

**ENTRE A PAIXÃO E A DESILUSÃO:
a dinâmica de precarização na indústria de jogos digitais**

***BETWEEN PASSION AND DISILLUSIONMENT:
the dynamics of precarization in the digital games industry***

André Campos Rocha*

BULUT, Ergin. **A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry.** Ithaca: Cornell University Press, 2020.

Dentre os estudos críticos sobre o trabalho na indústria de jogos digitais, o livro do pesquisador turco Ergin Bulut, “*A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*”, publicado em 2020, destaca-se em razão de alguns fatores. Trata-se, em primeiro lugar, de um estudo abrangente, com perspectiva longitudinal, já que o autor acompanha, durante três anos, o processo de aquisição de uma startup, a Desire, por uma grande empresa financeirizada, a Digital Creatives, retratando também sua falência após a crise financeira de 2008. Em segundo lugar, a análise de Bulut é feita, de certo modo, “desde dentro”. O autor esteve presente em várias reuniões da equipe da Desire e realizou entrevistas semiestruturadas (ou “lúdicas”) não apenas com o núcleo de trabalhadores da empresa e com os estratos superiores da gestão da Digital Creatives, mas também com as esposas de alguns dos personagens centrais do estudo. Ao permanecer imerso por muito tempo no trabalho cotidiano de um grande estúdio da indústria de jogos digitais, um dos setores mais avançados da tecnologia da informação, Bulut pôde produzir reflexões teóricas importantes e originais sobre vários dos temas que atravessam a realidade do trabalho digital hoje: suas desigualdades globais e locais; seus discursos dominantes e justificativas ideológicas; suas dimensões espaciais e temporais; suas perspectivas de luta e resistência.

No capítulo 1, “O desigual regime ludopolítico da produção de jogos digitais”, Bulut sugere que as motivações não monetárias muito presentes na ética de trabalho dos desenvolvedores, como o “amor”

* Bacharel em Ciências Sociais pela UFMG, mestre em Sociologia pela USP e doutor em Ciências Sociais pela PUC-MG com estágio sanduíche na Universidade de Toronto. É membro do laboratório de pesquisa do DigiLabour e professor Adjunto I da PUC-MG. Email: camposrochaandre@gmail.com

e a “paixão” pelo trabalho, devem ser situadas criticamente no regime mais amplo da ludopolítica, que aponta para desigualdades locais e globais na realização desse trabalho.

Por um lado, esse “amor” neutraliza e torna invisíveis aspectos objetivos da alienação no trabalho criativo, como a perda de autonomia, a intensificação da jornada de trabalho por meio do apagamento das fronteiras entre trabalho e tempo livre e a renúncia ao produto do trabalho por meio de cláusulas de propriedade intelectual. Além disso, afirma o autor, esse componente emocional e afetivo do trabalho tem conotações raciais e de gênero muito profundas, já que a autorrealização criativa dessa força de trabalho predominantemente branca, masculina e heterossexual se ancora em formas desiguais de produção econômica, local e globalmente. No plano doméstico, o sucesso dos desenvolvedores depende em grande medida do trabalho reprodutivo não remunerado realizado por suas mulheres e esposas. Globalmente, esse tipo de trabalho só é possível por meio da exploração de trabalho mal pago, sobretudo nos países periféricos do capitalismo, trabalho responsável pela extração de matérias-primas, pela montagem de hardware e pela reciclagem de dispositivos, processos essenciais para a existência da infraestrutura material que faz funcionar o universo tecnológico.

Ao focar na dimensão da reprodução social, necessária para uma compreensão adequada dos complexos processos sociais subjacentes a qualquer produção econômica, o autor desloca o foco de um discurso abstrato sobre “amor” e “trabalho” em favor de uma investigação materialista, enraizando-os na política e na sociedade em sentido amplo. Assim, o regime da ludopolítica é definido por Bulut (2020, p. 36, tradução nossa) como “o complexo concatenamento de relações de poder multidimensionais e desiguais, nos níveis local e global, que, em última instância, estabelece os termos políticos de quem pode se divertir e desfrutar do trabalho em oposição àqueles que têm de trabalhar”.

