

Conquista (des)bloqueada: neoliberalismo ludificado¹

Tadeu Rodrigues Iuama²
Thifani Postali³

Resumo: O presente trabalho aponta as proximidades entre os jogos 4X e o neoliberalismo. Para tanto, faz uso de método bibliográfico, com resultados ensaísticos que buscam dialogar sobre as relações entre os jogos e as estruturas sociais vigentes. Apresenta que, apesar de as estratégias aparecerem com diferentes nomes, elas são, geralmente, similares no que se refere à forma como se alcança o objetivo em cada esfera. Neste contexto, oferece a ludocomunicação como um dos caminhos possíveis para pensar os jogos, como forma de lançar luz aos valores representados em jogos que se sustentam e colaboram com o *status quo*, e na produção de jogos que buscam representar, em suas mecânicas e narrativas, valores que problematizam o sistema dominante.

Palavras-chave: Comunicação. Práticas socioculturais. Mídias Lúdicas. Ludopolítica. Ludificação.

1 Introdução

Afirmar que é possível relacionar os valores de uma determinada sociedade com os jogos por ela jogados não é inédito ou exótico. Caillois afirma que:

[...] é possível se perguntar se a diversidade das culturas e se os traços particulares que dão a cada uma delas sua fisionomia original não tem relação com a natureza de certos jogos que nelas são vistos prosperar e que em outros lugares não se beneficiam da mesma popularidade (CAILLOIS, 2017, p. 118).

A reflexão de Caillois parece ainda mais contundente num mundo em que o jogo ganhou o relevo que possui contemporaneamente – no qual se tornar jogador de futebol, algumas vezes, é o mais próximo de um futuro financeiramente promissor palpável para os jovens periféricos. Aliás, dada a importância de um jogo para a formação de um projeto de identidade nacional – e os interesses (mercado)lógicos subjacentes a isso –, é nesse mesmo contexto que conseguimos designar um país como o *país do futebol*. Concordamos que:

¹ Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho Mídias Contemporâneas e práticas socioculturais do XVI Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, 26 setembro de 2021.

² Colíder do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (Uniso/CNPq), Doutor em Comunicação (Unip), tadeu.iuama@prof.uniso.br.

³ Colíder do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (Uniso/CNPq), Doutora em Multimeios (Unicamp), thifani.postali@prof.uniso.br.

Por isso, persuadido de que existem necessariamente entre os jogos os costumes e as instituições, relações estreitas de compensação ou de convivência, parece-me perfeitamente razoável investigar se o próprio destino das culturas, sua possibilidade de sucesso e seu risco de estagnação não se encontram igualmente inscritos na preferência que dão a uma ou a outra das categorias elementares em que pensei poder dividir os jogos, sendo que nem todas têm uma mesma fecundidade. Ou seja, não principio apenas uma sociologia dos jogos. Pretendo lançar os fundamentos de uma sociedade a partir dos jogos (CAILLOIS, 2017, p. 119-120).

É nesse contexto que repousamos nosso olhar comunicacional. McLuhan chega a uma percepção muito similar do papel do jogo, ao afirmar que:

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto os jogos como as tecnologias são contra-irritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social. Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica (MCLUHAN, 1971, p. 264).

McLuhan exemplifica como esse argumento se manifesta ao mostrar a passagem do beisebol para o futebol americano como esporte em maior evidência na sociedade estadunidense: enquanto o primeiro é posicional, ressonante com o mecanicismo da linha de montagem do início do século XX, o segundo é dinâmico, correspondente com o conjunto de características salutares para uma sociedade que, ao mudar do paradigma mecânico para o elétrico, evoca relações de trabalho menos estáticas, características de uma economia alicerçada na prestação de serviços.

Benjamin, ao versar predominantemente sobre os brinquedos infantis, evidencia como a escolha dos pais por determinados jogos funcionam como um mecanismo de transmissão transgeracional de uma determinada tradição:

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira (BENJAMIN, 2009, p. 102).

Para FLANAGAN; NISSENBAUM (2016, p. 19), jogos geram hábitos porque “expressam e incorporam valores humanos” e “podem servir como fotos instantâneas culturais: eles capturam crenças de um período e lugar em particular e fornecem maneiras de entender o que um dado grupo de pessoas acredita e valoriza”. Por conta disso, é pertinente estudar os jogos por três justificativas:

Primeiro, o estudo dos jogos enriquece nossa compreensão de como os padrões socioculturais profundamente arraigados são refletidos nas normas de participação, jogo e comunicação. Segundo, o crescimento dos meios digitais e a expansão do significado cultural dos jogos constituem ao mesmo tempo uma oportunidade e uma responsabilidade para a comunidade de design⁴ refletir sobre os valores que são expressados nos jogos. Terceiro, os jogos têm surgido como o paradigma da mídia do século XXI, ultrapassando os filmes e a televisão em popularidade; eles têm o poder de moldar trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e muito mais (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 19).

