

Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames

Liminal leisure: colonization of play and player labor in RappiGames

Ivan Mussa*

Thiago Falcão**

Tarcízio Macedo***

Resumo

Este artigo debruça-se sobre a funcionalidade RappiGames, interna ao aplicativo móvel de entregas Rappi, criado pela *startup* colombiana de mesmo nome. O intuito é analisar sua estrutura e funcionamento a partir de preceitos teórico-epistemológicos que problematizam a relação entre trabalho e lazer na contemporaneidade e a partir do capitalismo de plataforma. Discutimos a forma através da qual a plataforma se utiliza das propriedades de retenção da atenção inspiradas na gamificação e em sistemas de jogo. A partir deste estudo empírico, propomos também uma reflexão acerca da corrupção do lazer e consequente transformação em uma atividade produtiva – fenômenos que não podem ser entendidos senão pela lente da colonialidade e da contextualização do jogo diante dos processos de captura exercidos pelo atual estágio do capitalismo.

Palavras-chave

Games. Trabalho. Capitalismo de Plataforma. Gamificação. Rappi.

Abstract

This paper focuses on the RappiGames feature, a component of the Rappi mobile delivery app, created by the Colombian startup of the same name, in order to analyze its structure and operation based on theoretical and systemic precepts that problematize the relationship between labor and leisure in contemporaneity and platform capitalism. We discussed the ways in which the platform employs attention retention techniques inspired by gamification and game systems. From this empirical study, we also propose a reflection about the corruption of leisure and its consequent transformation into a productive activity - a phenomena that can only be understood through the lens of coloniality and the contextualization

* Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

** Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

*** Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

of games in the face of the processes of capture exercised by the current stage of capitalism.

Keywords

Games. Labor. Platform capitalism. Gamification. Rappi.

Introdução

Os sistemas e métodos de fidelização, governança e direcionamento do interesse de sujeitos envolvidos em diferentes espécies de atividade possuem uma longa trajetória na sociedade contemporânea, seja na educação, no consumo ou no trabalho (WHITSON, 2014). No entanto, é a partir principalmente do lançamento do livro *Reality is Broken*, da autora Jane McGonnigal (2011), que os *videogames* serão encarados como dispositivos capazes de concentrar a energia humana e dispará-la em uma direção determinada. O argumento de McGonnigal, à primeira vista, soa plausível: se jogadores do mundo inteiro depositam um imenso investimento afetivo, técnico e racional no que a autora classifica como escape da realidade, por que não o canalizar para missões socialmente produtivas?

No entanto, essa linha de raciocínio abre duas brechas, ambas importantes para o raciocínio que propomos com este trabalho. Na primeira, perceberemos que sob o argumento, encontramos a premissa do lazer e do jogo como esforços inúteis, um investimento perdido. Contra isso, poderíamos nos perguntar: quais as consequências de uma vida em que nem mesmo aos momentos de lazer é permitida a atividade improdutivo? Em seguida, a segunda brecha se abre: o lazer, agora colonizado, pode gerar ímpeto para tarefas tidas como positivas – a autora cita como exemplo comunidades que se juntam para investigar gastos públicos suspeitos e para campanhas a favor de uma economia sustentável (MCGONIGAL, 2011, p. 219-246). O que impedirá, porém, que a mesma energia investida seja direcionada aos interesses privados e possivelmente nocivos?

O poder de convencimento dos jogos não é, nem de longe, despercebido pelo campo dos *game studies*. Antes de McGonnigal, o pesquisador Ian Bogost já havia escrito o livro *Persuasive Games* (2007), dedicado à análise da capacidade retórica de jogos no contexto educacional, publicitário e político. A diferença sutil, mas ainda fundamental, é

que o argumento de Bogost concentra-se nas regras e no modo como os jogos articulam a retórica computacional – que possui limites e aplicações bem delineadas pelo autor. No caso de McGonigal, trata-se de uma energia polivalente, aplicável, supostamente a qualquer âmbito e finalidade, como uma espécie de filtro ou lente, capaz de converter qualquer tarefa árdua em um processo engajador e produtivo.

É no projeto mercadológico de desenho da experiência e da usabilidade denominado gamificação (JOHNSON; WOODCOCK, 2018) que essa ideia ganha sua expressão mais popular. Não se trata apenas, porém, de introduzir conceitos de jogo em atividades de outra natureza, como querem algumas definições mais abstratas (DETERDING et al., 2010). Trata-se, para além disso, de um modelo de estruturação da experiência por meio de estímulos extrínsecos que de fato se acopla de maneira modular a qualquer atividade – positivas ou não. De fato, embora não tenha nascido nos *games*, é um modelo impulsionado por eles, com suas conquistas (*achievements*), distintivos (*badges*), pontuações, *rankings* e listas de afazeres. Na última década, ganharam vida própria e invadiram desde plataformas de trabalho digital, aplicativos e empresas, transformaram-se e retornaram aos jogos, agora aperfeiçoados. Chegamos, assim, a uma questão central para este estudo: é possível afirmar que os jogos alimentam sistemas de captura e retenção da atenção de consumidores, e quais as consequências disso para a relação entre jogo/lazer e trabalho/produktividade no atual estágio do capitalismo?

Para dar consistência empírica à reflexão que pretende responder à pergunta acima, propomos um estudo do RappiGames, uma funcionalidade interna ao aplicativo móvel Rappi, plataforma de entregas criada pela *startup* colombiana de mesmo nome, sediada em Bogotá e com operações em diversos países da América Latina. O Rappi vem expandindo sua estrutura para além de entregas, acomodando serviços como agenciamento de viagens, transmissão de eventos ao vivo e, agora, um serviço de *games*. O RappiGames é um agregador de jogos, com um catálogo dinâmico: o usuário entra no sistema, escolhe entre os jogos disponíveis naquela semana e, depois de carregado, pode jogar o *game* o quanto quiser e gratuitamente – ao fim de cada rodada, precisa assistir anúncios para jogar novamente. Qual seria o interesse da plataforma em disponibilizar esse serviço sem cobrança? Nossa hipótese é que a plataforma não se

satisfaz apenas com o recolhimento do dinheiro ganho com anúncios: sua meta é se utilizar dos jogos para atrair o investimento de tempo e energia dos usuários do *app*, além de integrar sua atividade nos jogos ao sistema de descontos e promoções da plataforma.

Por mais variados que sejam os *games*, eles possuem algumas regularidades, com destaque para a utilização de pontuação que, ao fim do jogo, traduz-se em ranqueamento. Quanto mais joga, maior a possibilidade de subir na classificação. A cada semana, um jogo é selecionado para ser palco de um torneio, que atrai a maior parte dos usuários ativos. Os perfis posicionados nos 100 primeiros lugares do *ranking*, ao fim dos torneios semanais, são premiados com a moeda virtual da plataforma, intitulada “Rappicréditos”. Seu valor é, à primeira vista, equivalente ao valor do real (1 Rappicrédito = R\$ 1,00), e os prêmios distribuídos vão de 2 a 500 Rappicréditos, variando de acordo com a promoção. No entanto, a utilização da moeda é estrategicamente controlada pela plataforma – obviamente o prêmio não pode ser retirado em espécie, e mesmo dentro do *app*, funciona também como abatimento em compras ou como ativador de promoções específicas designadas pelo próprio Rappi.

Nossa preocupação recai antes de tudo sobre os torneios, que acrescentam uma camada qualitativa inédita à experiência de jogos casuais móveis selecionados pela plataforma. Aqui entra um elemento que, embora soe inofensivo, parece-nos crucial: o perfil mecânico dos jogos. Quase todos podem ser jogados com o movimento de um único dedo, possuindo regras simples e que exigem apenas alguns segundos para seu entendimento. Essa tendência, que nasce voltada para experiências casuais rápidas, assume um outro caráter nesse contexto de competição: é necessário jogar uma infinidade de vezes caso se queira alcançar resultados competitivos. Enquanto o usuário sonha com as primeiras posições, a pontuação e os anúncios intercalam a experiência, em um sistema que encarna uma lógica que mistura jogo casual, jogos de azar e o uso da plataforma – que por si só já conta com elementos de gamificação.