Segundo Bulut, o comprometimento dos desenvolvedores com seu trabalho exigiria uma reflexão renovada sobre o conceito de “alienação”, ao menos em sua dimensão sociopsicológica. Em seu sentido marxiano clássico, “alienação” tem uma conotação de “perda” ou “estranhamento”. No pós-fordismo, ao contrário, onde o trabalho é desfrutado e se torna o fulcro da vida social, ela se aproxima mais de “fixação” ou “fechamento” - uma “alienação prazerosa”, como sugere Lordon (2014).

No capítulo 2, “O fim do estúdio de garagem como espaço tecnomasculino”, Bulut reflete sobre os antagonismos decorrentes da venda do então estúdio independente Desire para a grande *publisher* Digital Creatives.

Suas análises estão em consonância com as reflexões de Harry Braverman (1974), que argumentava que, mesmo com o surgimento de uma cultura do conhecimento, na qual predominam as profissões de colarinho branco, os princípios tayloristas do cálculo e padronização do trabalho para fins de criação de mais-valia não desapareceram e, com eles, tampouco desapareceu o antagonismo entre capital e trabalho.

De acordo com os relatos e dados coletados no trabalho de campo, após a compra da Desire, a percepção geral entre os desenvolvedores era a de que os gerentes de projeto da Digital Creatives não compreendiam realmente como seu trabalho era realizado. A obsessão do capital por produzir um “*output* calculável” colidia frontalmente com a concepção de um trabalho criativo, cheio de vicissitudes e imprevisibilidades.

Para os membros da Desire, agora subordinados a uma empresa de capital aberto com uma estrutura financeira complexa, a segurança financeira de curto prazo foi seguida por outros riscos, inseguranças e tensões. Eles perderam parte de sua capacidade de gestão, uma vez que, nesse novo cenário, decisões importantes foram transferidas para grandes investidores e *stakeholders*, o que significou prazos mais estreitos e exigência de prestação de contas a terceiros. Era, portanto, natural que questionassem algumas decisões de investimento apressadas e imprudentes tomadas pela gestão da Digital Creatives, que apenas refletiam seu desejo irrefreável de crescimento econômico a qualquer custo.

No capítulo 3, “Gamificando a cidade”, Bulut (2020) examina como a realocação da Desire, após sua compra pela Digital Creatives, revitalizou a área central de uma cidade média do Meio-Oeste dos Estados Unidos, o que só foi possível quando “discursos, imaginários e alianças em nível local convergiram em torno de parcerias público-privadas neoliberais que fetichizavam a criatividade, privilegiavam valores de classe média e promoviam a arte como motor do crescimento econômico” (Bulut, 2020, p. 27, tradução nossa). Utilizando o conceito de “produção do espaço” do geógrafo marxista Henri Lefebvre - segundo o qual o espaço não apenas é produzido, mas também, de acordo com suas especificidades históricas, *produz*, sendo “uma condição de práticas futuras - uma base para fazer História” -, Bulut reflete sobre o papel da mídia e da indústria cultural na produção de um tipo particular de espaço, que possibilita o surgimento de uma “cidade criativa” no contexto do neoliberalismo. Seu argumento central é que “geografia, materialidade e espaço na economia digital estão longe de estar mortos e são, de fato, indispensáveis à reprodução da vida” (Bulut, 2020, p. 27, tradução nossa).

No capítulo 4, “A produção de desenvolvedores comunicativos no estúdio afetivo de jogos digitais”, o autor procura responder à seguinte questão: como, em um trabalho cheio de embates criativos, altamente emocional, fluido e interconectado, e movido por um desejo irrefreável de experimentar com sistemas tecnológicos, a administração gerencia a força de trabalho e assegura a produtividade da empresa?

Para Bulut, isso ocorreu em razão de um arranjo estabelecido entre as dimensões espacial, temporal e subjetiva do processo de trabalho. Em primeiro lugar, a solução foi adotar uma política de horários flexíveis. Nesse contexto, os desenvolvedores precisavam estar presentes no estúdio por apenas duas horas ao dia. Depois disso, eram livres para trabalhar no horário que quisessem, desde que as tarefas

fossem concluídas. Essa política lhes dava liberdade para fazer ginástica durante o dia, levar os filhos à escola ou ao médico, ou simplesmente não trabalhar caso não se sentissem suficientemente inspirados.