É a partir dessas premissas que propomos uma reflexão acerca de nossa configuração social contemporânea, com suas nuvens neoliberais a anunciar tormentas, a partir de uma possível contribuição da ludologia. Num contexto em que a ludificação (também *gamification* ou gamificação) tornou-se *buzzword* no meio corporativo e educacional, nosso objetivo é dialogar acerca da possibilidade de diagnosticar o casamento entre neoliberalismo e ludificação presente em nosso cotidiano. Dito em outros termos, nosso estudo se debruça sobre a compreensão de que mecânicas dos jogos parecem ter sido incorporadas pelo neoliberalismo.

Ressaltamos a concordância e a continuidade com a noção de colonização do jogo, definida como “a apropriação de dinâmicas criativas e do lúdico em favor do ritmo acelerado de produção e acumulação assumido como regra pelas sociedades pós-industriais” (MUSSA et al, 2020, p. 317). A nossa proposta, nesse sentido, é partir dessa definição para investigar as dinâmicas que são apropriadas nesse processo.

É importante assumir que, se os jogos podem operar como manutenção de determinados valores sociais, alterar práticas lúdicas também pode servir como

⁴ A proposta de Flanagan e Nissenbaum se direciona para a prática e a análise do design de jogos. Mas, dado o caráter comunicacional dos jogos, consideramos pertinente estender tal oportunidade/responsabilidade para os pesquisadores de comunicação.

ferramenta de transformação social. Nesse sentido, objetivamos ainda discutir alternativas para o modelo diagnosticado.

Para atendermos à nossa proposta, tomamos como aporte metodológico a pesquisa de caráter bibliográfico. Os resultados, ensaísticos em alguma medida, visam abrir mais questionamentos do que entregar respostas prontas e encerradas em si.

2 Conquista desbloqueada

Cogitar que o neoliberalismo é ludificado convida a definição de ludificação. O próprio termo é dissenso e, observado a partir da área da Comunicação, as definições divergem diametralmente (IUAMA, 2021) – algo no mínimo compreensível, haja vista que a ludificação é um termo que surge no mercado, onde o rigor das definições é menos pungente do que no meio acadêmico. Contudo, é possível afirmar que, com algumas variações menores, pode-se assumir ludificação, “uma apropriação do capitalismo tardio que é índice de como a lógica neoliberal colonizou o jogo” (MUSSA et al, 2020, p. 322), como o transbordamento de dinâmicas dos jogos para outras esferas da vida social (IUAMA, 2021).

De partida, apontamos que nem sempre a ludificação é funcional. De acordo com Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 131):

O entusiasmo recente pela *gamificação* – o enquadramento de atividades do dia a dia dentro de estruturas de recompensa como as de jogos – tenta adotar uma abordagem usada em programas como o de milhas aéreas e no sistema de insígnias das Bandeirantes. A gamificação tem levado muitas novas empresas a esperarem que a mudança de comportamento possa ser transformada em lucro. O processo não será simples. Apesar e os jogos serem motores para possíveis mudanças de comportamento e motivadores do prazer intrínseco derradeiro, há também maneiras de projetar um jogo para enfraquecer o prazer intrínseco pela externalização da recompensa.

Dessa definição, nosso foco recai sobre o uso de mecânicas de jogos em outros contextos que não o jogo em si. Dada a sua importância, tributamos o posicionamento de que o jogo “consiste em uma atividade que *deve* figurar nas mais densas análises acerca da realidade social contemporânea” (FALCÃO et al, 2020).

Cabe ressaltar que a dinâmica presente na ludificação não é novidade. Em alguma medida, aplica os conceitos discutidos sobre a alcunha de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1999): um estado de alta motivação resultante do equilíbrio entre elevados desafios e elevadas habilidades. Conforme Luis Mauro Sá Martino⁵, mais do que qualquer definição utilizada, a ludificação têm por essência a vida em alto desempenho.

O mecanismo que subjaz não é outro senão àquele descoberto por Pavlov no início do século XX. “Pavlov postulou que o reflexo condicionado teria um papel importante no comportamento humano e, conseqüentemente, na educação. Assim, seu trabalho forneceu bases para que John Watson fundasse o comportamentalismo (ou behaviorismo) no mundo ocidental” (OSTERMANN, 2011, p. 17).

O avanço mais significativo da ludificação nesse processo de imbricamento entre condicionamento e alta motivação se daria pelo uso da expertise do design de jogos, estes costumeiramente caracterizados por um engajamento voluntário, em grande medida devido as estratégias de design que garantem motivação e condicionamento dos participantes.