Deste modo, abordaremos este objeto sob três vieses que, propomos, entram em consonância para elucidar os mecanismos de direcionamento do jogo como engrenagem de um sistema de captura e manutenção da atenção, destituindo-o de sua qualidade de lazer. A primeira é a natureza do lazer e do jogo como dimensões da cultura e da sua gradual corrosão e redução à um substrato, cuja função passa a ser sustentar e incentivar

um certo tipo de trabalho, e uma certa ideia de produtividade. Em segundo lugar, refletimos sobre a associação desta questão à chave teórico-epistemológica da colonialidade, de modo a sustentar a hipótese de que o jogo é colonizado pelas estruturas dominantes de modo a encaixar-se na perpetuação das relações de poder instauradas pela colonização. Em terceiro, abordamos os mecanismos de gamificação e sua relação tanto com os jogos casuais para celular quanto com os *games* para consoles e computadores, refletindo sobre suas propriedades persuasivas e potencialmente nocivas.

Relações entre trabalho, lazer e a colonização do jogo

Um dos feitos mais perniciosos do *ethos* capitalista é o da colonização do jogo: a apropriação de dinâmicas criativas e do lúdico em favor do ritmo acelerado de produção e acumulação assumido como regra pelas sociedades pós-industriais. Esta discussão alude não somente ao problema endereçado neste artigo – considerando que discutimos a colonização de um jogo – mas à dimensão do jogo contemplada na palavra *play*. Juul (2005, p. 28) discute precisamente esta dimensão quando se refere à “questão da linguagem”, reconhecendo que há uma diferença essencial entre os conceitos de jogo e brincadeira. Fato é que esta distinção vai bem além da díade apontada - jogo e brincadeira.

No trabalho de Huizinga (1949), este reforça o fato de que o jogo não se encontra apenas nos jogos – mas sim nos arranjos e apropriações que dão vazão à cultura. Tanto o jogo quanto a brincadeira são a atualização de um fenômeno abstrato que está imbuído no próprio ato de criação humana. Esta consideração parece escapar à percepção de vários trabalhos do campo dos *game studies* que buscam se utilizar do pensamento de Huizinga para embasar argumentos acerca de mecânicas e ações técnicas no jogo.

O pensamento de Huizinga (1949) é importante na discussão sobre a colonização do jogo porque este problematiza particularmente a relação entre trabalho e lazer. Quando nos debruçamos sobre o *Homo Ludens*, talvez a primeira coisa que chame atenção seja o fato de que suas considerações sobre o jogo o caracterizam como, de fato, ‘livre’:

Em primeiro lugar e acima de tudo, então, todo o jogo é uma atividade voluntária. Jogar sob ordens já não é jogar: na melhor das hipóteses, poderia ser apenas uma imitação forçada da atividade. Só por esta qualidade de liberdade, o jogo marca a si próprio o curso do processo natural¹ (HUIZINGA, 1949, p. 7, tradução nossa).

A questão que se enseja: como é possível discutir tal liberdade? Um argumento que busque refutar ou reposicionar tal consideração provavelmente argumentaria que o jogo evoluiu com o passar do tempo: que o pensamento de Huizinga (1949) é, mesmo que valioso, anacrônico. Talvez este pudesse ser o caso. Quando nos deparamos com iniciativas da hibridação do jogo – com a dissolução e intermitência de sua experiência contemporânea, com a instrumentalização de sua eventualidade – somos forçados a questionar a posição do historiador holandês de quase um século atrás. A contemporaneidade está repleta de exemplos que sublinham o fato de que o jogo não é mais uma atitude encerrada em si. Sua experiência, seja como atividade ou como espírito, está invariavelmente ligada a experiência de uma realidade social que não oferece condições para que a *liberdade* se manifeste. Se consideramos o espectro midiático do século XXI, rapidamente somos contemplados com uma série de produtos do entretenimento cuidadosamente alinhavados uns com os outros. A noção de liberdade assumida como essencial ao jogo parece ir de encontro à própria cultura contemporânea, e todo jogo precisa ser compreendido a partir das condições culturais vigentes.

Se a ideia de liberdade como valor ulterior do jogo parece ser oposta à compreensão da cultura contemporânea como palco do capitalismo tardio, é porque ela o é. Descartar o pensamento de Huizinga como anacrônico seria ignorar o fato de que o historiador holandês não discutia meramente a atividade jogo, em sua dimensão objetificada – mas sim o princípio do lazer como ação desempenhada em contraposição ao trabalho – o espírito do jogo, fator generativo da cultura. Para Huizinga, o jogo, em seu sentido lato, era uma forma de endereçar as condições sociais de uma era. Como historiador cultural, ele estava preocupado com “artes, literatura, religião, rituais, modos e moral, estilos e sentimentos – fenômenos mais próximos e obviamente relacionados

¹ “First and foremost, then, all play is a voluntary activity. Play to order is no longer play: it could at best be but a forcible imitation of it. By this quality of freedom alone, play marks itself off from the course of the natural process”.

com a imaginação e inventividade do jogo”² (ANCHOR, 1978, p. 65). Huizinga considerava que “jogar, em suma, é uma atividade de criação de cultura. Portanto, é importante entender a história e o caráter do jogo para que continuemos a reproduzir sua possibilidade.”³ (ROBERTS, 2018, p. 47, tradução nossa).

Dois fatos podem ser apreendidos desta reflexão: primeiro que a ideia de que o jogo precisa ser livre é mais importante do que parece à primeira vista; depois, que o princípio generativo da cultura depende do jogo para sua manutenção. A partir destes fatos, podemos refletir acerca do próprio fenômeno do jogo na contemporaneidade. Quando nos aproximamos deste, não nos debruçamos mais sobre uma condição confinada à história da Europa da primeira metade do século XX, mas construímos, assim, uma percepção que é consideravelmente mais comprometida com o aspecto material do problema – uma vez que a cultura dos *games* consiste em um *locus* legítimo – além de sua condição descentralizada de uma perspectiva europeia. Em suma, ao mesmo tempo em que acreditamos que é necessário retornar à dimensão do jogo como *livre* presente no trabalho de Huizinga (1949), também sublinhamos que esta discussão é travada tendo em mente tanto o contexto econômico e sociocultural da indústria dos *games* quanto o fato de que é necessário *localizar* a discussão sobre o jogo, porque acreditamos que o jogo é sujeito a um processo que o instrumentaliza e coopta, conduzindo a forma como ele é experimentado em condições culturais específicas.

Uma das mais notórias questões relacionadas à compreensão do jogo jaz em sua contraposição a uma esfera considerada como produtiva da vida, o trabalho. Aqui somos confrontados com uma das mais célebres dicotomias da modernidade, aquela que contrapõe trabalho e lazer. Em dias de contemporaneidade e colonização do entretenimento e do lazer pelo capitalismo tardio, pode ser difícil perceber o porquê de esta ser uma contraposição tão relevante para o fim do século XIX e começo do século XX, mas ideais de racionalidade e uma crença moderna na purificação das esferas da vida relegavam o lúdico à qualidade de impulso improdutivo, infantil. A condição que se desenha a partir desta reflexão é a de que as últimas quatro décadas, em especial,

² “arts, literature, religion, rituals, manners and morals, styles and sentiments – phenomena more closely and obviously related to the imaginativeness and inventiveness of play.”

³ Tradução nossa: “Play, in short, is a culture-creating activity. Therefore, it is important we understand the history and character of play so that we continue to reproduce its possibility.”

testemunharam um esmaecimento das bordas entre as atividades do trabalho e do lazer que empreendeu uma transformação crucial em como experimentamos nosso tempo livre. Esta condição, habilitada pela ascensão da informatização e subsequente plataformização, é latente na obra de vários pensadores preocupados com a relação entre estas atividades (MESSIAS; PERANI, 2019; RÉGIS; PERANI, 2010), ainda que esta percepção não enderece necessariamente o *videogame*, mas sim as condições de constituição daquilo que é percebido como lúdico, relacionado ao impulso do jogo.