A implementação de uma temporalidade difusa de trabalho, cujo objetivo era expandir a produção sem sobrecarregar os desenvolvedores, foi muito bem recebida por eles, que agora se sentiam mais motivados e comprometidos com o projeto, servindo também como um poderoso meio de controle social por meio da identificação, pelo próprio grupo, daqueles que não estavam plenamente dedicados. Tratava-se de um recurso para a captura de mais-valia que envolvia uma grande mudança cultural, com forte dimensão ética: a produtividade tornava-se agora uma questão de responsabilidade moral e individual. Ou, como diz Bulut (2020), “um maior poder traz mais responsabilidades”.

Essa política de horários flexíveis foi complementada por uma outra: transformar a Desire em uma espécie de *playground* rebelde. Ali, as pessoas conversavam, trocavam ideias, jogavam videogame e bebiam cerveja. Não havia cubículos. O ambiente de trabalho era personalizado, com fotos de família, pôsteres e tudo o mais. Havia comida e bebida. Havia máquinas de fliperama. Tudo era gratuito, disponibilizado aos funcionários do estúdio.

Como afirmam Boltanski e Chiapello (2009), essas práticas culturais no local de trabalho constituem o “novo espírito do capitalismo”. O trabalho torna-se tão espetacular que já nem parece mais trabalho. É algo dinâmico, divertido e lúdico, totalmente diferente do trabalho industrial com suas hierarquias, seu tédio e sua sujeira. No entanto, a informalidade, o caos e o caráter lúdico do trabalho servem para aumentar a produtividade no contexto da economia criativa. Ao investir no bem-estar dos desenvolvedores, a Desire incorporou ao processo produtivo as características mais corriqueiras da vida social, amplificando a vida em um ambiente de trabalho não muito diferente de uma sala de estar, repleta de conversas, risos e lazer.

Por fim, por meio de um programa de treinamento chamado “Diálogos Essenciais”, a gestão da Desire buscou melhorar as competências linguísticas e comunicativas dos desenvolvedores para que eles pudessem suportar a intensidade, as tensões e os desacordos inerentes a um processo de trabalho emocionalmente carregado e acelerado. Desse modo, o treinamento em habilidades comunicativas era visto como uma plataforma pedagógica para manter uma equipe coesa, motivada e lucrativa. A linguagem foi transformada em uma tecnologia de autocontrole, necessária para a gestão adequada das próprias emoções e das emoções dos colegas de equipe.

No capítulo 5, “Reproduzindo a tecnomasculinidade”, Bulut procura desconstruir uma noção individualista e puramente psicológica de amor, repensando a produção de jogos a partir do trabalho de reprodução social no espaço doméstico. Como diz Federici (2012, p. 33, tradução nossa), “longe de ser uma estrutura pré-capitalista, a família, tal como a conhecemos no Ocidente, é uma criação do capital para o capital, como uma instituição que supostamente garante a quantidade e a qualidade da força de trabalho e seu controle”. Nesse sentido, afirma Bulut, a cultura do excesso de trabalho na indústria de

videogames só é possível graças à mobilização das capacidades emocionais e do trabalho não remunerado das mulheres, por meio de uma série de atividades reprodutivas - cozinhar para seus parceiros, cuidar dos filhos, levar presentes aos estúdios para animar seus maridos, entre outras.

Ainda assim, o autor não deixa de reconhecer as ambiguidades inerentes a essa feminilidade de classe. Embora possa ser um recurso a ser explorado, ela também é uma forma de capital cultural simbolicamente legitimado, materializado na figura da boa mãe de classe média, compassiva e cuidadosa. Em contraste com as mulheres da classe trabalhadora, as esposas dos desenvolvedores desfrutam de uma posição privilegiada, adotando estratégias e mobilizando recursos, habilidades e conhecimentos para manter seu status social. Para elas, o alto status que seus maridos possuem na sociedade da informação é visto positivamente, já que podem transmitir suas habilidades e seu *know-how* aos filhos, assegurando a reprodução da unidade familiar heterossexual.

