

MARX NO FLIPERAMA: videogames e luta de classes

Guilherme Henrique Guilherme¹
(UNIFESP, Brasil)

 <https://doi.org/10.29404/rtps-v6i10.716>

WOODCOCK, J. **Marx no Flipperama:** videogames e luta de classes. Trad. de Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 20 de novembro de 2020. 200 p. ISBN 978-6587233215

Marx no Flipperama – Videogames e Luta de classes, livro de 2019 de Jamie Woodcock, traduzido para o português em 2020 pela Autonomia Literária, traz a análise de um marxista e *gamer* acerca dos jogos eletrônicos. Sendo um entusiasta dos *games* e um pesquisador que se apoia no método de Marx para analisar a realidade, Woodcock se utiliza de um gancho encontrado no jogo *Assassin's Creed Syndicate* para se debruçar sobre os *games* e sua produção, afastando o véu que cobre o fetichismo da mercadoria e percorrendo os processos produtivos que fizeram com que esse e outros jogos chegassem a seu apartamento.

Neste jogo, que se passa na Inglaterra pós-revolução industrial, é possível encontrar Karl Marx, a quem se pode prestar auxílio em uma tarefa, uma *missão* na história do jogo: furta relatórios da indústria que auxiliem Marx na análise das condições de trabalho e na organização dos trabalhadores. O que Woodcock pretende é, em vez de furta relatórios, realizar a abordagem dos *games* por meio da análise histórica e da pesquisa com trabalhadores dessa indústria, reconstituindo seus processos produtivos.

Dessa forma, o livro parte de uma discussão da forma como os jogos eletrônicos são criados. Primeiro, com uma apresentação histórica de seu surgimento. Woodcock relembra como os primeiros jogos eletrônicos foram criados na guerra fria, pelo complexo industrial-militar, como forma de simulação dos possíveis cenários de uma guerra nuclear. A relação entre os jogos eletrônicos e este complexo não teria sido nunca desfeita, já que, como apresenta o autor, consultores militares estão presentes nos jogos de guerra de maior sucesso comercial. Além disso, acordos de *royalties* e publicidade são fechados entre fabricantes de armas e produtoras de jogos, de forma a dar publicidade às armas. Ainda, em uma via de mão-dupla, executivos da indústria de *games* de guerra passaram também a trabalhar para o complexo industrial-militar, como é o caso de um dos criadores de *Call*

¹ Doutorando em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (EFLCH) da Universidade Federal do estado de São Paulo (UNIFESP). É membro do Grupo de Pesquisa Classes Sociais e Trabalho (GPCT). ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-8209-727X> / E-mail: gguilherme@unifesp.br

of Duty, que se torna membro do *Atlantic Council*, *Think Tank* de conflitos e estratégia militar.

Se é a partir, portanto, da base tecnológica estabelecida na indústria militar que são criados os primeiros jogos, o autor encontra, no entanto, atos de “subversão”, quando programadores criam jogos em seu tempo livre, jogos de código aberto, reproduzíveis e editáveis por outros programadores. Esse “clima” de subversão, como aponta Woodcock, foi capturado pela primeira grande empresa a se envolver no mercado de jogos eletrônicos para consumidores domésticos: a Atari. Para ele, a gerência do trabalho da empresa teria sido capaz de capturar a “recusa ao trabalho” de jovens trabalhadores, que rejeitavam a forma de emprego de seus pais. Transformando o “jogar” em uma forma de trabalhar, e o trabalho em uma “realização”, principalmente dos jovens trabalhadores que cresceram consumindo as mercadorias das empresas para as quais agora trabalham, é possível identificar aqui uma tendência no que diz respeito à gerência e exploração do trabalho muito presentes hoje no trabalho digital, não apenas na indústria de jogos, mas no trabalho dos desenvolvedores de *software*, trabalhadores de *start-up* e empresas de tecnologia. No caso da Atari – e, desconfiamos, no caso atual – essa aparência esconde, na verdade, uma alta intensidade nos ritmos de trabalho, assim como grandes prolongamentos de jornada. A Atari, afinal, é notória até hoje pelo “pior jogo do mundo”, quando obrigou seus trabalhadores a desenvolver na íntegra o jogo *E.T., O Extraterrestre* em apenas cinco semanas, para que fosse possível colocá-lo nas prateleiras a tempo das festas de fim de ano de 1982.