Na última década, é possível observar a ludificação em diversas áreas. Argumentamos que, por mais redundante que possa parecer, outra área que passa por um processo de ludificação são os próprios jogos. Dinâmicas tais como *speedrun*⁶ e *platinar*⁷ um jogo, a própria disponibilização de troféus/medalhas virtuais pelas plataformas para os jogadores que completam determinadas tarefas, assim como as conquistas que podem ser compartilhadas na rede (herdeiras contemporâneas dos *rankings* de fliperamas) e cartas colecionáveis que podem ser monetizadas em determinadas plataformas de jogos tais como a *Steam*, são sinais dessa ludificação de segunda ordem, na qual um metajogo de competição é adicionado à dinâmica lúdica imanente do jogo. Isso se daria porque a indústria dos jogos se organizou nos últimos anos

a partir de uma ética que subverte os princípios da atividade lúdica, coloniza a experiência dos *games* ao dialogar com dinâmicas da midiaticização em vários níveis distintos e, finalmente, cerceia espaços de fuga e resistência, transformando-os em espaços à disposição de

⁵ Comunicação oral realizada durante arguição em uma defesa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, em 20 de set. 2018.

⁶ Terminar determinado jogo no menor tempo possível.

⁷ Jargão utilizado por jogadores para a prática de adquirir todas as conquistas disponibilizadas por um jogo.

políticas específicas de certos modelos de negócio (FALCÃO et al, 2020, p. 66).

Nesse contexto em que, ao mesmo tempo, os jogos passam a ser modelos de negócio e os modelos de negócios passam a ser lúdicos, em que “o capitalismo cooptou o jogo – não os jogos em sua forma objetificada, mas o próprio fenômeno do lúdico – dentro da lógica do realismo capitalista” (MUSSA et al, 2020, p. 321), consideramos pertinente discutir acerca do imbricamento entre a ludificação e o neoliberalismo⁸, doutrina econômica que celebra essa mesma conjugação entre motivação e condicionamento.

3 Neoliberalismo 4X

Cabe situar o uso do termo neoliberalismo. Um conceito polêmico trafega por definições que compartilham “a mesma utopia de livre mercado e a mesma posição contrária ao intervencionismo econômico e ao planejamento estatal centralizado” (ANDRADE, 2019, p. 211-212). A polêmica orbita divergências “sobre o papel legítimo do Estado, sobre as diretrizes da política econômica ou sobre [...] *laissez-faire*”⁹ (ANDRADE, 2019, p. 212).

Assumimos a definição herdeira do hibridismo governamental, que considera o neoliberalismo como “um conjunto migratório de práticas que se adaptam a diversas situações e que participam de mutantes configurações de possibilidade” (ANDRADE, 2019, p. 231). Por conta dessa plasticidade, “a lógica neoliberal viajou para ambientes tão variados quanto Estados militares, oligarquias pós-socialistas, formações autoritárias e ex-colônias, sem substituir suas práticas políticas” (ANDRADE, 2019, p. 231), interagindo de maneira dinâmica com as configurações político-econômicas locais, “em um jogo entre o neoliberalismo como exceção e as exceções ao neoliberalismo”

⁸ Em caráter de contextualização histórica, consideramos pertinente apontar que pistas dessa relação já se encontram presentes nos primórdios da teoria matemática dos jogos. O seminal *Theory of games and economic behaviour*, livro publicado em 1944 que postulava uma teoria matemática aplicável à economia elaborada a partir de jogos de estratégia, tinha como um de seus autores Oskar Morgenstern – economista que foi orientado na Universidade de Viena por Ludwig von Mises, um dos principais defensores do liberalismo.

⁹ A expressão francesa, que pode ser traduzida como *deixe fazer*, é um dos motes do (neo)liberalismo. Em linhas gerais, é evocada no contexto da desregulamentação econômica.

(ANDRADE, 2019, p. 231). Nesse hibridismo, eficiente estratégia contemporânea de (neo)colonialismo,

a noção de colonização do jogo – em específico dos games – ilustra uma dentre múltiplas formas de entretenimento e do lúdico pelas quais esse regime de dominação se expande a uma estrutura mais ampla e de caráter global, com implicações ainda mais severas em contexto periféricos, configurada pelas relações coloniais. A gamificação, como símbolo máximo de captura e redirecionamento da agência do jogador, seria um dos elementos mais evidentes da forma como o Jogo opera enquanto ferramenta de colonialidade do capital (MUSSA et al, 2020, p. 325).

Retomamos a ponderação sobre os jogos jogados por nossa sociedade. De acordo com lista publicada pela revista Forbes (KAIN, 2020), os 20 jogos mais vendidos em 2019 seriam:

1. Call of Duty: Modern Warfare 2019
2. NBA 2K20
3. Madden NFL 20
4. Borderlands 3
5. Mortal Kombat 11
6. Star Wars Jedi: Fallen Order
7. Super Smash Bros. Ultimate
8. Kingdom Hearts III
9. Tom Clancy's The Division 2
10. Mario Kart 8
11. Grand Theft Auto V
12. Red Dead Redemption II
13. Minecraft
14. FIFA 20
15. Anthem
16. Pokemon Sword
17. Resident Evil 2 2019
18. Luigi's Mansion 3
19. Days Gone
20. New Super Mario Bros. U Deluxe.