Apesar do trabalho apaixonado e *cool* de seus maridos, as mulheres entrevistadas não deixaram de reconhecer tanto as práticas de trabalho tecnomasculinas quanto a precariedade de suas vidas de classe média. Além da insegurança causada pela alta rotatividade da indústria, um dos fatores mais incômodos para elas era um “esvaziamento da presença” decorrente do trabalho com tecnologia, mostrando como o trabalho invade o cotidiano para além do horário regular e dos limites do escritório.

Dessa forma, o trabalho realizado em casa torna-se algo deletério, porque o marido pode simplesmente estar “no escritório o tempo todo”, deixando de lado atividades familiares e momentos de lazer. A união entre “flexibilidade espacial” e “temporalidade difusa” faz com que a “paixão” pelo trabalho transborde para fora do local de trabalho, colonizando o espaço íntimo das pessoas. Por meio de práticas ubíquas de conexão, “a alienação passa a definir não apenas as relações no trabalho, mas também as relações pessoais e íntimas” (Bulut, 2020, p. 115, tradução nossa). Se isso já era verdade no momento em que o estudo foi realizado, é de se esperar que a pandemia de covid-19, que se espalhou pelo mundo pouco depois da publicação do livro, tenha intensificado essa colonização da esfera do lazer pelos imperativos do trabalho ao acelerar a transição do trabalho presencial para o *home office*, especialmente no campo da tecnologia.

No capítulo 6, “Testadores de jogos como cidadãos precários de segunda classe”, Bulut discute o trabalho dos testadores de *games*, uma profissão dos sonhos para muitos, que também constitui uma via interessante de entrada para os jovens na indústria, sobretudo porque não exige muita qualificação. No entanto, apesar de ser prazerosa, essa atividade continua sendo precária (com baixos salários e alta rotatividade), nem é um “mero desperdício”, já que se revela extremamente produtiva em termos econômicos. Segundo Bulut, é importante compreender a experiência precária dos testadores porque eles são frequentemente negligenciados nos *game studies* e porque a precariedade na indústria criativa é mais complicada do que se tem sugerido até agora.

O ambiente de trabalho descontraído dos testadores se assemelha a um dormitório, onde as pessoas vivem, jogam e trabalham. No entanto, em oposição à mitologia do local de trabalho “sem fricções” (*frictionless*) própria da indústria criativa, o espaço de testes possui supervisores, gerentes e inspetores, submetendo os testadores a hierarquias e códigos de conduta que moldam a forma como eles trabalham. Aqui, não se trata de “mera diversão”, pois o estúdio faz uso de tecnologias para monitorar as ações dos testadores e medir sua produtividade, tornando quantificável o processo de trabalho. A regulação do trabalho dos testadores é uma combinação híbrida, mal discernível, de procedimentos formais e elementos culturais em um ambiente de trabalho lúdico, mesclando criatividade e diversão com tarefas repetitivas e tediosas.

Para Bulut, quando o jogar se torna trabalho, transformando-se em um meio de ganhar dinheiro, há uma “instrumentalização da brincadeira” e uma “degradação da diversão”. Isso se manifesta de várias formas: conversão do “jogar” em tarefas quantificáveis; longas jornadas de trabalho; tarefas repetitivas; estratificação no local de trabalho; e, acima de tudo, a incapacidade de desfrutar dos videogames de maneira pura fora do trabalho, já que os testadores são obrigados a acompanhar as notícias e atualizações da indústria.

A experiência dos testadores é instrutiva porque nos incentiva a repensar o conceito de precariedade. Constatou-se que, apesar das dificuldades, os testadores demonstravam aversão à sindicalização e a modos alternativos de produção. Eles se inclinavam à ética do trabalho, ao caráter competitivo do mercado e à autovigilância para garantir sua posição temporária, tanto no presente quanto no futuro.