Além desse caso, famoso principalmente porque a empresa teve que literalmente *enterrar* cerca de 700.000 cartuchos que não foram vendidos, o autor aponta para a utilização, rotineira, do que na indústria de *games* é conhecido por *Crunch*: períodos em que a equipe trabalhando nos jogos passa semanas estendendo sua jornada de trabalho, de maneira exaustiva, até a finalização do jogo. Para Woodcock, trata-se aqui do “antigo” prolongamento de jornada, e, conseqüentemente, da tentativa de aumentar a taxa de mais-valor absoluto desta força de trabalho. Esse tipo de prática tem ainda outra conseqüência: dificulta a entrada de mulheres nesse mercado. Ao trazer dados quantitativos que demonstram a vasta predominância masculina (e branca) na indústria de games, Woodcock relembra que “aqueles com responsabilidades no cuidado com o outro, que são predominantemente mulheres, acham difícil trabalhar jornadas tão longas, o que significa que esse tipo de trabalho extrapole seus limites.” (WOODCOCK, 2020, p. 150).

Este trabalho dos estúdios de *games*, que envolvem sua concepção, *design*, programação e engenharia de som, no entanto, não corresponde a todo o processo que Woodcock se propôs a desvelar ao identificar de que forma o jogo, em mídia física ou digital, chegou até sua casa. Por isso, o autor chama a atenção para a complexidade da divisão do trabalho nesse sentido, que envolve a extração de minerais para a fabricação de componentes eletrônicos até a terceirização de tarefas mais rotinizadas e repetitivas para outros locais do mundo, principalmente no que diz respeito à adaptação dos jogos para outros consoles (quando um *game* desenvolvido originalmente para computador é adaptado para ser comercializado, também, no *playstation 4*, por exemplo).

Neste ponto cabe uma observação: Woodcock parece ainda inclinado a afirmar que, nos estúdios de trabalho no centro do capitalismo, predomina o trabalho criativo, o trabalho para o qual não se pode prescrever tarefas ou “taylorizar” por meio de processos

repetitivos. No entanto, Schumacher (2007) ao analisar o trabalho nos estúdios de *games* da Califórnia, no Vale do Silício, aponta para o quanto esse trabalho tem uma enorme incidência de repetição, de parcelização e de prescrição das tarefas. O autor, analisando diversos processos judiciais de trabalhadores dessa indústria, nota que, embora eles sejam registrados formalmente como trabalhadores criativos², suas petições judiciais comprovam o contrário. Schumacher, descrevendo as demandas judiciais vitoriosas, as resume dessa maneira: “Eles trabalhavam sob estrita supervisão e sua tarefa era montar imagens que seriam resultado do trabalho criativo de outros. A reclamação [judicial] ainda descrevia um processo de trabalho hierárquico [...]” (SCHUMACHER, 2007, p. 150).

Assim, nos parece, o trabalho criativo que se tornou “símbolo” e meta de diversos jogadores antes de se tornarem desenvolvedores de jogos, ainda que no centro do mundo, é cada vez mais rarefeito, com uma tendência de desqualificação de tarefas anteriormente realizadas de maneira mais autônoma e criativa pelo trabalhador.

Outro eixo de abordagem do livro é o da análise cultural dos *games*. Se apoiando em autores como Raymond Williams e Stuart Hall, Woodcock sai do âmbito da produção da mercadoria e passa a discutir a mercadoria final: o jogo e suas implicações culturais. Para ele, ao nos defrontarmos com os *games* estaríamos diante de uma multiplicidade: uma “tecnologia”; um produto do trabalho; uma parte constitutiva do capitalismo contemporâneo e uma forma cultural de “brincar”. Dessa forma, o autor não faz uma análise determinista, de simples reprodução das relações econômicas na mercadoria em que analisa. Ou, em outros termos, de “superestrutura” determinada pela infraestrutura das relações de classe. Assim, “faz sentido entender como a mercadoria originou-se nas relações econômicas, mas também é necessário compreendê-la como um artefato cultural” (WOODCOCK, 2020, p. 184).

