



Entre jogo e trabalho: metamorfoses de jogadores e trabalhadores no jogo online Runescape

Sergio Furtado Saar¹

Viviane Vedana²

Resumo

Este artigo pesquisa as relações entre trabalho e jogo, a partir de experiências de trabalho no jogo Runescape, baseando-se na relação entre trabalhadores venezuelanos e jogadores brasileiros. A partir dos métodos de trabalho daqueles que embarcam em jornadas de trabalho nesse universo virtual, é feita uma análise da metamorfose de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, além da observação do entrelaçamento entre a economia do jogo e a global. Assim, a relação desses trabalhadores ao jogo replica relações de trabalho no atual estágio do capitalismo.

Palavras-chave: Antropologia e trabalho, jogo, realismo capitalista, Runescape

Introdução

A fronteira entre jogo e trabalho é mais complexa do que os termos parecem sugerir. No Runescape, um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) lançado há quase duas décadas, essa fronteira parecia rígida no início do jogo. Os jogadores, na época em sua maioria crianças, encaravam Gielinor (o mundo de Runescape) como um mundo fantástico motivador de suas imaginações. Era um espaço completamente diferente do mundo fora das telas e noções de trabalho não faziam sentido algum para a lógica do jogo. Runescape proporcionava um enorme espaço inexplorado, que prometia constantes ligações inovadoras ao imaginário dos jogadores e era sentido como vivo por estes, num sentido bastante tangível. Amizades duradouras criaram-se a partir deste jogo.

¹ Graduado em Antropologia. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

² Doutora em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Com o passar do tempo, entretanto, uma certa lógica capitalista começou a atravessar Runescape e, com a introdução dos primeiros *gold farmers*³ iniciou-se a gradual dissolução da fronteira entre jogo e trabalho. Alguns jogadores passaram a comprar e vender dinheiro do jogo, gradualmente abrindo-se para a possibilidade de monetizar seu tempo jogando. Hoje, jogadores experientes estão sempre atentos à possibilidade de venderem seus acúmulos no jogo por dinheiro *real*. Deste modo, baseando-se exclusivamente na relação dos jogadores com Runescape, não fosse a sugestão de fronteira pela semântica das palavras *jogo* e *trabalho* seria difícil saber como discriminar jogo de trabalho.

Uma complicação adicional ao quadro do tensionamento entre essas duas categorias é o fenômeno inusitado, em meados de 2018, do avistamento por jogadores de *gold farmers* venezuelanos onde anteriormente existiam somente *bots* (contas-robô, automatizadas para realizar uma tarefa repetitiva para acumular recursos no jogo). *Gold farming* não era um fenômeno novo no Runescape; de fato, é extremamente comum em diversos títulos do gênero. O que surpreendia os jogadores da comunidade de Runescape, entretanto, era que a situação de trabalhadores venezuelanos neste jogo poderia ser facilmente relacionada com a atual crise econômica na Venezuela. Pela primeira vez na história do jogo, era indubitavelmente claro que algumas pessoas usavam Runescape como trabalho para sustento próprio - pessoas que não tinham, anteriormente, contato com o jogo; eram, por excelência, trabalhadores.

Esse artigo sucede uma pesquisa de conclusão de curso em Antropologia, que veio do interesse em entender como esses trabalhadores chegaram ao jogo e como encaram as relações dentro do jogo. Ao longo da pesquisa, em função das análises sobre a noção de trabalho tanto dentro quanto fora do jogo, e uma subsequente complexificação dessa fronteira, a relação dos trabalhadores venezuelanos e a crise na Venezuela tornaram-se pouco mais que um ponto de partida, não mais a centralidade da análise. Esses trabalhadores, ao entrarem no Runescape, eram jogadores não habilidosos, justamente pelo modo como encaravam o jogo: estritamente como trabalho. Ao se familiarizar com Runescape, aprendendo as mecânicas do jogo, transformam-se, paulatinamente, em jogadores. A presença de trabalhadores no Runescape explicita o modo como, na direção oposta, ao longo dos anos o jogo foi abrindo espaço para lógicas capitalistas e transformando-se, aos olhos dos jogadores mais experientes, em trabalho.

³ No linguajar dos MMOs, o processo de adquirir dinheiro do jogo - por meio da repetição de alguma atividade - para vender por dinheiro real é chamado de *gold farm/ing*. Quem efetua esse tipo de trabalho é comumente chamado de *gold farmer*.

Dessa forma, este artigo propõe-se a analisar a relação entre jogadores e trabalhadores no Runescape. Estamos interessados, particularmente, nos pontos de interseção dessas duas categorias e no modo como, mais amplamente, o jogo em si metamorfoseia-se em trabalho.

