

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ECONOMIA E RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

Brandão, Gabriel Alves

ORGANIZANDO AS GUILDAS
TRABALHO E FORMAS DE ORGANIZAÇÃO DOS TRABALHADORES NAS
INDÚSTRIAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

UBERLÂNDIA
2023
Gabriel Alves Brandão

ORGANIZANDO AS GUILDAS
TRABALHO E FORMAS DE ORGANIZAÇÃO DOS TRABALHADORES NAS
INDÚSTRIAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Monografia realizada para o Trabalho
de conclusão de curso de Graduação
em Relações Internacionais da
Universidade federal de Uberlândia

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Vieira
Trópia

UBERLÂNDIA

2023

ORGANIZANDO AS GILDAS
TRABALHO E FORMAS DE ORGANIZAÇÃO DOS TRABALHADORES NAS
INDÚSTRIAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Monografia aprovada para a
conclusão do Curso de Graduação em
Relações Internacionais na
Universidade Federal de Uberlândia
(MG) pela banca examinadora
formada por:

Uberlândia, 23 de Novembro de 2023

Prof. Marcus Vinicius Santos Repa, USP/SP

Prof. Dr. Filipe Almeida do Prado Mendonça UFU/MG

Prof^ª. Dr^ª Patrícia Vieira Trópia

A meus pais e amigos,
Todos os neurodivergentes que pagam dobrado pela vida
Gamedevs que fazem a arte que eu amo, os dedico

Agradecimentos

Primeiramente, Obrigado mãe. Começou com um sonho seu e a partir dele passou a ser o meu. Sei que foi árduo me dar todo o suporte para que fosse possível a conclusão do curso . Não teria conseguido sem isso sem você.

Ao meu pai, da qual herdei lições cruciais para me tornar o homem que eu sou. Valor a saúde, a auto preservação, e principalmente, o valor do trabalho. Sou eternamente grato.

A minha orientadora Trópia. Que honra ter essa grandiosa mulher me orientando neste trabalho. Sei que precisou de muita paciência. Teu auxílio foi crucial. Obrigado.

Agradeço a UFU. Professores, técnicos, acadêmicos e cada profissional que mantém essa instituição a qual devemos sentir orgulho e protegê-la sempre. Um agradecimento especial as faxineiras que sempre me trataram com carinho e tiveram paciência comigo para guardar os meus objetivos que esquecia em sala de aula.

Aos profissionais que tiveram a gentileza de ceder um tempinho para eu entrevistá-los. Foi um grande acréscimo pelo meu trabalho. Ravena, o quão longe você voou. É sempre muito gratificante acompanhar teu sucesso. Henrique Antero, Obrigado pelo seu trabalho no Nautilus. Com ela o período da quarentena ficou menos árduo.

Tive muita sorte de entrar na UFU com a XVI. Eu conheci pessoas incríveis ao qual a distância pode prevalecer, porém jamais será esquecido as festas, ajuda, conselhos e carinho que tiveram por mim. Todas as vezes que você estendeu a mão pra mim Rafa, não está escrito. Torço por você. Jú. Eu te venero. A sua amizade é uma dádiva, de grande importância. Araújo, Arthur, Malhão, Gabriel, Henry, Vinhal... Obrigado por participarem disso.

Se meu trabalho é relacionado a videogame, não posso deixar de citar meus grandes companheiros que me ouvem por horas falando sobre minhas experiências em mundos virtuais. Gah, você é o cara mais legal que já conheci. Sua monografia e nossas vivências me inspiraram a fazer este trabalho. Murilo. Um dia vou parar de trabalhar à noite. A gente vai zerar Resident Evil 4. Obrigado por não desistir de mim.

Por fim, ao entrar na universidade, eu reverenciei Satanás. Um simbolismo de revolta importante pro momento, porém agora agradeço a Deus. Ele também faz parte do processo. Afinal, são entidades projetadas por mim, ao qual expresse as minhas vontades e capacidades. Ambos se misturam e se tornam o que eu sou.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1	Logo GWU	36
FIGURA 2	Logo CODE-CWA	45
FIGURA 3	Logo AEGIS	50

LISTA DE TABELAS

GRÁFICO 1	Percentual do público que consome games no Brasil, segundo gênero - 2013-2023	23
GRÁFICO 2	Evolução do Número de Indústrias de Jogos Eletrônicos (2014-2022)	24
GRÁFICO 3	Distribuição das desenvolvedoras por região	25
GRÁFICO 4	Desenvolvedores no Reino Unido por raça	28
GRÁFICO 5	Proporção de Trabalhadores na indústria de jogos eletrônicos nos EUA, segundo sexo (2010-2021).	30
GRÁFICO 6	Regimes de trabalho nas desenvolvedoras - 2022	32

SUMÁRIO

	Introdução	8
Capítulo 1	Seguindo a Campanha	15
1.1	A indústria de videogames no Norte Global	16
1.2	A indústria de videogames no Sul Global – Brasil	19
1.2.1	O desenvolvimento de videogames no Brasil	21
1.2.2	O perfil dos consumidores também em transformação	22
Capítulo 2	Fugindo do Stealth	26
2.1	O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Norte Global	26
2.1.1	O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido	26
2.1.2	O perfil dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos nos E.U.A	29
2.1.3	O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Brasil	31
Capítulo 3	Organização coletiva e resistência de desenvolvedores de videogame no Norte e no Sul Global	34
3.1	Organização coletiva e Resistência nos desenvolvedores no Norte Global: Reino Unido e EUA	34
3.2	Organização coletiva e Resistência nos desenvolvedores no Brasil	51
	Zerando o Jogo	57
	Referências Bibliográficas	64

Introdução

A indústria de jogos eletrônicos movimenta mais de 100 bilhões de dólares por ano em todo o planeta, desde 2019. É mais que o dobro do cinema (40 bilhões) e seis vezes mais que o da música (15 bilhões). Contava, em 2020, com 2,7 bilhões de usuários. Ocupa o segundo lugar na indústria entre os negócios de entretenimento no mundo, atrás apenas da TV e à frente do cinema (STATISTA, 2022), com elevada lucratividade para produtores e investidores.

O setor de jogos digitais está em constante expansão, de acordo com o site Bankmycell (TURNER, 2023). Segundo a matéria, as das maiores empresas da indústria são: Tecent, Sony, Apple, Microsoft, NetEase, Google, EA, Nintendo, Activision Blizzard, Take-Two e Bandai Namco. A Tecent, empresa líder em jogos digitais da atualidade obteve uma receita de R\$8,29 bilhões no terceiro trimestre de 2022, sendo os smartphones, a plataforma mais rentável, gerando uma receita de 103,5 bilhões de dólares em todos. Os consoles ocupam o segundo lugar com quase metade da receita do primeiro. Com 53 bilhões de dólares

No Brasil, o mercado bilionário também está em alta. Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) 2022, mais de 70% dos brasileiros são adeptos a jogos eletrônicos – um público 7% maior do que o registrado em 2019. O Brasil ainda tem uma boa parcela de jogadores ativos. Segundo dados da mais recente edição da Pesquisa Game Brasil (PGB) 2022, principal levantamento do setor, em 2022, 74,5% da população brasileira jogava jogos eletrônicos, marca histórica desde o início do estudo. Houve aumento de 2,1 pontos percentuais quando comparado ao número de 2021. No que diz respeito ao perfil dos jogadores brasileiros, 2 a cada 3 jogadores estão na faixa etária de 16 a 34 anos. Entre jogadores, 67% se considera jogador casual, enquanto 33% são gamers *hardcore*, jogando 3 ou mais vezes por semana. Um dado curioso é que as mulheres já são maioria entre os gamers, representando 51,8% do total do público. Outro dado levantado pela pesquisa é o crescimento de jogadores idosos. Entre 2017 e 2020, o número de gamers com idade entre 55 e 64 anos cresceu 32%.

Na base desta indústria, que atrai crescente interesse, encontram-se trabalhadores de jogos eletrônicos, que compõem, na tendência do capitalismo atual, uma cadeia global de valor que, em geral, tende a dividir Sul e Norte globais. Enquanto, o trabalho “imaterial” realizado no Norte Global envolve, nos estúdios de desenvolvimento, programadores, designers, artistas, engenheiros de som e outros para fazer os jogos - além de testadores de garantia de qualidade (QA) mal pagos, líderes de comunidade e profissionais de marketing para garantir um jogo

polido que chegue aos consumidores -, no Sul Global há o trabalho manual, predominantemente na fabricação do hardware, bem como as cadeias logísticas para envio de produtos em todo o mundo (WOODCOCK, 2020).

O mero observador pode idealizar que os jogos eletrônicos constituem um mundo encantado do lúdico, composto por desenvolvedores de games, gênios bem-sucedidos e afortunados pelo fato de trabalharem com o que gostam de fazer “e com o que gostavam de brincar quando crianças e adolescentes”. No imaginário social é comum que jogos eletrônicos sejam percebidos como objetos meio mágicos, limitados ao entretenimento infantil ou de pessoas antissociais (FONTOLAN et al., 2017). Como ressaltam Fontolan et al. (2017), as tecnologias estão imbricadas nos papéis sociais de instituições e práticas das sociedades que a desenvolveram. Por isso, “as esferas da tecnologia e do social não devem ser separadas” - o que é recorrente quando se estudam questões relacionadas com as tecnologias (JASANOFF, 2015: 2).

Na base do trabalho “imaterial” de jogos eletrônicos há, todavia, trabalhadores concretos. A realidade deste trabalho, os direitos, salários e condições vividas por estes trabalhadores estão longe do glamour imaginado. São trabalhadores que desenvolvem jogos de videogames para celulares e tablets, computadores, consoles (Xbox, PlayStation, Nintendo etc.) e jogos de realidade virtual. Tem crescido denúncias relativas a assédio moral e sexual, superexploração do trabalho e sobretudo longas jornadas que revelam brutais condições de trabalho. Em particular, evidenciam-se diversos problemas ligados às questões trabalhistas, irregularidades nos contratos, arbitrariedades hierárquicas e aumento exponencial do número de denúncias por parte dos trabalhadores – revelando o quanto o entretenimento contribui para idealizar e invisibilizar trabalhadores. Todavia, tem crescido a luta mundial pela visibilização do trabalho e da carreira dos trabalhadores na indústria de jogos eletrônicos (RUFFINO, 2022). Tem crescido a conscientização dos gamers sobre suas condições de trabalho (REPA, 2023).

Os trabalhadores nas indústrias de jogos eletrônicos possuem poucos espaços para se defender de situações adversas que possam lhes ocorrer. Até muito recentemente a organização destes trabalhadores e inclusive a criação de sindicatos ou associações era algo pouco provável. Como afirma Woodcock (2019), em entrevista à *Digilabor*, o salário relativamente mais alto desses trabalhadores “era parte de uma barganha feita no início do setor para impedir a sindicalização e limitar a luta pelo controle no trabalho” (2019).

Entretanto, trabalhadores antes desorganizados não estão infinitamente fadados à paralisia e alienação. Eles podem encontrar novas maneiras de resistir e se organizar. O fato de, inicialmente, não se sentirem parte de um coletivo e não se organizarem, não significa que trabalhadores não tenham interesse pela ação coletiva (Vandaele e Leschke, 2010; Woodcock, 2019). As atitudes de trabalhadores até recentemente não sindicalizados nem organizados podem, inclusive, ser muito positivas (Fernández Macías, 2003), indicando que não existem trabalhadores inorganizáveis (Galvão e Krein, 2019; Bérout, 2009). Novas lideranças podem tirar forças das experiências organizativas anteriores (MacKenzie, 2010) ou ainda receber o apoio de centrais sindicais e movimentos sociais. É justamente o que tem ocorrido no setor de games.

Woodcock, um dos principais estudiosos do tema, acompanhou e apoiou a criação, em dezembro de 2018, do primeiro sindicato de trabalhadores de videogames no Reino Unido. Como os trabalhadores de tecnologia, há preocupações semelhantes em relação ao trabalho, particularmente em torno da diversidade e da opressão da indústria. Isso também se combina a uma cultura de longas horas de trabalho, que é uma questão clássica do sindicalismo. Os trabalhadores da indústria de videogames formaram então uma rede internacional: a Game Workers Unite (GWU). Eles mostraram que os trabalhadores podem encontrar novas maneiras de se organizar, utilizando as melhores tradições do movimento trabalhista enquanto também experimentam novas idéias (WOODCOCK, 2019).

Essa experiência de criação de uma associação internacional tem servido de estímulo à replicação de entidades organizativas de trabalhadores nas indústrias de jogos eletrônicos em várias partes do mundo, como Austrália, Canadá e Estados Unidos.

Com os recentes processos de criação de associações de desenvolvedores, vêm à tona questões relativas às precárias condições de trabalho, salários baixos para a maioria dos trabalhadores. Muitos jogos famosos foram desenvolvidos sob uma cultura empresarial de irresponsabilidade com os trabalhadores.

Na Rockstar, desenvolvedora dos jogos mais rentáveis na indústria, como a saga *Grand Theft Auto* e *Red Dead Redemption*, era comum os desenvolvedores trabalharem 100 horas por semana nos períodos próximos à data de lançamento desses jogos; a BioWare com *Anthem* (...) jogou no lixo anos de pré-produção para largar tudo no colo dos funcionários durante o final ano para entregar um jogo praticamente do zero. Diversos relatos na internet abordam o estresse de se trabalhar na indústria, de como o sonho vai pelo ralo, do quanto os funcionários

são afastados por licença médica e da falta de proteção contra assédio e ameaças (Carvalho, 2019)¹.

Diante do cenário exposto que modela as condições de trabalho dos funcionários das empresas que compõem a indústria de jogos eletrônicos, esta monografia estudou a organização dos trabalhadores nas indústrias de jogos eletrônicos. Mais precisamente buscou-se responder às seguintes perguntas: **quem são os desenvolvedores de jogos eletrônicos? Como são suas condições de trabalho? Que formas de protesto e de organização esses trabalhadores vêm criando para reivindicar direitos e condições de trabalho dignas?**

O objetivo desta monografia é investigar as condições de trabalho e as formas de organização de trabalhadores nas indústrias de jogos eletrônicos. Nossa intenção é apresentar como os trabalhadores se comportam diante de condições precárias e estafantes de trabalho, bem como a incidência de práticas abusivas de trabalho, que muitas vezes vão além dos aspectos estabelecidos em contrato, por meio de longas e exaustivas jornadas, formas de controle do trabalho e da vida, sobretudo nas fases de desenvolvimento dos jogos. Busca-se assim destacar as experiências construídas pelo movimento desse segmento de trabalhadores com o fim de exponencializar a efetividade da defesa de seus interesses diante de casos de abusos (qualquer que seja sua natureza).²

Neste sentido, nosso problema de pesquisa são as condições de trabalho, as reivindicações e protestos e, finalmente, as formas de organização criadas ou almejadas por estes trabalhadores no Reino Unido, Estados Unidos e Brasil. Que condições objetivas e subjetivas têm levado trabalhadores que desenvolvem jogos nas indústrias de games a se organizar em torno de associações e sindicatos, a partir das experiências na Inglaterra, nos Estados Unidos e no Brasil? Ainda que nem todas as tentativas de organização tenham conquistado os objetivos almejados, há iniciativas de formação de sindicatos que evidenciam que trabalhadores desorganizados em setores da indústria do entretenimento, em particular de criação de games, também se organizam.

Delimitamos este estudo em três casos: Reino Unido, Estados Unidos e Brasil. O caso britânico é incontornável pois se trata da primeira associação de natureza sindical mundial. Criada em 2018, a GWU (Game Workers United) é expoente neste processo. O caso norte americano também se justifica pois constitui o país onde se concentra a maioria das empresas

¹ Ver: <https://www.ultimaficha.com.br/2019/04/10/sindicatos-games-industria-trabalhador/>

² Ver: <https://negociosegames.com/os-10-maiores-desenvolvedores-de-games-no-mundo>

de jogos eletrônicos, Desde 2019, a AFL-CIO (The American Federation of Labor and Congress of Industrial Organizations), maior central sindical dos EUA, vinha tentando organizar um sindicato. A AFL-CIO enviou em 2019 uma carta aberta convidando os trabalhadores da indústria de videogames a se juntarem. Nos últimos anos, trabalhadores nos Estados Unidos - da Activision Blizzard, por exemplo - têm realizado paralisações de trabalho, protestos do lado de fora da Game Awards, evento anual da área, e tentado organizar um sindicato da categoria naquele país. No Brasil, a indústria de jogos eletrônicos tem crescido e, segundo o site NewZoo (2022)³, posiciona-se, atualmente, na décima colocação dos países que mais geram com renda no mercado. Estima-se que, em 2022, haveria 1.009 estúdios desenvolvedores de games (Pesquisa da IBG 2022). A mesma pesquisa realizada pela IGB mostra que há, atualmente, mais de 12 mil profissionais trabalhando na área.⁴ Hoje no Brasil existem associações e organizações que procuram representar sobretudo desenvolvedores independentes que têm dificuldades de concorrer no mercado nacional e internacional. Ademais, há relatos de condições de trabalho precárias, jornadas extensas e episódios de assédio entre desenvolvedores brasileiros, o que justifica a inclusão do país nesta comparação internacional.

O período estudado será de 2018 até 2022. Este período foi escolhido pois é no ano de 2018 que é criada a primeira associação de natureza sindical no Reino Unido. Todavia, desde a segunda metade da década de 2000, os problemas dos desenvolvedores nas indústrias de jogos eletrônicos começaram a chamar atenção a partir da curiosa carta anônima escrita pela esposa de um funcionário da empresa Electronic Arts (Cf. Ruffino e Woodcok, 2021, p. 317). Nesta carta, publicada em 2007, a esposa de um programador de um jogo da EA Games ironizava que o público deveria aproveitar bastante o jogo, pois o custo dele foi o próprio casamento dela. A partir deste episódio, trabalhadores passaram a se comunicar e falar sobre seus problemas, a ampliar reivindicações, protestos e a tentar se organizar sindicalmente.

