso aqui...” É uma coisa muito de autocobrança. Isso pra mim sempre foi um empecilho né? Eu sempre fui muito apaixonado pelo trabalho, eu sempre tive muito orgulho de

falar “ah, trabalho com isso, o trabalho é minha paixão maior e tá acima de qualquer coisa...”. Então é muito esse discurso, um descolamento com a vida social, a vida saudável, e o quanto isso é uma cultura, isso que eu acho que é o mais complicado, sabe? (Samuel, ilustrador).

Izabela⁸, game designer de um estúdio para jogos mobile localizado na cidade de Vancouver, no Canadá, relatou que a prática do *crunch* é algo comum em seu trabalho, sobretudo quando os prazos de entrega do projeto se aproximam:

E o que acontece é os produtores, o chefe avisam pra gente, “olha isso aqui vai acontecer, a gente tem que entregar isso em tal dia” e qualquer coisa que vocês precisarem de suporte avisa pra gente, mas vai ser uma época difícil. Desde que eu entrei. Eu entrei em agosto de 2022. Eu tive um crunch de três semanas? Não, foi mais, foram cinco semanas. Em julho... Foi julho até começo de agosto do ano seguinte. A gente teve outro crunch em janeiro. O de janeiro foram três semanas e um pequeno de três dias. Alguns dias atrás para entregar alguns dos pedidos que a gente estava fazendo. Então quando chega perto de algumas datas específicas e a gente quer levar alguma coisa, acontece. E foi uma coisa muito interessante de ver porque, nas escolas, todo mundo é muito contra a ideia [...] É exaustivo, a gente perde produção nesse processo e ninguém trabalha da melhor forma possível quando isso tá acontecendo. Então, os efeitos negativos são muito claros (Izabela, game designer).

⁸ Nome fictício. Entrevista realizada pelo autor em 30 de maio de 2024.

Assim, embora esse ambiente de trabalho flexível, comunicativo e subjetivamente motivado imponha certos desafios para o monitoramento, o controle e a administração da força de trabalho, esses elementos não deixam de estar presentes. Os grandes estúdios de *games* são empreendimentos capitalistas, movidos pelos imperativos econômicos do lucro e do retorno do capital investido. Neles, encontra-se uma classe de trabalhadores que, embora manipulem símbolos e informação, são empregados como sujeitos produtivos dos quais não se espera que exerçam um julgamento independente. Sua *autonomia, flexibilidade e criatividade* subordinam-se, em última instância, como lembra Pelegrini (2023), aos ditames da *responsabilidade*, da *organização* e da *operação*. Mesmo que utilizem seu conhecimento e suas faculdades mentais ao invés de sua força física, “o método para extrair valor desse conhecimento reflete bastante os processos padronizados e monitorados da linha de montagem” (Schumacher, 2006)⁹.

Apesar de permear todas as ocupações envolvidas no processo de produção, essa união paradoxal de flexibilidade e controle é mais visível

nos baixos escalões da indústria, como no caso dos testadores. O espaço de teste (*testing ground*) é um ambiente descontraído, mais parecido com um dormitório, onde jogo, vida e trabalho se misturam; porém, ali não deixa de haver supervisores, administradores e inspetores que sujeitam os trabalhadores a hierarquias e códigos de conduta. Não se trata, aqui, de mera diversão, pois os estúdios fazem uso de tecnologias de monitoramento para a medição da produtividade e a quantificação do processo de trabalho. Deste modo, a regulação do trabalho dos testadores é uma combinação híbrida, dificilmente discernível, entre procedimentos formais e elementos culturais em um ambiente de trabalho lúdico, misturando criatividade e diversão com tarefas repetitivas e enfadonhas (Bulut, 2020; Ozimek, 2019).

Sob a sociabilidade do capital, por mais flexíveis, afetivas e culturalmente motivadas que sejam as condições de trabalho na indústria de games, considerada um setor afluente do trabalho digital (Dorschel, 2022), elas não deixam de produzir suas fissuras e contradições. De fato, nos últimos anos temos assistido a movimentos de mobilização e organização coletiva dos trabalhadores na indústria de

⁹ Refletindo sobre esse “paradoxo do trabalho imaterial”, Schumacher (2006) usa como exemplo uma ação judicial movida contra o grande estúdio de games Eletronic Arts (EA) para argumentar que, devido a seu teor classista, o trabalho com games, mesmo que contenha elementos imateriais, parece ser conduzido sob condições mais parecidas com os velhos paradigmas da produção. No caso em questão, um empregado de produção de imagens da EA alegou que seu trabalho era feito sob estrita supervisão, portanto sem “julgamento independente”, o que lhe tornava apto a pagamentos extras de acordo com as leis trabalhistas do Estado da Califórnia. Bem-sucedido, esse processo foi seguido por outros, muito bem documentados por Weststar e Legault (2019).