Oldschool Runescape e a noção de *farm*

Runescape é um jogo de fantasia medieval que foi lançado pela empresa Jagex no início do milênio. É um jogo do gênero MMORPG, cuja proposta se destacava das demais, pois era um MMOs de grande acessibilidade. No seu ápice, o jogo ainda rodava direto no navegador - sem a necessidade de compra de CDs ou instalação de qualquer software. Apesar de ter completado 20 anos no início deste ano (2021), o jogo manteve-se vivo, com uma comunidade relativamente grande de jogadores ainda dedicados ao jogo. Com o passar dos anos Runescape basicamente se dividiu em dois. Com a constante atualização nas mecânicas e no gráfico do jogo, apesar do descontentamento de grande parte da base de jogadores, Runescape gradualmente transformou-se em Runescape 3 (RS3), a atual versão do jogo lançado em 2001. Para lidar com a insatisfação dessa transformação, a empresa Jagex lançou em 2013 o Oldschool Runescape (OSRS) a partir de uma cópia da versão do jogo de 2006/07, que trouxe de volta diversos jogadores descontentes. Esta é a versão do jogo que focamos para a análise, que difere-se substancialmente do RS3. Portanto, no decorrer do artigo quando usamos o termo Runescape, estamos nos referindo ao jogo OSRS.

Como muitos jogos do gênero, Runescape tem uma economia interna, onde jogadores podem comprar e vender mercadorias entre si. Devido a centralização das trocas por um mecanismo do jogo, que acumula todas as ofertas de compra e venda de todos os jogadores, a maioria das trocas é efetuada pela moeda do jogo: o *gp* (*gold pieces*). Essa moeda, por sua vez, vincula-se a uma demanda externa ao jogo, isto é, o desejo de jogadores por *gp* é também suprido pela compra por dinheiro real⁴. Assim, a moeda do jogo funciona como um elo entre a economia do jogo e a economia *real*.

A partir dessa ligação entre as duas esferas econômicas, é possível esboçar a perspectiva de trabalho dentro do Runescape. Para esse fim, é fundamental entender o processo de *farm*. *Farm* é a repetição de determinada ação para acumular pontos de experiência e/ou dinheiro do jogo. O processo é notadamente simples, geralmente consistindo em um jogador permanecer

⁴ Aqui, moedas vinculadas à Estado-Nações (como Dólar, Euro, Real).

numa área de geração⁵ de itens ou monstros; realizar a ação – de coletar o item ou eliminar o monstro – e esperar o tempo necessário para o item/monstro reaparecer, para então repetir a ação. *Farmar*⁶ consiste numa incansável repetição desse ciclo, resultando no acúmulo de alguma recompensa, na forma de pontos de experiência ou dinheiro do jogo.

O processo de *farm* por si já evoca alguma noção de trabalho, afinal consiste no dispêndio de tempo de um jogador para adquirir algum objeto de necessidade, um item no jogo, para si ou para outro jogador. As horas gastas no acúmulo do que entendemos como mercadoria, isto é, esses itens/objetos do jogo, são transformadas em dinheiro do jogo no processo da troca; que pode ser investido em outras mercadorias. “*a atividade laboral*”, esclarece Marx:

“*exige a vontade orientada a um fim*, que se manifesta como atenção do trabalhador durante a realização de sua tarefa, e isso tanto mais quanto menos esse trabalho, pelo seu próprio conteúdo e pelo modo de sua execução, atrai o trabalhador, portanto, quanto menos este último usufrui dele como jogo de suas próprias forças físicas e mentais.” (Marx 2017: 255, grifo nosso)

É pensando em termos de dispêndio de tempo ou, em termos marxianos, tempo de trabalho, que podemos considerar o *farm* como uma atividade laboral, já que há um tempo investido nesta atividade dentro do jogo com o objetivo de produzir determinadas mercadorias. Como apontamos em trabalho anterior:

“o tempo investido no processo de produção de determinada mercadoria é um dos fatores fundamentais do valor que ela tem dentro da economia do jogo. Da mesma forma, o tempo necessário para a produção de dinheiro do jogo, a partir da venda dessas mercadorias, também informa o valor desse dinheiro quando trocado por dinheiro real.” (Saar 2021: 32)

No processo de venda do dinheiro do jogo por dinheiro real, o *gp*, como mercadoria, assume uma existência que faz a ligação entre a economia interna do Runescape e a economia *real*. Desse modo, imputa à economia do jogo um caráter de realidade. O processo de *gold farming*, comumente reportado no início do milênio por jornais de circulação internacional,

⁵ Em inglês, e nos termos do jogo, o lugar seria chamado de *spawn*: local onde é gerado/regenerado um objeto ou monstro/inimigo.