Para investigar as condições de trabalho e as formas de organização de trabalhadores nas indústrias de jogos eletrônicos, foram utilizadas fontes secundárias (artigos, livros), fontes primárias (documentos produzidos e divulgados sites de organizações) e entrevistas com trabalhadores da área de jogos eletrônicos. Foram realizadas 5 entrevistas, conforme o Quadro abaixo:

³ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>

⁴ <https://ebaonline.com.br/blog/games-mercado-de-trabalho-em-expansao-no-brasil#:~:text=N%C3%A3o%20h%C3%A1%20d%C3%BAvidas%20de%20que,de%20jogos%20digitais%20no%20pa%C3%ADs.>

Quadro 1 - Relação de entrevistas realizadas

Entrevista	Data	Função
Marcelo Honorato	31/03/2023	Ex- pró-player, atual técnico da seleção brasileira de Overwatch
Ravena	22/03/2023	Casting e apresenta de TV
Glauber Kotaki	28/03/2023	Motion Design (animador)
Walter Bollito	27/03/2023	Professor de química e física no ensino médio / Mestrando em Ciência da Computação (pesquisa jogos e edu)
Henrique Anttero	30/03/2023	Moderador da da comunidade nautilus

Fonte: Dados recolhidos durante a pesquisa.

O título desta monografia é ORGANIZANDO AS GUILDAS - Trabalho e Formas de Organização dos Trabalhadores nas Indústrias de Jogos Eletrônicos. Guildas eram corporações de ofício, criadas por artesãos, para regulamentar e fiscalizar a produção artesanal e destinadas a proteger os seus interesses, no período da Baixa Idade Média (séculos XII ao XV). São associações pré-sindicais, pois constituídas por artesãos, enquanto sindicatos são entidades criadas pelos trabalhadores assalariados manuais (HOBBSAWM, 2000). O termo guilda é bastante familiar dentro da cultura do videogame pelos jogadores. A troca do termo “sindicato” por “guilda” possui uma intenção de ressignificar os movimentos trabalhistas, supostamente desgastados pelo tempo, principalmente pós guerra fria, pelos discursos neoliberais disseminados, principalmente no setor de tecnologia.

A monografia está estruturada em 3 capítulos, além da introdução e conclusão.

No primeiro capítulo apresento a história da indústria de videogames no Norte e no Sul global, com foco no Brasil.

No segundo capítulo, o tema são os trabalhadores das empresas de jogos eletrônicos - com destaque para o perfil das empresas e o perfil dos desenvolvedores no Reino Unido, nos

Estados Unidos e no Brasil. Quem são os trabalhadores da Indústria de Jogos eletrônicos? Como são suas condições de trabalho?

No terceiro capítulo, analiso as formas de protesto e de organização que os desenvolvedores do Reino Unido, dos EUA e do Brasil vêm criando para reivindicar direitos e condições de trabalho dignas.

Capítulo 1- Seguindo a Campanha

O início da história dos videogames é bem impreciso justamente pela (in)definição do que é um vídeo game e o que ele engloba. O primeiro jogo eletrônico, a primeira máquina feita para jogar, o primeiro jogo ou console comercializável (aparelho com função específica de executar jogos eletrônicos), somado à própria evolução da ciência computacional e tecnologias de informação, fazem com que a história dos videogames se confunda com a própria história da relação humana com a tecnologia no século XX. Todavia, alguns marcos são decisivos nesta história e o maior deles é certamente a tecnologia.

Após a Segunda Guerra Mundial, os computadores ganharam um importante papel como ferramenta para o auxílio de inovações tecnológicas, com destaque na área da comunicação e, principalmente, em questões bélicas fomentados pelo contexto da Guerra Fria em que a União Soviética e Estados Unidos “competiam” um com o outro sobre quem desenvolvia mais armas potentes, em maior quantidade e em menos tempo. Essa corrida armamentista acaba se tornando, com o tempo, por similaridades técnicas e por interesses propagandistas, uma corrida espacial, com os dois blocos enviando mísseis e projetos de nave ao espaço com o fim de chegarem à órbita da lua. Muitos cientistas e militares, impelidos a desenvolver projetos criados pelos blocos, tinham o ímpeto em criar armas de destruição em massa ou ogivas nucleares. Além do fim, para alguns cientistas, ou até mesmo os militares, a jornada de trabalho era ampliada ao máximo para efetivar a produção das armas (se tratava de uma corrida) causando diversas complicações e desgostos para os envolvidos (hábito esse que se tornaria recorrente nas indústrias de jogos e será abordado mais adiante neste trabalho) (WOODCOCK, 2019).

Jamie Woodcock (2019), em seu artigo “*Organizing in the Game Industry: The Story of Game Workers Unite U.K.*”, apresenta as raízes do vídeo game como um ato de resistência e o argumento utilizado é justamente a recusa dos militares em continuar arduamente desenvolvendo armas para atender o que as potências demandavam. Pelo caráter disciplinador e rígido de instituições militares, cientistas e programadores se recusaram a trabalhar simplesmente postergando seus afazeres, ao passo em que era cada vez mais difícil fugir das responsabilidades, vide a pressão que caía sobre os desenvolvedores envolvidos. Inspirados pelos estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), vários cientistas e militares começaram a produzir jogos eletrônicos em horário de trabalho. O que era alegado como um desenho de um míssil, ou uma nave espacial, consistia, na verdade, em jogos

eletrônicos executados nos computadores de trabalho, compartilhados com os colegas de trabalho.

1.1 A indústria de videogames no Norte Global

A história dos videogames é comumente narrada por uma perspectiva norte-americana, mesmo com a forte influência de empresas e estúdios no Japão e na Europa.

Na década de 1970, os videogames deixaram os ambientes públicos (bares, salões de jogo) e iniciaram a presença nos lares. Nesta década, começam a surgir os primeiros consoles para TV. Segundo matéria publicada pela revista Exame, o primeiro console chamava-se Magnavox Odyssey, criado em 1972. Em 1975 é criado o Atari e, em 1977, o primeiro Nintendo (INGIZZA et al., 2020)⁵.

Trata-se de uma rápida transição que muda o caráter de como essa mídia era encarada. Com o avanço da tecnologia desses novos aparelhos, como a capacidade de processar maior quantidade de pixels, uma escala de cores maiores, e até mesmo o avanço da qualidade de música e sonoplastia na mídia, os jogos produzidos para videogames passam a ter características próprias, principalmente em questões estéticas que remetem a um produto voltado para o público infantojuvenil. Essa característica é reforçada pela narrativa simples que a maioria dos jogos obtinha na época. *Jumpman*, personagem ícone dos videogames, que mais tarde se tornaria o icônico Mario, tinha que subir andaimes evitando barris jogados por um macaco gigante no alto do prédio para resgatar sua namorada. Um ouriço antropomorfizado e muito veloz precisa percorrer por diversos obstáculos para enfrentar um homem, que se assemelha às características de um ovo, para evitar que esse “*eggman*” consiga escravizar animais e dominar o mundo. Jogos como esses, que trazem a interatividade como entretenimento a um grau jamais visto, tornam-se rapidamente um grande sucesso (BATISTA, QUINTÃO, 2007).

Nos Estados Unidos, nos anos de 1980, país onde o mercado de jogos eletrônicos estava em alta, começaram a surgir sinais que culminaram em um evento que hoje é chamado de Crise dos Videogames. Havia uma saturação dentro do mercado, posto que várias empresas estavam lançando seus próprios consoles e jogos, muitas vezes de maneira “independente”, sem nenhum tipo de controle de qualidade, ou até mesmo se o jogo era compatível com o console em que este era vendido. Soma-se o fato do videogame ser considerado artigo caro à

⁵ Ver: <https://exame.com/revista-exame/o-fantastico-mercado-dos-games/>

inexperiência das empresas, que não conseguiam estimar a produção de consoles com a capacidade de venda (como é bem feito nos dias de hoje). O resultado foi a saturação no mercado, com bastante opções para o consumidor (com baixo poder de compra), sendo que a qualidade, tanto dos jogos, quanto de consoles, não era garantida. O símbolo desse caso foi o jogo da Atari baseado no filme E.T. A empresa produziu mais cartuchos do que a própria quantidade de consoles vendidos na empresa. A empresa acabou enterrando esses cartuchos, chegando à falência anos mais tarde (BATISTA, QUINTÃO, 2007).

A recuperação do setor seguiu nos anos seguintes com a disputa de duas empresas e seus respectivos jogos considerados de qualidade e com personagens marcantes. Nintendo e Sega sobreviveram ao teste do tempo e são referência até os dias de hoje, produzindo além de jogos, animações, filmes, séries e capas de revistas especializadas em games. O sucesso delas revitalizou a indústria. Considerando as questões técnicas e logísticas, definiram o que de fato um console deveria ser: um aparelho dedicado a rodar jogos eletrônicos, que dispunha, em seu catálogo, de jogos de qualidade (garantidos pela própria empresa do console) e que ofereceria (ao menos, deveria transparecer) a melhor tecnologia disponível até então.⁶

Com o mercado consolidado, nos de 1990 o videogame continuou em um exponencial aumento de popularidade, com consoles mais acessíveis (o Brasil é um caso à parte), jogos com mais impacto na cultura pop, tais como Doom, Mortal kombat e +++principalmente o já citado Mario. Além de jogos focados na aventura desse personagem, observa-se a exploração dessa figura em diversas situações que possam gamificá-lo, como corrida, esportes e ou até outros gêneros de jogos de videogame como luta e RPG.⁷ A Sony, empresa que tinha até então o seu foco no mercado da música, entrou para a indústria de videogames após uma tentativa fracassada de acordo com a Nintendo para produzir jogos em 3D na mídia CD-Rom. O console estreante da Sony foi o *Playstation*, lançado em 1995, que fez um enorme sucesso, colocando a estreante como líder de mercado. Muito desse sucesso vem justamente da escolha de mídia de seus jogos, que barateia os custos de produção e distribuição, tem uma maior capacidade de armazenamento, o que significa maior qualidade em questões técnicas. Um ponto importante a se destacar no CD-Rom é a sua facilidade em piratear jogos, que foi muito importante no mercado do Brasil visto que videogame no Brasil sempre foi muito caro.⁸

Um ano antes da virada do milênio, foi lançado o console mais vendido até então. O Playstation 2 alcançou a marca de US\$158,70 milhões de hardwares vendidos. A década de

⁶ disponível em: <https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>

⁷ RPG é um gênero de videogame que confere liberdade de escolha para interpretação de personagens.

⁸ disponível em: <https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>

2000 foi marcada com um entusiasmo pelo acelerado avanço tecnológico, principalmente na área de comunicação, com a popularização do celular e da internet. A própria estética dos jogos do console da Sony da última geração da época simbolizava esse sentimento, fazendo com que o sucesso de jogos como *Grand thef Auto* (3, *Vice City* e *San andreas*), *Resident Evil 4*, *Gran Turismo*, *Devil May Cry*, dentre outros, se tornasse um símbolo desse entusiasmo, trazendo grandes expectativas de como essa mídia poderia evoluir. O avanço tecnológico facilmente perceptível nos videogames está relacionado, não somente mas principalmente, a questões de gráficos. Houve a ampliação do público, não mais restrito ao infantojuvenil para o público adulto e principalmente para o público adolescente. Isso reflete diretamente nos jogos que agora contém temáticas mais elaboradas, enredos mais complexos, adição de conteúdo explícito, mecânicas mais profundas, etc. Todas essas novas características, dominantes nessa época, fazem com que os videogames se tornem símbolos culturais e ícones da cultura pop.

Junto com o Playstation 2, também na virada do milênio, surgiu uma nova forma de interagir com videogame, grande responsável pela construção do que é a indústria dos jogos eletrônicos. Fomentado tanto pelos jogos lançados para computadores, como também o *XBOX*, console concorrente da *Microsoft*, os jogos online ganharam rápida popularidade nesse período devido à queda gradativa da barreira de entrada tanto para computadores, quanto pela própria internet. Agora era possível jogar e interagir com outros jogadores de qualquer outro continente. Isso muda a dinâmica de interação entre a comunidade dos jogadores e até mesmo a relação entre o jogador e o jogo. Toda nova informação ou algum segredo descoberto é compartilhado e disseminado de forma muito mais dinâmica. As comunidades e fóruns online dão o sentimento de pertencimento ao jogador por encontrar tantas pessoas que jogam aquele mesmo jogo que ele e que são apaixonados pelo mesmo hobby, criando assim, o termo designado àqueles que jogam videogame: o gamer. Com o advento das redes sociais e especificamente o *You tube* e *Twitch*, os jogadores encontram nessas redes, outras formas de consumir vídeo game, seja produzindo conteúdo sobre jogos (notícias, entrevistas, ensaios), seja jogando em live e com o público ou participando através de comentários.

Segundo Woodcock (2016), o crescimento do setor de jogos deve ser situado dentro das transformações em curso do capitalismo contemporâneo. O capitalismo contemporâneo é marcado pelo aumento do setor de serviços, por transformações nos processos produtivos, que levam ao pós-fordismo, bem como pela ampliação da automação que atinge inclusive o trabalho dos colarinhos brancos, entre os quais se situam os desenvolvedores de videogames.

Pensar no mundo dos jogos eletrônicos como parte de economias reais tem sido o objetivo de pesquisas (CASTRONOVA, 2005; DYER-WITHEFORD & de PEUTER, 2009;

WOODCOCK, 2016; 2019). Carvalho et al. (2017) destacam a periodização dos estudos sobre jogos, estabelecida por Dyer-Witheford e Peuter (2009), em 3 fases: uma primeira fase condenatória, centrada nos efeitos “nocivos” dos jogos à sociedade; uma segunda fase, laudatória em relação aos efeitos positivos dos jogos; e, uma terceira fase, marcada pela natureza *crítica* dos estudos, que conformam o campo dos chamados *Games Studies*. Este campo tem o mérito de buscar nas relações históricas e sociais os nexos entre jogos, política, economia, cultura e, inclusive, saúde (CARVALHO et al.; 2017).

Dyer-Witheford e Peuter (2009) discutem a relação entre os jogos (articulando produção e consumo) e o capitalismo global, sobretudo a relação entre jogos, império e guerra, “incluindo trabalho imaterial, mais-valia em indústrias de nova mídia, desigualdade global, o (ab)uso de jogos pelas forças armadas dos EUA, justiça ambiental e a subjetividade do jogo” (REBELLO, 2014, p. 292; tradução livre). Dyer-Witheford e Peuter (2009), no instigante livro *Empire of Games*, destacam como a combinação entre jogos, poder militar e capitalismo é central para a compreensão da subjetividade contemporânea. Segundo Woodcock (2016), o contexto político da guerra fria é central para a compreensão da origem da indústria de videogames, enquanto a globalização permite sua expansão sob uma dinâmica desigual e combinada.

Os aplicativos, assim como os jogos, não são produzidos, distribuídos ou consumidos em nível nacional, eles são parte de uma dinâmica econômica global. Kirkpatrick (2013, p. 109) afirma que a “indústria de jogos de computador é um exemplar de negócio global, pois suas organizações dominantes compartilham uma orientação estratégica”, que inclui a terceirização do Norte para o Sul global.

Discute-se, no próximo item, a indústria de videogames no Brasil, ressaltando suas diferenças em relação ao modelo produtivo do Norte Global.

1.2. A indústria de videogames no Sul Global - Brasil

Para tratar da história dos jogos eletrônicos no Brasil, é importante distinguir a produção dos aparelhos de videogame (consoles e cartuchos) dos jogos propriamente ditos.

A produção de aparelhos de videogames tem, no caso brasileiro, uma história marcada pelas particularidades das economias dependentes, entre as quais a pirataria. Até os anos de 1980 não existiam indústrias que produzissem tais aparelhos. Mas naquela década, em função das políticas de informática específicas adotadas no país, incentiva-se a produção nacional de computadores e paralelamente de aparelhos videogames. Todavia, uma característica perpassa a situação econômica brasileira, em toda a sua trajetória, que tem relação com o modelo de

industrialização no país, somada à sua questão cultural e poder de compra da população. A pirataria moldou a forma como os brasileiros consumiam videogames ao passo que, sem ela, dificilmente os videogames teriam tanta popularidade no Brasil nos dias de hoje (PASE, 2013).

Em 1984, entrou em vigor a Lei da Reserva da Informática⁹, que consistia em “proteger os criadores locais diante dos novos produtos vistos no exterior controlando a venda local, sobretudo através de políticas para importação e exportação.” (PASE, 2013, p. 50). Na prática, além da proteção, ao impedir a importação oficial de videogames, essa lei dava autonomia para empresas de tecnologia do Brasil modificarem, estudarem e analisarem os produtos importados. Através da chamada engenharia reversa, empresas brasileiras começaram a desenvolver seus próprios videogames a partir dos consoles importados, criando um novo produto autêntico, conhecidos na época como “consoles clones”.

A Lei da Reserva da Informática, entretanto, acabou promovendo o desenvolvimento de produtos de baixa intensidade, sem estimular a pesquisa e a abertura de novos mercados. Embora tenha aumentado a capacidade de inovação, “a política não teria sido eficaz para evitar a contínua importação de itens de maior valor, como componentes, resultando assim no agravamento do déficit comercial do setor” (BRIGANTE, 2018). A Lei acabou promovendo a produção ilegal e levando à a prática de pirataria no Brasil.

Com o incentivo à industrialização nos anos de 1980, empresas como Atari passaram a produzir seus consoles na Zona Franca de Manaus. Mesmo com os incentivos fiscais, por questões logísticas de transportes, compensava mais para os varejistas importar esses consoles dos países vizinhos, especificamente Paraguai. Em relação aos cartuchos, as empresas estrangeiras não os produziam no Brasil como seus consoles, dando margem para outras pequenas empresas nacionais começaram a produzir cartuchos paralelos (com engenharia reversa), diminuindo seu preço, facilitando a logística. Foram criados até novos jogos licenciados a partir de um jogo base vindo de fora. Esses cartuchos paralelos por conta do seu preço e logística eram bem mais populares do que os cartuchos originais, fazendo com que empresas de fora fizessem campanha até na televisão para tentar combater esse mercado, sem muito sucesso (PASE, 2013).

O avanço da tecnologia de mídia e armazenamento digital e a facilitação de cópias que o CD-ROM e o computador trouxeram, tudo isso fez com que o mercado não dependesse

⁹ A Reserva de Mercado de Informática no Brasil foi instituída pela Política Nacional de Informática (PNI) - Lei Federal nº 7.232/84 de 29 de outubro de 1984 - e tinha como objetivo fomentar a indústria tecnológica nacional através da reserva do mercado interno às empresas de capital nacional. Foi substituída pela Lei Nº 8.248, de 23 de Outubro de 1991. Ver: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18248.htm

mais de outros países para copiar jogos. O caráter que o mercado brasileiro de jogos ganhou seria da distribuição de consoles originais com jogos e acessórios piratas (PASE, 2013).