games, com destaque para a criação em 2017, na França, do *STJV* (*Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Video*) e em 2018, no Reino Unido, da *Game Workers United* (GWU), “uma organização de amplo alcance que procura conectar ativistas pró-sindicalização, trabalhadores explorados e aliados entre fronteiras e ideologias em nome da construção de uma indústria de jogos sindicalizada” (Woodcock, 2020, p. 165). Com seções locais em vários países, inclusive no Brasil, a GWU se aliou à *IWGB* (*Independent Workers Union of Great Britain*), um sindicato nacional que abrange vários tipos de trabalhadores precarizados da economia digital, como os entregadores da *Deliveroo* e os motoristas da *Uber*, servindo de exemplo para as lutas em outras partes do mundo. Mais recentemente, game performers e dubladores ligados ao *SAG-AFTRA* (*Screen Actors Guild – American Federation of Television and Radio Artists*) entraram em greve contra um grupo de grandes estúdios de games colocando em debate o uso indiscriminado de sistemas de inteligência artificial generativa na produção dos jogos digitais (Grayson, 2024).

Para que esses movimentos perdurem e ganhem fôlego, contudo, é fundamental que se levem em conta as particularidades do trabalho na indústria de games, sujeito, como vimos, a formas de acumulação flexíveis, que falam à autonomia e mobilidade desses trabalhadores. Deste modo, por conta da natureza flexível e móvel desse tipo de trabalho, potencializada pela liberdade espacial e temporal proporcionada pelas tecnologias de

informação e comunicação, pode ser que formas de organização setoriais, que enderecem os problemas e as questões da *indústria como um todo*, independente de contextos e empresas particulares, sejam mais viáveis a longo prazo. Valendo-se de uma ação conectada (Amorim; Cardoso; Bridi, 2020), elas poderiam fazê-lo através do fortalecimento daquelas funções dos sindicatos que menos contradizem os princípios de investimento individual afetivo e flexibilidade: a ajuda mútua e a troca de informações sobre salários e condições de trabalho, o que poderia incrementar a transparência do mercado de trabalho e o poder de barganha dos trabalhadores (Park, 2022).

4. Considerações finais

Esse artigo buscou, primeiramente, questionar algumas abordagens teóricas que decretaram uma ruptura radical das formas de trabalho atuais, sobretudo aquelas ligadas às tecnologias de informação e comunicação, com as estruturas hierárquicas e verticais do fordismo. Tomando o trabalho na indústria de jogos digitais como foco da discussão, viu-se, na verdade, como o “novo” se mistura ao “velho”, representando não uma revolução completa nas práticas de produção, mas uma mutação do capital que se transformou em “um modo informacional de conexões e relações, um modo que não vem tanto depois dos modos industrial e pós-industrial de produção, mas que os incorpora dentro de uma lógica contínua de flexibilidade e acumulação” (Schumacher, 2006, p. 153, tradução nossa).

Na realidade laboral gestada no contexto do neoliberalismo, em que as esferas do trabalho e do tempo livre se misturam ao ponto da indistinção, produzindo novos discursos, ideologias e formas de legitimação, o artigo propõe que o conceito de precarização do trabalho deve ser pensado além do enquadramento economicista referente ao valor e à duração do contrato de trabalho, sendo algo estrutural e generalizado, que afeta não só os trabalhadores de baixa renda e pouca qualificação – a exemplo dos motofretistas e dos motoristas de transporte por aplicativo – como também as camadas mais privilegiadas do trabalho digital, com maiores salários e prestígio social (Dorschel, 2022). Como mostra o fenômeno do *crunch time*, o trabalho na indústria de games é marcado pela exaustão física e psíquica dos trabalhadores, que nem sempre veem suas expectativas de trabalhar com aquilo que gostam serem cumpridas.