A partir desse contexto, optamos por utilizar as categorias propostas por Caillois (2017) como instrumento metodológico de classificação dos jogos mais vendidos de 2019, com o intuito de compreender uma possível configuração social. A saber, as categorias de Caillois são: jogos de competição (*Agôn*), jogos de sorte (*Alea*), jogos de simulacro (*Mimicry*) e jogos de vertigem (*Ilinx*). Como nosso objeto é um ranking, consideramos pertinente dar pesos diferentes para cada jogo, de maneira que o jogo que ocupa a primeira posição terá peso 20, o da segunda posição terá peso 19, e assim consecutivamente até o jogo da vigésima posição, que terá peso 1. É importante ressaltar que os jogos constantemente apresentam hibridização entre categorias – tal como um jogo de guerra, que ao mesmo tempo é uma competição entre exércitos inimigos e um simulacro de uma situação de guerra –, de maneira que existe um caráter de subjetividade inerente à nossa classificação. Nosso critério de classificação é a experiência da jogabilidade, no sentido de qual das categorias é percebida por nós como a mais solicitada na mecânica do jogo.

Dessa forma, de um total de 210 pontos possíveis (somatória dos pesos atribuídos de acordo com o *ranking*), 202 pontos correspondem a jogos de *Agôn*. A exceção, atribuída ao jogo *Minecraft* (que por ocupar a 13ª posição obteve oito pontos), foi considerada um jogo de *Mimicry*. Ainda assim, é pertinente observar que mesmo *Minecraft*, quando considerados os modos de jogo Sobrevivência ou Criativo, pode ser compreendido também como um jogo de *Agôn*, embora o consideremos como *Mimicry* devido à jogabilidade evocar mais o simulacro do que a competição. Ou seja, da lista dos vinte jogos mais vendidos em 2019, existe uma quase-totalidade de jogos de *Agôn*.

Tal resultado condiz com o que Caillois denomina sociedades de contabilidade: “sociedades ordenadas, com administrações, carreiras, códigos e tabelas, com privilégios controlados e hierarquizados, onde o *agôn* e a *alea*, sendo aqui o mérito e o nascimento, aparecem como os elementos primeiros e, aliás, complementares do jogo social” (CAILLOIS, 2017, p. 143), nas quais “o contrato social consiste em um compromisso, em uma dedução implícita entre a *hereditariedade*, isto é, uma espécie de acaso, e a *capacidade*, que supõe comparação e competição” (CAILLOIS, 2017, p. 143). Contemporaneamente, contudo, é preciso trazer à baila as discussões sobre o imbricamento entre meritocracia e neoliberalismo (VIANA; SILVA, 2018), haja vista

que é compreendido que o mérito/capacidade é algo que é falaciosamente evocado descontextualizado do nascimento/hereditariedade - sorte.

Um leitor poderia pensar, a partir da definição de Caillois acerca das sociedades de contabilidade, que a ausência de jogos de *Alea* é um problema para a argumentação que defendemos. Nesse sentido, justificamos a ausência de pelo menos duas maneiras: a primeira é o estigma carregado pelos jogos de *Alea*. No Brasil, os jogos de *Alea* são referidos como jogos de azar, definidos como “o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte” (BRASIL, 1941), cuja exploração configura Contravenção Penal.

Além disso, outra justificativa que comparece é o discurso de que “nas sociedades fundadas sobre a composição do mérito e da sorte, existe também um esforço incessante – inegavelmente satisfatório e rápido – em aumentar a parcela da justiça em detrimento da do acaso. A este esforço chamamos progresso” (CAILLOIS, 2017, p. 133). Nesse sentido, bradamos eliminar aquilo que entendemos como sorte para dar preferência às habilidades que possuímos – ou acreditamos possuir, já que discussões recorrentes sobre meritocracia apontam que, no fundo, o suposto mérito muitas vezes está relacionado com a sorte hereditária de nascer privilegiado.

Além disso, nos videogames o fator *Alea* é configurado em complexos algoritmos e demais estratégias de design que visam criar um paradoxal caos programado. Por conta disso, embora todos os jogos elencados no *ranking* possuam elementos de *Alea*, a percepção desses aspectos é uma discussão mais pertinente à programação desses sistemas – fator que dificulta a percepção do jogo de sorte para grande parte dos jogadores.

A partir desse levantamento, constata-se que observar as dinâmicas lúdicas que subjazem à nossa sociedade é observar para a competição. Dentro desse escopo, consideramos pertinente levar nossas especulações para um gênero de jogos que nos remete ao comportamento adaptativo e mutável que constam na definição de neoliberalismo que adotamos: os jogos de estratégia.