⁶ Neologismo da palavra *farm*, usada comumente por jogadores brasileiros.

agrega esse caráter de realidade ao trabalho dentro do jogo, ao transformar o tempo gasto por trabalhadores no jogo em salário. O termo *virtual sweatshops*⁷, com o qual alguns jornalistas passaram a chamar as organizações de fábricas de *gold farm*, traz consigo uma clara imagem de trabalho, ao se igualar, ao menos na análise, à exploração da mão-de-obra barata por *sweatshops* em países do sudeste asiático. Apesar da imagem de *virtual sweatshop* não deixar espaço para muitas dúvidas sobre a tangibilidade do trabalho dentro de jogos online, as situações de trabalho de *gold farmers* não aparecem sempre deste modo. Apesar da contínua demanda por dinheiro de jogos, essas fábricas de *farm* não são mais tão comuns, abrindo espaço para uma informalização ainda maior desse tipo de trabalho, excluindo quaisquer vínculos de trabalho desse tipo de empreendimento.

Habitando-se ao jogo

A introdução de trabalhadores venezuelanos no Runescape pode ser entendida a partir de três momentos distintos. O primeiro momento, em meados de 2018, se deu quando alguns *gold farmers* começaram a *farmar green dragons*, criaturas do jogo que, quando eliminadas, resultam em duas mercadorias de demanda relativamente alta no jogo: ossos e couraças de dragão. Esse processo, um dos métodos menos lucrativos de fazer dinheiro no jogo, é comumente realizado por *bots*; e se torna lucrativo somente quando são rodadas dezenas de contas-robô paralelamente. Esses trabalhadores entraram no Runescape num lugar partilhado com *bots*, efetuando uma das tarefas mais simples e diretas para a produção de dinheiro no jogo.

Mesmo sendo um dos piores métodos de produção de *gp*, a eliminação dos *green dragons* gera cerca de 250k-300k *gp/h* (250 a 300 mil moedas do jogo por hora) que, baseando em 40h semanais de trabalho, é convertido em cerca de USD 15,00 mensais. Esse valor é consideravelmente maior que o atual salário mínimo na Venezuela. De acordo com o relato de uma de minhas interlocutoras para essa pesquisa, a jogadora venezuelana *turtle239*, as compras nos mercados são feitas diretamente com dólar, e “*ahora, por darte un ejemplo de los precios: 1Kg de arroz cuesta \$1. 1Kg de carne cuesta: 3-4\$ 1Kg de pasta \$1*”. A relação entre o custo de alimentos básicos e a expectativa de retorno monetário mensal desses trabalhadores, que

⁷ A caráter de exemplo, em março de 2005, o jornal Guardian publicou uma matéria que denominava uma fábrica de produção de dinheiro de jogo como *virtual sweatshop*, ao indicar as condições de trabalho dos empregados. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver> (acesso 19.02.2021)

iremos abordar adiante, indicam que o custo de subsistência de uma família venezuelana supera substancialmente o valor do salário mínimo.

Portanto, tanto em termos do jogo (por ser um improfícuo método de produção de dinheiro) quanto para a subsistência de uma família venezuelana, esse processo de *farm* não é particularmente rentável. De forma que, num segundo momento, já em 2019, alguns desses trabalhadores começaram a aparecer num outro lugar comum para *farm* no Runescape: o local de geração dos *black chins*. Essas criaturas são um tipo de roedor que devem ser caçados e, como mercadoria, também têm um valor relativamente alto no mercado do jogo. A partir desse método de *farm*, que é feito por *bots* com menor frequência, se pode perceber a familiarização desses trabalhadores ao jogo, já que criam contas especializadas que resistem às tentativas de outros jogadores de interromper o processo de *farm*. Essas contas foram criadas de modo deliberado para lidar com as possíveis dificuldades com outros jogadores, que têm um incentivo monetário de eliminar os caçadores de *chins* - esses *farmers* - interrompendo assim o processo de *farm* e diminuindo a lucratividade do método. Com *black chins*, um método que gera cerca de 1M *gp/h* (1 milhão de moedas do jogo) pode-se esperar USD 75,00 mensais, cinco vezes mais do que o primeiro método.

Aqui vale salientar algumas das dificuldades que esses trabalhadores tiveram ao se engajar nesse tipo de trabalho com o jogo. Em primeiro lugar, os locais onde optaram por começar a *farmar* foram sempre na *wilderness*, o único local no Runescape onde jogadores podem eliminar-se uns aos outros. Assim, ocorriam constantes interrupções de seu trabalho pelas intervenções de outros jogadores, por vezes intensificadas por xenofobia. Não é incomum, até hoje, ouvir da comunidade de jogadores de Runescape que os *gold farmers* venezuelanos são um dos principais motivos dos problemas que a economia do jogo tem sofrido. Esse discurso potencializa as agressões de jogadores aos trabalhadores venezuelanos, que passam, por sua vez, a criar estratégias para lidar com as interrupções, a partir de sua gradual familiarização com as mecânicas do jogo.