O autor passa a listar, então, uma série de jogos de conteúdo crítico, criticando, nesse ínterim, a esquerda por ter supostamente abandonado esse campo de batalha. A partir dos exemplos de jogos que desmistificam o modo de produção capitalista, ou as guerras imperialistas, o autor aponta para a necessidade e a possibilidade de aprofundar essa produção. No entanto, em outro momento do texto, Woodcock mesmo parece visualizar um limite que independe de “vontade” dos anticapitalistas de atuarem nesse meio. É o caso do jogo *Phone Story*. Desenvolvido a partir da crítica do processo produtivo dos *smartphones*, de sua obsolescência programada e da exploração do trabalho envolvida, o jogo traria ao jogador uma possibilidade de reflexão de sua relação de consumo com este aparelho. *Phone Story*, porém, ficou disponível para *download* na loja virtual da *Apple* por apenas três horas. A empresa, que controla não apenas os componentes físicos de seu aparelho, mas também os *softwares* que podem integrá-lo, banuiu o *game* de sua plataforma utilizando alegações de violação de suas regras de uso, citando, expressamente “representação de violência ou abuso de crianças” e “conteúdo excessivamente bruto ou condenável”.

² Conforme explica o autor, na Califórnia, uma lei aprovada pela pressão do *lobby* das empresas de tecnologia do Vale do Silício (*Bill 88*) isenta essas empresas de pagamento de horas extras se os trabalhadores são classificados como “intelectuais ou criativos”, em funções que, em tese, requerem o exercício do julgamento independente desse trabalhador em seu trabalho, ou seja, um processo de trabalho que não seja constituído de tarefas prescritas. As empresas de tecnologia, assim, podem lançar mão de jornadas extensas de trabalho – os *crunchs* – sem compensação salarial aos seus trabalhadores. Como demonstra Schumacher, esse expediente é mais um subterfúgio jurídico do que uma caracterização real do trabalho.

Nos parece, dessa forma, que dado o domínio técnico e econômico do capital sobre as plataformas, sobre o *hardware*, e ainda o caráter milionário que vem assumindo as empresas produtoras de *games* e as editoras, que investem milhões de dólares no *marketing* de seus jogos (*GTA V*, por exemplo, citado pelo autor, tem uma estimativa de 130 milhões de dólares em *marketing*), não se pode falar em simples “má vontade” dos socialistas como causa principal do domínio da ideologia capitalista, imperialista, neoliberal e machista no mercado de *games*.

O próprio autor parece chegar a essa conclusão ao apresentar, como uma possível saída dessa encruzilhada, o surgimento recente de sindicatos e organizações de trabalhadores da indústria dos *games* e apontar a esse surgimento como uma esperança na disputa dos corações e mentes, não só dos trabalhadores, mas também dos jogadores. A organização dos trabalhadores, então, teria condições de fazer frente ativamente para alterar a qualidade do processo de trabalho e, ao mesmo tempo, dos *games* produzidos. Woodcock realizou um trabalho empírico de co-pesquisa com a *Game Workers United (GWU)*, recente organização coletiva desses trabalhadores no Reino Unido (também em outros países). De fato, pouco após o lançamento deste livro, o próprio autor e a *GWU* organizaram a *Workers Game Jam*, em que jogadores do mundo todo podem submeter sua produção e obter alguma visibilidade e apoio.

Dessa forma, situando os jogos como resultado de um processo produtivo que é permeado pela luta de classes, a organização coletiva dos trabalhadores poderia transformar a forma de trabalho e, para Woodcock, o conteúdo de seu resultado. Se convence ou não essa explicação, apenas os futuros desenvolvimentos da organização coletiva dos trabalhadores podem responder. Mas o autor aponta caminhos que devem ser observados atentamente pelos pesquisadores interessados nos processos produtivos de mercadorias digitais e nas lutas coletivas e organização de trabalhadores que surgem neste processo.

Referências

SCHUMACHER, L. Immaterial Fordism: the paradox of the industry. In: **Work Organisation, Labour & Globalisation**. Vol. 1, n. 1, pp. 144-155. 2007.

WOODCOCK, J. **Marx no Fliperama**: videogames e luta de classes. Trad. de Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

Submetido em: 05/01/2021

Aprovado em: 01/04/2021



Esta obra está licenciada com uma Licença
[Creative Commons Atribuição – Não Comercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)