Nesse contexto, privilegiamos o subgênero 4X¹⁰, ou seja, “explorar, expandir, extrair e exterminar, o que significa como descobrir o mapa, fazer crescer um império

¹⁰ *Civilization* (MEIER, 1991) e *Twilight Imperium* (PETERSEN, 1997) são exemplos de jogos 4X.

nele, otimizar sua produção e, em seguida, eliminar outros jogadores que estão disputando seu território” (EMRICH; HUGHES JR., 1994, p. 2).

Ao defendermos um neoliberalismo ludificado, é nesse conjunto de mecânicas lúdicas que pensamos estarem presentes – ainda que com outros nomes mais convidativos, tais como inovação, ampliação, produtividade e competitividade.

O *eXplorar* comparece na busca pelo novo, que associamos ao imperativo da *inovação* presente no neoliberalismo (OLIVEIRA, 2014). Nos jogos, explorar diz respeito a descobrir o mapa, o que traz vantagens, já que o jogador passa a ter um aumento de possibilidades de ação futura. O próprio ato de explorar pode trazer benefícios diretos, tais como a descoberta de recompensas. Oferece recompensas, também, na esfera da metainteratividade¹¹, uma vez que o jogador pode compartilhar suas conquistas, inclusive, monetizando-as, como apresentado. Já no âmbito do neoliberalismo, a inovação evoca uma exploração constante de novas possibilidades. Difere-se da criatividade, de caráter livre e desinteressado, pela busca exclusiva de novidades rentáveis (OLIVEIRA, 2014). Num jogo como *Twilight Imperium* não se explora o território para apreciar a paisagem, e sim para adquirir as vantagens. Similarmente, na inovação (mercado)lógica, interessa especificamente a rentabilidade de uma invenção, e não o prazer da criatividade *per se*.

O *eXpandir* é irmanado à tendência a *ampliação* corriqueira ao setor corporativo, que implica na ligação entre globalização e neoliberalismo (IANNI, 1998). Nos jogos, expandir envolve conquistar territórios, uma ampliação de obtenção de pontos e/ou recursos. Na esfera econômica, a ampliação de mercados pode ser vista como a sístole do sistema capitalista, já celebrada desde as práticas coloniais mercantilistas. Dentre as características estratégicas de jogos como *Civilization* e *Twilight Imperium*, destaca-se o domínio do território, cuja consequência direta é a não-disponibilidade do mesmo para que os adversários prosperem. O mesmo ocorre na nossa economia, tanto no domínio concreto de territórios concretos quanto no domínio simbólico, mais frequente contemporaneamente.

O *eXtrair*, talvez o elemento mais denunciado no que diz respeito ao neoliberalismo, corresponde à assimetria do fluxo de recursos, na qual muitos servem

¹¹ Metainteratividade, ou interatividade além do objeto, diz respeito a um dos modos de interatividade presente nos jogos caracterizado pela “interação fora da experiência de um sistema projetado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 76).

para fornecer recursos a poucos (DUMÉNIL; LÉVY, 2007), sob a égide de uma busca por maior *produtividade*. Quando jogamos *Civilization*, a extração configura uma prática de obtenção de recursos (tanto melhor quanto mais desenfreada) para usos diversos em outras demandas. Dada a própria natureza finita dos jogos, a exaustão do ambiente do qual se extrai não é algo que evoca reflexões sobre consequências a longo prazo. Já no campo econômico, o imperativo da produtividade convida a extrair com maior eficiência – seja no próprio extrativismo de recursos, seja na predação da força de trabalho – na qual a flâmula do *trabalhe enquanto eles dormem* é mantra para alguns, meme para outros, e instrumento de tortura psicológica para muitos. Se expandir é a sístole do coração capitalista, extrair, enquanto analogia, é a diástole.

O *eXterminar* encontra ressonâncias na competição desleal, que culmina numa negação da própria existência do não-consumidor. Enquanto política econômica, destacamos a ligação umbilical entre neoliberalismo e necropolítica (MBEMBE, 2016). A necropolítica, neste caso, trata-se da gestão da política de morte implementada pelo Estado e que favorece a doutrina neoliberal que acentua a desigualdade social. A *competitividade*, como jogo de soma zero, implica em criar perdedores na medida em que cria vencedores, já que “para cada ganho de um jogador, o outro jogador sofre uma perda igual” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 142). Para que um prospere, outro precisa perecer. Enquanto doutrina econômica, celebra que os direitos dos menos favorecidos seja vilipendiado.