Ademais, há ainda a constante possibilidade do banimento das contas envolvidas com *gold farm*, já que o processo de venda de dinheiro do jogo por dinheiro real vai contra as regras da Jagex. Na ocasião do banimento de um trabalhador, há uma abrupta interrupção no processo de trabalho, já que perde-se o acesso à conta. Há, também, a necessidade da subsequente preparação de uma nova conta para poder voltar a fazer os mesmos métodos de produção de

dinheiro, que para os métodos supracitados, pode demorar algumas dezenas de horas. Nesse período, o trabalhador não estaria fazendo dinheiro, aumentando ainda mais a instabilidade desse tipo de trabalho.

O terceiro momento dessa análise é, por fim, o *farm* nas *rev caves*. Essas cavernas eram lugar de monstros, *revenants*, que geram altas quantias de dinheiro do jogo por hora trabalhada. A ideia dos desenvolvedores era que, por estarem na *wilderness* e numa área de combate múltiplo⁸, o método seria balanceado (na relação da facilidade do *farm* com a alta lucratividade) pelas constantes interrupções do processo de *farm*. Entretanto, alguns clãs (grupos de jogadores com interesses similares) passaram a organizar grupos de proteção para maximizar o *farm* daqueles que pagam pelo serviço, o que se configuraria como um tipo de ‘milícia digital’. Os interessados em *farmar* nas *rev caves* sem as constantes interrupções, pagavam uma taxa para proteção semanal/mensal aos clãs, que organizavam seus *PKers* - jogadores especializados nas mecânicas de combate contra outros jogadores - para eliminar qualquer outro jogador que tentasse eliminar os *farmers*. *PKers* são jogadores com um grande conhecimento e experiência das mecânicas do jogo, necessárias para engajar no combate efetivo contra outros jogadores; *farmers*, por outro lado, são aqueles que não se preocupam com as mecânicas de combate do jogo e optam pela repetição da eliminação de monstros, uma tarefa particularmente simples no caso das *rev caves*.

O sucesso desses clãs resultou no acúmulo de altas somas de *gp* nos organizadores desse serviço, que aos poucos foram sendo vendidas por dinheiro *real*. Tornou-se um segredo aberto que a maioria desses clãs vendiam seus lucros de dinheiro do jogo, transformando-se em negócios. Dessa forma, almejando aumentar as margens de lucros, alguns desses clãs começaram a subcontratar trabalhadores venezuelanos como *PKers*, treinando-os para aprender essas mecânicas de combate. Sem demora, esses mesmos trabalhadores venezuelanos passaram a organizar seus próprios esquemas de proteção, voltados especificamente para trabalhadores venezuelanos. De modo que alguns grupos venezuelanos passaram a dominar certos servidores no jogo, liberando espaço para o *farm* sem quaisquer interrupções. Nesse momento do jogo, trabalhadores venezuelanos podiam esperar cerca de 5M *gp/h* (5 milhões de moedas do jogo por hora), a mesma quantidade dos mais eficientes e complicados métodos de fazer dinheiro no jogo.

⁸ Área onde vários jogadores podem atacar-se simultaneamente.

***Theater of Blood*: métodos dos jogadores experientes**

Para contextualizar os melhores métodos de fazer dinheiro no Runescape, valemo-nos do exemplo de uma das atividades de mais alto nível no jogo, chamada de *Theatre of Blood* (Teatro de Sangue). No jogo, a arena chamada de *Theatre of Blood* (ToB) fica embaixo do castelo da cidade de *Darkmeyer*, governada por vampiros (NPCs - *Non-Player-Characters*). Essa arena é, na história do jogo, designada para cidadãos da cidade vizinha participarem de *esportes de sangue* na promessa de que se forem vitoriosos, estariam livres da cidade e do *dízimo de sangue* imposto pelos vampiros. Jogadores participam dos jogos, organizando-se em equipes de até cinco jogadores contra diversos experimentos e abominações que se encontram em diferentes cômodos do teatro. Quando cada monstro é derrotado, as portas do próximo cômodo são abertas para o desafio seguinte, que culmina no enfrentamento da *Verzik Vitur*, a rainha do castelo e um dos monstros mais difíceis do jogo. Na condição de triunfo sobre o confronto, abaixo do trono da *Verzik* é aberta uma porta para sala de espólios, que contém um baú de tesouro para cada jogador da equipe. Ao abrir esses baús, cada jogador tem a possibilidade de receber algum item raro, de alto valor no mercado do jogo. Quanto melhor a performance da equipe na soma dos desafios, maiores as chances do espólio de um item raro.