Essa condição, contudo, é ambígua e paradoxal, pois envolve não só subjugação e controle, mas também certa dose de autonomia e autoempoderamento. Como se tentou mostrar ao longo do artigo, as categorias do trabalho imaterial – amor, afeto e sociabilidade – estão ali presentes, mesmo quando não possam ser dissociadas de suas formas de expressão e das relações de poder em que estão inseridas. O trabalho informacional, conectado e culturalmente motivado na indústria de *games* pode ser capturado pelos dispositivos de administração e controle do capital que, em seu afã de lucro, esforça-se para não perder

as rédeas da produção. Os afetos não são sempre transgressores e anticapitalistas, como colocam Hardt e Negri (2000); eles podem ser normativos e disciplinadores, gerando mecanismos de resignação e consenso por condições laborais que, em última instância, se mostram bastante árduas, cansativas e sujeitas à exploração (Gill; Pratt, 2008).

Os movimentos de mobilização e organização dos trabalhadores na indústria de games, como os citados acima, indicam que a luta contra a exploração capitalista nesse setor do trabalho digital tem se dado não só com os recursos da “multidão” – *modding*, pirataria e produção de jogos com conteúdos subversivos –, segundo os termos dos teóricos do trabalho imaterial, Hardt e Negri (2000), mas também através da sindicalização e do quadro de leis trabalhistas que é resultado da luta de classes típica do período fordista. Sugeriu-se, contudo, que para serem bem-sucedidos em um contexto laboral de acumulação flexível, esses movimentos devem tentar conciliar suas reivindicações coletivas com certos princípios de autonomia e flexibilidade presentes nessa parcela do trabalho digital.

Fundamentalmente, este artigo, através de uma crítica ao conceito de trabalho imaterial, problematiza o discurso do “faça o que você ama” (*do what you love*), já que o amor e a paixão pelo trabalho, como mostram os exemplos da indústria de jogos digitais, podem ser destrutivos e alienantes, com profundas consequências negativas para a saúde psíquica dos trabalhadores. Politizar essa questão,

desnudar sua natureza estrutural e historicamente situada, questionando as concepções liberais do trabalho criativo – que o tomam meramente como uma questão de escolha e prazer, fetichizando a individualidade – é

condição precípua para reconstruir o trabalho em formas mais colaborativas e horizontais fora das relações de dominação capitalista. Só assim o espírito lúdico poderá se libertar de sua instrumentalização.



Referências

Adorno, T.; Horkheimer, M. (1985). *Dialética do Esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Albom, M. (2013). Live in your office? You might at Google. *Duluth News Tribune*. Disponível em: <https://www.duluthnewstribune.com/opinion/monday-with-mitch-live-in-your-officeyou-might-at-google>

Amorim, H.; Cardoso, A. C.; Bridi, M. A. (2020). Capitalismo industrial de plataforma: externalizações, sínteses e resistências. *Caderno CRH*, Salvador, 35: 1-15. <https://doi.org/10.9771/ccrh.v35i0.49956>

Antunes, R. (2020). *O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital*. 2 ed. São Paulo: Boitempo.

Anwar, A. M.; Graham, M. (2020). Trabalho Digital. In: Antunes, Ricardo (org.). *Uberização, trabalho digital e indústria 4.0*. São Paulo: Boitempo.

Bell, D. (1973). *O advento da sociedade pós-industrial*. São Paulo: Cultrix.

Brynjolfsson, E.; McAfee, A. (2014). *A segunda era das máquinas: trabalho, progresso e prosperidade em uma época de tecnologias brilhantes*. Rio de Janeiro: Alta Books.

Boltanski, L.; Chiapello, E. (2009). *O novo espírito do capitalismo*. São Paulo: Editora Martins Fontes.

Bulut, E. (2020). *A precarious game: the illusion of dream jobs in the video games industry*. New York: Cornell University Press.

Caffentzis, G. (2005). Immeasurable Value? An Essay on Marx's Legacy. *The Commoner*, 10(21): 87-114.

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e terra.

Cavalcanti, S.; Filgueiras, V. (2020). Um novo adeus à classe trabalhadora? In Antunes, Ricardo (org). *Uberização, trabalho digital e Indústria 4.0*. São Paulo: Boitempo.

Crawford, K.; Joler, V. Anatomy of an AI System: The Amazon Echo As An Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources". (2018). *Anatomy of AI*. Disponível em: <https://anatomyof.ai>.

De Peuter, G.; Dyer-Whiteford, N. (2005). A playful multitude? Mobilising and counter-mobilising immaterial game labour. *The Fibreculture Journal*, 5. Disponível em: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/>.

De Peuter, G.; Dyer-Whiteford, N. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Dorschel, R. (2022). Reconsidering digital labour: Bringing tech workers into the debate. *New Technology, Work and Employment*, 37(2): 288-307. <https://doi.org/10.1111/ntwe.12225>

Ford, M. (2015). *Rise of the Robots: Technology and the Threat of a Jobless future*. Basic Books.