Mas há uma diferença significativa entre os jogos 4X e o neoliberalismo 4X: o balanceamento. O processo de design de jogos permite a estes que explorar, expandir, extrair e exterminar sejam trabalhados igualmente como condições de vitória – por vezes, basta explorar eficientemente o território para atingir uma das condições possíveis de vitória, sem a necessidade de expandir o domínio, extrair os recursos ou exterminar os adversários. Já no neoliberalismo, os 4X (que emergem com nomes mais digestos tais como inovação, ampliação, produtividade e competitividade) se organizam numa estrutura linear, na qual a inovação leva a ampliação de mercado, que permite um aumento de produtividade, e culmina em uma maior competitividade – cuja ideia de vitória é a exploração e até mesmo o extermínio dos mais vulneráveis. Concordamos com o *tweet* de Silvio Almeida, um dos principais comentadores de Mbembe: “neoliberalismo

é necropolítica. Ponto”¹². Nesse sentido, faz-se necessário trazer à tona também o conceito de ludopolítica:

O regime de ludopolítica permite que populações privilegiadas tais como as da indústria Desire¹³ joguem, mas apenas porque o mesmo regime classifica as populações no Sul Global em termos raciais e de gênero, marcando-as como menos dignas do que outras. Localmente, apesar de estarem sobrecarregados e alienados, os trabalhadores da Desire são capazes de comemorar o sucesso apenas porque outros cuidaram de suas famílias enquanto eles estão no trabalho. Ou seja, a Desire, que ascende de uma pequena start-up a um estúdio carro-chefe das indústrias criativas digitais, não se baseou simplesmente em um regime ideal de meritocracia habilitado pela ética de trabalho da Desire, mas fortemente no trabalho reprodutivo social dos parceiros de trabalhadores da Desire (BULUT, 2020, p. 35-36).

Bulut parte da discussão de Achille Mbembe, que define necropolítica como o poder e a capacidade “de ditar quem pode viver e quem deve morrer” (MBEMBE, 2016, p. 123), para refletir acerca da inequidade da indústria dos jogos que divide as pessoas entre “quem pode jogar e quem deve trabalhar” (BULUT, 2020, p. 11). Enquanto o princípio motor da necropolítica é o medo, na ludopolítica¹⁴ é o desejo – uns devem trabalhar para que outros possam desfrutar. Em suma, Mbembe nos ajuda a compreender o eXterminar do neoliberalismo, enquanto Bulut reflete sobre o eXtrair dentro do mesmo sistema.

Cabe refletir até que ponto trabalhador ludificado e jogador profissional são termos que de fato correspondem à realidade. A partir do momento em que o jogador passa a ter cronogramas, obrigações e metas de desempenho, caracteriza-se como empregado, ou seja, “toda pessoa física que presta serviços de natureza não eventual a

¹² Disponível em: <https://cutt.ly/NvKSK0e>. Acesso em: 22 jul. 2022.

¹³ Desire é o pseudônimo da empresa na qual Bulut realizou seu estudo, nome que soa crítico per se, uma vez que desejo (tradução do pseudônimo para o português) acaba fazendo alusão à exploração de mão-de-obra e condições de trabalho precário presentes na indústria do entretenimento como um todo, sob a égide de que o trabalho ali é divertido.

¹⁴ Ressaltamos a existência de dois conceitos distintos de ludopolítica. Para Liam Mitchel (2018, p. 20), ludopolítica diz respeito aos “meios pelos quais designers e jogadores estão montando uma crítica imanente do momento tecnocultural contemporâneo, jogando com e contra o impulso de controle”. Sobre essa perspectiva, Bulut (2020, p. 177) aponta que “O estudo de Mitchell é investido em estudos de software, teoria política e teoria cibernética e examina a relação entre o código em videogames e a política na vida cotidiana. Teoricamente e metodologicamente, meu uso dos termos “ludopolítica” e “ludopolítico” difere de Mitchell em termos de meu interesse focado nas desigualdades econômicas [...]”. Para nossa reflexão, tematicamente relacionada aos aspectos econômicos do jogo, consideramos a ludopolítica de Bulut como pertinente.

empregador, sob a dependência deste e mediante salário” (BRASIL, 1943). O jogo, caracterizado pela voluntariedade e pela improdutividade (CAILLOIS, 2017), apresenta um conflito essencial com tal definição. Justificativa similar cabe ao trabalhador ludificado: seria ele realmente livre para participar voluntariamente de uma estratégia ludificada planejada para seu ambiente de trabalho? Talvez, tão corrente quanto a expressão popular *brincar em serviço*, termômetro do quanto essas duas práticas são incompatíveis, devêssemos começar a utilizar também *trabalhar jogando* como indicativo de incoerência. Contudo, é importante reconhecermos que:

A contemporaneidade está repleta de exemplos que sublinham o fato de que o jogo não é mais uma atitude encerrada em si. Sua experiência, seja como atividade ou como espírito, está invariavelmente ligada a experiência de uma realidade social que não oferece condições para que a *liberdade* se manifeste. Se consideramos o espectro midiático do século XXI, rapidamente somos contemplados com uma série de produtos do entretenimento cuidadosamente alinhavados uns com os outros. A noção de liberdade assumida como essencial ao jogo parece ir de encontro à própria cultura contemporânea, e todo jogo precisa ser compreendido a partir das condições culturais vigentes (MUSSA et al, 2020, p. 318).

Destarte, ao tomarmos por base as condições culturais vigentes, nos parece mais acertado uma posição crítica imanente, que parte das próprias estruturas correntes. No lugar do devaneio de um mundo como deveria ter sido, um direcionamento de esforços para imaginar um mundo como pode ser.