1.2.1 O desenvolvimento de videogames no Brasil

A produção de videogames no Brasil começou de forma tímida em 1983, quando Renato Degiovani criou o primeiro jogo eletrônico comercial, o Amazônia (Homo Ludens, 2022). Projetos dessa época costumavam ter apenas um desenvolvedor trabalhando em cada jogo. Apesar disso, os desenvolvedores constituíam comunidades, por meio das quais compartilhavam e divulgavam seus trabalhos, com produções de jogos para microcomputadores populares na época como MSX, ZX Spectrum e Apple II. A distribuição era feita por meio de revistas, fitas k7 e disquetes. Ainda que esses jogos não alcançassem sucesso comercial, devido a uma série de fatores como a concorrência desleal dos jogos criados a partir da engenharia reversa, impulsionada pela Lei Reserva da Informática e à hiperinflação do final dos anos 1980 e início dos anos 1990, houve um impulsionamento de produção, com empresas surgindo focando em desenvolvimento de jogos em CD-ROMS, com esses não sendo mais produzidos apenas por um desenvolvedor. Nessa época surgiu a BRASOFT, a primeira publicadora de jogos digitais para o Brasil. Quando vendida para PI Editora, ela passou a publicar jogos baseados em propriedades como da TV Globo (FORTIM, 2022).

Os anos 2000 foram marcados por diversos eventos que mudaram profundamente o cenário industrial de videogames no Brasil, havendo uma movimentação para coordenar os estúdios e realizar a comunicação entre eles. Foram realizados diversos seminários, encontros e convenções que resultaram em um amadurecimento das empresas e trabalhadores, além de fomentar novos desenvolvedores para a área. Em 2004, a Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e a GameNet - Rede Paranaense de Empresas de Jogos de Entretenimento, entidades que já fizeram eventos para a produção de jogos outrora, se juntaram para organizar o primeiro Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, marcado pelo lançamento do 1º Festival de Jogos Independentes do Brasil. Nessa mesma década, jogos eletrônicos entraram para agenda política com o reconhecimento do então ministro Gilberto Gil, criando assim o que hoje é chamado de *BRGames*, editais voltados especificamente para jogos eletrônicos. Nessa mesma década surgiram os primeiros cursos superiores especificamente voltados para a produção de jogos digitais cursos de graduação tecnólogos e bacharelados já são realidade em faculdades como Anhembi Morumbi, Cruzeiro do Sul, PUC-SP e PUC Minas (FORTIM, 2022).

Nos anos seguintes, a indústria brasileira de videogames começa a colher os frutos desses movimentos dos anos 2000, com a indústria brasileira de jogos digitais passando a ter relevância tanto em território nacional, quanto internacional. O que impulsionou esse crescimento, para além dos acontecimentos dos anos anteriores, foi a “popularização das engines de desenvolvimento de jogos, como a Unity, o crescente acesso à internet pela população, o advento da distribuição digital de jogos, a chegada das primeiras levas de profissionais formados na área e o surgimento dos smartphones foram fatores que geraram um novo paradigma de negócios no setor” (FORTIM, 2022, p. 22). A distribuição digital de jogos eletrônicos também foi responsável pela ascensão dos jogos indies (jogos de baixo orçamento de escopo menor) promovendo a entrada de novos talentos e criadores de jogos eletrônicos no mercado. (FORTIM, 2022)

A relação da indústria dos jogos eletrônicos com o poder público teve um fortalecimento com a realização do 1º Workshop para Criação de Projetos para o Desenvolvimento de uma Indústria de Jogos Digitais no Brasil, realizado em 2002, com organização do Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio Exterior e Serviços, reunindo empresários, universidades e formuladores de políticas públicas para discutir o futuro e desenvolvimento da indústria nacional de jogos digitais. Fruto desse workshop foi a criação do FEP- Games - Fundo de Estruturação de Projetos, do BNDES - Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social. Uma pesquisa para estudar a indústria brasileira em grande escala como objetivos de propor políticas públicas para o setor (FORTIM, 2022).

1.2.2 O perfil dos consumidores também em transformação

Hoje, podemos afirmar que videogame faz parte do dia a dia de quem mora no Brasil. Aguardar uma fila grande em um banco ou lotérica, ociosidade no trabalho, ou até mesmo passar um tempo jogando enquanto se assiste telenovelas. Essas características permitem deduzir que a principal plataforma utilizada pelos brasileiros são os smartphones. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2022 (FORTIM, 2022), cerca de 51,7% das pessoas que jogam videogame no território brasileiro, utilizam smartphones como plataforma principal para consumir os seus jogos, vide a maior acessibilidade aos jogos para o público em geral, tanto em questões mecânicas, mas principalmente em questões financeiras. (console, principalmente da atual geração e computador adequado para jogos digitais tem um preço muito elevado em comparação ao salário mínimo no Brasil). Os smartphones também ampliaram o número de pessoas que consomem jogos digitais, quando analisados gênero, raça, idade e classe social.

Do total de pessoas entrevistadas pela Pesquisa Game Brasil 2022 (FORTIM, 2022), 70,1% dos brasileiros possuem o hábito de consumir jogos eletrônicos, tornando-se uma das formas de diversão e entretenimento mais presentes no dia a dia. O público feminino já obteve a maior porcentagem do público geral, chegando a 58,9% em 2018, e hoje está com 46,2% (Gráfico 1). No que diz respeito à faixa etária, a maioria do público que consome jogos digitais têm entre 25 e 40 anos, totalizando 32,3%. Tem crescido o interesse de pessoas com idades mais avançadas por esse tipo de mídia, de tal modo que, entre consumidores, 8,5% de pessoas têm 50 anos ou mais. Em relação a cor e raça, 42,2% dos entrevistados se consideram brancos, enquanto 41,4% se consideram pardos, tornando essas duas categorias como o maior público de games no Brasil (FORTIM, 2022).

Gráfico 1 - Percentual do público que consome games no Brasil, segundo gênero - 2013-2023



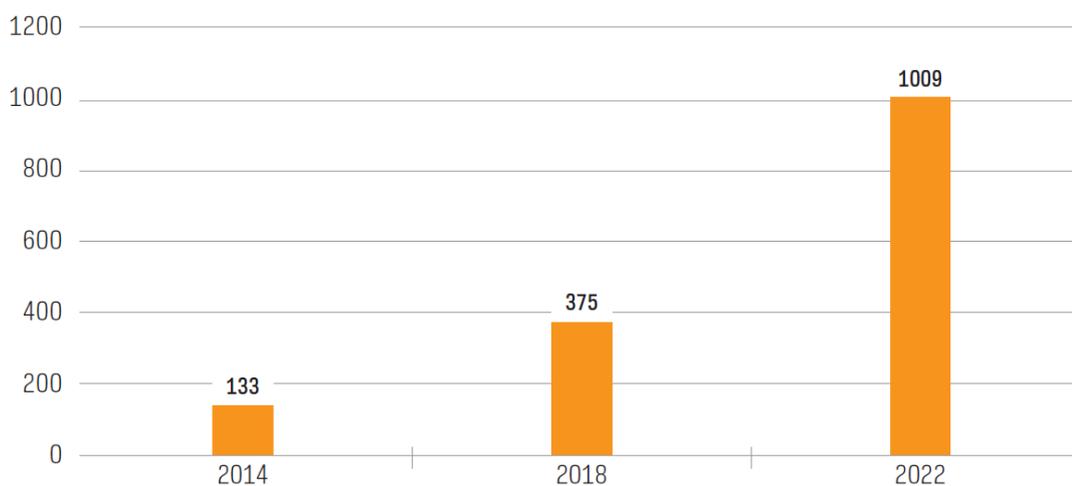
Fonte: Pesquisa Game Brasil 2022 (FORTIM, 2022).

Como já mencionado por este trabalho, a indústria brasileira de games está crescendo cada vez mais de forma acelerada. Graças ao I Censo e o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizados respectivamente em 2014 (FLEURY; NAKANO; SAKUDA, 2014) e 2018 (SAKUDA; FORTIM, 2018), foi possível mapear e quantificar esse crescimento a partir da década passada. Esse crescimento é resultado de uma série de fatores ocorridos principalmente nos anos 2000, em que a inserção dos videogames na cultura do brasileiro já estava se consolidando, bem como da popularização das *engines*, que facilitam o desenvolvimento de jogos eletrônicos ao passo em que democratiza viabiliza o desenvolvimento de jogos para equipes e projetos de escopo menor. Somado a esses fatores,

há a popularização dos smartphones que, também já mencionado neste trabalho, contribuíram com a acessibilidade e logística da população brasileira, o que aumentou o mercado de games no Brasil, tendo, como efeito, o aumento da demanda por jogos (FORTIM, 2022).

Vale considerar também o número de cursos de graduação em jogos digitais ou desenvolvimento de games de forma geral. Há mais de 4000 cursos cadastrados no Ministério da Educação, sendo majoritariamente ofertado pelo setor privado com menos de 1% ofertado pelo setor público. Estima-se que a cada quase 4000 pessoas se formam em cursos de graduação relacionados à produção de jogos digitais (FORTIM,2022).

Gráfico 2 - Evolução do Número de Indústrias de Jogos Eletrônicos (2014-2022)



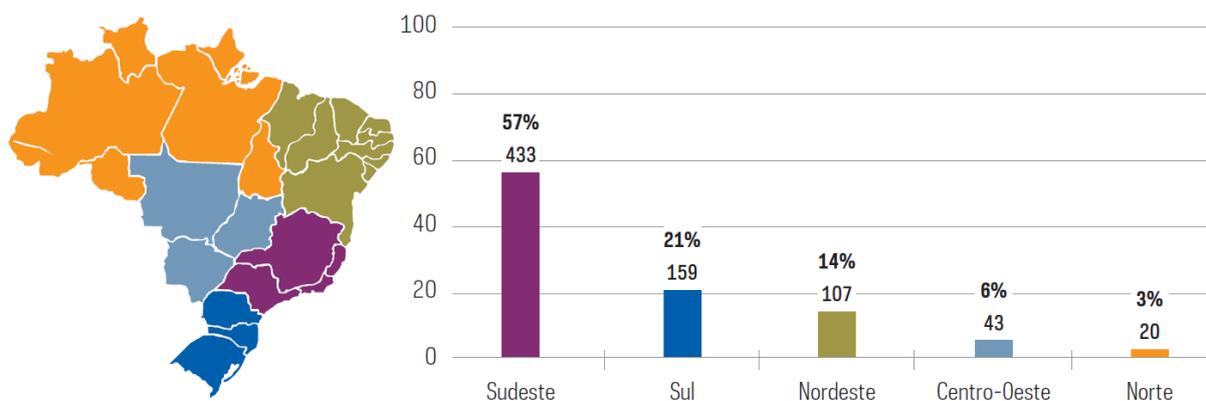
Fonte: Pesquisa Game Brasil 2022 (FORTIM, 2022).

O Gráfico acima sublinha o crescimento do número de indústrias nos últimos anos. Na Pesquisa Indústria Brasileira de Games (PIBG) de 2022, foi realizado um mapeamento de 1.009 empresas de desenvolvimento de jogos, movimentando mais de 2,3 bilhões de dólares em 2021 (FORTIM, 2022). Além do exponencial aumento quantitativo de empresas, nota-se também o crescimento qualitativo, com o aumento do número de funcionários ou o reconhecimento dos seus produtos internacionalmente. Cabe citar exemplos: *Kokku*, empresa que presta serviços para empresas estrangeiras na produção de jogos *triple A* (jogos de grande orçamento); *Wildlife*, empresa que criou o primeiro unicórnio brasileiro da indústria de games ao superar a marca de um bilhão de dólares em valor de mercado (atualmente, já acima de três bilhões); *ARVORE*, empresa focada a produção de jogos com experiências imersivas, em que suas obras foram premiadas em 2019, o prêmio de Melhor Experiência Imersiva no Festival de Cinema de Veneza (o primeiro da categoria na história do Festival) e que, em 2020, recebeu o Primetime

Emmy de inovação extraordinária pela Academia de Artes e Ciências Televisivas (Atas) (FORTIM, 2022).

A distribuição geográfica dessas empresas concentra-se na região Sudeste, totalizando 57% dos estúdios de desenvolvimento de jogos eletrônicos (Gráfico 3). O Sul possui 21%, Nordeste, 14%, enquanto centro oeste e norte representam respectivamente 6% e 3% (SAKUDA; FORTIM, 2018)

Gráfico 3 - Distribuição das desenvolvedoras por região



Fonte: Pesquisa Game Brasil 2022 (FORTIM, 2022).

No próximo capítulo analiso o perfil dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos no Norte e no Sul Global.

Capítulo 2 - Fugindo do *Stealth*

O objetivo deste capítulo é apresentar o perfil dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos no Norte e no Sul Global.

2.1 O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Norte Global

2.1.1 O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido

O panorama abrangente da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido apresenta características substancialmente distintas daquelas observadas até o momento ao analisarmos a indústria brasileira, especialmente no que diz respeito às questões estruturais que envolvem a consolidação das empresas e a situação dos seus funcionários. Taylor (2022), por meio da Universidade de Sheffield, conduziu dois censos, um em 2018 e outro em 2022, com o objetivo de mapear as empresas do país, bem como os perfis e as condições de trabalho dos desenvolvedores. Observa-se que, apesar das expectativas de mudanças significativas entre os resultados das duas pesquisas, as alterações identificadas foram menos impactantes do que o previsto, contrariando até mesmo as previsões derivadas do primeiro censo. Essa constatação se reflete em diversos parâmetros, os quais serão pormenorizados nesta seção, abrangendo características como idade, gênero, região de residência, entre outros. A manutenção da estabilidade no perfil dos desenvolvedores de jogos eletrônicos no Reino Unido não apenas reflete elementos relacionados às questões raciais que permeiam a cultura e a política do país, mas também denota um endurecimento de uma indústria já firmemente estabelecida.

Isso se coaduna com a história da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido, que remonta aos primórdios do surgimento dos videogames no mercado, é destacável o papel da nação britânica como um consumidor e produtor significativo nesse contexto (TAYLOR, 2022).

Explorando a pesquisa de Taylor, observamos uma comparação entre a composição etária da força de trabalho na indústria de jogos eletrônicos e a força de trabalho geral no Reino Unido. O estudo revela uma diferença notável na faixa etária dos trabalhadores dentro da indústria de jogos eletrônicos em comparação com a indústria em geral no contexto britânico. Por exemplo, constatou-se que 13% dos profissionais envolvidos no desenvolvimento de jogos eletrônicos têm 25 anos ou menos, em contraste com a indústria em geral, na qual essa faixa etária representa 10% da mão de obra. Além disso, 61% dos desenvolvedores de jogos

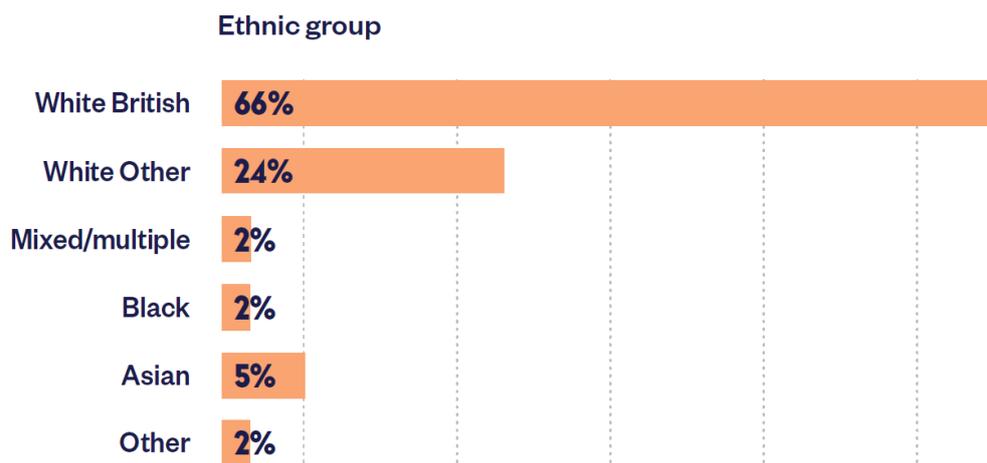
eletrônicos têm menos de 35 anos, enquanto na indústria geral essa proporção é de apenas 33%. Embora a força de trabalho na indústria de jogos eletrônicos seja substancialmente mais jovem, é importante destacar que ela ainda envelhece gradualmente, como evidenciado pelo fato de que 66% dos trabalhadores ainda tinham menos de 35 anos de idade, de acordo com os dados do censo de 2018 (TAYLOR, 2022).

O fenômeno de enrijecimento do perfil dos desenvolvedores que integram as empresas de jogos eletrônicos britânicos é uma tendência mundial. Essa rigidez não se limita apenas a esse setor, porém, esse fato é escancarado quando se examinam os outros dados demográficos da indústria. Em relação à composição étnica, constata-se que aproximadamente 66% dos profissionais que compõem esse setor se identificam como brancos, de origem britânica (Gráfico 4). Essa parcela da força de trabalho é ampliada para 90% quando se considera a inclusão dos que se autodenominam como brancos, mas de nacionalidade diferente, somando um contingente expressivo de desenvolvedores britânicos que compartilham essa característica étnica. Por outro lado, observa-se que apenas 2% dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido se identificam como negros, enquanto 5% se autodeclararam asiáticos e 2% afirmam ser de origem étnica mista. Esses dados, de forma inequívoca, revelam uma marcante carência de diversidade no seio da indústria de jogos eletrônicos do país (TAYLOR, 2022).

A disparidade evidenciada nos números, embora esteja gradualmente diminuindo a cada pesquisa realizada, impacta várias esferas da indústria, com implicações profundas, principalmente no que tange à representatividade nos jogos digitais produzidos pelos estúdios britânicos. A escassez de perspectivas e vozes variadas pode influenciar a narrativa e a experiência proporcionada pelos jogos, limitando a capacidade de abordar temas relevantes e oferecer representações de diferentes grupos étnicos e culturas (TAYLOR, 2022).

Em contrapartida aos dados demográficos relacionados à raça dos desenvolvedores de jogos eletrônicos, a análise da nacionalidade dos profissionais atuantes na indústria britânica de jogos eletrônicos revela um caráter internacional, mesmo que ainda seja predominante a presença de indivíduos de origem europeia.

Gráfico 4 - Desenvolvedores no Reino Unido por raça



Fonte: Taylor (2022).