Para completar esse desafio efetivamente, e transformá-lo num método garantido de produção de *gp*, além de um investimento no conhecimento do jogo e de suas mecânicas, é necessário um investimento massivo de horas nos pré-requisitos necessários para efetuar o teatro (o treinamento, por dispêndio de tempo, da conta em questão, a completção de *quests*⁹, o acúmulo de equipamentos de alto nível e de mercadorias necessárias para o desafio). No cumprimento desses pré-requisitos, e apoiado na gradual habituação do jogador às mecânicas particulares desse desafio, esse método é um dos mais lucrativos do jogo, gerando cerca de 5M *gp/h* - coincidentemente a mesma quantidade esperada por trabalhadores venezuelanos nas *rev caves*.

Nessa pesquisa, conversamos com jogadores brasileiros que trabalham exclusivamente com ToB. Muitos dos membros da comunidade de brasileiros que trabalham com Runescape, utilizam desses métodos mais avançados e, conseqüentemente, mais difíceis, para se sustentar a partir do Runescape. Ao encarar como um trabalho de 40h semanais, pode-se esperar por volta de 200M *gp*, ou R\$ 500,00 semanais. Entretanto, o objetivo desse trabalho é o acúmulo de 1B de *gp* (1 bilhão de moedas do jogo) por mês; no período da pesquisa esse valor era convertido

⁹ Jornadas que os jogadores empreendem com diferentes benefícios para sua conta.

em cerca de R\$ 2.500,00. O acúmulo desse montante de dinheiro é feito em aproximadamente 180 horas de trabalho. Métodos mais simples, como o *farm* de *green dragons* ou de *black chins* fariam somente uma fração dessa quantia no mesmo espaço de tempo, que é inviável como trabalho na atual situação econômica do Brasil.

Metamorfoses

As *rev caves*, nos moldes que proporcionavam 5M gp/h, foram retiradas do jogo depois de muitas reclamações da comunidade do Runescape. Nos seus meses finais, trabalhadores venezuelanos esperavam lucros similares aos métodos mais complexos do jogo, apesar da simplicidade do método. Uma diferença fundamental era a necessidade da preparação da conta. Para preparar uma conta para poder usufruir da rentabilidade dessas *rev caves*, seria somente necessário o investimento de algumas dezenas de horas, enquanto para os melhores métodos de produção de dinheiro do jogo, como o *Theatre of Blood* jogadores dedicam centenas, senão milhares de horas para preparação da conta e o processo de aprendizado das mecânicas (Saar 2021). As reclamações da comunidade de jogadores quanto a esse método de *farm* vinham justamente da ideia de que o método era injusto, já que além da facilidade mecânica desse *farm*, o método era particularmente acessível para jogadores novatos, com as mesmas taxas de lucro, acabando com a competitividade dos métodos mais avançados do jogo - e com a recompensa (moral/emocional) para os esforços das centenas/milhares de horas dedicadas previamente pelos jogadores.

É possível perceber, então, que o processo de transformação de trabalhadores venezuelanos em jogadores ocorreu durante alguns anos. Antes da remoção das *rev caves*, trabalhadores venezuelanos conseguiam fazer tanto dinheiro por hora no jogo quanto os mais dedicados jogadores do Runescape. Aqui, interpretamos a transformação desses trabalhadores venezuelanos em jogadores a partir de duas dinâmicas. A primeira, e mais aparente para a comunidade de jogadores de Runescape, é a gradual dissolução da fronteira entre *PKers* e *farmers*. Clãs de trabalhadores venezuelanos transformaram seus *farmers* em rivais de clãs de *PKers*, num processo de aprendizado das mecânicas de PvP (*Players-versus-Player*); isto é, tanto aperfeiçoando as mecânicas de combate contra outros jogadores quanto na adaptação da

mera superioridade numérica de *farmers* como estratégia de combate contra outros clãs de jogadores¹⁰.

A segunda dinâmica é a concomitante adaptação desses trabalhadores às condições de trabalho. Trabalhadores venezuelanos, que anos antes entraram no jogo trabalhando nos piores métodos de produção de *gp*, chegaram a fazer tanto dinheiro quanto os jogadores mais experientes e dedicados do jogo. Num processo de apropriação dos métodos de clãs proficientes no jogo (que similarmente encaravam Runescape como trabalho), tornaram-se jogadores tão eficientes quanto os que gastaram milhares de horas no jogo, mesmo que a partir de outra relação com Runescape. (Saar 2021)

Sugerimos, então, pensar no processo de metamorfose desses trabalhadores em jogadores, que descrevemos a partir da adaptação desses trabalhadores a métodos cada vez mais lucrativos, de maneira análoga à metamorfose das mercadorias que Marx (2008) descreve. No processo da circulação, o movimento que faz a mercadoria aponta para a dupla existência dessas mercadorias. Elas são tanto valor de uso, quanto valor de troca; uma existência real e uma ideal (Marx 2008). Observar essa dupla existência é essencial para entender a circulação da mercadoria; do mesmo modo que a dupla existência de trabalhadores e jogadores é essencial para entender o lugar que ocupa o *farm*, e por conseguinte o trabalho dentro do Runescape. (SAAR, 2021)