4 Resistir não pontua

Consideramos que estratégias de resistência são possíveis, e existentes. Como ponto de partida para tal discussão, apresentamos a condição tetradimensional da resistência ao neoliberalismo:

A primeira dimensão é a econômica globalizada, definida por um regime de acumulação financeirizado, por reconfigurações geográficas da produção, por formas de acumulação por espoliação e pela centralização da tomada de decisão nas mãos de um número reduzido de agentes transnacionais capitalistas, colocando no centro do embate a luta de classes em âmbito internacional e as resistências às formas de espoliação. A segunda dimensão é a da luta antidisciplinar contra os

modos de regulamentação e/ou dispositivos de governamentalidade, principalmente contra as formas de gestão derivadas da concorrência e da empresa privada, lutas que podem ser travadas tanto no âmbito local como nacional e que disputam as formas institucionais, o direito, a administração e as políticas públicas. A terceira dimensão é a teórica e a simbólica, a ser travada por intelectuais e ideólogos, alcançando níveis propagandísticos, de modo a desconstruir a hipótese do mercado eficiente e desfazer o valor da competitividade e da economização na política. Desafia-se assim a legitimidade das autoridades e das técnicas de avaliação e ranqueamento neoliberais em nome de valores substantivos como os da solidariedade, da igualdade, da participação democrática e da emancipação. A quarta dimensão é a das disposições subjetivas, definida em nível microssocial e intraindividual, na relação que o indivíduo estabelece consigo mesmo em conexão com os outros, de modo a buscar novo imaginário e novas práticas de si fora da lógica do capital humano, do empreendedorismo e da visão economicista de mundo (ANDRADE, 2019, p. 235-236).

Em nossa reflexão, nos concentramos na quarta dimensão dessa estratégia de resistência. O sentido de tal recorte não é uma hierarquização entre elas, mas sim uma afinidade com nosso engajamento teórico e temático.

Em alguma medida, a resistência na dimensão das disposições subjetivas corresponde à desprogramação do aparelho (FLUSSER, 2019). Dentre os temas transversais na obra de Flusser, destacamos dois para a presente reflexão: a) a noção de aparelho, que diz respeito à organização tecnicista e desumanizada que organiza tanto nossos artefatos tecnológicos quanto nossa própria sociedade; e b) a ideia do jogo como um sistema composto por elementos organizados de acordo com regras. Flusser associa os dois temas, de modo que se o aparelho é considerado como um sistema lúdico, seu programa é correspondente as regras desse sistema.

Nessa perspectiva, jogar contra o impulso de controle é alterar as regras de um determinado sistema – justamente a estratégia que faz com que deixemos de ser programadores programados e passemos a exercer uma ludicidade livre e ética (FLUSSER, 2019).

É nesse contexto que comparece a ludocomunicação (IUAMA, 2021): ao emprestar da ludificação a ideia de incorporar dinâmicas lúdicas na vida cotidiana, utilizar tal ferramenta para transbordar um conjunto de valores distintos, contrários ao impulso de controle – no nosso caso, especialmente no âmbito da comunicação.

Concordamos com Flusser (2019) quando este diagnostica o desequilíbrio entre as dinâmicas discursiva e dialógica da comunicação: a primeira, predominante, diz

respeito à transmissão de informações já existentes, enquanto a segunda, escassa, diz respeito à capacidade de sintetizar novas informações. Assim, se no regime econômico hegemônico contemporaneamente o valor está na comodificação de dados (FALCÃO et al, 2020), cabem estratégias que evoquem o caráter dialógico, intersubjetivo, da comunicação.

O uso da ludocomunicação se dá pelo uso de dinâmicas intersubjetivas, ou seja, que privilegiam os aspectos socializantes dos jogos, ou ainda os aspectos reflexivos e interpretativos, intracomunicacionais. No lugar das linhas de batalha agonísticas, as rodas de conversa dialógicas.

Alinha-se, de maneira complementar, com uma postura crítica do jogar, “caracterizada por um exame cuidadoso de temas sociais, culturais, políticos ou mesmo pessoais” (FLANAGAN, 2009, p. 6) que visa “criar ou ocupar ambientes e atividades lúdicos que representem uma ou mais questões sobre aspectos da vida humana” (FLANAGEN, 2009, p. 6).

Dialoga ainda com a noção de despropósito encontrado no jogo bem jogado de Bernard de Koven:

Jogar nos oferece despropósito. Diz: Jogue! Não podemos nem jogar com o propósito de desfrutar. Não podemos nem brincar para nos divertir. Podemos nos divertir, podemos desfrutar enquanto estamos jogando, mas isso é uma recompensa, não é um propósito. O propósito interfere no jogar. Quando jogamos para qualquer propósito, quando detectamos propósito no jogar de outra pessoa ou no nosso, perdemos o equilíbrio, tornamo-nos distorções. Quando jogamos por elogios, por notas, por trocas, descobrimos que não estamos realmente jogando (KOVEN, 2013, p.141).