Se em seu entendimento basilar os conceitos de trabalho e lazer se caracterizavam por serem antagonistas por natureza, a contemporaneidade vem insistindo em reescrever esta história. O senso comum considera o trabalho como vetor da edificação do homem moderno, ignorando, em termos gerais, que este poderoso instrumento de subjetivação subsiste enquanto força agencial do Capitalismo. No caso do jogo, este é considerado escape – passatempo – e se consolida como força incorruptível e de potencial generativo infinito. Outra dimensão bastante importante da noção de jogo de Huizinga (1949) – a da *vida normal* – deve ser endereçada, pois ela trabalha de forma consonante com nosso argumento acerca da experiência contemporânea da relação entre jogo e trabalho. Para Huizinga, o jogo acontece em um momento diferente desta vida normal, ele possui fronteiras que o separam da experiência de uma vida produtiva:

Para Huizinga, assim como para Karl Marx, a vida comum refere-se ao trabalho, uma atividade que é necessária não só para sobreviver em termos biológicos, mas também para a reprodução de um padrão de vida particular alcançado pelo trabalho e pela tecnologia dos seres humanos que trabalham sob circunstâncias sociais e históricas⁴ (ROBERTS, 2018, p. 47, tradução nossa).

Huizinga (1949) argumenta por uma distinção entre trabalho e lazer, assim como Falcão, Marques e Mussa (2020) apontaram, mas esta condição não deve ser lida de forma independente de contexto, mas sim como uma afirmação de quem estudou de perto o trabalho de Marx e da sociologia inspirada nele. Para Roberts (2018), a afirmação reitera um compromisso com a ideia de que o trabalho não pode, de forma alguma,

⁴ “For Huizinga, as well as for Karl Marx, ordinary life refers to work, an activity that is necessary not only to survive in biological terms but also for the reproduction of a particular standard of living achieved by the labor and technology of human beings working under particular social and historical circumstances.”

ocupar o espaço do lazer. Roberts (2018) defende que uma das motivações imbuídas na obra de Huizinga jaz precisamente em advogar pela luta de classes, sublinhado o fato de que “a luta por menos trabalho e mais lazer é em parte o que Marx quis dizer, em termos concretos, com a frase ‘luta de classes’”⁵ (2018, p. 56, tradução nossa). Esta reflexão oferece uma compreensão interessante para o campo dos *game studies*, sobretudo quando contemplando a contemporaneidade e suas estratégias de apropriação do capitalismo de plataforma.

Quando observamos a estrutura dos jogos contemporâneos, como a problematizada neste artigo, nos aproximamos de uma dimensão da apropriação – pelas forças do trabalho – do espírito do lazer. Fisher (2009) desenvolve largamente este fenômeno, endereçando-o a partir da alcunha de “Realismo Capitalista”, sublinhando o fato de que o estágio em que nos encontramos do capitalismo como sistema cultural – e não apenas econômico – é marcado precisamente pela dessacralização de qualquer valor ou bem simbólico. Isso implica que qualquer coisa pode ser cooptada pelo sistema – mesmo os signos da subversão e revolta. Nossa percepção é a de que o capitalismo cooptou o jogo – não os jogos em sua forma objetificada, mas o próprio fenômeno do lúdico – dentro da lógica do realismo capitalista, o que ajudaria a contemplar, seguindo o pensamento de Jameson (1991) acerca de como a cultura se transformou em pastiche no capitalismo tardio, este fenômeno.

Jameson famously claimed that postmodernism is the ‘cultural logic of late capitalism’. He argued that the failure of the future was constitutive of a postmodern cultural scene which, as he correctly prophesied, would become dominated by pastiche and revivalism (FISHER, 2009, p. 7).

O filósofo sul coreano Byung-Chul Han (2017a) se aproxima de uma problemática semelhante ao pontuar o fato de que a Esquerda luta pela liberação do trabalho de sua relação com o capitalismo, quando deveria lutar pela emancipação do trabalhador da atividade do trabalho⁶. Han (2017a) problematiza a aproximação do trabalho e do lazer

⁵ “the struggle for less work and more leisure is partly what Marx meant, in concrete terms, by the phrase “class struggle.”

⁶ Este trecho busca traduzir a construção contida na seguinte frase: “For this reason, the manifesto concludes, the programme of all workers’ parties has always been simply the liberation of labour, instead of liberation from labour.” (2017, p. 50).

na contemporaneidade, acusando a Esquerda de glorificar o trabalho quando esta falha em compreender que o trabalho e o capital são dois lados da mesma moeda. Esta argumentação é retomada por Han (2017b) em outra reflexão, esta debruçada mais especificamente na forma como o capitalismo contemporâneo se apropriou dos princípios do jogo, reduzindo-os à performance, transformando-os em trabalho.

O princípio de desempenho remove o elemento lúdico e o transforma novamente em trabalho. Agora, os jogadores se dopam e se exploram até serem destruídos. A era digital é um tempo não de lazer, mas de desempenho e realização (HAN, 2017b, p. 33, tradução nossa)⁷.

Esta condição é largamente observada no *game design* da última década, certamente, mas é mais visível na prática da gamificação – uma apropriação do capitalismo tardio que é índice de como a lógica neoliberal colonizou o jogo. A gamificação eviscera o jogo de seu sentido de liberdade, de seu aspecto de lazer, aproveitando-se de sua estrutura de ação e recompensa.

Roberts (2018), empreendendo uma reflexão acerca do diálogo da obra de Huizinga com a de Karl Marx, aponta para condições semelhantes: o jogo não *precisa* ser livre apenas por um capricho do historiador holandês e este não assume o aspecto que testemunhamos hoje porque ele simples “evoluiu”. O que percebemos na forma como experimentamos o jogo na contemporaneidade é que este foi cooptado por ideais neoliberais que o transformaram em um mecanismo de recompensa para o trabalho, a partir da ideia de que a diversão precisa ser generalizada.

Existem aqui duas forças contrárias que auxiliam na interpretação desta questão e em sua conexão com o objeto deste trabalho: a primeira delas está representada no *ethos* neoliberal, do capitalismo tardio, da sociedade do cansaço (HAN, 2015). Ela aponta para uma necessidade visceral de ‘dar conta’ (de qualquer coisa). Uma patologia social pautada pela hiperconexão e pelo apagamento da vida privada e das fronteiras das atividades em particular. Subjetiva-se a partir do trabalho e não de qualquer coisa além disso. A lógica da multitarefa faz adoecer, como muito bem aponta Han (2015), mas

⁷ “The performance principle removes the ludic element and turns it back into labor. Now, players dope and exploit themselves until they are destroyed. The digital age is a time not of leisure but of performance and achievement.”

também é operadora do peso na consciência pela improdutividade. A segunda força diz respeito a uma dimensão muito menos ética e muito mais material: ela emerge de um contato específico com um artefato desenhado para estimular e recompensar um comportamento particular. Este comportamento é o da continuidade - o da retenção.

Para Roberts (2018), Marx é mal interpretado no que diz respeito à sua proposição acerca da diminuição da jornada de trabalho: ele argumenta que alguns autores defendem que Marx propunha uma reorganização da jornada, para que o trabalho se transformasse em uma atividade livre, de autorrealização, enquanto o pensador alemão defenderia de fato a diminuição da jornada para que houvesse mais tempo para o lazer. A reorganização do trabalho – princípio largamente explorado pela dimensão neoliberal do capitalismo de plataforma – apenas mascara a atividade, cooptando símbolos de recompensa e gozo no intuito de compor experiências elusivas de exploração individual. Voltaremos a este assunto mais à frente.