O contingente de trabalhadores do setor de jogos eletrônicos no Reino Unido abrange uma parcela significativa de estrangeiros em sua composição. Essa característica distintiva pode ser explicada, em parte, pelas particularidades desse setor, no qual o regime de trabalho remoto é frequentemente adotado e, em muitos casos, ativamente incentivado. Isso cria um ambiente propício para a atração e participação de desenvolvedores independentemente de sua localização geográfica, o que contribui para a internacionalização do panorama de desenvolvedores na indústria britânica de jogos eletrônicos. Conforme era de se esperar, os profissionais de nacionalidade britânica ainda representam a maioria expressiva, totalizando 71% dos desenvolvedores que compõem os estúdios britânicos. Desenvolvedores fora da Europa representam 09%, enquanto 20% vem de outros países da União Europeia (TAYLOR, 2022).

Ainda no que diz respeito à padronização que caracteriza a indústria britânica de jogos eletrônicos, marcada pela predominância de jovens de origem europeia e de ascendência branca, é notável que essa homogeneidade se perpetua também quando se analisam os aspectos relacionados ao gênero e à sexualidade. Esse fenômeno se torna especialmente evidente quando comparado com outros setores da economia britânica e até mesmo no âmbito global. (TAYLOR, 2022).

Conforme aponta a pesquisa conduzida por Taylor (2022), cerca de 67% dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos se identificam como homens, enquanto 30% se identificam como mulheres e 3% não-binários. Essa distribuição de gênero destoa consideravelmente da força de trabalho global, onde a proporção de mulheres alcança 48%,

indicando uma notável desigualdade de gênero dentro do setor de jogos eletrônicos britânico. É relevante mencionar que 3% dos profissionais dessa indústria se consideram não binários, um termo que denota uma identidade de gênero que não se alinha estritamente com as categorias tradicionais de homem ou mulher (TAYLOR, 2022).

Outro dado é que 4% dos participantes da pesquisa se declararam transgêneros, o que é significativamente maior do que a porcentagem da população geral do Reino Unido que se identifica como trans (correspondendo a 1%). Essa diferença pode ser explicada, em parte, pela faixa etária mais jovem predominante na indústria de jogos eletrônicos, que tende a ser mais inclusiva e aberta a diversas identidades de gênero e orientações sexuais. Por essa mesma lógica, segue os dados da sexualidade desses trabalhadores, que totalizando 28% não são heterossexuais. Outro número expressivo em relação a sociedade britânica Taylor (2022)

2.1.2 O perfil dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos nos E.U.A

Houve uma expectativa de minha parte em encontrar com mais facilidade os dados demográficos dos trabalhadores nas indústrias de games dos EUA, visto que é o país com o maior nível de consumo e o maior mercado do mundo em jogos eletrônicos. De fato, há diversas pesquisas que mapeiam tanto as empresas, quanto os desenvolvedores de vídeo games no Estado norte americano, porém, todos esses arquivos são privados, cobrando algumas dezenas de dólares para ter acesso, fazendo desses documentos, inacessíveis para mim. Dessa forma, utilizei dados da *Zippia*, uma plataforma de busca de empregos e empresas procurando força de trabalho em diversos setores da indústria norte-americana¹⁰. Considerando o caráter desse site, ele possui um viés mercadológico, apresentando a indústria de jogos eletrônicos quase como uma propaganda para atrair força de trabalho. De todo modo, ele nos permitiu levantar um perfil.

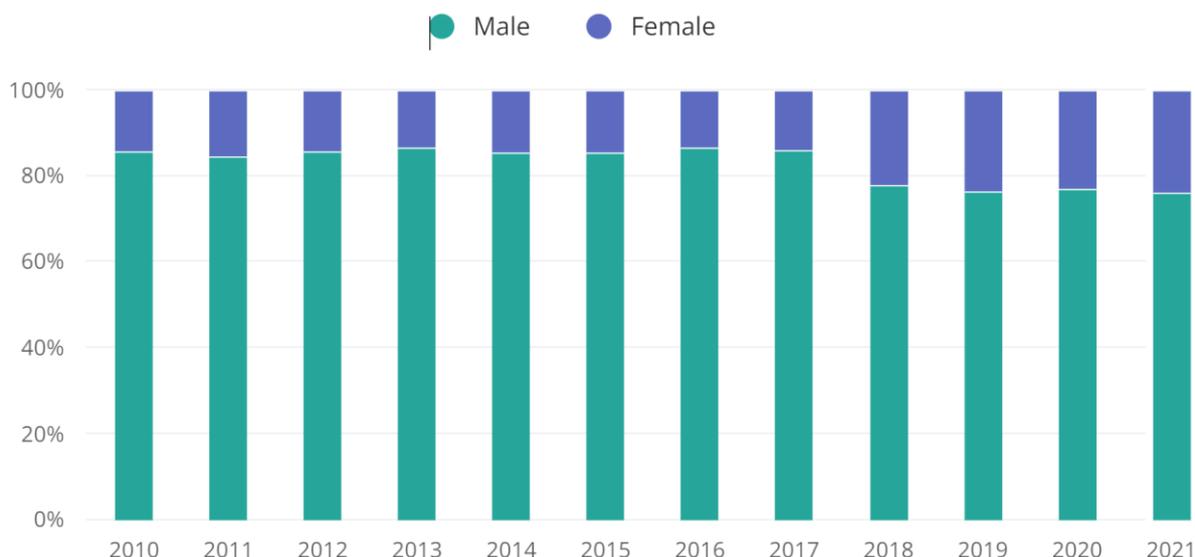
Considerando essas condições, é possível tirar algumas conclusões a respeito da indústria norte-americana de jogos eletrônicos.

A primeira é a semelhança no tange aos dados que compõem a indústria de games, tanto no Reino Unido, quanto no Brasil. Por exemplo, a disparidade de gênero encontrada em outros países também se encontra nos EUA, onde 76,3% dos trabalhadores de jogos eletrônicos são do sexo masculino, enquanto 23,7% são mulheres. Esses números são mais discrepantes em

¹⁰ Os dados foram obtidos em: <https://www.zippia.com/video-game-developer-jobs/demographics/>. Acesso em 16 de novembro de 2023.

comparação com a indústria do Brasil e do que do Reino Unido. Ainda assim, também seguindo os passos dessa indústria noutros países, essa diferença tende a diminuir. Em 2010, as mulheres compunham 15,3% da indústria (Gráfico 5). Essa diferença entre gêneros é acompanhada também pela diferença salarial. A cada 1 dólar que o homem ganha, a mulher ganha 94 centavos.¹¹.

Gráfico 5 - Proporção de Trabalhadores na indústria de jogos eletrônicos nos EUA, segundo sexo (2010-2021).



Fonte: (Zippia, 2023).

Vejamos os dados que a Zippia apresenta em relação à raça. Os Estados Unidos possuem uma porcentagem de negros menor do que no Brasil. Enquanto os pretos/pardos representam 55,9% dos brasileiros, apenas 13% dos americanos se consideram negros. Considerando os fatores da demografia racial dos Estado Unidos, o número de negros na indústria ainda é bem abaixo, representando apenas 6,2% dos desenvolvedores da indústria de games norte-americana. Ainda assim, é notável a maior diversidade de raças tanto em comparação ao Reino Unido e Brasil.

A indústria norte-americana de jogos eletrônicos, assim como no Reino Unido também se apresenta muito mais consolidada, considerando os aspectos históricos, mercadológicos e industriais. Isso é refletido até mesmo nas idades dos desenvolvedores, que em comparação aos outros países apresentados aqui, ela é composta por pessoas mais velhas, tendo sua maioria

¹¹ Ver: <https://www.zippia.com/video-game-developer-jobs/demographics/>.

mais de 40 anos, representando 62% da indústria. Dos 30 ao 40 representa 29% e dos 20 aos 30, compõem 9% do total (ZIPPIA, 2023)

Por fim, a Zippia não detalha sobre pessoas LGBT, em sua pesquisa. O foco do site é comparar com dados de outros setores industriais da tecnologia a fim de comparação. No caso da indústria dos jogos eletrônicos, 10,54% se encaixam no grupo LGBT, número também bastante expressivo considerando tanto os números das indústrias de games no Brasil e Reino Unido.

2.1.3 O perfil e as condições de trabalho dos desenvolvedores da indústria de jogos eletrônicos no Brasil

Mostramos no capítulo 1 o crescimento das empresas no Brasil e sua relevância mundial. Este crescimento levou, conseqüentemente, também ao aumento do número de trabalhadores que compõem essa indústria de jogos eletrônicos.

De acordo com a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games (FORTIM, 2022), em 2022, estima-se um número aproximado de 12.441 profissionais na área do desenvolvimento de jogos¹².

Com o aumento de escopo que o videogame passou a ter nas últimas décadas, saindo do nicho masculino infanto-juvenil, para se tornar uma mídia dos mais diversos públicos, o perfil dos desenvolvedores também mudou, tornando-se mais heterogêneo, ainda que a diversidade de gênero e sexual seja tímida. Do total dos desenvolvedores no Brasil, 68,7% são homens, enquanto 29,8% são mulheres e 1,5% são pessoas não binárias. (FORTIM, 2022).

Em relação ao regime do trabalho, a indústria brasileira de games segue uma tendência de terceirização também perceptível em vários setores da indústria tanto nacional, quanto mundial.

Em 2018, de acordo com o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018), 35% dos trabalhadores estavam terceirizados, 28% deles estavam em regime CLT, e 18% deles não tinham qualquer tipo de formalização.

Em 2022, segundo Fortim (2022, p. 58), no trabalho presencial, 35% eram terceirizados; no remoto 53% eram terceirizados; na modalidade híbrida 28% eram terceirizados.

¹² Há de salientar contradições nos dados referente ao número de empresas brasileiras dedicadas no setor de jogos digitais. Repa (2023) destaca a incompatibilidade apresentados na Pesquisa de Fortim (2022), ao estimar 1009 empresas, com apenas 247 delas mapeadas

No regime de CLT (Fortim, 2022, p. 58), 26% trabalhavam no presencial, 23% no remoto e 46% no híbrido. Eram sócios, 30% no presencial, 16% no remoto e 16% no híbrido.

Conclui-se que o regime de terceirização predomina no presencial e no remoto, enquanto no híbrido predomina o regime CLT. Nova-se também variação nas formas de regime de trabalho, chamando nossa atenção também o percentual (no presencial e no remoto) dos trabalhadores não formalizados, 5% e 4% respectivamente.

Gráfico 6 - Regimes de trabalho nas desenvolvedoras - 2022

REGIME DE TRABALHO	PRESENCIAL	REMOTO	HÍBRIDO
CLT	50 (26%)	378 (23%)	116 (46%)
Terceirizado(a)	60 (35%)	869 (53%)	70 (28%)
Pesquisador/bolsista	0 (0%)	13 (1%)	10 (4%)
Estagiário(a)	7 (4%)	44 (3%)	14 (6%)
Jovem aprendiz	1 (1%)	5 (0%)	0 (0%)
Não formalizado	10 (5%)	61 (4%)	1 (0%)
Sócio(a)	57 (30%)	257 (16%)	40 (16%)

Fonte: Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira de Games (2022)

223 respondentes

Fonte: Fortim (2022)

O processo de desenvolvimento de jogos digitais tem características específicas que facilitam a flexibilização do horário e dos locais de trabalho presenciais ou remotos. De acordo com Fortim (2022), vários estúdios já possuíam trabalhadores ou até mesmo equipes completas trabalhando de forma remota antes mesmo das quarentenas ocorridas em 2020 por conta da pandemia de Covid-19. A escolha por dispensar a presença em estúdios se deve a questões de logísticas e econômicas, vide o caráter médio dos estúdios do Brasil que não possuem recursos para manter um escritório físico. Além disso, o caráter remoto das equipes facilita o processo de contratação e flexibiliza o horário de cada trabalhador. Esse tipo de regime de trabalho perdurou mesmo após o fim das quarentenas do Covid- 19.

Segundo Repa (2023) os variados regimes de trabalho dentro dos estúdios de jogos digitais são marcados pela precarização e pela divisão entre contratos formais e informais. Essas condições se devem ao incessante processo de inovação mas também à ideia de

“individuação como fenômeno social ligada ao pensamento econômico neoliberal (Crogan, 2021), as ferramentas tecnológicas que aumentam a produtividade pela padronagem e diminuem a participação humana que pode ser substituída (Kirkpatrick, 2013), as formas de trabalho concebidas por projetos e demandas (Mcrobbie, 2019), o controle do trabalho por parte de grandes empresas (Woodcock, 2020), o modelo empresarial de licenças de tecnologias (Ruffino, et al. 2021), a narrativa de vida diante da produção independente como modelo empresarial para desenvolvimento de jogos, assim como a formalização e não formalização (Keogh, 2022).” (REPA, 2023, p. 13)

O autor afirma que, no caso brasileiro, a formalização seria parte intrínseca de setores industriais estatais em contraposição às oficinas prestadoras de serviços em tecnologia. Haveria um movimento pendular nas formas de trabalho. A formalização e informalidade se complementam da indústria brasileira de jogos digitais. A terceirização corrobora o regime por contrato e com o alto volume desses acordos, os tipos de trabalho se camuflam em meio a indústria se tornando um parte intrínseca na estrutura de produção e distancia o trabalhador das legislações sindicais.

Embora a situação de trabalho dos desenvolvedores seja marcada pela dispersão, distintos regimes de contratação e salários díspares, as contradições existentes têm levado os desenvolvedores a se organizarem buscando defender direitos, protestar contra arbitrariedades, aumento do stress do trabalho, entre outros problemas. É o que veremos no próximo capítulo.

Capítulo 3 - Adquirindo Power Ups: Organização coletiva e resistência de desenvolvedores de videogame no Norte e no Sul Global

O objetivo deste capítulo é analisar algumas experiências frustradas e bem sucedidas de organização coletiva dos trabalhadores da indústria de jogos eletrônicos no Reino Unido, nos EUA e no Brasil.

3.1 Organização coletiva e Resistência nos desenvolvedores no Norte Global: Reino Unido e EUA

De acordo com Woodcock (2020a), grande parte dos atores internacionais, e daqueles que compõem os beneficiários do capitalismo contemporâneo, possuem um interesse voltado para a indústria de jogos eletrônicos em função da globalização.

Novas dinâmicas surgem na produção de jogos digitais como a ultrapassagem das fronteiras nacionais, divisões entre trabalho material e imaterial e, até mesmo, a amálgama entre trabalho e lazer. Henrique Anttero¹³, jornalista, podcaster e moderador da comunidade Nautilus, comenta, em entrevista para este trabalho, que é dentro da cultura do videogame, tanto no que diz respeito à rentabilidade dentro de jogos como serviço ou até mesmo na própria estrutura da produção de jogos, que são colocadas em prática medidas ou políticas liberais, tornando esse ambiente um importante laboratório para manutenção capitalista.

Segundo Woodcock, esse amálgama entre trabalho e lazer sso é perceptível quando se observa que a média global, de perfil entusiasta dos jogos eletrônicos e trabalhadores que produzem esse conteúdo, é o retrato da normatividade ocidental (homem branco, heterossexual, sem deficiência e por volta de 35 anos), com seu trabalho envolvendo tecnologia, ganhando salários comparativamente melhores encara seu trabalho como algo desejável, literalmente trocando o termo como trabalho por lazer (ideia essa muito disseminada pelas próprias empresas que possuem estúdios de jogos eletrônicos). Esse perfil midiático esse que carrega consigo ideologias que vão na contramão de qualquer movimento ou gesto rumo à união entre os trabalhadores. (WOODCOCK, 2020b).

¹³ Entrevista concedida ao autor, em 30/03/2023.

À luz da conjuntura da indústria dos jogos eletrônicos no capitalismo contemporâneo, os desafios para uma movimentação em prol dos desenvolvedores de videogames ficam cada vez mais evidentes. No Reino Unido, jovens brancos não possuem tradição sindical, ademais possuem um sentimento de rejeição à organização coletiva. Esta rejeição por sua vez produz uma espécie, de efeito rebote, segundo Woodcock, à medida que parte do movimento sindical acaba não tendo interesse em organizar e mobilizar os trabalhadores que compõem a indústria dos jogos eletrônicos, principalmente quando considerado a cultura dos videogames (WOODCOCK, 2020b).

Traçado o contexto da indústria de games digitais e o retrato de quem os abarca, surgem algumas questões: Para que sindicalizar trabalhadores que em sua grande maioria não querem se sindicalizar? Por que convencer desenvolvedores de videogames a se organizarem, considerando o “bom salário” e “conforto” que supõem ao trabalhar com jogos digitais? Como construir uma cultura do trabalho em um segmento em que paixão e jogo se entrelaçam e, ademais, uma cultura que seduz jovens que sonham em trabalhar em algo tão fascinante? Por qual motivo deve haver um movimento trabalhista para aqueles que, em parte, nem consideram as suas horas de trabalho como trabalho?

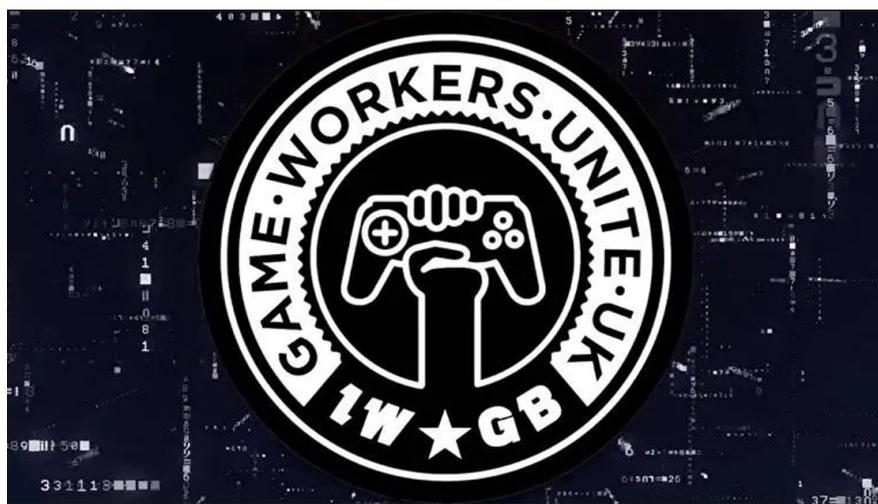
As respostas se encontram no próprio videogame, segundo Woodcock (2020b). A própria força motriz para a sua criação é um ato de contracultura perante o status quo em que a indústria de jogos eletrônicos se encontra atualmente. Como já mencionado neste trabalho, os primeiros jogos digitais, antes mesmo dos tempos embrionários do mercado de consoles, os militares produziam programas de interação para passatempo para não dar continuidade a projetos bélicos. Ademais, toda a trajetória que consolida a cultura dos jogos digitais foi acompanhada por diversas manifestações individuais. Dentro do aspecto criativo, a cultura hacker sempre acompanhou a história dos videogames democratizando-o em diversas regiões do mundo, transformando totalmente a forma do consumo de consoles e jogos digitais. Há inclusive tentativas de manifestações de coletivos dentro do setor. *SAG-AFRTA*, sindicato estadunidense que representa artistas de diversos setores, mobilizaram os dubladores que trabalham em jogos digitais a fazerem uma greve em 11 grandes empresas, em 2016. Em um curto espaço de tempo, *Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo* movimentaram uma greve na empresa francesa Eugen Systems (WOODCOCK, 2020b).