Fortim, I. (org.). (2022). *Pesquisa da indústria brasileira de games 2022*. ABRAGAMES: São Paulo.

Frase, P. (2020). *Quatro futuros: a vida após o capitalismo*. São Paulo: SP: Autonomia literária.

Gill, R.; Pratt, A. C. (2008). In the social factory? Immaterial labour, precariousness and cultural work. *Theory, Culture & Society*, 25(7-8): 1-30. Disponível em: <https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/4114/>.

Gorz, A. (1982). *Adeus ao Proletariado - para Além do Socialismo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Grayson, N. (2024). As Video Game Industry Goes All-in on AI, Workers Race to Secure Their Rights. *Aftermath*. Disponível em: <https://aftermath.site/as-video-game-industry-goes-all-in-on-ai-workers-race-to-secure-their-rights>.

Gregg, M. (2011). *Work's Intimacy*. Cambridge: Polity.

Hardt, M.; Negri, A. (2000). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Kerr, A. (2017). *Global games: production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge.

Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity.

Le Ludec, C.; Cornet, M.; Casilli, A. (2023). The Problem with Annotation: Human Labour and Outsourcing Between France and Madagascar. *Big Data & Society*. Online First, 1-13. <https://doi.org/10.1177/20539517231188723>

Loh, M. (2021). League of Legends's fans shaved their heads and swarmed the streets to celebrate a Chinese team's world championship win. *Insider*. Disponível em: <https://www.insider.com/chinese-gaming-fans-storm-streets-celebrate-league-of-legends-upset-win-2021-11>.

Negri, A. (2006). *Adeus Sr. Socialismo*. Porto: Ambar.

Oakley, K.; O'Connor, J. (2015). The Cultural Industries: An Introduction. In Oakley, Kate; O'Connor, Justin (eds). *The Routledge Companion to the Cultural Industries*. New York: Routledge, 1-32.

Offe, C. (1989). *Trabalho & Sociedade: problemas estruturais e perspectivas para o futuro da sociedade do trabalho*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

Ozimek, A. M. (2019). Outsourcing digital game production: The case of Polish testers. *Television & New Media*, 20(8): 824-835. <https://doi.org/10.1177/1527476419851088>

Park, J. (2022). *Revisiting Labor Mobility in Industrial Relations: the case of Korean Game Industry*. Dissertation (Master of Science). The State University of New Jersey, New Brunswick, New Jersey.

Pelegrini, J. G. S. (2023). *As fronteiras do trabalho digital: autonomia, flexibilidade, criatividade e sincronia temporal*. Tese (Doutorado em Sociologia). PPS, CEC-Ufscar, São Carlos.

Rosa, H. (2019). *Aceleração. A transformação das estruturas temporais na modernidade*. São Paulo: Unesp.

Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels*. New York: Harper.

Schumacher, L. (2006). Immaterial Fordism: the paradox of game industry labor. *Work Organisation, Labour & Globalisation*, 1(1): 144-155. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.13169/workorglaboglob.1.1.0144>

Sennett, R. (2006). *A cultura do novo capitalismo*. Rio de Janeiro: Record.

Smink, V. (2023). Os milhares de trabalhadores em países pobres que abastecem programas de inteligência artificial como o ChatGPT. *BBC*. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c3gze230pj1o>.

Srnicek, N.; Williams, A. (2015). *Inventing the Future: Post capitalism and a world without work*. London: Verso.

Voss, G. (1998). Die Entgrenzung von Arbeit und Arbeitskraft: Eine subjektorientierte Interpretation des Wandels der Arbeit. *Mitteilungen aus der Arbeitsmarkt- und Berufsforschung*, 3: 473-487.

Weststar, J.; Legault, M.-. (2019). Building momentum for collectivity in the digital games community. *Television and New Media*, 20(8): 848-861. <https://doi.org/10.1177/1527476419851087>

Whitson, Jennifer R. (2019). The New Spirit of Capitalism in the game industry. *Television and New Media*, 20(8): 789-801. <https://doi.org/10.1177/1527476419851086>

Witkowski, W. (2020). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. *MarketWatch*. Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

Woodcock, J. (2020). *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo, SP: Autonomia literária.

Recebido em 08/05/2024*. Aprovado em 29/04/2025.



Licença CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International - CC BY-NC 4.0, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio para fins não comerciais, desde que o trabalho original seja corretamente citado.