O jogo como ferramenta de colonialidade

“Colonialidade” é um conceito atribuído ao sociólogo peruano Aníbal Quijano (1992), que o formulou no final dos anos 1980. Posteriormente, o conceito foi desenvolvido por Walter Mignolo (2003, 2007, 2011) ao longo de sua carreira. Essa concepção exprime uma tentativa de compreender a modernidade enquanto um processo intimamente associado à experiência colonial (ASSIS, 2014; MALDONADO-TORRES, 2008). Na opinião de Mignolo (2011), ao conceber o conceito de colonialidade Quijano (1992) ressignificou o legado do termo “colonialismo”, especificamente a forma como este fora cunhado no período da Guerra Fria em sinergia com o conceito de “descolonização” dos continentes africano e asiático:

A colonialidade é um dos elementos constitutivos e específicos do padrão mundial de poder capitalista. Se funda na imposição de uma classificação racial/étnica da população do mundo como pedra angular do dito padrão de poder e opera em cada um dos planos, âmbitos e dimensões materiais e subjetivas, da existência social cotidiana e da escala social. Origina-se e mundializa-se a partir da América (QUIJANO, 2000, p. 342, tradução nossa)⁸.

⁸ "La colonialidad es uno de los elementos constitutivos y específicos del patrón mundial de poder capitalista. Se funda en la imposición de una clasificación racial/étnica de la población del mundo como piedra angular de dicho patrón de poder y opera en cada uno de los planos, ámbitos y dimensiones,

Há, assim, uma ampla variedade de formas de manifestação e exercício da colonialidade (ASSIS, 2014). A tecnologia moderna, ao mesmo tempo em que tornou antiquada a noção clássica de colonização como a conhecemos, também proporcionou o cimento necessário para que a sua lógica fosse imposta e perpetuada à intersubjetividade do mundo a partir de uma série de ferramentas, renovando o contexto e o conteúdo, mas agindo para a manutenção da lógica colonial. Na medida em que a colonialidade se apresenta como a face oculta da modernidade, a “modernização” contemporânea do projeto neoliberal implica, essencialmente e *pari passu*, no desenvolvimento de novas formas de “colonização” e controle (MIGNOLO, 2003), das quais os *videogames*, é nossa crença, apresenta-se como uma expressão de relevância particular na reorganização da matriz colonial de poder contemporânea.

Evidentemente, o colonialismo remonta uma época mais longínqua, enquanto a colonialidade, ainda que tenha origem e caráter colonial, provou ser, nos últimos 500 anos, mais duradoura, estável e profunda que o próprio colonialismo em cuja matriz foi instituído. O ponto de partida para a interpretação da colonialidade, portanto, reivindica um olhar para um passado de dominação e exploração de mais de 450 anos. O processo de conquista das sociedades e culturas que habitam hoje a chamada “América Latina” implicou no início da constituição de uma ordem mundial que, mais de cinco séculos depois, culmina em um poder de escala global articulado em todo o planeta (QUIJANO, 2000).

Se a influência nociva da colonialidade é sentida em todas as suas manifestações e opera em diferentes escalas sociais (global, nacional, local) e em cada um dos planos, dimensões e âmbitos materiais e subjetivos da existência social (GROSFOGUEL, 2008; QUIJANO, 2000), os *games* mostram, desde os exemplos mais escancarados até os mais sutis, diversas expressões de como a colonização e seus efeitos são ainda hoje abundantes e profundamente sentidos no Sul. Seja no desenvolvimento de jogos (narrativas, mecânicas, design), produção e circulação de hardwares e softwares, seja

materiales y subjetivas, de la existencia social cotidiana y a escala societal. Se origina y mundializa a partir de América.”

na distribuição, no consumo e percepção de experiências de jogo que recaem numa formalização hegemônica.

O processo que chamamos de “colonização do jogo”, longe de ser uma novidade (ainda que apresente uma série de novos desdobramentos e nuances a partir das atuais mudanças em curso no modelo capitalista) e seguindo Mignolo (2003, 2007), mostra-se como fundamental para a lógica da pós-modernidade como estágio do capitalismo tardio, correspondendo a uma ferramenta de pós-colonialidade como etapa de novas formas de colonialidade no capitalismo neoliberal tardio⁹.

Esse diagnóstico revela que a colonização se estendeu também para o fenômeno do Jogo, em geral, e dos *videogames*, em particular, como um registro de “colonialidade global”, que se enseja como ferramenta de perpetuação do “colonialismo global” (GROSFOGUEL, 2008) em diferentes segmentos das atividades humanas e sociais em distintos períodos históricos – incluindo, portanto, os *videogames* em nossa era. Assim posto, a noção de colonização do jogo – em específico dos *games* – ilustra uma dentre múltiplas formas de entretenimento e do lúdico pelas quais esse regime de dominação se expande a uma estrutura mais ampla e de caráter global, com implicações ainda mais severas em contextos periféricos, configurada pelas relações coloniais. A gamificação, como símbolo máximo de captura e redirecionamento da agência do jogador, seria um dos elementos mais evidentes da forma como o Jogo opera enquanto ferramenta de colonialidade do capital.

Soraya Murray (2018) reforça essa percepção ao considerar os *games* como produtos fundamentalmente indissociáveis da cultura e de suas ideologias dominantes. Ignorar esse argumento seria negligenciar os incontáveis modos pelos quais os *games*, historicamente, têm servido – e permanecem a servir – à matriz colonial de poder do “sistema mundo europeu/euro-norte-americano moderno/capitalista/colonial/patriarcal” (GROSFOGUEL, 2008, p. 113).

A indústria dos *videogames* é poderosa e global, possui a capacidade de mobilizar regiões inteiras de produção ao enriquecimento e/ou empobrecimento – e pobreza e precarização não são dimensões humanas, mas projetos do capital –, a partir de suas

⁹ Para Mignolo (2003), o conceito de colonialidade convoca o conceito de pós-colonialidade para indicar que a colonialidade persiste e que o “pós” apenas informa que a colonialidade global de projeto neoliberal não é mais arranjada a partir da colonialidade cristã ou liberal de outrora.

experiências de ponta em estúdios de desenvolvimento altamente móveis, voláteis e conjuntos precários de mãos-de-obra globalizada e gratuita (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009; TERRANOVA, 2000).

Ainda que assinalar o lugar da indústria de *games* entre as principais forças econômicas do complexo capitalista do entretenimento há muito soe com um lugar comum, cremos que as consequências desse argumento ainda não sejam satisfatoriamente endereçadas na literatura dos *game studies*. Por mais que esforços na busca de brechas nesse sistema e das tentativas de escapar de suas amarras sejam relevantes (MESSIAS; AMARAL; OLIVEIRA, 2019; MESSIAS; MUSSA, 2020; MUKHERJEE, 2017; PENIX-TADSEN, 2019, e outros), reconhecemos que é preciso prestar contas acerca do epistemicídio causado e da constante sofisticação do uso do jogo como “ferramenta” pelo capital. Mais que isso, trazer à tona a trama colonial entrelaçada no jogo (do seu acesso até o seu consumo e manutenção) pode abrir caminhos para que possamos buscar nossa própria ontologia, nossa própria episteme – uma que dialogue com o contexto que nos é caro – em detrimento de uma definição hegemônica do jogo que, perigosamente, reduz a prática a percepções específicas da vida no Norte (FALCÃO et al., 2020).

Captura, direcionamento e retenção da atenção nos videogames

Em novembro de 2007, Jonathan Blow, criador dos jogos *Braid* e *The Witness*, despertou risadas entre os espectadores de sua palestra quando apresentou uma foto de *World of Warcraft* em um slide dedicado a ameaças ao bem estar e à saúde humanas, juntamente de cigarros e *fast food*. A fala, intitulada *Design Reboot*¹⁰, medita sobre a necessidade de *game designers* repensarem as repercussões éticas resultantes do emprego de certas técnicas de captura, retenção e direcionamento da atenção do jogador. Ao alertar o auditório de que o slide não se tratava de uma piada, Blow demarca seu posicionamento: “os criadores provavelmente não percebem essa prática como antiética, pois não pensam em suas repercussões”.