Há espaços, ainda que pequenos, de movimentos de resistência dentro da cultura de jogos digitais que contrapõe a figura média de um desenvolvedor na indústria dos jogos

eletrônicos - como uma figura fascinada, alienada e exótica. Faltava então uma faísca para acender o estopim de um movimento trabalhista ganhasse forças para ser notado, algo que, no caso do Reino Unido, foi dado de bandeja por uma CEO (ainda que não fosse a intenção). Em 2018, a International Game Developers Association (IGDA) organizou uma mesa redonda com um fim de debater prós e, principalmente, contra a sindicalização para os desenvolvedores de jogos eletrônicos. Era de esperar que esse debate tivesse uma clara tendência anti sindicalista visto que a IGDA era presidida por Jeniffer Maclean, uma ex-CEO que comandava a associação em prol do interesse dos empregadores

Em resposta a esse evento, um pequeno grupo de desenvolvedores começou a se organizar através das redes sociais, espaço onde o grupo se expande consideravelmente, para intervir e reagir àquele evento da IGDA. O que era, então, para ser um evento para desmotivar lutas sindicais, se tornou um espaço para trabalhadores organizados ganharem voz. Além da voz, ganhou nome e logo. Assim nasce a GWU (Games Worker Unite) e seu símbolo, um punho erguido segurando um joystick. (WOODCOCK, 2020b; ANTERO, 2018).

Imagem 1 - Logo da GWU



Fonte: Game Workers Unite (<https://www.gameworkersunite.org/>)

A publicação na Game Developers Conference (GDC) de notícias de um grupo sindicalista se espalhou mundialmente, fazendo do grupo um movimento social global. Zines da GWU espalhados na GDC detalhavam seus objetivos:

“Game Workers Unite is a broad-reaching organization that seeks to connect pro union activists, exploited workers, and allies across borders and across

ideologies in the name of building a unionized game industry. We are building pro-union solidarity across disciplines, classes, and countries. The organization is run exclusively by workers (non-employers), but we actively encourage employers, academics, and others to engage in the community and help support the organization's direct-action efforts both materially and through their visibility.”¹⁴

Após os acontecimentos da GDC de 2018, Jamie Wodcock se reuniu com desenvolvedores de jogos digitais no Reino Unido para consolidar a GWU, definindo princípios básicos da organização: tais como ser democrática, participativa e liderada por trabalhadores. Após frustradas tentativas de associação a sindicatos tradicionais, a *Independent Workers Union of Great Britain* (IWGB) surgiu como uma solução para o GWU. Com objetivo de organizar trabalhadores precários como seguranças, mensageiros de bicicleta, cuidadores, eletricitistas, motoristas de Uber e outros trabalhadores de transporte baseados em aplicativos, esse sindicato está alcançando justamente os trabalhadores mais jovens, que não possuem tradição sindical, ocupando um espaço político em que organizações de sindicatos tradicionais não conseguiam alcançar. A GWU se enquadra nos trabalhadores alvo que IWGB procura. A estratégia usada por esse sindicato tem sido não tirar a autonomia e a caracterização das filiais (em distintos países), tornando visíveis as contradições de cada segmento trabalhista (WOODCOCK, 2020c).

No final de 2018, então, a GWU se tornou maior e se consolidou em todo Reino Unido, tornando-se uma filial da IWGB. Vários desenvolvedores de jogos digitais no país se juntaram ao sindicato. A GWU dava todo o suporte para a atuação de seus membros como proteções legais estruturais de um sindicato, acesso a trabalho de casa e apoio jurídico, além de contar com organizadores experientes para assessorar as campanhas salariais.

A partir de então, IWGB-GWU passa a lidar com novos problemas. Ainda que a GWU tenha como alvo trabalhadores com pouca experiência sindical, a cultura que estrutura o trabalho dos desenvolvedores de jogos digitais possui características específicas, fazendo com que as soluções dos problemas que eles enfrentam seja pensado quase do zero. Alguns desafios se combinam: desafios enfrentados pelos trabalhadores envolvidos na mídia e entretenimento, segmento de trabalhadores envolvidos na “parte imaterial” do produto, com os desafios sindicais na área da tecnologia, o que leva a entidade a discutir com desenvolvedores a necessidade da sindicalização e enfrentar com a dinâmica virtual da relação

¹⁴ Ver: <https://gdconf.com/>

trabalhador/empregado que as empresas buscam ao máximo a descaracterizar (RUFFINO, 2021).

Ruffino (2021), em seu artigo *Workers visibility and union organizing in the UK videogames industry*, analisa as ações da IWGB com objetivo de mapear os problemas, as propostas e os resultados obtidos pelo sindicato. O autor destaca que é estratégica a atuação do sindicato nas reivindicações relativas aos créditos dos desenvolvedores nos produtos lançados e o debate sobre a invisibilidade dos trabalhadores com envolvimento sindical. Para Ruffino, as questões relativas aos direitos dos trabalhadores e à segurança deles são centrais, bem como é fundamental debater as dificuldades de sindicalização, para garantir a longevidade da IWGB-GW.

Visibilidade e invisibilidade se tornam pautas principais do sindicato, diante a estrutura do trabalho que leva o desenvolvedor a não ter rosto e nome, ou seja a ficarem anônimos e ocultos. De certo modo, o sindicato busca quebrar com o fetiche em torno dos jogos ao lutar pelo reconhecimento público dos trabalhadores envolvidos na criação e no desenvolvimento dos jogos. A invisibilidade também passa pelas terceirizações cada vez mais comuns em diversas áreas voltadas à produção de um jogo digital, tais como na área de animação, musical e de testes de qualidade. O mesmo ocorre quando jogos são cancelados no meio de sua produção impedindo que os desenvolvedores sejam creditados. Ademais, empresas exigem acordos de confidencialidade, buscando criminalizar e constranger trabalhadores a permanecerem ocultos, problema esse que leva a diversos outros desafios dos trabalhadores na indústria dos jogos eletrônicos.

Todas essas questões contribuem para que o desenvolvedor não seja creditado em seu trabalho. Isso faz com que os trabalhadores não tenham portfólio, algo de suma importância nesta área do entretenimento.

Todavia, o anonimato do trabalhador envolvido na luta sindical é crucial para a proteção dele diante da empresa, a qual muitas vezes incorre em práticas antissindicais, ao negar a liberdade de associação, princípio defendido pela OIT por meio da Convenção 87, ou perseguir os trabalhadores com demissões. Austin Kelmore, membro da IWGB e desenvolvedor de jogos digitais, foi demitido da empresa Ustwo em outubro de 2019, acusado pelo departamento de RH de que Austin estava indo contra a liderança do estúdio e fomentando rixas dentro da empresa.

Vejamos agora o caso dos Estados Unidos.

Perceptível na história do videogame que trago neste trabalho, os Estados Unidos são um país importante para a indústria dos jogos eletrônicos mundial. Não apenas pelo grande consumo dos norte-americanos, como também pelo tamanho industrial, tendo várias empresas sediadas neste país.

O cenário sindical do setor, muito embora evidencie dificuldades devido à falta de cultura de movimentos trabalhistas, começa a ter o seu espaço, sendo fomentado pela organização recente trabalhadores de outros setores do entretenimento. Dados da pesquisa da Game Developers Conference de 2022 apontam que 55% dos desenvolvedores de jogos digitais têm opiniões favoráveis à sindicalização, representando mais da metade dos trabalhadores entrevistados. Cria-se uma dicotomia entre a cultura liberal estadunidense e diversas organizações sindicais recentes dos últimos anos¹⁵ (Sarah Parvini, Contreras, 2023).

Ainda que não haja (ou não existisse) uma cultura sindical norte-americana entre trabalhadores da indústria de videogames, não faltam abusos trabalhistas em seus mais diversos aspectos espalhados por toda indústria dos Estados Unidos. À luz especificamente do setor de jogos eletrônicos, os casos evidenciados de iniciativas de organização trabalhista são apenas reflexo do rompimento de um silêncio mantido por décadas. A década passada foi marcada pelo rompimento com silêncio. Sobretudo em um segmento tão midiático, qualquer desenvolvedor tem potencialidade de ter sua voz ou imagem disseminada quase instantaneamente para o mundo graças ao exponencial avanço tecnológico dos celulares (transformados em smartphones) e da democratização da internet. Um dos resultados desse fenômeno foi a ascensão de movimentos sociais para combater injustiças intrínsecas na estrutura do capitalismo tardio, dando a voz para causas raciais e de gênero. Esses movimentos estão servindo de inspiração para a luta sindical também (DING, 2023).

No ano de 2004, foi publicado anonimamente no *Live Journal* (uma rede social com elementos de blog, muito populares na época) uma carta aberta com título *EA spouse*¹⁶. (O cônjuge da EA). Nela há um longo relato da esposa de um dos desenvolvedores da *Electronic Arts* (EA), narrando como sua vida conjugal foi afetada pelo trabalho de seu marido, não

¹⁵ disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-31/video-game-industry-union-movement>

¹⁶ disponível em: <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>

deixando um espaço para a vida pessoal dele, não tendo tempo para ela e sua filha, culminando na separação do casal. Os relatos contidos na carta denunciaram diversas práticas abusivas por parte da empresa perante seus funcionários. A autora descreveu como os desenvolvedores de jogos da EA eram frequentemente submetidos a jornadas de trabalho excessivas, muitas vezes estendendo-se a 80 horas semanais ou mais. Muitos funcionários da *Electronic Arts* não recebiam pagamento por essas horas extras trabalhadas. Essa carta teve relativa repercussão na mídia principalmente nos anos posteriores. Lembro de matérias relacionadas ao caso em revistas de videogames da época. Algumas empresas se pronunciaram sobre, porém, nenhuma mudança significativa ocorreu até então (EA spouse, 2004).

No dia 5 de maio de 2020, Marty Stratton, diretor da Id-Software publicou, no Reddit, uma carta aberta sobre a trilha sonora de *Doom Eternal*¹⁷. Nele Marty comenta sobre críticas dirigidas às músicas do álbum do jogo, críticas que acompanham a edição do colecionador e coloca a culpa da baixa qualidade da obra em Mick Gordon, compositor da trilha sonora do jogo e do álbum. Mick recebeu diversas críticas e teve sua reputação manchada. Após anos de silêncio por parte dele, no dia 09 de novembro de 2022, ele deu uma declaração respondendo a carta de Marty.

Segundo o próprio Mick Gordon, Marty escreveu mais de 2500 palavras para fazer sua acusação contra o músico. Em sua resposta, Mick usou mais de 14.500 palavras para dizer que recusou aceitar, a um valor de seis dígitos, a proposta de não comentar sobre o assunto (confidencialidade) e aproveitou para denunciar que a baixa qualidade do álbum e da trilha/sound design do jogo era de inteira responsabilidade da empresa. Ademais, demonstrou, com provas, imagens, e-mail, datas e contratos, anos de abuso trabalhistas durante o projeto de *Doom Eternal*. Mick relata a falta de comunicação entre ele e a empresa, que o devia informações do *level design* de cada fase para a composição da trilha sonora para cada uma delas, deixando seu trabalho criativo quase impossível de ser realizado. Afirma que ficou mais de 11 meses sem remuneração, afetando diretamente sua saúde física e mental, inclusive de sua família. Cita manobras da empresa para que ele entregasse o dobro estipulado no contrato de material bruto para a trilha sonora e álbum do jogo, sem remuneração adequada ao que foi entregue. A *Bethesda*, empresa mãe da *Id-Software* pronunciou-se, em sua conta no Twitter, em apoio a sua empresa e seu líder executivo, alegando que as declarações Mick eram uma

¹⁷ disponível em: https://www.reddit.com/r/Doom/comments/gdg25y/doom_eternal_ost_open_letter/

descaracterização e deturpação dos fatos ocorridos até então, tendo provas que inocentam a sua empresa. Até a data deste trabalho, a Bethesda não havia se pronunciado mais sobre o assunto.¹⁸

Os abusos trabalhistas que Mick Gordon sofreu com a *Bethesda* durante a produção de *Doom Eternal* enfatiza uma característica comum na indústria de jogos eletrônicos atualmente: o trabalho feito por contratos, distância física e falta de comunicação com outros trabalhadores do mesmo projeto. Esse caso também mostra uma série de abusos que Mick sofreu sozinho por ele ser o único responsável pela composição e design de som.

“Não sou funcionário da equipe e não trabalho no escritório de nenhum cliente. Estou isolado da equipe de desenvolvimento, morando e trabalhando em um país do outro lado do planeta. Raramente visito os estúdios pessoalmente e a comunicação é mantida por e-mails e ligações.”¹⁹.

Outro caso emblemático, dessa vez afetando diretamente a relação dos desenvolvedores em um ambiente de trabalho, é do Bobby Kotick, CEO da *Activision Blizzard*. Kotick assumiu o cargo em 1991, ao adquirir a empresa em um momento em que ela estava em crise e declarou falência para reestruturá-la, assumindo o nome *Activision* (antes chamado *Mediagenic*). Bobby Kotick teve sua gestão marcada por várias aquisições de outrasadoras e estúdios de jogos digitais. Ao todo, 20 empresas foram incorporadas pela *Activision*, sendo boa parte delas desfragmentadas, com funcionários migrando para outras sedes ou simplesmente sendo fechadas. A mais emblemática foi a aquisição da *Blizzard Entertainment*, cujo seu nome foi incorporado pela empresa mãe²⁰. Em 2021, o Departamento de Emprego Justo e Habitação da (DFEH, na sigla em inglês) da Califórnia entrou com uma ação judicial contra a empresa por promover uma cultura dentro dos estúdios chamada “fraternidade masculina”. Esse termo engloba diversos comportamentos dentro dos estúdios em que as funcionárias eram submetidas principalmente por desigualdade salarial e assédio sexual. Trabalhadores ingeriam bebidas alcólicas durante o expediente e mantinham comportamentos inadequados durante o horário de trabalho, enquanto delegavam suas responsabilidades às funcionárias, zombavam de sua aparência e comentavam sobre seus encontros sexuais. Falavam abertamente sobre corpos femininos e faziam piadas sobre estupro. Alex Afrasiabi, ex- diretor criativo da empresa, foi acusado de nomear seu próprio quarto de hotel durante eventos da empresa de “suíte do Cosby”

¹⁸ disponível em: <https://medium.com/@mickgordon/my-full-statement-regarding-doom-eternal-5f98266b27ce#6fef>

¹⁹ Citação do Mick Gordon na Midium

²⁰ disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/activision/>

em referência ao ator Bill Cosby, acusado por mais de 60 mulheres de assédio sexual e estupro. Em 2023, Bobby Kotick se defendeu em uma entrevista afirmando que todas as acusações eram falsas e tinham como intuito desestabilizar a empresa. Entretanto, no início de 2022, uma funcionária da *Activision Blizzard*, que usou pseudônimo Jana Doe para manter o anonimato, iniciou um processo contra a empresa pelos mesmos problemas relatados anteriormente. Ela alegava que havia sido pressionada constantemente a ingerir bebidas alcóolicas durante o expediente e sofria constantemente com assédio sexual, recebendo comentários sobre sua aparência e roupas, recebendo toques não desejados em seu corpo e sofrendo tentativas de beijo. Após o processo, ela foi aconselhada pela empresa a “manter suas preocupações para si mesma”, sofrendo hostilidade constantemente no trabalho. Além de um pedido de indenização, Jana Doe também demandou mudanças no departamento de RH dos estúdios para evitar conflitos de interesse e a demissão do CEO Bobby Kotick²¹. (COUTINHO, 2023)

O *Wall Street Journal* publicou em janeiro de 2022 os planos de Bobby Kotick para reverter a imagem perante a imprensa. Ele planejava comprar sites de notícias de videogame para mudar a narrativa dos assédios e manter a imagem positiva dessa empresa²² (FERREIRA, 2022)

Todos os casos citados acima ilustram problemas relativos às condições e relações de trabalho entre desenvolvedoras de videogame nos Estados Unidos. Também elucidam, por sua vez, que a denúncia tem sido uma das formas que eles os desenvolvedores possuem para responder aos abusos da empresa.

Tanto no caso do cônjuge da EA, quanto do Mick Gordon percebe-se os constrangimento e a pressão para que o funcionário estenda suas horas de trabalho, muitas vezes, não remuneradas. Com os funcionários que trabalham por contrato, como Gordon, cada vez mais comum na indústria, as empresas estipulam metas e entrega de resultados em datas em que seja impossível entregar sem *crunch*. As mulheres que se levantaram contra empresas, tanto no caso da esposa da EA, quanto da Jana Doe contra Bobby Kotick, tiveram o cuidado de manter o anonimato. Este aspecto acabou se revelando de suma importância para a luta

²¹ Disponível em: <https://br.ign.com/blizzard-1/109525/news/ceo-da-activision-blizzard-insiste-que-empresa-nao-teve-problema-sistematico-com-assedio-mesmo-apos-se>

²² disponível em: <https://www.theenemy.com.br/social/activision-blizzard-kotaku-pc-gamer-bobby-kotick>

sindical, tal como avaliado pela IWGB-GW. Porém, o principal aspecto ao analisar os 3 casos é o contexto midiático que as ações possuem.

A nova dinâmica que as redes sociais trazem para o cotidiano torna a exposição e a denúncia a principal ferramenta que o trabalhador possui contra as empresas. Ao expor o caso na mídia, há chances de sensibilizar as pessoas para a causa e afetar a reputação das empresas, algo que também ocorre por conta das redes sociais, (Sarah Parvini, Contreras, 2023). Muito embora sejam denúncias individuais, os casos analisados explicitam os conflitos cotidianos vividos pelos desenvolvedores e mostram as reais condições de trabalho cujo enfrentamento requer a luta coletiva.

À luz da situação dos trabalhadores de jogos eletrônicos dos Estados Unidos, a vontade de sindicalizar ganha força gradativamente em meio a cada processo e exposição de abusos trabalhistas. O início do movimento sindical se mistura aos protestos e organizações trabalhistas de outros setores do entretenimento como cinema, dos movimentos sociais como #metoo e Black Lives Matters e também, da luta sindical britânico com o GWU.