Para os jogadores experientes, na direção oposta, há sempre a latente possibilidade da conversão de horas de jogo em trabalho, ao vender o *gp* acumulado em horas de jogo. Quanto maior o acúmulo de experiência no jogo, e consequentemente de *gp*, maior também a possibilidade de passar a encarar Runescape como trabalho. *Turtle239*, uma de nossas interlocutoras venezuelanas, que joga Runescape desde a época do lançamento, afirma categoricamente que não trabalha com o jogo. No entanto, numa emergência médica com um parente próximo, que precisava de um tratamento médico que custaria uma soma consideravelmente maior do que seus familiares tinham em suas poupanças, esse potencial de transformação de jogadores em trabalhadores foi imediatamente realizado. Apesar da família juntar todo o dinheiro que conseguiram, só foi possível pagar a soma da conta médica quando *turtle239* e sua irmã juntaram todo o *gp* das suas contas de Runescape e venderam por dólares.

¹⁰ Esse processo de adaptação dos trabalhadores venezuelanos às mecânicas de PvP do Runescape está descrito em maiores detalhes num outro trabalho dos autores; ver Saar 2021.

Ela disse que só vendeu o *gp* por ser uma situação de emergência médica, e não voltaria a fazer isso.

Turtle239, uma jogadora experiente que encarava os mais complexos desafios do Runescape, trocou sua experiência por dinheiro. Ao fazê-lo, tornou-se trabalhadora, mesmo que momentaneamente. Mas não cessou de ser jogadora. Não pelo fato de essa ter sido uma única ocorrência, ou por sua postura contrária à venda de dinheiro do jogo. Manteve-se jogadora, enquanto também trabalhadora, pois essas duas possibilidades coabitam o jogo. Qualquer jogador com somas consideráveis de *gp* é, portanto, um potencial trabalhador. As horas investidas no jogo são simultaneamente horas de lazer e latentes horas de trabalho.

Nesse sentido, esse relato aponta para uma transformação de jogadores proficientes em trabalhadores, no que aparenta ser a inversão do processo dos trabalhadores venezuelanos que descrevi anteriormente. O processo é encarado na direção inversa, em vez de aprender com as horas de trabalho, gradualmente familiarizando-se com o jogo e aumentando sua lucratividade, transformam suas experiências como jogadores em trabalho, encarando métodos como ToB para garantir um modo de navegar, como nesse caso, as severas crises econômicas que arrasam o continente sulamericano.

Portanto, ao pensar no Runescape como trabalho, há uma constante ambiguidade entre os termos jogadores e trabalhadores. Essa ambiguidade reflete, primeiro, o fato de que essas posições não são fixas e, além disso, de que jogadores e trabalhadores partilham do mesmo espaço. Mesmo que ao entrarem no jogo encarem o processo inteiramente como trabalho, sendo assim somente trabalhadores, o processo de aprendizado e repetição das mecânicas do jogo cria uma familiarização que resulta numa gradual transformação de si em jogadores. Do mesmo modo, não é mais possível que jogadores experientes escapem, ao menos de forma latente, de serem trabalhadores. Em suma, jogadores são ao mesmo tempo trabalhadores, assim como trabalhadores são também jogadores. Essa dupla existência não é, como também sugere Marx (2008), algo metafórico; é, pelo contrário, a suspensão - e portanto a coexistência - das duas possibilidades.

Pensar no processo de metamorfose de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, a partir da metamorfose das mercadorias, implica que o jogador é, ao mesmo tempo, trabalhador. Essa dupla existência é suspensa em determinados momentos, quando percebemos, por exemplo, os *trabalhadores* venezuelanos (em métodos simples de *farm*), em contraposição aos *jogadores*

brasileiros (trabalhando com ToB), mesmo quando os dois são as duas coisas concomitantemente. Nesse sentido, essas metamorfoses também inferem uma dupla existência ao jogo, que é, simultaneamente, trabalho. A latente potência de transformação de jogadores em trabalhadores aponta para uma transformação da relação de jogadores experientes com o jogo no passar do tempo. Muito antes dos primeiros jogadores trabalharem 180h por mês com ToB, o léxico dos jogadores de Runescape já apontava para trabalho, adotando cada vez mais frequentemente termos como *efficiency* (eficiência), *xp waste* (desperdício de experiência), e *tick manipulation* (manipulação de ticks¹¹). Esses termos apontam para uma sutil transformação no modo como os jogadores encaram o Runescape, adotando um vocabulário que remete a termos amplamente usados por sujeitos no capitalismo neoliberal.