Dessa forma, a precariedade pode ser, em si mesma, produtiva. Como argumentam Gill e Pratt (2008), ela nem sempre implica transgressão e contestação ao capital, mas frequentemente leva à submissão a ele. Como demonstrado, os testadores viam sua situação com cinismo, como se fosse um destino, algo natural e inevitável em suas vidas laborais. Não por acaso, no capitalismo cool de hoje prospera uma “ideologia da criatividade”, em que o valor do trabalho, assim como o valor do próprio trabalhador, é concebido em termos de identidade pessoal e estilo de vida (McGuigan, 2012).

No capítulo 7, “Erro de produção”, o autor reflete sobre o processo de falência da Digital Creatives, que expôs as contradições da indústria de jogos digitais e as dificuldades enfrentadas até mesmo por uma parcela privilegiada da indústria criativa, uma força de trabalho qualificada, com bons salários e posições relativamente seguras.

Por meio de vários relatos de desenvolvedores sobre demissões nos estúdios, Bulut assinala que, apesar da crise e das incertezas vividas pela empresa, e mesmo após sua falência, nenhum deles sequer mencionou a viabilidade da ação coletiva. Em seu imaginário residia uma distinção importante entre a natureza do trabalho criativo e a do trabalho industrial. Para eles, as indústrias criativas são movidas pelo esforço individual e pela criatividade, algo totalmente incompatível com sindicatos, associados à

produção padronizada, à preguiça e à falta de inventividade, características de formas ultrapassadas de exploração. De modo geral, seu amor pelo trabalho, seus salários relativamente bons e os benefícios adquiridos na empresa impediram a percepção de que estavam “sendo explorados”.

Outro fator que dificultava a sindicalização, segundo Bulut, era a natureza nômade dos desenvolvedores. O mundo da produção criativa, ancorado em um trabalho juvenil de mentalidade libertária, baseado em uma cultura de mudança e mobilidade constantes, tornava difíceis os esforços de sindicalização ou outras formas de organização coletiva, quando não completamente impossíveis.

Na conclusão do livro, Bulut procura repensar o trabalho dentro e para além da produção de jogos digitais. Uma primeira questão que ele coloca diz respeito à viabilidade de uma “crítica do amor”, pois, como demonstra ao longo do estudo, o amor pode ser precário e alienante. Em primeiro lugar, um vocabulário quase religioso sobre o amor e assunção de riscos determina as fronteiras de quem pode falar e narrar o que significa ser um desenvolvedor de jogos. Essas narrativas hegemônicas fetichizam o sucesso, individualizam o trabalho criativo e tornam invisíveis as desigualdades no local de trabalho. Em segundo lugar, o lema “faça o que você ama” é discriminatório em termos de classe, gênero, raça e sexualidade. E se alguém não puder seguir uma profissão que ama por falta de apoio familiar ou por pressões financeiras decorrentes de dívidas estudantis? Quem são os indivíduos que podem correr riscos? Qual é a política da visibilidade em relação ao trabalho por amor na indústria de jogos digitais? As indústrias de alta tecnologia não teriam muito a melhorar em termos de democratização e inclusão? O terceiro problema de imaginar o trabalho com jogos digitais como um trabalho por amor é que isso nega as possibilidades de crítica social e individual. As concepções liberais de trabalho na indústria criativa entendem o trabalho como algo relacionado à escolha e ao prazer. E isso é perigoso porque todo o esgotamento físico e mental derivado do trabalho criativo se torna negligenciável.

Além disso, como aponta Bulut, a centralidade da paixão pelo trabalho, a fusão entre trabalho e jogo, a imposição de uma temporalidade difusa, a dinâmica perpétua de inovação e financeirização na indústria, entre outras coisas, tornam muito difícil a busca por um equilíbrio saudável entre vida e trabalho, ao menos se essa busca não for colocada em termos políticos. Como Bulut identifica nas entrevistas, diante dos problemas da indústria os desenvolvedores não se mostram muito dispostos a se engajar em ação coletiva, nem a estabelecer arranjos institucionais colaborativos que proponham condições de trabalho mais humanas. Confrontados com essas condições precárias, os desenvolvedores geralmente optam pela previsibilidade em vez de embarcar no trabalho político árduo e doloroso de imaginar formas alternativas de trabalhar. Como aponta Chamberlain (2018), sua imaginação, assim como a de muitas pessoas na sociedade neoliberal, está fortemente ancorada na “fantasia da sociedade do trabalho”, tão poderosa a ponto de tornar inconcebíveis as relações sociais fora da esfera monetária e do trabalho assalariado.