De acordo com Cassandra Roxburgh (2022) em uma matéria para a *Prismreports*, os primeiros movimentos pró sindicais começam a ganhar força em 2019 com o protesto dos funcionários da Riot Games contra a postura da empresa mediante o processo de discriminação sexual ocorrido em 2018. A *Kotaku*, site influente focado em notícias de jogos eletrônicos, teve um papel importante ao publicar uma matéria detalhada sobre o ocorrido. Apesar desse episódio não ter levado à organização dos trabalhadores, o caso foi importante para fomentar o sentimento de revolta e necessidade de resposta aos abusos sofridos pelos trabalhadores. Somado a outros casos de abusos trabalhistas na indústria dos jogos eletrônicos, esses protestos elucidaram para os desenvolvedores e para mídia a importância de se defender das empresas em situações tão comuns como essas. Faltava uma organização que começasse os trabalhos para fomentar e instigar os trabalhadores a se unirem. A figura responsável por esse estopim foi Emma Kinema, cofundadora da GWU.²³

Em janeiro de 2020, Emma Kinema se juntou à *Communications Workers of America* (CWA), com o intuito de liderar e organizar o movimento sindical na indústria dos jogos eletrônicos e tecnologia em geral. CWA é um dos maiores e influentes sindicatos dos Estados

²³ Disponível em: <https://prismreports.org/2022/12/27/corporate-culture-video-game-labor-organizing/>

Unidos, representando mais de 700.000 trabalhadores de diversos setores como educação, tecnologia, mídia e entretenimento. Kinema ressalta o caráter político dos protestos dos desenvolvedores de jogos digitais, relacionando o movimento dos trabalhadores de outros setores de tecnologia, como os protestos dos funcionários da Amazon, Google e Microsoft quem exigiram práticas comerciais mais éticas de seus empregadores ²⁴(Hall, 2020)

Em entrevista ao site da Polygon, Kinema trata de sua trajetória no movimento sindical norte-americano.

“I’ve been personally involved with pretty much every single effort to organize [video game workers] in North America [...] “Labor organizing takes a long time, because we’re not just talking about big public actions and signing petitions and waving banners where everyone rallies around. Labor organizing genuinely is [...] personal one-on-one conversations.”²⁵

Kinema se filiou à CWA liderando a CODE-CWA (Campaign to Organize Digital Employees), departamento do sindicato voltado à sindicalização dos trabalhadores do setor de tecnologia. Até agosto de 2023, o CODE-CWA conseguiu mobilizar mais de 4.000 funcionários, em inúmeras empresas de tecnologia. No setor da indústria de jogos eletrônicos, o grupo conseguiu penetrar nas empresas, fazendo uma movimentação nas grandes empresas de jogos AAA, tendo sucesso na maioria delas (CWA, 2023).

²⁴ Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/1/9/21058485/game-worker-unionization-cwa-code-emma-kinema>

²⁵ (citação direta Kiemma para o site da Polygon)

Imagem 2 - Logo da CODE-CWA



Fonte: <https://code-cwa.org/>

Os abusos trabalhistas ocorridos na *Activision Blizzard* nos anos de 2021 e 2022 tiveram um impacto na imagem pública da empresa. Ainda que não tenha havido alteração significativa na receita dos jogos dos estúdios, é possível notar as consequências da movimentação dos desenvolvedores ao analisar o mercado de ações na empresa. Na semana em que o DFEH entrou com uma ação judicial contra a *Activision Blizzard* por maus tratos à funcionárias dentro do ambiente de trabalho, as ações da companhia caíram 9%. Em outras palavras, quase 7,7 bilhões de dólares foram subtraídos no valor de mercado da empresa. Para fins de comparação, a maior aquisição já feita até então dentro da indústria dos jogos eletrônicos foi fechada pelo valor de 7,5 bilhões de dólares quando a Microsoft comprou a Zenimax²⁶ (Globo, 2020).

Em janeiro de 2022, em meio às ações judiciais contra a *Activision Blizzard*, a Microsoft surge então com a proposta de adquirir a companhia alegando estratégias para melhor adaptação ao metaverso. Na época, ainda era uma grande promessa de revolução no mercado da tecnologia. Com suas ações sofrendo quedas constantes, a Microsoft ofereceu 68,7 bilhões de dólares pela empresa. A título de comparação, a aquisição da *Zenimax Media*, feita também

²⁶ disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/09/21/microsoft-compra-zenimax-media-de-videogames-por-us-75-bilhoes.ghtml>

pela Microsoft, era, até então, a maior negociação da indústria dos jogos eletrônicos. Essa compra da *Activision Blizzard* possui um valor quase 10 vezes maior. Devido ao tamanho da aquisição, a Microsoft enfrentou diversos desafios para convencer órgãos reguladores antimonopólio e antitruste que sua compra não afetaria o mercado de jogos negativamente. FTC (Federal Trade Commission) e CMA (U.K.'s Competition and Markets Authority) foram os maiores gargalos do processo, principalmente por conta do sistema de armazenamento de jogos em nuvem da *Activision*²⁷ (WELSH, 2023).

O passo a passo desse processo foi noticiado pela mídia Com declarações de empresas, órgãos de regulamentação e governos de Estados, processos judiciais se estendendo por meses, mudanças de posição ao longo do tempo, a Microsoft faz um acordo inesperado e fora dos padrões das empresas estadunidenses. A companhia junto com a CWA anunciou, em junho de 2022, um acordo de neutralidade trabalhista por parte da empresa, comprometendo que não impediria nenhum movimento sindical dentro de suas empresas.

Neste contrato, para além da neutralidade, a Microsoft se comprometeu a garantir o direito de comunicação entre os trabalhadores e filiações sindicais, o acesso a documentações de processos sindicais dentro das empresas, o anonimato diante as decisões e participações de sindicato e, por último, a que negociaria com a CWA e que a CWA poderia recorrer até ao processo de arbitragem, se necessário²⁸ (CARPENTER, 2023a).

Por fim, diante deste acordo de neutralidade da Microsoft, a CWA declarou apoio à aquisição da *Activision Blizzard* pela Microsoft. Esse acordo de neutralidade também se estenderá também às empresas que essa aquisição trará para a Microsoft, algo relevante diante o histórico de problemas de abusos trabalhistas e medidas da companhia para desmobilizar as lutas sindicais da companhia.

Bobby Kotick, CEO da *Activision*, alvo de acusações de abusos trabalhistas, principalmente assédios às mulheres dentro da empresa, permanecerá como CEO da companhia até o final de 2023. De acordo com a CWA, ainda que esse acordo levante suspeitas sobre as intenções da Microsoft devido ao processo de aquisição, não há dúvidas de que essa

²⁷ Disponível em: <https://www.polygon.com/23546288/microsoft-activision-blizzard-acquisition-deal-merger-ftc-latest-news>

²⁸ disponível em: <https://www.polygon.com/23915636/bobby-kotick-ceo-activision-blizzard-microsoft-deal-2023>

neutralidade beneficiará diversos trabalhadores nas indústrias dos jogos eletrônicos, sendo um marco importante na mudança cultural dos movimentos sindicais nos Estados Unidos (WELSH, 2023). Como tem atuado a CODE-CWA?

Atualmente a CODE-CWA tem feito um trabalho na organização dos trabalhadores das indústrias de jogos eletrônicos. De maio de 2022 até o presente momento, os desenvolvedores do setor consolidaram 5 sindicatos em diferentes estúdios, posto que o modelo de sindicalismo norte-americano é por empresa. Ademais, houve tentativas, embora sem êxito, de influenciar a organização sindical de outras filiais dentro do setor de jogos digitais estadunidense²⁹. (CARPENTER, 2023b)

O primeiro sindicato de desenvolvedores de jogos eletrônicos foi o *Vodeo Workers United*, dos desenvolvedores dos estúdios da *Vodeo Games*, em dezembro de 2021. Com cerca de 13 funcionários, o sindicato representa todos os funcionários contratados, não havendo nenhuma resistência de reconhecimento por parte da administração. Myriame Lachapelle, funcionária da *Vodeo Games*, em entrevista a *Polygon*, afirma que a organização trabalhista não limita o trabalho de um desenvolvedor de videogame por ser um trabalho criativo, narrativa comumente disseminada em discurso antissindicais. A rigor, com os trabalhadores organizados sem barreiras de comunicação, cria-se um ambiente favorável a um projeto mais coeso, e, principalmente, condições para se defender de casos de abuso trabalhista que afetam diretamente a vida do desenvolvedor e seu trabalho. O estúdio foi fechado no ano seguinte por falta de recursos para seus projetos³⁰. (CARPENTER, 2021a; CARPENTER, 2023c).

Ainda que em um estúdio pequeno, com uma curta duração de tempo, a *Vodeo Workers United* teve um papel importante para o movimento sindical no setor de jogos digitais ao mostrar a possibilidade de organizar e mobilizar os desenvolvedores através da comunicação.

Considerando os casos de abuso trabalhista na *Activision Blizzard* nos últimos anos, somado à recente discussão de organização trabalhista levantada pelos trabalhadores do setor nos últimos anos, percebemos um cenário possível para o surgimento de sindicalização principalmente dentro dessa empresa. Somente em 2022, dois sindicatos surgiram em

²⁹ Disponível em: <https://www.polygon.com/gaming/23538801/video-game-studio-union-microsoft-activision-blizzard>

³⁰ disponível em: <https://www.polygon.com/gaming/23538801/video-game-studio-union-microsoft-activision-blizzard> e <https://www.polygon.com/22834924/vodeo-games-first-video-game-union-north-america-code-cwa>

diferentes estúdios da empresa, o primeiro é do estúdio da *Raven Software*, criado em maio, e o segundo da *Blizzard Albany*, criado em dezembro. Ambos os sindicatos foram formados por trabalhadores do setor de QA, área do desenvolvimento de jogos eletrônicos que testa os jogos com o objetivo de encontrar falhas em design (de level ou UX/UI) é até mesmo erros no código da programação do jogo, conhecido popularmente com “bug”. É nesse setor que se encontram os trabalhadores mais desvalorizados da indústria de jogos digitais³¹ (CARPENTER, 2022a).

O estopim da greve organizada pelos trabalhadores do setor QA da *Raven Software* foi a demissão de 12 trabalhadores, quase um terço da equipe total da empresa. Deflagrada em dezembro de 2021, decidiram entrar em greve, abandonando. No bojo do movimento, os trabalhadores criaram *Game Workers Alliance*. Houve resistência da empresa em não reconhecer o sindicato, utilizando táticas de intimidação e vigilância para silenciar os desenvolvedores. A companhia chegou a publicar uma nota oficial informando que não iria reconhecer o sindicato. Somado a essas medidas, a *Activision* alegou que todos os funcionários da *Blizzard* deveriam participar da votação acerca da criação ou não de um sindicato. Essa estratégia visava dificultar e burocratizar o processo de criação do sindicato pois outros setores da empresa não eram tão fortes, posto que eles não sofrem os mesmos abusos que os funcionários QA. Apesar dos esforços da *Activision*, o sindicato foi oficializado em maio de 2022³² (Shannon Liao, 2021; CARPENTER, 2022b).

A mesma estratégia foi utilizada para barrar a sindicalização na *Raven Software* e desmantelar a organização dos trabalhadores da *Blizzard Albany*. Em ambos não obtiveram êxito e os sindicatos foram criados. Em dezembro de 2022 os trabalhadores do setor QA da empresa votaram de forma unânime pela organização sindical criando a *Game Workers Alliance Albany*. Segundo Carpenter (2022), representantes do sindicato afirmaram que eles se inspiraram no caso dos trabalhadores da *Raven Software*

Mesmo com esforços e apoio da CODE-CWA, e em meio a essa onda de sindicalização nos últimos anos nos EUA, há tentativas frustradas. *Proletariat*, estúdio cujos trabalhadores também tentaram criar um sindicato, não terá trabalhadores organizados. O estúdio foi comprado pela *Activision Blizzard* em junho de 2022. Preocupados com as condições de trabalho

³¹ Disponível em: <https://www.polygon.com/23490063/activision-blizzard-albany-qa-union-vote-win>

³² disponível em: <https://www.polygon.com/22894041/call-of-duty-warzone-raven-software-union-activision-blizzard> e <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/12/03/raven-software-layoffs/>

e com a crise que a *Activision* passou na época, os trabalhadores fundaram a *Proletariat Workers Alliance*, para tentar se proteger após essa aquisição. Porém, o trabalho de comunicação entre os trabalhadores não foi o suficiente para mobilização forte para montar o sindicato³³ (GRAYSON, 2023).

Os 3 últimos sindicatos citados são do estúdio da Activision Blizzard. Mas também há outros estúdios se organizando sindicalmente, motivados pela onda de sindicalização no setor. Aproximadamente 300 funcionários do setor de QA da ZeniMax Media, subsidiária da Microsoft votaram (quase maioria absoluta) a favor da adesão a *ZeniMax Workers United* em dezembro de 2022, com reconhecimento da empresa mãe devido ao seu acordo de neutralidade com a CWA. É o primeiro sindicato da Microsoft e o maior sindicato da indústria dos jogos eletrônicos. O grande número de QAs é decorrente de 8 estúdios que a empresa abarca.

Considerando a compra da *Activision Blizzard* pela Microsoft, todos os sindicatos filiados à CODE-CWA, com exceção *Vodeo Games United*, são da mesma companhia. Isso fortalece a hipótese de que a CWA teria aceito o acordo de neutralidade da Microsoft e apoiá-la na aquisição.

Em julho de 2023 os desenvolvedores da *Sega of America* formou oficialmente o *Allied Employees Guild Improving Sega* (AEGIS), um sindicato com participação de vários departamentos como QA, marketing, desenvolvimento de produtos e jogos como serviço da Sega. Essa organização possui características distintas em comparação a outras de trabalhadores da Microsoft. O que chama atenção é o cuidado ao criarem nome, slogan e logo da organização, trazendo termos comuns dentro da cultura do videogame, com sua logo e slogan fazendo uma referência à própria empresa. Outro aspecto importante é a ampliação de setores, o primeiro sindicato a abranger todo o estúdio ³⁴(CARPENTER, 2023).

³³ disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/13/elizabeth-warren-proletariat-union-activision/>

³⁴ disponível em: <https://www.polygon.com/23789856/sega-of-america-workers-win-union-vote-nlrp>

Imagem 3 - Logo da *Allied Employees Guild Improving Sega*



Fonte: <https://www.theverge.com/23789935/sega-union-cwa-unionization-activision-blizzard>

A onda sindical dos Estados no setor dos jogos eletrônicos impulsionou trabalhadores de outros países a se sindicalizarem, principalmente no Canadá, como os funcionários da *Anemone Hug* e *Keyword Studios*. Funcionários de empresas que possuem o mesmo público alvo, devido aos seus produtos terem alguma familiaridade com videogame, seja em fabricação de hardware ou produção de jogos de tabuleiros e RPG de mesa, também estão aderindo aos sindicatos. Trabalhadores da Corsair Gaming, empresa com produção de hardware, e da Cards Against Humanity, companhia que produz jogos de RPG de mesa são exemplos da ampliação do movimento sindical nos jogos eletrônicos com suporte da CODE-CWA.

As experiências no Reino Unido e nos EUA também marcam a organização dos desenvolvedores brasileiros. Este é o tema da próxima parte.

3.2 Organização coletiva e Resistência nos desenvolvedores no Brasil

Como apresentado até aqui, os desenvolvedores de jogos eletrônicos estão se organizando. A CODE-CWA fez um trabalho conciso em abraçar trabalhadores de jogos eletrônicos na indústria norte-americana, país ao qual se concentrava mais casos de crunch, demissões em massa e abuso sexual, ajudando a oficializar os primeiros de muitos sindicatos de muitos que se formaram³⁵ (GWU, 2023) Da conferência da GDC, evento que se tornou o estopim para a fundação da GWU, até o presente momento, foram criados diversos sindicatos e filiais com o objetivo de organizar os trabalhadores da indústria dos jogos eletrônicos diante dos casos de abuso trabalhista noticiados pela mídia. A onda sindical se espalhou pelo mundo todo, com a GWU tendo 29 organizações locais espalhadas pelos 5 continentes.

No Brasil, o movimento sindical vem sendo desafiado diante da conjuntura adversa das crises econômica, política e social vivida desde 2016. Mas o contexto de crise é ainda mais amplo. Desde os anos de 1990, o mercado de trabalho passa por um processo de desestruturação constante, com reformas trabalhistas que adotaram medidas voltadas à flexibilização dos direitos trabalhistas (GALVÃO, 2007; GALVÃO, 2017).

O impacto das tecnologias da comunicação na estrutura produtiva também afeta as relações de trabalho e a base dos sindicatos. Esse fenômeno é acelerado com a crise econômica que o Brasil a partir de 2015, o impeachment de Dilma Rousseff, a Reforma Trabalhista de 2017 e o avanço da extrema direita, atingindo diretamente organizações sindicais. (COLOMBI et al., 2022)

No caso brasileiro, o setor de jogos eletrônicos está em fase de crescimento, aumentando o número de empresas e consumidores e ocupando um lugar subalterno na indústria mundial. Tem ocorrido o lançamento de jogos de sucesso e havido interesse das grandes companhias multinacionais na aquisição de estúdios nacionais.

Em contrapartida, a organização dos trabalhadores nesse setor é precária (GALVÃO e KREIN, 2019), havendo iniciativas muito pontuais de mobilização dos trabalhadores para criar associações e sindicatos, assim como também não são frequentes, em fóruns ou site de notícias, casos de abuso trabalhista na indústria de jogos digitais. Apesar dessa ausência, durante as

³⁵ disponível em: <https://www.coworker.org/partnerships/game-workers-unite>

entrevistas realizadas para esta pesquisa, alguns depoimentos evidenciaram que as condições e relações de trabalho são marcadas por jornadas longas, ausência de direitos, dificuldade de organização sindical, práticas machistas e misóginas.