Runescape e o realismo capitalista

Uma noite de jogo nunca escapará da minha memória. Não devia ter mais de 10 anos quando meus irmãos e eu encontramos uma ilha no Runescape. Ao passar por docas que conhecíamos bem, acabamos esbarrando num NPC que nos ofereceu uma passagem para uma ilha *tropical*, pela barganha de 30 *gp*. Lá, a nossa excitação era palpável, havia um espaço inteiro inexplorado, que criava um fascínio completo do nosso imaginário. Runescape, naquele momento, era um jogo que representava um mundo inteiro de possibilidades. E, nossa presença no jogo era *real*. Estávamos, mesmo que por intermédio da tela, dentro do jogo, *vivendo* o jogo.

Hoje, entretanto, entre os jogadores mais experientes, os aspectos de fantasia, exploração e excitação, tão presentes nas infâncias tocadas por Runescape, foram trocados por noções de eficiência e produtividade. O tempo no jogo é, agora, calculado em termos de experiência por hora, com um gradual aperfeiçoamento de todos os detalhes mecânicos do jogo, que, nos casos mais extremos, chega a técnicas de manipulação o relógio interno do jogo¹² para alcançar maiores lucros ou pontos de experiência por hora. Essas otimizações do jogo podem ser observadas em todos os aspectos do jogo, com as respectivas subcomunidades (que se especializam em diferentes áreas) ficando cada vez mais proficientes nas atividades que

¹¹ Ver nota 12.

¹² O Runescape roda na base de uma unidade de tempo de 0.6 segundos, comumente chamada de “tick”. Em algumas atividades, jogadores podem cancelar animações que consumiriam *ticks*, diminuindo o tempo necessário para realizar a atividade, aumentando a eficácia do treinamento/efetuação da atividade. O processo é chamado de *tick manipulation* e é particularmente intensivo, pois requer constantes cliques do mouse para cancelar animações e forçar ações, que teriam um intervalo entre si, a ocorrem simultaneamente.

engajam. Essa obsessão por eficiência toma conta do espaço que outrora era ocupado por diversão, por conseguinte, alterando paulatinamente o modo como os jogadores entendem Runescape.

O gráfico do Oldschool Runescape funciona como uma âncora para a nostalgia que é parte fundamental da constituição do jogo. Grande parte dos jogadores é atraída primariamente pela ligação com o não-tão-longínquo passado de 2007, de onde são baseados os gráficos do jogo. De forma que eles se mantêm velhos e, quando comparados a jogos atuais, particularmente ruins. Para os jogadores de Runescape, entretanto, os gráficos velhos funcionam como uma memória constante de suas infâncias, reforçando o apego emocional que têm com o jogo. Esse é um exemplo do modo como Mark Fisher, em seu livro “Realismo Capitalista”, traça um diagnóstico sobre o atual estágio do capitalismo; na medida em que, ao dialogar com Fredric Jameson, a constituição do pós-Fordismo/pós-modernismo se dá duplamente pela obsessão no presente e imediato (na forma de, por exemplo, ciclos midiáticos intensos mas de curtíssima duração) e, por outro lado, numa excessiva nostalgia - que apontaria para uma impossibilidade de criação do novo.

Fisher (2010) faz uma análise sobre o atual estágio do neoliberalismo, que não trata necessariamente nesses termos, ao elaborar o conceito de *realismo capitalista*, que se articula na incapacidade de imaginar qualquer alternativa ao capitalismo; que pode somente ser resistido, jamais superado. Para Fisher, o realismo capitalista pode ser entendido como uma atmosfera penetrante, que perpassa todas as relações no capitalismo; colonizando, assim, todas as esferas de relações interpessoais e a própria mente de sujeitos inseridos no neoliberalismo. Desta forma, capitalismo torna-se fenômeno natural, sempre passível a críticas, mas nunca capaz de suplantação.

“Uma característica desse diagnóstico é bastante aparente no trabalho com Runescape, o conceito de flexibilidade e instabilidade que é central no pós-Fordismo de Jameson. Aqui, Fisher (2010) detalha como as características desejadas pelo, e esperadas do, sujeito pós-moderno, nominalmente flexibilidade e re-treinamento periódico, são ao mesmo tempo fundadoras da instabilidade e, conseqüentemente, da impossibilidade do planejamento para o futuro (por sua vez, mais um motivo para a busca pelo passado ‘estável’ e a ligação com a nostalgia).” (Saar 2021:60)

Todos os trabalhos com Runescape, até aqui citados, são exemplos da relação com essa instabilidade inerente ao capitalismo, tanto para os trabalhadores venezuelanos, exemplificado pela gradual adaptação às condições de trabalho no jogo; quanto para jogadores experientes que passam a encarar Runescape como trabalho. Esses sujeitos aprendem a conviver com uma constante condição de instabilidade. Com efeito, essa atmosfera do realismo capitalista é facilmente identificável nos trabalhos com Runescape. As simultâneas metamorfoses de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, são um exemplo disso. Não somente pela inevitabilidade das duas possibilidades, presentes tanto nos trabalhadores venezuelanos, que jamais seriam capazes de manter-se trabalhando com Runescape a partir do *farm* de *green dragons*, quanto nos jogadores experientes, que encontram-se a uma crise pessoal - que comumente reflete quadros econômicos locais e globais - de transformarem seu ambiente de lazer em trabalho.