Vários anos após essa e outras falas do programador, enxergamos um cenário em que os ditos mecanismos de “*game design*” se espalharam de tal modo que se torna

¹⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K0kup_anLeU. Acesso em: 1 out. 2020.

difícil imaginar qualquer área de atuação humana que não seja atingida, direta ou indiretamente, por interfaces digitais repletas dos aspectos para os quais Blow chamava atenção. Em outra palestra, *Videogames and the Human Condition*¹¹, o exemplo escolhido é o jogo *FarmVille* (2009), infame pelas suas características persuasivas responsáveis por condicionar o comportamento do jogador (GRIFFTHS; NUYENS, 2017) e retê-lo pelo maior período de tempo possível. *FarmVille* apenas é o caso mais evidente encontrado em um imenso grupo de jogos que empregam diretrizes equivalentes, como *Candy Crush Saga* (2012), *Click Heroes* (2014), dentre outros.

Esse tipo de jogo “casual” (JUUL, 2009), na sua maioria das vezes jogado em *smartphones* ou *tablets*, acabou se tornando o signo padrão que sintetiza a experiência compulsiva de se jogar *videogames*. Suas estruturas não são equivalentes, não sendo possível colocar todos em uma única categorização homogeneizadora, mas, ainda assim, possuem um fator em comum: a prevalência de regimes de recompensa, colecionismo de bens virtuais (REBS, 2012; MACEDO; VIEIRA, 2017, 2018) e sistemas de progressão complexos, sobrepostos a mecânicas de jogo simples.

Ainda que esse *ethos* de design de jogos tenha ganhado sua infâmia com os *games* casuais para plataformas móveis, ao menos três de seus atributos principais possuem uma longa tradição entre os jogos digitais “não-casuais” – âmbito nos quais, tal qual aponta Jonathan Blow, costumam passar ilesos e despercebidos. Esses elementos furtivos de condução da usabilidade se “escondem”, sob esse ponto de vista, de maneira antiética nos chamados “padrões obscuros” de interfaces gráficas e no design de experiência digital em geral (GRAY et al., 2018) e nos *videogames* em específico (ZAGAL; BJÖRK; LEWIS, 2013). Notadamente, é possível concentrar a análise nos seguintes atributos: os sistemas de estruturação de progresso, a organização do jogo por comprometimento e o *grinding* (KARLSEN, 2018), além da administração e coleção por parte do jogador de recompensas extrínsecas (CONWAY, 2014) e/ou punições ao longo do processo de jogo¹².

¹¹ Disponível em: <https://youtu.be/SqFu5O-oPmU>. Acesso em: 1 out. 2020.

¹² Uma das propriedades da gamificação e dos sistemas de jogo baseados nas suas diretrizes é a dependência intensa de recompensas e reforços positivos, e uma adesão relativamente menor das punições e reforços negativos.

Boa parte dos jogos da empresa Blizzard, desde principalmente o lançamento de *Diablo 2* (2000), emprega a técnica da organização do progresso repetitivo mediado por recompensas. Essas recompensas possuem o papel duplo de pontuar de maneira visível um suposto aprimoramento do jogador, ao mesmo tempo em que agem como o elemento motivador da segunda e complementar prática, a do *grinding*. Trata-se de repetir uma tarefa incessantemente, sem variação ou risco, uma repetição incentivada não pelo prazer intrínseco que o jogo/sistema gamificado provoca, mas pelos resultados e recompensas externas geradas pelo comportamento.

É justamente o *grinding* que demonstrará de maneira mais evidente o potencial de ruptura entre lazer e jogo, por exemplo quando a repetição acarreta a prática do *gold farming* (DIBELL, 2016). Trata-se da atividade de realizar tarefas repetitivas por horas e horas a fio, premiadas com moedas virtuais no jogo. Essas moedas costumam ser coletadas por trabalhadores precários em mercados paralelos e vendidas por dinheiro real, submetendo pessoas a jornadas de até 12 horas por dia, jogando de forma repetitiva e monótona – sobretudo em países do Sul Global em que o dólar é valorizado (TAI; HU, 2018, p. 2386). Esse mercado paralelo obteve notoriedade principalmente por ser comum no jogo *World of Warcraft* (2004), também da Blizzard.

Por último, a repetição vem, em muitos casos, intercalada pelo terceiro elemento: o comprometimento de tempo¹³. Tal comprometimento, ao contrário do que se pode imaginar à primeira vista, não busca necessariamente maximizar o tempo gasto a nível imediato, mas domesticar a subjetividade do jogador de modo que ele possa jogar, quem sabe, até poucos minutos por dia – desde que retorne cotidianamente ao hábito de repetir as tarefas contínuas e infundáveis exigidas pelo sistema. Isso é feito por meio da estipulação de prazos para o término de atividades internas ao jogo, como as missões diárias também presentes em *World of Warcraft* (2004), e mais recentemente nas atividades diárias e semanais de jogos como *Fortnite* (2017), *League of Legends* (2009) e *Call of Duty: Warzone* (2020).

¹³ A manipulação do comprometimento de tempo do jogador vai desde exigir que espere 1h ou 2h para repetir certas atividades, como no caso de FarmVille, até as tarefas e vendas de itens temporários na loja interna do jogo Fortnite e League of Legends, por exemplo. No primeiro caso, o jogo tenta modular o tempo de acesso, forçando o jogador a sustentar sua participação no jogo por mais duas horas, mais um dia, mais uma semana etc. No segundo tipo, incentiva o jogador a jogar e/ou comprar por impulso, pois sabe que uma tarefa ou item à venda pode desaparecer no dia seguinte ou em determinado período de tempo.

É importante notar que recompensas ou eventos com prazo limitado, tomados em isolamento, não nos informam muita coisa. É necessário compreender de que modo essas engrenagens se encaixam em mecanismos de ordem superior, cuja finalidade é fornecer modelos de criação de jogos que produzam o efeito mais desejado pela indústria: a atração e manutenção da atenção dos jogadores. Quando se fala em gamificação, é exatamente isso que está em questão: um modo de organização de interfaces, fluxos de usabilidade e *feedback*, que estão relacionados ao universo dos *games*, porém de modo algum são elementos *dos games*:

Trata-se da cooptação de elementos formais estruturais dos jogos, tais como a imposição de sistemas baseados em regras arbitrárias, “pontuação” e um ciclo de feedback entre o “jogo” e as atividades do utilizador, em atividades instrumentais tais como eficiência do trabalho, volume de exercício, preferências alimentares e assim por diante. Devemos, portanto, voltar ao significado de que se pode, sem conhecimento prévio do termo, derivar da ‘gamificação’. O termo poderia antes implicar prontamente a transformação de algo que não é um jogo em jogo, alterando fundamentalmente a natureza da atividade em questão, e não apenas a forma como a mesma atividade é executada (JOHNSON; WOODCOCK, 2018, p. 7)¹⁴.

Essa crítica encontra seu ponto nevrálgico na recente polêmica acerca das *lootboxes* – bens virtuais (REBS, 2012; MACEDO; VIEIRA, 2017, 2018) compradas ou ganhadas por jogadores que, uma vez abertas, sorteiam itens aleatórios (armas, roupas para personagens, dentre outros itens cosméticos). Um comitê do parlamento inglês¹⁵, por exemplo, editou um relatório determinando que essa prática é equivalente a jogos de azar – uma vez que se investe tempo e dinheiro na possibilidade remota de premiação. Daqui tiramos uma conclusão preliminar: essa mesma invasão de lógicas de jogos de azar é insustentável sem as demais práticas de gamificação, elencadas acima e identificadas como o cerne da estratégia¹⁶.

¹⁴ “This is the co-opting of structural formal elements of games, such as the imposition of arbitrary rule-based systems, ‘scoring’ and a feedback loop between the ‘game’ and the activities of the user, into instrumental activities such as work efficiency, exercise volume, dietary preferences and so on. We should therefore return to the meaning that one might, with no prior knowledge of the term, derive from ‘gamification’. The term could instead readily imply the transformation of something which is not a game into a game, fundamentally altering the nature of the activity in question, not merely the manner in which the same activity is performed.”

¹⁵ Disponível em: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-8498/>. Acesso em: 1 out. 2020.