Outro aspecto importante da indústria brasileira de jogos eletrônicos é o tipo de jogos que os estúdios nacionais produzem, definidas por 3 características: as maiores empresas nacionais do setor são terceirizadas de outras companhia de fora do país para produzir triple A; empresas nacionais que produzem jogos autorais possuem um escopo menor, por limitação de estrutura e financeira (em contraste com o tamanho da indústria no Brasil, a cultura de produção de jogos digitais ainda carece de muito apoio e investimento); por último, a plataforma mais usada para o consumo de jogos eletrônicos no Brasil são os smartphones, plataforma cujo design e limitação de hardware fazem com os que jogos tenham um escopo menor. Neste sentido, o panorama da produção nacional de jogos digitais em que a indústria encontra-se, fomenta uma identidade indie, se livrando de uma obrigação de lucros exorbitantes tal qual os jogos Triple A possuem, mediante a pressão das empresas e acionistas. Jogos desse tipo dão aos desenvolvedores maior liberdade de experimentação da criação de level design, mecânicas, estilo gráficos e direção de arte. Essa identidade se torna importante pois a partir dela conseguimos identificar grupos de trabalhadores para criar condições de proteção contra abusos trabalhistas, visibilidade de seu trabalho para portfólio e até mesmo um senso de solidariedade, aderindo a aspectos de comunidade para compartilhar experiências e conhecimento na produção de jogos digitais.

Fruto dessa organização, atrelado a identidade *indie*, é possível identificar 2 exemplos no Brasil: a Peteca e a Game Dev.

O primeiro é a Peteca, um sistema de gestão de encontros, organizado horizontalmente por desenvolvedores com o intuito de fomentar a criação do desenvolvimento independente. Com sua logo remetendo a símbolos do anarquismo e comunismo, esse sistema incentiva o encontro de desenvolvedores em qualquer cidade do Brasil, produzindo assim uma comunidade contracultura, atuando paralelamente à indústria. (BLANCO, 2021).

O segundo é a Firma Game Dev, coletivo de game designers com objetivo de autoajuda de seus membros. Atua por meio de suporte, divulgando projetos, organizando eventos, compartilhamento de vagas, mapeamento das condições de trabalho e espaço para diálogo.

Dentro do coletivo há o Dev Migas +, o grupo conta com mentoria e espaço de acolhimento (BLANCO, 2021), além de todo o trabalho da Firma voltado especificamente para mulheres.

O Dev Migas + não é único projeto voltado para o apoio profissional de mulheres. Dentro do E-sports, há um coletivo criado por narradoras profissionais, conhecidas dentro da comunidade nacional de League of Legends como Lahgolas e Maria Fogueta. O Revelah atua no desenvolvimento profissional para as mulheres, principalmente como caster (narradores de E-sports). Na descrição do grupo em suas redes é enfatizado o apoio também para mulheres trans e não binárias.

A Firma Game Dev e Dev miga + também trabalham com monitoramento das empresas e construção de relações entre desenvolvedores do setor, importante para o fomento de qualquer movimento trabalhista.

Em entrevistas com os trabalhadores de videogame realizadas para esta pesquisa (os que produzem, ou cujo trabalho está relacionado) são relatadas situações que se assemelham aos casos dos Estados Unidos e do Reino Unido.

Glauber Kotaki, animador com foco em pixel art para jogos indies, relata em entrevista suas condições de PJ trabalhando por contrato com empresas de dentro e fora do país³⁶. Apesar de possuir uma posição que o coloca em uma situação de conforto, como o valor negociado em dólar, estar longe de grandes estúdios de jogos digitais por conta de sua animação ser em pixel art (estética usado quase exclusivamente para jogos indies) e o trabalho remoto lhe garantir uma flexibilidade de horário de trabalho e liberdade para escolher onde morar, Glauber Kotaki alega que já sofreu com cobranças excessivas de estúdios, monitoramentos de atividades dentro do projeto, situações que o levaram a fazer *crunch*, exigindo até mesmo “plantão” para dirimir qualquer dúvida que surgisse durante o desenvolvimento de um jogo. Hoje ele afirma estar em uma situação mais controlável, mas já esteve no limite de *burnout* ao trabalhar em mais de um projeto por dia. Ademais, Glauber Kotaki afirma temer que outros animadores como ele não consigam sair de uma rotina tóxica de trabalho. Assumir mais de um trabalho por dia é uma situação comum para quem trabalha por contrato, afirma Glauber.

³⁶ Entrevista realizada pelo Google Meet em realizada em 28/03/2023.

No setor de E-sports³⁷, as negligências das empresas se tornam mais latentes. Ex pró-player e atual técnico da seleção brasileira de Overwatch, Maurício Honorato em entrevista ressalta a diferença da relação entre alto rendimento e saúde dentro do E-sports comparado a esportes tradicionais. Honorato ressalta que a exaustão no E-sports é mais facilmente negligenciada posto que o seu treinamento não advém diretamente esforço físico³⁸. A soma da alta pressão que um pró player sofre com as várias horas de treinos diários resulta em uma série de problemas de saúde física e mental. Honorato sente os reflexos dessa rotina até os dias de hoje, mesmo quando não compete mais. Não comer ou beber água era bastante comum, acarretando dores de cabeça, pressão alta e dificuldades para dormir. Para além da saúde, Honorato relata falta de profissionalismo das empresas que administram os times, aproveitando o encanto de atletas que, muitas vezes, acabaram de fazer 18 anos. Contratos abusivos, atrasos de salários e a implementação de uma rotina exaustiva são exemplos de que Honorato relatou e que viveu e/ou que viu seus colegas de equipe sofrendo. Perguntado sobre a intenção dos atletas se organizarem para poder se posicionar contra os abusos dos times, Honorato exclama que isso não é cogitado por eles. O meio que eles encontram para tentar se defender é expondo os abusos nas redes sociais ou procurar jornalistas quase como pedido de socorro. Todavia, ao pesquisar sobre relatos de pró-player sobre abuso dentro dos times, foi encontrado apenas uma matéria em um site de uma loja de hardware.

Apesar da ausência de espaço dos pró-players para denunciar suas condições de treino e contratos abusivos, é muitas vezes se expondo que pessoas que trabalham com videogame, encontram saídas para reagir a casos de abuso no trabalho e até mesmo de sua imagem.

Em junho de 2020, Ricardo Regis, fundador da comunidade Nautilus Link e, na época, editor de vídeo da Gaveta Filmes, denunciou, através do Twitter, o canal no Youtube e Twitch “XBOX Mil Grau” por racismo, misoginia e transfobia. A queixa ocorreu após o canal movimentar uma campanha para perseguir influencers negros ao comemorarem a inclusão de personagens negros no Jogo Valorant. A partir deste episódio, Regis começou a provocar membros do canal em suas lives apontando e “debochando” do racismo que ali era perpetuado. Uma dessas lives de gameplay, carregava o Título Odeio Macaco. Dias depois começaram as manifestações em protesto ao assassinato de George Floyd, um norte-americano negro morto, sufocado por policiais. Membros XBOX Mil Grau postaram duas imagens, uma da

³⁷ E-sports é um termo que vem do inglês electronic sports, ou esportes eletrônicos, utilizado para definir a modalidade competitiva de jogos.

³⁸ Entrevista realizada via Google Meet, em 31/03/2023.

manifestação, outra de astronautas brancos com a legenda: "O que negros estão fazendo hoje / O que brancos estão fazendo hoje".³⁹ O canal postava vários vídeos disseminando diversas formas de ódio, de forma que não era difícil reunir provas contra o canal. Ainda que tenha havido uma comoção na internet na época, nada foi feito a respeito. Apenas depois que ele traduziu suas denúncias e provas para o inglês com o intuito de obter maior alcance, atingindo nomes referentes na indústria de jogos digitais e até famosos atores de Hollywood, os seus esforços tiveram resultado. O Youtube e Twitch removeram os seus canais de suas redes e a própria marca XBOX pediu a retirada de seu nome do canal acusado. O XBOX MIL GRAU agora passou a se chamar XMG, se tornando uma comunidade, ainda que sem canal oficial. Outros canais ainda repostam os antigos vídeos da comunidade. Chief, um dos membros que disseminou ódio generalizado a minorias, disse em entrevista ao Canal do Monark que continua fazendo lives e investindo em bitcoins.

Motivos para os trabalhadores da indústria dos jogos eletrônicos se organizarem não faltam. Os casos citados neste trabalho, dentro e fora do escopo do desenvolvimento dos jogos digitais, são exemplos que ressaltam a necessidade de uma organização trabalhista que dê condições aos trabalhadores se defenderem diante os ataques, seja dentro de escritórios ou na internet. Considerando que a relação entre empregador e empregado tem se tornado cada vez mais desigual diante da flexibilização das leis trabalhistas no Brasil, da multiplicação de contrato como Pessoa Jurídica ou MEI e da terceirização, o movimento sindical precisa acompanhar essas dinâmicas para se aproximar da realidade destes trabalhadores.

Henrique Antero em entrevista cedida para este trabalho, ressalta o legado da GWU em colocar em pauta permanente a sindicalização na indústria de jogos eletrônicos. Em um setor onde poucos trabalhadores pertencem à minoria social, com uma cultura atrelada à ideologia neoliberal, o movimento deu importantes passos para criar a onda sindical na indústria de jogos eletrônicos iniciada a partir de 2020.

No Brasil, a Firma Game Dev faz um importante papel de suporte aos trabalhadores, tanto em apoio à visibilidade de seu portfólio, como apoio a pessoas que têm interesse em se profissionalizar na área. Junto com a Peteca, tentaram fundar uma cédula nacional da GWU com uma conta no *Twitter*. O estopim para a criação do grupo foi uma carta direcionada ao

³⁹ Ver: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/06/04/canal-xbox-mil-grau-e-obrigado-pela-microsoft-a-mudar-de-nome-apos-acusacoes-de-racismo.ghtml>

BIG Festival (Best International Games Festival), evento com foco em jogos *indies* com o objetivo de divulgar, premiar jogos e fechar parcerias com publicadoras e investidores. Reppa (2023) afirma que a proposta da célula da GWU no Brasil, além da mobilização em torno do BIG Festival, era se contrapor “à precarização da indústria de videogames brasileira, vinculando ligação direta com as demandas e movimentos internacionais do setor” (2023, p. 12).

Essa carta tinha o objetivo de demonstrar a insatisfação dos desenvolvedores brasileiros com a falta de atenção do evento para com os jogos nacionais, a falta de transparência nos critérios de seleção para os concursos que ocorrem no evento e, principalmente, o espaço tomado dos desenvolvedores independentes para jogos com grandes investimentos. A equipe da BIG respondeu alegando que os produtores do Festival foram tratados como “inimigos” dos desenvolvedores independentes, se defendendo de cada ponto da carta e marcando reunião presencial gravada pelos membros da GWU. Na reunião, os representantes do evento repetiram suas defesas e prometeram ouvir sugestões.

Entretanto, diferentemente do Reino Unido e dos Estados Unidos, no Brasil, a despeito da criação de duas associações que se baseiam nos princípios de solidariedade e apoio mútuo típicos do sindicalismo, ainda é uma utopia a criação de sindicatos de desenvolvedores entre nós.

Zerando o Jogo

O cenário de sindicalização é moldado de acordo com as condições de trabalho, as tradições de luta, a cultura política, os regimes políticos, a legislação e desenvolvimento socioeconômico de cada país. Apesar de compartilharem certas características específicas da indústria jogos eletrônicos (principalmente no perfil do desenvolvedor de videogame), as particularidades socioeconômicas de cada região, as tradições de luta sindical construídas pelas gerações, os regimes políticos traçam o caminho que os trabalhadores de jogos digitais podem percorrer, construindo experiências unas e servindo de arcabouço para comparação de cada país.. Nesse sentido, cada movimentação de desenvolvedores de videogame, organizados ou não, independente do país em que eles trabalham, deve ser analisada com todas as suas nuances. A perspectiva comparativa tem a vantagem de ampliar os horizontes e evidenciar como as condições estruturais e conjunturais dos países podem estimular ou frear a organização dos trabalhadores.

Dos três países analisados neste trabalho, a indústria do Reino Unido se encontra em um patamar organizativo mais avançado no que diz respeito à sindicalização desses trabalhadores na medida em que criou uma entidade de abrangência nacional para representar os desenvolvedores. A IWGB-GW se tornou a primeira entidade organizativa de trabalhadores na história, o que torna todas as suas ações experimentais por um lado mas referência, por outro. De início, é perceptível os entraves para qualquer organização trabalhista. O trabalho remoto dificulta a comunicação direta entre os trabalhadores, a construção de uma consciência de classe e acaba por estimular uma cultura de inovação e tecnologia atrelada ao discurso meritocrático neoliberal. Outros aspectos que dificultam a organização é a ausência de minorias entre os trabalhadores bem como a alusão ao “emprego dos sonhos” ao trabalhar com videogames. Esses aspectos são encontrados na indústria dos jogos eletrônicos dos 3 países estudados e compõem um panorama dos desafios que os trabalhadores de jogos digitais podem encontrar independente de sua localização no Norte ou no Sul global.

A relativa estabilidade na relação empregador e empregado em que a indústria do Reino Unido se encontra não impede abusos trabalhistas. Por mais passivos que sejam os trabalhadores, a dinâmica das empresas no capitalismo contemporâneo, neoliberal e dominado pelas finanças, bem como o rebaixamento dos direitos trabalhistas nesta atual fase neoliberal, abrem possibilidades de que as “feridas abertas” possam se expressar sob a forma de resistências individuais (cartas anônimas, artigos, denúncias, judicialização) e coletivas

(greves, protestos, organizações coletivas) . O foco na visibilidade dos trabalhadores mediante créditos e portfólio e na invisibilidade em participações de sindicatos são aspectos que se evidenciam no Reino Unido. Com as respostas antissindicais de empresas que tentam silenciar ou até demitir funcionários com interesse em participar de movimentos sindicais, as contradições no trabalho ficam expostas dando margens para outras pautas como o *crunch*.

O movimento sindical estadunidense foi impulsionado mas não alcançou a estabilidade encontrada no Reino Unido. Nos EUA, os problemas enfrentados pelos trabalhadores de jogos eletrônicos são bem mais significativos, tornando o movimento sindical também distinto da IWGB-GW. Na maior indústria de jogos digitais do mundo, é perceptível a precarização de alguns setores como QAs e a manutenção do status quo ocidental trazendo consigo problemas estruturais de machismo e misoginia. Não à toa, nos anos 2000 vimos emergir manifestações de trabalhadores, produzindo cartas abertas denunciando empresas ou manifestos contra a indústria. O sonho de trabalhar com jogos eletrônicos vira pesadelo nos dias finais da produção de um jogo *triple A*, em que as empresas chegam a obrigar os funcionários a fazer *crunch*, resultando em 100 horas de trabalho semanais. Esse exemplo específico (mas não isolado) ocorreu na produção de *Red Dead Redemption 2*, jogo grandioso pelos padrões na indústria não apenas pelo tamanho de seu mundo, ou gráficos foto realistas, mas também pela quantidade (e qualidade) de detalhes exorbitantes. Durante o *gameplay* é até admirável o “esmero” do produto final, mas não é necessário entender muito de “videogame” para concluir que, para chegar nesse patamar, o jogo foi forjado com o sacrifício de saúde e liberdade de muitos funcionários da Rockstar. (Eurogamer, 2018)

Não apenas o *crunch*, porém sempre atrelado a ele, mas uma série de abusos trabalhistas decorrente de um arcabouço que dita o papel social de cada indivíduo no capitalismo tardio. Sistema que se retroalimenta de suas próprias contradições escancaradas a cada balanço do ano fiscal em que investidores injetam mais dinheiro e trabalhadores são demitidos, resultando na conjuntura atual de grandes companhias que possuem vários estúdios, comprando outras grandes companhias que possuem vários estúdios. É quase uma ironia a própria indústria de jogos eletrônicos chegar em um patamar cada vez mais próximo de um monopólio absoluto, em um cenário com poucas empresas donas de vários escritórios produzindo tecnologia avançada (verdadeiros mundos virtuais em escalas continentais, com animações e inteligência artificial simulando de forma convincente o comportamento humano) e trabalhadores que constroem esse parque de diversões digitais se encontram em trabalhos com horários análogos

à escravidão, com perigo eminente de demissões em massa ou sujeitos a abusos sexuais dentro do ambiente de trabalho. Essa dicotomia entre a ascensão das empresas ao status de império com a realidade dos trabalhadores de jogos digitais é a base da crítica do *cyberpunk*, um subgênero da ficção científica presente em vários jogos digitais. A diferença é que na realidade o mundo não é neon e os carros não voam.

Para o movimento sindical dos Estados Unidos prosperar na avançada indústria de jogos eletrônicos, foi necessário um departamento quase exclusivo para apoiar a onda sindical iniciada pelos desenvolvedores (principalmente QAs) no final dos anos 2010.

No Reino Unido, desenvolvedores de empresas e oriundos de distintos cargos (desde que não seja liderança) podiam ingressar na IWGB-GW independente de sua empresa. Nos Estados Unidos, em função do modelo sindical, baseado no sindicalismo por empresa, a CODE-CWA apoia e coordena sindicatos dentro de cada empresa, especificando até mesmo o setor da companhia. Essas ramificações de sindicatos viabilizam a compreensão da realidade dos trabalhadores em determinado cargo na produção de jogos digitais para encaminhar soluções palpáveis, resolvendo a questão específica dos desenvolvedores de todas as áreas. Ainda que as queixas dos trabalhadores e as formas de abusos trabalhistas sejam semelhantes, a forma como ela é aplicada e por questões de legislação distintas de cada estado do país, torna tanto os problemas quanto soluções, um caráter particular. Nesse país são identificados todo o tipo de problema envolvendo trabalho remoto, contratos quebrados, misoginia (como importunação sexual), salários mais baixos e desvalorização de seu trabalho etc. Esse cenário ajuda a explicar a estruturação dos sindicatos no país. Práticas antissindicais, de perseguição aos trabalhadores que demonstram interesse em se organizar ou denunciar publicamente o que ocorre no Reino Unido também estão presentes nos Estados Unidos.

Outro fator de suma importância para se compreender a onda sindical estadunidense são as matérias de jornais e a opinião pública. A imagem das empresas, principalmente no setor de jogos digitais em que videogame tem o seu valor como mídia, manter a imagem “limpa” é de suma importância e tem um papel significativo em seus lucros. A exemplo da Activision Blizzard, após as primeiras denúncias da DEFH contra a empresa, suas ações caíram 9% representando uma perda de valor de mais de 7 bilhões de dólares. Foi em função do valor de mercado “em baixa” que Bobby Kotick negociou sua companhia com a Microsoft.

Nas indústrias dos jogos eletrônicos do Reino Unido e dos Estados Unidos, é perceptível a semelhança nas lutas sindicais tanto em vista dos casos de abuso trabalhista quanto de suas soluções. As semelhanças são decorrentes de um amadurecimento do setor que já consolida determinados comportamentos que se tornam padrão no desenvolvimento de jogos digitais. Projetos não creditados, perseguição dos trabalhadores com interesse em sindicatos e o crunch.