Outros tantos tipos de ganhar dinheiro com Runescape, que não estão diretamente relacionados com *farm*, são possíveis exemplos da perpetuação dessa atmosfera. Diversos aspectos do jogo são, aos poucos, sendo transformados em trabalho. O exemplo das milícias de proteção nas *rev caves* corrobora com essa premissa, já que em pouco tempo passou a ser encarado como uma fonte de renda para os donos dos respectivos clãs. Ademais, um dos recorrentes argumentos de Fisher é um foco numa generalizada sensação de ansiedade (como transtorno mental), que perpetua todos os aspectos da vida no capitalismo. Essa sensação está também presente no trabalho com Runescape, já que há um perpétuo receio de um iminente banimento da conta, que afeta consideravelmente os lucros de um mês de trabalho.

De fato, essa atmosfera do realismo capitalista de Fisher já penetrava o Runescape, sutilmente transformando-o em trabalho, muito antes dos jogadores encararem Runescape como efetivo local de trabalho. Para os jogadores mais experientes, o jogo já havia sido atualizado de modo que um senso de constante necessidade de progressão, substituindo os aspectos de descontração e recreação no jogo, tomava conta do cenário.

Entendemos que essa transformação, a dissipação da fronteira entre jogo em trabalho, indica, também, mais um exemplo de uma dupla existência entre jogo e trabalho. Na medida em que os jogadores vão sendo atravessados pela lógica do capital, por essa atmosfera penetrante que Fisher (2010) tão bem descreve, o espaço que uma vez ocupavam para jogar, um lugar de descontração, imaginação e brincadeira, vai sendo também colonizado pela lógica capitalista e gradualmente transforma-se em mais um ambiente de trabalho - mesmo quando não é. (Saar 2021: 66)

Outro fator que não pode escapar da análise de Runescape como trabalho, nos termos aqui estabelecidos, é a réplica de dinâmicas do mundo fora do jogo dentro dele. A título de exemplo, a inserção de trabalhadores venezuelanos na economia do Runescape, pode ser entendido como uma réplica da relação econômica da Venezuela com a economia global. Ambos operam como fornecedores primários de mercadorias, em escalas vastamente diferentes. No entanto, a direta ligação da economia interna do jogo com a economia global cria também uma série de outras transformações que não são somente réplicas. A dinâmica jogadores/trabalhadores, por exemplo, é transformada pela ligação das duas esferas econômicas, como também, mais amplamente, a própria relação entre esse jogo e trabalho. Essa última está também ligada às transformações acarretadas pela atmosfera, que penetra todas as esferas do jogo, do que Fisher (2010) chama de realismo capitalista.

De fato, todos os trabalhos dentro do jogo Runescape são só um de incontáveis exemplos de pessoas navegando as instabilidades inerentes ao capitalismo. Ao focar na categoria de trabalho para a análise do processo de *gold farm* no Runescape, portanto, abrem-se diversas interrogações sobre a essência dessas instabilidades e do capitalismo de modo geral. Como argumentamos em outro trabalho: "num mundo onde a centralidade do capitalismo para as relações sociais é dissipada, aparentando não ser mais que um pano de fundo de todas as relações (Fischer 2010), um jogo com ligações a uma economia global jamais poderia ser um refúgio ao capital, senão mais um espaço de perpetuação dessa atmosfera do realismo capitalista." (Saar 2021: 62-63)

Referências

- FISHER, Mark. 2010. *Capitalist Realism: is there no alternative?* Winchester, UK: Zero Books.
- JAMESON, F. 1991. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press.
- MARX, Karl. 2008. *Contribuição à Crítica da Economia Política*. Tradução de Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão popular.
- MARX, Karl. 2004 [1844]. *Manuscritos Econômico-Filosóficos*. Tradução de Jesus Raniere. São Paulo: Boitempo.

MARX, Karl. 2017. *O Capital – Livro I: o processo de produção do capital*. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo.

SAAR, Sergio. 2021. De jogo a trabalho: uma etnografia de trabalhadores no jogo Runescape, no contexto da crise da Venezuela. UFSC, Florianópolis.

They play games for 10 hours - and earn £2.80 in a 'virtual sweatshop'. The Guardian, 13 março 2005. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver>. Acesso em: 19 fevereiro 2021.