No entanto, os trabalhadores da indústria de jogos estão se rebelando, ainda que de modo tímido e embrionário. Na França, sindicalizaram-se com a criação do STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo); e, no Reino Unido, fundaram a Game Workers Unite (GWU), que, em um importante movimento de lutas compartilhadas, uniu-se à Independent Workers Union of Great Britain (IWGB), sindicato que abrange vários tipos de trabalhadores precários, especialmente os da chamada *gig economy*, como os entregadores da Deliveroo e da Uber. Desde a Game Developers Conference (GDC), em março de 2018, a GWU ganhou impulso, concentrando-se na construção de laços comunitários e no fortalecimento dos trabalhadores por meio do compartilhamento de recursos e da ação direta, com sites de denúncias e fundos de defesa jurídica.

Tais desenvolvimentos, segundo Bulut, são encorajadores, pois tornam visível o descontentamento no local de trabalho, especialmente em uma indústria em que os sindicatos não passavam de uma ideia utópica, ao menos até recentemente. Ainda assim, o autor acredita que o pagamento de uma renda básica universal - “um valor regular dado pelo governo ao indivíduo ao longo de sua vida adulta, de forma incondicional” - poderia ser outra estratégia muito interessante de resistência à precariedade, já que aumentaria o poder de barganha dos trabalhadores precários.

Uma interpretação radical da renda básica universal teria a ver com investir em cidadania, autonomia individual, luta coletiva e, em última instância, em abrir espaço político para que os trabalhadores repensem o emprego como um problema de democracia, e não como algo simplesmente relacionado à liberdade individual. Uma vez que se torna uma intervenção possível, ela pode expandir nossa imaginação política sobre o trabalho, dando aos jogadores e aos trabalhadores em geral a esperança necessária para uma práxis que forneça respostas a “como podemos nos desautomatizar, desnaturalizar nosso compromisso com o trabalho, libertar o jogo de suas formas instrumentalizadas e reconstruir o trabalho como uma atividade colaborativa e criativa fora das relações de dominação” (Bulut, 2020, p. 173, tradução nossa). Assim, Bulut (2020, p. 173, tradução nossa) encerra o livro:

Se o único futuro que nos é permitido sonhar não nos promete nada além de formas corporativas, precárias e exploratórias de amor e alegria, sejamos estraga-prazeres e resistamos à toxicidade emocional na indústria de jogos digitais e nos locais de trabalho em geral. Sejamos contra esse futuro, porque esse suposto único futuro continuará sendo moldado pelo regime desigual da ludopolítica, produzindo nada além de desigualdades massivas. E os trabalhadores que fazem jogos, os jogadores e nós, como cidadãos, merecemos mais.

Referências

BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Eve. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

BRAVEMAN, Harry. **Labor and Monopoly Capital: The degradation of work in the Twentieth century**. New York: Monthly Review, 1974.

CHAMBERLAIN, James. **Undoing Work, Rethinking Community: A Critique of the Social Function of Work**. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2018.

FEDERICI, Silvia. **Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction, and Feminist Struggle**. New York: PM Press:Common Notions:Autonomea, 2012.

GILL, Rosalind; PRATT, Andy. In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work. **Theory, Culture and Society**, v. 25, n. 7-8, p. 1-30, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1177/0263276408097794>. Acesso em: 21 mar. 2026

LORDON, Frédéric. **Willing Slaves of Capital: Spinoza and Marx on Desire**. London: Verso, 2014.

MCGUIGAN, Jim. The Coolness of Capitalism Today. **tripleC: Communication, Capitalism and Critique**, v. 10, n. 2, p. 425-438, 2012. DOI: <https://doi.org/10.31269/triplec.v10i2.422> Acesso em: 21 mar. 2026

Recebido em: 19/04/2023

Aceito em: 10/08/2023