¹⁶ Ao descrever a invasão de padrões de jogos de azar na plataforma Battle Pass, do jogo Dota 2, Zanescu, French e Lajeunesse (2020) deixam claro que a preocupação não deve se limitar, por exemplo, às famosas

Essa esquematização das ações e do *feedback* do sistema costuma ser relacionada aos experimentos modelados por Burrhus Skinner (1953), cuja teoria do condicionamento operante almejava testar de que modo os comportamentos animal e humano são condicionados por estímulos sustentados, negativos ou positivos. Tal associação, como percebida por Sebastian Deterding (2014), corre o risco de cair na simplificação excessiva que o autor chama de “retórica de reforço”¹⁷. De fato, equiparar uma caixa de Skinner – uma jaula com duas lâmpadas, um botão, um orifício que dispensa comida e um chão metálico para disparar descargas elétricas – é, por definição, uma redução da complexidade de efeitos psicológicos resultantes da administração de recompensas/punições em *videogames*, que em geral se utilizam de composições muito mais complexas.

No entanto, reduzir, como faz Deterding, a crítica de certas estruturas de recompensas e punições em *games* a um mero floreio retórico é uma posição, no mínimo, limitada. Há estudos empíricos que demonstram que mesmo em arranjos mais complexos – jogos que unem narrativas, recompensas, punições, sistemas de progressão, coleção de itens virtuais, dentre outros mecanismos – o esquema de retenção composto por recompensas e punições periodicamente administradas e reforçadas com repetição/*grinding* são fatores determinantes para experiências problemáticas de adicção, seja leve ou severa:

Enquanto sistemas particulares de recompensa nos games parecem ter a maior influência nas relações problemáticas com jogos, outras características relacionadas a interação social, bem como a manipulação e o controle, também parecem ser importantes. [...] a teoria do condicionamento operante pode explicar como os jogadores problemáticos respondem rápida e persistentemente aos sistemas de recompensa nos games, tais como pontos de experiência e pontuação em geral, itens raros e recompensas em meta-jogos. Estas características são componentes centrais do esquema de reforço variável, que de fato cria um padrão persistente de resposta a um

lootboxes. Mesmo ignorando as lootboxes, o jogo, enquanto esquema de ordem superior, ainda sustenta lógicas que a todo momento exigem o investimento de tempo (e potencialmente dinheiro), pedindo que o usuário os aposte contra o caos gerado por fontes de incerteza (resultados de partidas, campeonatos etc.).

¹⁷ Na retórica do reforço, Deterding (2014) enxerga tanto a inocência de entusiastas, que enxergam na capacidade de forçar comportamentos uma oportunidade frutífera, quanto detratores, que a veem como nociva e exploratória. No fim das contas, o autor parece assumir uma postura isenta, sobretudo ao afirmar, ao final de seu texto (DETERDING, 2014, p. 48), que os efeitos da gamificação não devem ser combatidos, mas aceitos e estudados de modo distanciado – uma postura que julgamos, com base nos argumentos deste trabalho, insuficiente.

estímulo ao longo do tempo, e que é resistente à extinção comportamental. (KING; DELFABBRO; GRIFFITHS, 2010, p. 329-330)¹⁸.

Nossa proposta é menos radical que a ideia de que essas estruturas sejam invariavelmente causadoras de uso abusivo e até de vício. Como afirmamos, estruturas de recompensas, estruturação do progresso, dentre outras, são contextuais e não causam, isoladas, efeitos pré-determinados. A questão é seu uso conjunto com outros incentivos – como a possibilidade do prêmio em dinheiro virtual – que intensificam a capacidade de retenção da atenção do usuário. Trata-se apenas disso: afirmar que o jogo se encaixa como engrenagem em um projeto superior, em que a atenção e o investimento de tempo do “jogador” são minerados e transformados em lucro.

Uso do jogo no RappiGames para captura e manutenção da atenção do usuário

Uma vez estipuladas as características fundamentais da exploração da atenção e do engajamento do jogador, presentes tanto em jogos casuais, jogos tradicionais, quanto também em processos de gamificação, podemos passar para o próximo passo. É preciso compreender de que modo a plataforma Rappi articula suas funcionalidades aos jogos, capturando seu poder persuasivo e direcionando-o para seus interesses econômicos. Enxergamos aqui um efeito próprio à plataformização do trabalho: esta cria uma rede de dependência em que trabalhadores e usuários são subjugados pelas mediações algorítmicas e coleta de dados das plataformas (GROHMANN, 2019). Nesse esquema, a lógica da gamificação – e o jogo propriamente dito no caso do Rappi – funciona como um elemento persuasivo (BOGOST, 2007) que reforça essa subjugação. Dessa vez, não no nível da estrutura da programação (algoritmos e dados), mas no terreno da interface gráfica e do design da experiência (botões, menus, bens e moedas virtuais, informações expressas em texto e imagem etc.)

¹⁸ “While particular reward features in video games appear to have the greatest influence on problem video game playing, other features related to social interaction, as well as manipulation and control, also appear to be important. [...] operant conditioning theory can explain how problem players respond rapidly and persistently to the reward features in video games, such as XP and points, rare items, and meta-game rewards. These features are core components of the variable reinforcement schedule, which is known to create a persistent pattern of responding to a stimulus over time that is resistant to behavioural extinction.”

Segundo o CEO da Rappi, a ideia do RappiGames surgiu com o objetivo de manter compradores usando o aplicativo enquanto esperam compras serem entregues. No entanto, passou a se encaixar em uma estratégia de plataforma inspirada no *WeChat*, plataforma chinesa¹⁹. O usuário do Rappi encontra, dentro dos menus do aplicativo, o RappiGames – juntamente com o serviço de agenciamento de viagens e de transmissão de eventos ao vivo do aplicativo. Dentre os jogos disponíveis, semana a semana, é selecionado um específico para a organização de um torneio – único *ranking* que, ao final da promoção (uma semana), resulta em prêmios em RappiCréditos para compras no *app* (Figura 1). A cada tentativa, o jogador é informado da sua pontuação e atual posição no *ranking*. Ao final de algumas partidas, um comercial é exibido. O torneio é cadastrado no Sistema de Controle de Promoção Comercial (SCPC), da Secretaria Especial de Fazenda (pertencente ao Ministério da Economia), que possui algumas restrições e exigências. Essas exigências não cobrem, porém, a zona limítrofe em que se situa a gamificação e o uso de jogos em contextos de alto potencial de persuasão – sobretudo quando se envolve prêmios em dinheiro. A plataforma oferece R\$ 3.858,00 em prêmios, conforme detalhado na Figura 1 abaixo.

Figura 1 - Registro, no SCPC, do sistema de premiação do torneio *Crazy Balls* no RappiGames

Quantidade	Descrição	Valor R\$	Valor Total R\$	Ordem
1	1º lugar: R\$ 500,00 em Rappi Créditos	500,00	500,00	1
1	2º lugar - R\$ 384,00 em Rappi Créditos	384,00	384,00	2
1	3º lugar: R\$ 192,00 em Rappi Créditos	192,00	192,00	3
2	4º e 5º lugares: R\$ 96,00 em Rappi Créditos para cada;	96,00	192,00	4
5	6º a 10º lugares: R\$ 58,00 em Rappi Créditos para cada;	58,00	290,00	5
40	11º a 50º lugares: R\$ 10,00 em Rappi Créditos para cada;	10,00	400,00	6
50	51º a 100º lugares: R\$ 6,00 em Rappi Créditos para cada;	6,00	300,00	7
400	101º a 500º lugares: R\$ 4,00 em Rappi Créditos para cada.	4,00	1.600,00	8