Nesse sentido, jogar para mudar o jogo (FLUSSER, 2019) não é propósito: é premissa. Afinal, como definiu Caillois (2017), a incerteza é outra das características essenciais do jogo. E jogar, tal como cachorros de Pavlov, já sabendo que ganharemos comida quando o sino toca, e por isso salivamos, é qualquer outra coisa, menos jogar.

5 Considerações finais

Apesar de as estratégias dos jogos 4X e do neoliberalismo aparecerem com diferentes nomes, elas são similares no que se refere a forma como se alcança o objetivo em cada esfera.

Afirmamos que jogos são mídias e que não devem ser destituídos de sua responsabilidade enquanto entregadores de sentidos e significados para o público ao qual se destinam. A própria indústria de jogos, especialmente a de produções digitais, opera na lógica neoliberal, estreitando a relação entre jogo e trabalho, situação problematizada pelo conceito de ludopolítica de Bulut.

Os jogos devem ser estudados em suas diversas dimensões. Ao compararmos as mecânicas de jogos 4X com as estratégias neoliberais, damos ênfase às de eXtrair/produktividade e eXterminar/competitividade, que são pontos centrais nas discussões sobre o capitalismo tardio. Explorar equivale a relação conflituosa entre trabalho e jogo, apontada na ludopolítica, ao passo que exterminar equivale ao medo provocado num sistema pautado não só pela exploração (aqui tomada no sentido de aproveitamento, e não de descoberta), mas pela eliminação dos mais vulneráveis, tal como aponta o conceito de necropolítica.

Apresentamos a ludocomunicação como um dos caminhos possíveis. Privilegiar os estudos sobre os aspectos socializantes dos jogos, incluindo características que se referem a possibilidade de reflexão e interpretação, é uma forma de lançar luz aos valores que problematizam o sistema dominante.

Referências

ANDRADE, D. P. O que é o neoliberalismo? A renovação do debate nas ciências sociais. **Sociedade e Estado**, v. 34, n. 1, p. 211-239, jan./abr. 2019.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

BRASIL. **Lei das Contravenções Penais**, Decreto-Lei nº 3.688, 3 out. 1941.

BRASIL. **Consolidação das Leis do Trabalho**, Decreto-Lei nº 5.452, 1 maio 1943.

BULUT, E. **A precarious game: the illusion of dream jobs in the video game industry**. Ithaca: ILR Press, 2020.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **A descoberta do fluxo**: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DUMÉNIL, G.; LÉVY, D. Neoliberalismo – neo-imperialismo. **Economia e Sociedade**, v. 16, n. 1, p. 1-19, abr. 2007.

EMRICH, A.; HUGHES JR., T. E. **Master of Orion**: the official strategy guide. Rocklin: Prima Publishing, 1994.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020.

FLANAGAN, M. **Critical play**: radical game design. Cambridge: MIT Press, 2009.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. **Values at play**: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2016.

FLUSSER, V. **Elogio da superficialidade**: o universo das imagens técnicas. São Paulo: É Realizações, 2019.

IANNI, O. Globalização e neoliberalismo. **São Paulo em Perspectiva**, v. 12, n. 2, p. 27-32, 1998.

IUAMA, T. R. **A arte do encontro**: ludocomunicação, larps e gamificação crítica. Votorantim: Provocare, 2021.

KAIN, E. The 20 Best-Selling Video Games Of 2019. **Forbes**, New York, 17 jan. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/5vFHfTH>. Acesso em: 22 jul. 2022.

KOVEN, B. de. **The well-played game**: a player's philosophy. Cambridge: MIT Press, 2013.

MBEMBE, A. **Necropolítica**. *Arte & Ensaios*, n. 32, 123-151, dez. 2016.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.

MEIER, S. **Civilization**. Hunt Valley: Micropose, 1991.

MUSSA, I.; FALCÃO, T.; MACEDO, T. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **Antares**, v. 12, n. 28, p. 313-340, dez. 2020.

OLIVEIRA, M. B. de. Inovação e neoliberalismo: a experiência brasileira. *In*: CALDART, R. S.; ALENTEJANO, P. (Orgs.). **MST, Universidade & Pesquisa**. São Paulo: Expressão Popular, 2014, p. 39-59.

OSTERMANN, F. **Teorias de Aprendizagem**. Porto Alegre: Evangraf; UFRGS, 2011.

PETERSEN, C. T. **Twilight Imperium**. Roseville: Fantasy Flight, 1997.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: regras: volume 2. São Paulo: Blucher, 2012b.

VIANA, A. L. D'Á.; SILVA, H. P. da. Meritocracia neoliberal e capitalismo financeiro: implicações para a proteção social e a saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 7, p. 2107-2117, jul. 2018.