No Brasil, o cenário industrial totalmente distinto dos outros países analisados coloca o movimento sindical em paralelo, adaptando sua conjuntura à luz dos aspectos socioeconômico, histórico e cultural do país. O movimento sindical no país, desde o início dos anos 2010, vem perdendo filiados, muito embora tenha, no período 2012-2016 realizado mais de 2.000 greves ao ano. O golpe de 2016, a Reforma Trabalhista e a restauração da agenda neoliberal ortodoxa, somada ao avanço da direita no governo Bolsonaro, afeta os sindicatos, que por estas razões se encontram diante de um cenário muito adverso.

Os sindicatos perdem espaço por conta da Reforma Trabalhista e isso tem impacto popular resultando em gerações de trabalhadores que não se organizam por não acreditarem que sindicatos possam sanar os abusos no trabalho, sobretudo diante de ideologias como o empreendedorismo, o sucesso pelo esforço e a lógica da negociação individual. Neste cenário, trabalhadores sem tradição sindical encontram dificuldades de se organizar: por vezes optam pela associação, como forma de organização, rejeitando sindicatos e suas formas de luta. Alguns entregadores por aplicativos têm preferido se organizar em associações e não como sindicatos; eles próprios chamam suas manifestações de breque e não de greves.

Esta rejeição à criação de uma organização dos trabalhadores é visível dentro do setor de jogos digitais no Brasil, como também há muitas dificuldades de organização de trabalhadores da área da tecnologia, em que predomina um discurso individualista e meritocrático, com perfil de trabalhadores normativos em vista de padrões ocidentais de países industrializados. O individualismo se expressa diretamente nos seus produtos da indústria de videogames (afinal, videogame é mídia e entretenimento), na medida em que uma parcela significativa dos jogos digitais reafirma essa cultura meritocrática, individualista: em jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) que retratam a guerra no ponto de vista norte-americano; jogos de espionagem em que um homem sozinho resolve problemas resolve guerras com vilões de origem de países sul global. A própria estrutura de uma mecânica de um jogo padrão em terceira pessoa (câmera acompanhando o personagem a distância) favorece essa solução

individual, já que jogos optam por acompanhar homens (muitas vezes soldados) que fazem o trabalho manual. O jogo é uma oportunidade para aplicar mecânicas e combates.

É visível que movimentos sociais dos anos 2010, fomentado pela advento da internet e rede e sociais afetaram, ainda que discreto, a padronização masculinista e liberal nos jogos eletrônicos, mas esse impacto chegou com uma força menor dentro da indústria. As empresas brasileiras que produzem jogos eletrônicos estão em uma posição que também limita a organização dos trabalhadores. O escopo menor dos estúdios em tamanho, em número de desenvolvedores e, conseqüentemente, de jogos produzidos; o perfil das pessoas que consomem videogame no Brasil que optam por jogar em smartphones; a falta de incentivo governamental para viabilizar e incentivar sua produção (problemas compartilhados com outros setores do entretenimento como cinema e teatro dentro do Brasil), todos esses fatores moldam a indústria nacional de jogos eletrônicos com muitos estúdios pequenos, compostos por poucos desenvolvedores, muitas vezes todos em trabalho remoto (alguns estúdios não têm condições de manter um escritório).

Há pouco espaço para os sindicatos nessa indústria brasileira de jogos digitais. Mas, mesmo onde há pouco espaço, há resistência, por meio de denúncias, interesse por experiências de sindicalização internacionais e as primeiras tentativas de organização brasileiras: a Peteca e a Firma Game Dev.

Assim como no Brasil, havia, até pouco tempo atrás, um reduzido espaço para a organização sindical nos Estados Unidos e Reino Unido. Em ambos os países, o movimento sindical começou a ganhar força a partir de esforços de um pequeno grupo de desenvolvedores expondo suas contradições no trabalho em fóruns na internet em pequenas comunidades virtuais. Isso também é visível na Peteca e na Firma Game Dev.

Há algum consenso em torno da ideia de que os símbolos da orientação política da esquerda vem perdendo sua força e ganhando significados pejorativos mediante a discursos neoliberais propagados principalmente (mas não só) pela internet, mesmo antes do advento das redes sociais, espaço em que a esquerda demoraria para tentar disputar. Inclusive, sinto falta de debates em eventos acadêmicos, aulas de história, retrospectiva do Brasil e afins. A criação e atuação do MBL nas manifestações de junho de 2013, e sua atuação até as eleições de 2018 com a vitória da extrema direita, é a praxis dessas articulações de grupos que se organizavam

pela comunidade no orkut em meados de 2005 (Mattos, 2018). Tratando-se da indústria de jogos eletrônicos como impulsionador da alta tecnologia, com sua cultura atrelada a dinâmicas de interações virtuais, é necessário a elaboração de estratégias para que aspirações coletivas sejam construídas, discutidas e assumidas dentro da comunidade, ocupando o espaço virtual que antes possuía quase uma hegemonia de neoliberais, ressignificando símbolos desgastados pela guerra cultural dos últimos anos.

Em 1941, animadores da companhia Walt Disney abandonaram seus postos de trabalho e realizaram uma manifestação contra a empresa por salários baixos e desproporcionais (alguns desenhistas obtinham privilégios de condições de trabalho e remuneração de acordo com sua afinidade aos chefes dos setores e o próprio Walt Disney, fundador da empresa), carga horária análogo à escravidão, e diversas ações antisindiciais dentro da empresa com perseguições pessoal de trabalhadores que tentavam se organizar (BERGEFIELD, 2017). Um episódio na história da indústria do entretenimento marcante pela sua repercussão e tamanho, porém, seu maior legado são as artes para as confecções de cartazes, placas e panfletos criados pelos cartunistas e usados nos protestos. Foram usados os próprios personagens da Disney para criar frases de efeito em alusão aos abusos que os animadores passaram dentro da empresa.

Do lado de fora do prédio do estúdio, os piquetes pareciam saídos diretos de filmes do próprio estúdio. Foi uma onda de energia criativa dos cartunistas que se expressava em cartazes anti-Disney com os seus próprios personagens, como em cartazes com a imagem de Pinóquio que diziam "não há cordas em mim". Em outros, havia a figura do Mickey Mouse dizendo "Somos ratos ou homens?" e do Pluto dizendo "prefiro ser um cachorro do que um fura greve" - Luno P.

A greve dos animadores do Walt Disney foi icônico, sendo comentado nos dias de hoje pelo apelo artístico que os trabalhadores colocaram naquelas manifestações. Quando não lembrado pelas causas, é citado pela criatividade. Essa criatividade é reconhecida no AEGIS, sindicato da SEGA América em que sua logo possui a luva do Sonic, personagem mais famoso da empresa. Relacionar os símbolos que marcam a cultura do videogame com os movimentos dos trabalhadores pode ser um caminho para a atenção da mídia e população. Somando esse movimento de atrelar a resistência sindical aos elementos de videogame, com a ressignificação política das aspirações coletivas, você elimina alguns entraves que um desenvolvedor possa ter ao se associar com sindicatos, trazendo elementos que possam dar aos membros, o sentimento de pertencimento que os videogames trazem, tornando os movimentos sindicais mais relacionável tanto para os trabalhadores, quanto para a mídia.

Consoles, computadores e hoje smartphones são aparelhos destinados, especificamente ou não, a jogar videogame. Estes aparelhos viram uma extensão de nossa realidade ao executar um programa que te leva a um entretenimento de um mundo virtual complexo e nisso eu incluo até mesmo jogos casuais jogados pelas pessoas que esperam sua vez para ser atendida em um fila qualquer. É evidente que esses programas se tornam um espaço político cada vez mais crucial no curso da sociedade. A proporção do poder e relevância das empresas que produzem jogos digitais adquirem a cada dia um caráter de império. O incentivo ao avanço tecnológico, a potencialidade artística cada vez mais presente nas conversas cotidianas e conteúdos na internet trazem uma bagagem cultural que marca a história contemporânea.

Enfim, pode-se afirmar: videogame é importante. Investigar e analisar, pois, as condições concretas de trabalho e os movimentos destes trabalhadores é ainda mais crucial..

Referências Bibliográficas

ANTERO, Henrique. A sindicalização dos trabalhadores dos videogames nunca foi tão necessária. Vice, 5 de abril de 2018. Disponível em:

<https://www.vice.com/pt/article/ywxbj5/wpt-sindicato-videogames-trabalhadores-industria-brasileira>. Acesso em 16 de novembro de 2023.

BÉROUD, Sophie. Organiser les inorganisés - des expérimentations syndicales entre renouveau des pratiques et échec de la syndicalisation. **Politix**, n. 85, 2009.

BLANCO, Beatriz; SILVA, Aline Conceição Job da. **Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente.** **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 2, p. 01-17 maio/ago. 2021.

BRIGANTE, Paulo Cesar. Uma avaliação da Lei de Informática e seus impactos sobre os gastos empresariais em P&D nos anos 2000. *Revista Brasileira de Inovação*. Campinas (SP), 17 (1), 2018, p. 119-148.

CARPENTER, Nicole . **Bobby Kotick will remain Activision Blizzard CEO through 2023.** **Polygon**. 13 de Outubro de 2023a. Disponível em: <https://www.polygon.com/23915636/bobby-kotick-ceo-activision-blizzard-microsoft-deal-2023>. Acesso em 21 de Outubro de 2023

CARPENTER, Nicole. **Activision Blizzard won't recognize Raven Software QA workers' union.** **Polygon**. 25 de Janeiro de 2022. Disponível em: <https://www.polygon.com/22894041/call-of-duty-warzone-raven-software-union-activision-blizzard>. Acesso em: 25 de Janeiro de 2022

CARPENTER, Nicole. **Blizzard Albany becomes second unionized studio at Activision Blizzard.** **Polygon**. 2 de Dezembro de 2022a. Disponível em: <https://www.polygon.com/23490063/activision-blizzard-albany-qa-union-vote-win>. Acesso em 22 de Outubro de 2023.

CARPENTER, Nicole. **North America has its first video game union at Vodeo Games.** **Polygon**. 15 de Dezembro de 2021a. Disponível em: <https://www.polygon.com/22834924/vodeo-games-first-video-game-union-north-america-code-cwa>. Acesso em 15 de Dezembro de 2021.

CARPENTER, Nicole. **Sega of America workers win union vote.** **Polygon**. 10 de Julho de 2023. Disponível em: <https://www.polygon.com/23789856/sega-of-america-workers-win-union-vote-nlrb>, Acesso em 25 de Outubro de 2023

CARPENTER, Nicole. **The game studios changing the industry by unionizing.** **Polygon**. 6 de Outubro de 2023c. Disponível em: <https://www.polygon.com/gaming/23538801/video-game-studio-union-microsoft-activision-blizzard>. Acesso em 21 de Outubro de 2023.

CARVALHO. Flávia Garcia de. et al. **Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores.** **Proceedings of SBGames**. Curitiba, Paraná. 915-921. 2017

CHARLIE, Hall. **The effort to unionize the video game industry just got a shot of adrenaline.** *Polygon*. 9 de Janeiro de 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/1/9/21058485/game-worker-unionization-cwa-code-emma-kinema>. Acesso em: 19/10/2023

COLOMBI, Ana Paula et al. *Mapa Sindical - Brasil*. Relatório de pesquisa apresentado à Fundação Friedrich Ebert, 2022.

CONTRERAS, Brian; Parvini, Sarah. **How ‘crunch’ time and low pay are fueling a union drive among video game workers.** *Los Angeles Times*. 31 de janeiro de 2023.

COUTINHO, Bia. **CEO da Activision Blizzard insiste que empresa não teve "problema sistêmico com assédio" mesmo após série de denúncias, demissões e processos.** *IGN*. 1 de junho de 2013. Disponível em: <https://br.ign.com/blizzard-1/109525/news/ceo-da-activision-blizzard-insiste-que-empresa-nao-teve-problema-sistemico-com-assedio-mesmo-apos-se>

DING, Jamie. **Video game workers found their voices in the pandemic. Could unions be next?** *LA Times*. Los Angeles. 5 de Março de 2019. Disponível em: <https://www.latimes.com/business/story/2022-03-19/video-game-workers-found-their-voices-in-the-pandemic-could-unions-be-next>. Acesso em: 13 de Outubro de 2023

EA Spouse: **EA: The Human History.** *Live Journal*. 10 de novembro de 2004. Disponível em <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>

FERNÁNDEZ MACÍAS, E. Job instability and political attitudes towards work: some lessons from the Spanish case, *European Journal of Industrial Relations*, 9 (2), 2003, p. 205-222.

FERREIRA, Victor. **CEO da Activision Blizzard considerou comprar sites de games, diz jornal.** *The Enemy*. 19 de Janeiro de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/social/activision-blizzard-kotaku-pc-gamer-bobby-kotick>. Acesso a 16 de Outubro de 2016

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José H. D. *I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Ministério da Cultura: Brasília, 2014.

FONTOLAN et al. **Videogames sob uma perspectiva de Sociologia da Ciência e da Tecnologia.** In *ESOCITE*. Anais VII. Brasília. 2017. 1-12

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022.** ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

Galvão, A., Castro, B., Dari Krein, J., & Oliveira Teixeira, M. (2019). **REFORMA TRABALHISTA: precarização do trabalho e os desafios para o sindicalismo.** *Caderno CRH*, 32(86), 253–269. <https://doi.org/10.9771/ccrh.v32i86.30691>

GALVÃO, A.; KREIN, Dari. **Dilemas da representação e atuação sindical dos trabalhadores precários.** 16 Encontro Nacional da ABET, Salvador, 2019.

GALVÃO, Andréia. et al. *Dossiê Reforma Trabalhista*. Campinas: CESIT-IE/Unicamp, 2017.

GALVÃO, Andréia. **Neoliberalismo e reforma trabalhista no Brasil**. Rio de Janeiro: Revan, 2007.

GALVÃO, Bruno. **Rockstar goza com a controvérsia do crunch em Red Dead Redemption 2**. *Eurogamer*. 29 de Outubro de 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/rockstar-goza-com-a-controversia-do-crunch-em-red-dead-redemption-2> acesso em 30 de Outubro de 2023

HOBBSAWM, Eric. **Os trabalhadores: estudo sobre a história do operariado**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

JASANOFF, Sheila. “**Future Imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity**”. In Jasanoff e Kim (orgs.) **Dreamscapes of Modernity: sociotechnical imaginaries and the fabrication of power**. Chicago: University of Chicago Press, 2015, pp. 1-33.

JONES, Dow. **Microsoft compra ZeniMax Media, de videogames, por US\$ 7,5 bilhões**. *Valor*. Nova York. 21 de Janeiro de 2020. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/09/21/microsoft-compra-zenimax-media-de-videogames-por-us-75-bilhoes.ghtml>. Acesso em 18 de Outubro de 2023

KEOGH, Brendan and Benjamin Abraham. 2022. “**Challenges and opportunities for collective action and unionization in local games industries**”. Organization. DOI: <https://doi.org/10.1177/13505084221082269>

KIRKPATRICK, G. **Computer Games and the Social Imaginary**, Cambridge: Polity, 2013.

LIAO, Shannon. **Activision Blizzard lays off ‘Call of Duty’ contractors**. *Polygon*. 3 de Dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/12/03/raven-software-layoffs/>. Acesso em 25 de Outubro de 2023

MACKENZIE, Robert. Why do contingent workers join a trade union? Evidence from the Irish telecommunications sector? *European Journal of Industrial Relations*, 16 (2), 2010.

NATHAN, Grayson. **Video game studio called Proletariat declines to recognize union**. *The Washington Post*. 13 de Janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/13/elizabeth-warren-proletariat-union-activision/>. Acesso em: 21 de Outubro de 2023.

PARVINI; Sarah; CONTRERAS, Brian. **How ‘crunch’ time and low pay are fueling a union drive among video game workers**. *Los Angeles Times* 31 de janeiro de 2023. disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-31/video-game-industry-union-movement>. Acesso em 15 de outubro de 2023

PASE, André Fagundes. **Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais.** SBC. 50-57.2013

REBELLO, Joseph. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games, by Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009., **Rethinking Marxism: A Journal of Economics, Culture & Society**, 26:2, 2014, p. 291-294.

REPA, Marcus. **Gamers do Mundo Uni-vos: Os Movimentos de Organização do Trabalho na Indústria de Videogames Brasileira.** Texto apresentado à 47 Reunião Anual da ANPOCS. Campinas, Unicamp. 2023.

ROXBURGH, Cassandra. **Corporate culture is a barrier to labor organizing in the video game industry.** **Prism.** 27 de Dezembro de 2022. Disponível em: <https://prismreports.org/2022/12/27/corporate-culture-video-game-labor-organizing/>. Acesso em 19 de Outubro de 2023

RUFFINO, Paolo. **Workers' visibility and union organizing. The UK videogames industry,** **Critical Studies in Media Communication.** 15-28. Outubro de 2021 DOI:10.1080/15295036.2021.1985157

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>. Acesso em: 10 de outubro de 2023.

STATISTA. **Video game industry: Statistics & Facts.** 2022. Disponível em <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#topicOverview>. Acesso em: 13/08/2023

TURNER, Ash. **How Much Is The Game Industry Worth?.** 2023. Disponível em: <https://www.bankmycell.com/blog/video-game-industry-revenue>. Acesso em: 08/09/2023

WELSH, Oli. **Everything that happened with Microsoft's acquisition of Activision Blizzard.** **Polygon.** 13 de Outubro de 2023. Disponível em: <https://www.polygon.com/23546288/microsoft-activision-blizzard-acquisition-deal-merger-ftc-latest-news>. Acesso em 20 de Outubro de 2023

WHITEFORD, Nick Dyer; PEUTER, Greig de. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.**2009. **Markets, Globalization & Development Review** Vol. 2: No. 1, Article 8. DOI: 10.23860/MGDR-2017-02-01-08

WOODCOCK, Jamie. How to beat the boss: Game Workers Unite in Britain. *Capital & Class*, 44(4), 2020c, p. 523-529. <https://doi.org/10.1177/0309816820906349>

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes.** São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020a.

WOODCOCK, Jamie. Organizing in the Game Industry: The Story of Game Workers Unite U.K. **New Labor Forum** Vol. 29(1), 2020b, p. 50–57.

WOODCOCK, Jamie. The work of play: Marx and the video games industry in the United Kingdom. **Journal of Gaming and Virtual Worlds**, 8 (2), 2016, p. 131–143.

ZIPPIA - THE CAREER EXPERT. Video Game Developer Demographics and Statics in The US 2023. Disponível em: <https://www.zippia.com/video-game-developer-jobs/demographics/>. Acesso em 16 de novembro de 2023.