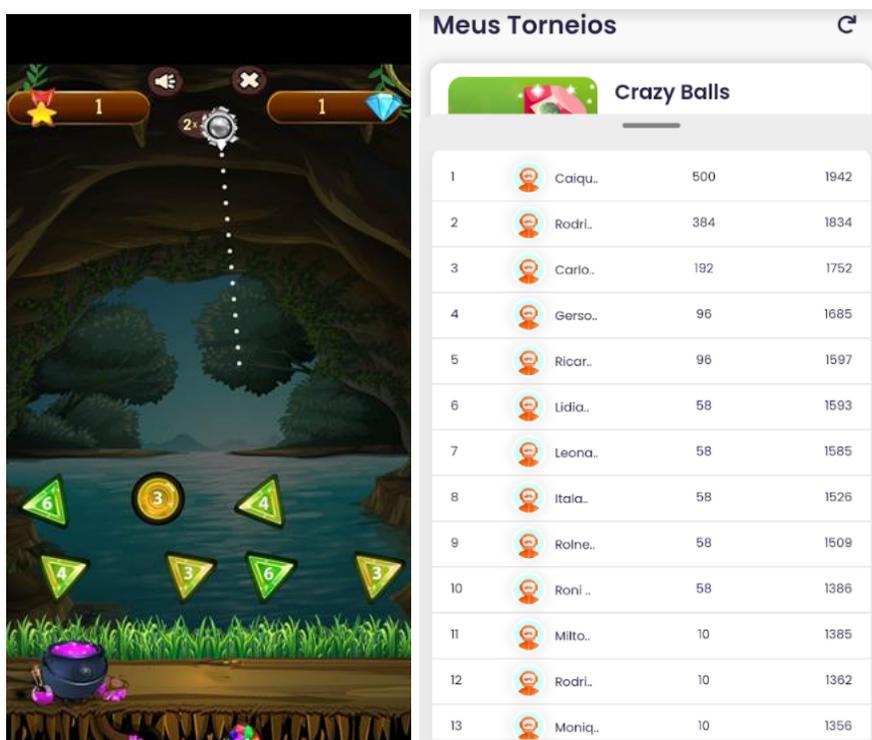
Fonte: Sistema de Controle de Promoção Comercial, 2020²⁰.

¹⁹ Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/reportagens-especiais/sergio-saraiva-presidente-da-rappi/#page1>. Acesso em: 1 out. 2020.

²⁰ Trecho do registro da promoção RappiGames – Crazy Balls, sob o número SECAP/ME Nº 03.009407/2020. Disponível via consulta pública em: <https://scpc.sefel.fazenda.gov.br/>. Acesso em: 1 out. 2020.

Abordaremos como estudo de caso, neste trabalho, a competição em torno do jogo *Crazy Balls*, iniciada no dia 28/09/2020 e com previsão de término no dia 04/10/2020. No sentido de evitar regulamentações contra jogos de azar, a Rappi se preocupa em apontar na sua proposta ao SCPC, que “o Jogo não é randômico, não depende de sorte para o acúmulo de pontos e sim da capacidade técnica dos Participantes”²¹ (*sic*). No entanto, essa afirmação é um tanto quanto ambígua. Na realidade, o jogo possui elementos randômicos, tais como os tipos de alvos que emergem na tela – o jogador deve mirar e disparar bolas, que devem atingir esses alvos o número de vezes indicados em seus centros, antes que eles atinjam o topo da tela (Figura 2).

Figura 2 - À esquerda, o jogo *Crazy Balls*; à direita, o *ranking* com pontuação dos jogadores



Fonte: Elaborado pelos autores, 2020²².

²¹ Trecho do registro da promoção RappiGames – Crazy Balls, sob o número SECAP/ME Nº 03.009407/2020. Disponível via consulta pública em: <https://scpc.sefel.fazenda.gov.br/>. Acesso em: 1 out. 2020.

²² Print screen do jogo Crazy Balls na plataforma RappiGames.

O acréscimo de elementos randômicos não é o principal problema, uma vez que estes podem ser encontrados em uma infinidade de jogos convencionais que não parecem ter os mesmos fins maliciosos – como uma rolagem de dados em um jogo de tabuleiro ou RPG de mesa, por exemplo. A questão é que os elementos randômicos são combinados com a necessidade de repetição intensa de atividades pouquíssimo variadas – ou seja, *grinding*. Uma vez que o jogador compreender o conceito simples de que não pode deixar as figuras geométricas alcançarem o topo da tela, basta um mínimo de habilidade para lidar com os três elementos randômicos do jogo: os tipos de figura geométrica, os números indicadores em cada uma e a direção imprevisível tomada pelas bolas atiradas.

Assim, o jogo passa a exigir apenas que o jogador permaneça tentando por horas e horas a fio, até que sua pontuação chegue a um nível satisfatório. Os elementos randômicos são responsáveis por introduzir um nível de incerteza, a perspectiva de ganhar o prêmio serve como elemento de persuasão, enquanto as recompensas intermitentes – pontuação e subida no *ranking* – reforçam o comportamento repetitivo que evidenciam o apagamento cada vez mais intenso das fronteiras entre *games* e jogos de azar (JOHNSON; BROCK, 2020). Mesmo que não se trate propriamente de um caça-níquel, certamente trata-se de um tipo de jogo atingido pelo processo de *gamblification* (ZANESCU; FRENCH; LAJEUNESSE, 2020). O termo, advindo da expressão “*to gamble*” (apostar, jogar jogos de azar), descreve a introdução de mecanismos psicológicos e técnicos próprios de máquinas de cassinos e jogos de apostas em contextos antes livres destes – em jogos para *smartphones*, como é o caso. Para os efeitos legais e práticos, não se configura o mesmo fenômeno do jogo de azar e supostamente não causa exatamente os mesmos efeitos. É inegável, porém, que o RappiGames se utiliza de mecanismos persuasivos análogos, acoplados a outras engrenagens, como a motivação de consumir na plataforma.

Em suma, o jogo *Crazy Balls*, isolado do contexto do RappiGames, é apenas a reprodução das mecânicas de jogo repetitivas e reprodutoras de diretrizes de premiação/punição problemáticas identificadas anteriormente por autores como King, Delfabbro e Griffiths (2010). A partir do momento que se conecta a um sistema de recompensa monetária, o investimento de tempo e de repetição de atividades no jogo

não apenas se potencializa, como muda de natureza: passa a emular um processo de jogo de azar, em que o usuário investe cada vez mais em um prêmio real, em dinheiro, que não tem certeza se ganhará. A diferença é que ao invés de investir moedas, como em um caça-níquel, investe seu tempo.

Como se não bastasse, o sistema ainda serve às estratégias de vendas e promoções da plataforma, inclusive indicando que, segundo seu registro no SCPC, os RappiCréditos “poderão ser utilizados em transações dentro da Plataforma, na compra de produtos e/ou serviços que estejam elegíveis à sua utilização, [...] contida na seção “Promos e créditos” da Plataforma”²³. O jogo, por fim, auxilia na tarefa de aumentar o tempo de uso do aplicativo, mirando a probabilidade de que aspirantes a campeões de realizem compras, ao mesmo tempo que direciona essas transações a estabelecimentos e produtos específicos, que alimentam os interesses comerciais da plataforma.

Considerações finais

Neste trabalho, procuramos abordar o fenômeno da apropriação de mecanismos de jogo, bem como sua associação a sistemas de exploração da atenção, interesse e investimento de afeto, tempo e dinheiro de seus jogadores por dinâmicas e atores do capitalismo tardio. Essa apropriação, naturalmente, é empreendida sobretudo por grupos interessados na domesticação das atividades de consumidores. No caso específico sobre o qual nos debruçamos, observamos este fenômeno tal como trabalhado no âmbito da plataforma Rappi, considerando especificamente a iniciativa dos RappiGames, que almeja capturar o tempo e energia de seus usuários, fazendo uso de jogos, sistemas de ranqueamento e pontuação – além da acoplagem dos sistemas de jogo às estratégias comerciais da plataforma.

Este processo se encaixa em um projeto de ordem superior, em que a prática do lazer e do jogo são distorcidos, convertendo-se em seus opostos: passam a ser fonte de (um tipo de) produtividade e trabalho. No caso específico estudado, a crueldade do processo é ainda mais notável, uma vez que o trabalho de se classificar como ganhador de um prêmio em um torneio do RappiGames pode até aparentar ser proveitoso – mas o

²³ Trecho do registro da promoção RappiGames – Crazy Balls, sob o número SECAP/ME Nº 03.009407/2020. Disponível via consulta pública em: <https://scpc.sefel.fazenda.gov.br/>. Acesso em: 1 out. 2020.

real valor gerado é o engajamento do usuário no aplicativo, que interessa apenas à plataforma.

Ainda que não seja uma particularidade dos *videogames*, mas uma condição generalizada da diversidade de formas de manifestação e exercício da colonialidade global, a retórica por trás desse tipo de proposta apelativa presente em aplicativos como o RappiGames – voltado à exploração das vulnerabilidades da psicologia humana – é ruim para o hemisfério Norte, mas é ainda pior e particularmente predatória aos países do Sul Global. Embora não se negue a existência de relações igualmente agressivas e assimétricas em países do Norte – e mesmo em regiões periféricas dentro de um mesmo estado ou hemisfério –, cremos que seja ainda mais agressivo para os países do Sul, na condição de subalternos, pois compreende a completa naturalização do discurso colonial e coloca a condição de existência da cultura como subordinada à cultura moderna e seus artifícios “inovadores”. Isso decorre tanto porque no horizonte do Sul tais questões são ainda mais pungentes, quanto porque as condições para o florescimento desse sistema de dominação (ancorado em relações capitalistas, étnico-raciais e alinhadas ao heteropatriarcado) dependeram, historicamente, da exploração das relações coloniais.

Ao mesmo tempo, este argumento convoca uma dimensão que não é possível entender o contexto global em que esse tipo de processo se encaixa sem compreender o colonialismo e a colonialidade, o modo como as relações de poder instauradas por estes processos condicionam a idealização, a produção e o consumo dos jogos. Muito além disso, propomos que este processo é vital para compreender o atual estágio do capitalismo e da ideologia neoliberal que o sustenta: afinal, é difícil enxergar qualquer dimensão da vida que não seja atingida por essas forças. E uma de suas mais ubíquas propriedades é a colonização do lazer a partir da corrupção do jogo.

Referências

ANCHOR, Robert. History and Play: Johan Huizinga and his Critics. *History and Theory*, Middletown, v. 17, n. 1, p. 63-93, 1978.

ASSIS, Wendell. Do colonialismo à colonialidade: expropriação territorial na periferia do capitalismo. *Caderno CRH*, Salvador, v. 27, n. 72, p. 613-627, 2014.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

CONWAY, Steven. Zombification?: Gamification, motivation, and the user. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Bristol, v. 6, n. 2, p. 129-141, 2014.

DETERDING, Sebastian; SICART, Miguel; NACKE, Lennart; O'HARA, Kenton; DIXON, Dan. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. In: *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. ACM, Vancouver, Canada, 2011. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/1979742>. Acesso em: 1 out. 2020.

DETERDING, Sebastian. The Ambiguity of Games: Histories and Discourses of a Gameful World. In: WALZ, Stephen; DETERDING, Sebastian. *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA, London: MIT Press, 2014.

DIBBELL, Julian. Invisible Labor, Invisible Play: Online Gold Farming and the Boundary Between Jobs and Games. *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*, Nashville, v. 18, n. 3, p. 419-465, 2016.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greid de. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011.

KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Cham, v. 9, n. 3, p. 329-330, 2010.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. No Limite da Utopia: *Esports*, Neoliberalismo e como a Cultura Gamer desceu à Loucura. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. *Anais eletrônicos...* Brasília: Compós, 2020, p. 1-22. Disponível em: <https://bit.ly/2JwpwgU>. Acesso em: 30 set. 2020.

FISHER, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Hants: Zero Books, 2009.

GRAY, Colin; KOU, Yubo; BATTLES, Bryan; HOGGATT, Joseph; TOOMBS, Austin. The Dark (Patterns) Side of UX Design. In: *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM, New York, EUA, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3173574.317410>. Acesso em: 1 out. 2020.

GRIFFTHS, Mark D.; NUYENS, Filip. An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing. *Current Addiction Reports*, Cham, v. 4, n. 3, p. 272-283, 2017.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. *Revista Eptic*, Aracajú, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

GROSGOUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, Coimbra, v. 80, n. 1, p. 115-147, 2008.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do Cansaço*. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

HAN, Byung-Chul. *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power*. London: Verso, 2017a.

HAN, Byung-Chul. *In the Swarm: Digital Prospects*. Cambridge: The MIT Press, 2017b.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play Element of Culture*. London: Routledge, 1949.

JOHNSON, Mark; BROCK, Tom. The 'gambling turn' in digital game monetization. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Bristol, v. 12, n. 2, p.145-163, 2020.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

KARLSEN, Faltin. Exploited or Engaged? Dark Game Design Patterns in Clicker Heroes, FarmVille 2 and World of Warcraft. In: JØRGENSEN, Kristine. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press, 2019, p. 219-233.

MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela. Muito além dos pixels: experiências de consumo e cultura material em *League of Legends*. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 14, n. 41, p. 146-170, 2017.

MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela. Dinâmicas do consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de *League of Legends*. *E-Compós*, v. 21, n. 1, p. 1-26, 2018.

MALDONADO-TORRES, Nelson. A topologia do Ser e a geopolítica do conhecimento. Modernidade, império e colonialidade. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, Coimbra, v. 80, n. 1, p. 71-114, 2008.

MESSIAS, José; PERANI, Letícia. Entre gamers e hackers: reflexões sobre a cultura digital. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 26, n. 1, p. e29118, 2019.

MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaianie. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. *In: PENIX-TADSEN, Philip (Org.). Video Games and the Global South*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2019, p. 75-86.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. *MATRIZES*, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020.

MIGNOLO, Walter. *Historias locales/disenos globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal, 2003.

MIGNOLO, Walter. *La idea de América Latina*. La herida colonial y la opción decolonial. Barcelona: Gedisa, 2007.

MIGNOLO, Walter. *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*. Durham & London: Duke University Press, 2011.

MUKHERJEE, Souvik. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

MURRAY, Soraya. *On video games: The visual politics of race, gender and space*. London, Inglaterra: I.B.Tauris, 2018.

OLIVEIRA, Fátima; PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. Games, experiência lúdica e cognição inventiva: complexidade e transdisciplinaridade na cultura digital. *E-Compós*, Brasília, v. 23, p. 1-27, 2020.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidad y modernidad/racionalidade. *Perú Indígena*, Lima, v. 12, n. 29, p. 11-20, 1992.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidad del poder y clasificación social. *Journal of World-Systems Research*, Santa Cruz, v. 6, n. 2, p. 342-38, 2000.

PENIX-TADSEN, P. (Ed.). *Video Games and the Global South*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.

REBS, Rebeca. Bens virtuais em social games. *Intercom – RBCC*, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 205-224, 2012.

ROBERTS, Michael. *The Politics of Playtime: Reading Marx through Huizinga on the Desire to Escape from Ordinary Life*. *American Journal of Play*, New York, v. 11, n. 1, p. 46-64, 2018.

SKINNER, Burrhus. *Science and Human Behavior*. New York: Free Press, 1953.

TAI, Zixue; HU, Fengbin. Play between love and labor: The practice of gold farming in China. *New Media & Society*, London, v. 20, n. 7, 2018.

TERRANOVA, Tiziana. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000.

WHITSON, Jennifer R. Foulcault's Fitbit: Governance and Gamification. 2014. *In*: WALZ, Stephen; DETERDING, Sebastian. *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA, London: MIT Press, 2014.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. Gamification: What it is, and how to fight it. *The Sociological Review*, London, v. 66, n. 3, p. 542-558, 2018.

ZAGAL, José; BJÖRK, Staffan; LEWIS, Chris. Dark patterns in the design of games. *In*: *Proceedings of the Foundation of Digital Games 2013*. Society for the Advancement of the Science of Digital Games, Grécia, 2013. Disponível em: http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_et al.pdf. Acesso em: 1 out. 2020.

ZANESCU, Andre; FRENCH, Martin; LAJEUNESSE, Marc. Betting on DOTA 2's Battle Pass: Gamblification and productivity in play. *New Media & Society*, London, online first, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444820941381>. Acesso em: 1 out. 2020.

Recebido em: 01/10/2020
Aprovado em: 27/11/2020