

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

MATHEUS GOMES SANTOS

**INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: paradigmas da
indústria tradicional, desenvolvimento *indie*, e a
plataforma itch.io**

BAURU
2022

MATHEUS GOMES SANTOS

**INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: paradigmas da
indústria tradicional, desenvolvimento indie, e a
plataforma itch.io**

Monografia de Iniciação Científica
apresentado a Pró-Reitoria de Pesquisa e
Pós-graduação do Centro Universitário
Sagrado Coração, sob orientação do Prof.
Me. Vinicius Santos Andrade.

BAURU
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de
acordo com ISBD

S237i	<p>Santos, Matheus Gomes</p> <p>INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: paradigmas da indústria tradicional, desenvolvimento indie, e a plataforma itch.io / Matheus Gomes Santos. -- 2022. 34f. : il.</p> <p>Orientador: Prof. M.e Vinicius Santos Andrade</p> <p>Monografia (Iniciação Científica em Ciência da Computação) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Jogos Digitais. 2. Indústria de Jogos. 3. Indie. 4. Itch.io. I. Andrade, Vinicius Santos. II. Título.</p>
-------	---

Dedico esse trabalho para todos os trabalhadores da indústria dos jogos digitais. Minha diversão não é equiparável ao seu sofrimento.

AGRADECIMENTOS

Ao Deus Preto, que em todo momento de desânimo, solidão e cansaço me seguraram firmemente.

Ao professor Vinicius Santos Andrade que acreditou nesse projeto e depositou todo esforço necessário.

A minha família que sempre me incentivou a estudar mesmo não entendendo minhas ausências.

RESUMO

Jogos além do entretenimento é uma realidade há anos. No Brasil, a indústria dos jogos digitais cresce a cada ano que passa, com isso, o mercado nacional e internacional. É relativamente comum escândalos envolvendo rotinas desumanas, salários incompatíveis, entre outras situações que podem gerar danos ao trabalhador. Com isso, a indústria independente ganhou força, principalmente no Brasil onde a indústria dos jogos ainda está em desenvolvimento. Nesse contexto, a proposta em questão visa contribuir para o cenário de desenvolvimento nacional de jogos digitais, apresentando um estudo no contexto da indústria tradicional, o desenvolvimento *indie*, e a plataforma itch.io.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Indústria de Jogos. Indie. Itch.io.

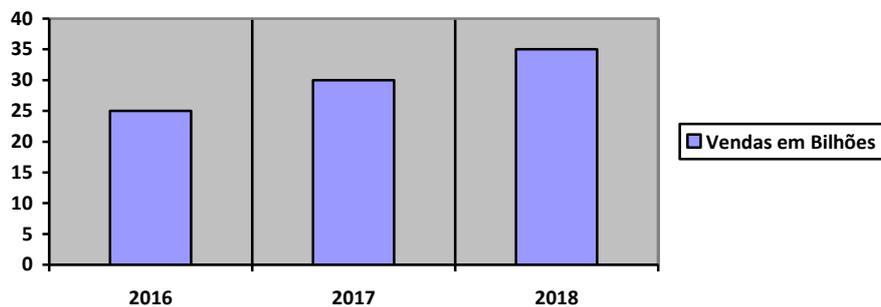
SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVOS	6
2.1	OBJETIVO GERAL.....	6
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
3	METODOLOGIA.....	7
4	JUSTIFICATIVA	8
5	RESULTADOS	12
5.1	AS PRÁTICAS PREDATÓRIAS DA INDÚSTRIA DOS JOGOS.....	12
5.2	OS ESTÚDIOS INDEPENDENTES.....	16
5.3	A PLATAFORMA ITCH.IO.....	18
6	DISCUSSÕES.....	19
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
8	ORÇAMENTO	25
	BIBLIOGRAFIA	26
	ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA	29

1 INTRODUÇÃO

A indústria dos jogos digitais é um mercado exponencial. Ano após ano seu crescimento significativo no mundo e suas vendas estão na casa dos bilhões conforme mostra a Figura 1.

Figura 1 - Vendas de jogos através dos anos



Fonte: ESA, 2019.

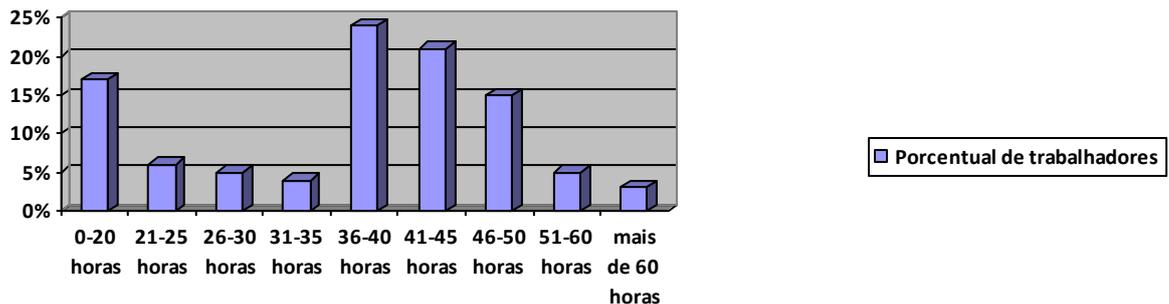
Em uma pesquisa de 2019 a associação *Entertainment Software Association* (2021) aponta que os *vídeo games* estão em sua era de ouro e a tendência é crescer ainda mais, alguns preconceitos relacionados a eles estão sendo derrubados, cerca de três quartos dos pais norte americanos acreditam que os jogos podem ser educativos para seus filhos. Também é destacado que a média da faixa etária de consumidores de jogos é adulta, sendo 34 anos para o público feminino e 32 para o masculino.

E o mesmo acontece no Brasil, o Datafolha em associação a BGS (Brasil Game Show) realizou uma pesquisa em 2020 (2021) em que aponta que cerca de quatro em cada dez brasileiros costumam a jogar jogos eletrônicos em alguma plataforma, assim totalizando aproximadamente sessenta e sete milhões de pessoas jogando no território brasileiro.

Mas todo esse crescimento traz consigo diversos problemas e principalmente problemas relacionados a direitos trabalhistas. Uma prática recorrente do mercado de jogos é o *crunch time*, tal atividade está relacionada a jornadas de trabalho longas e intensas sendo adotadas com mais frequência entre jogos e projetos mais complexos e ambiciosos (IZIDRO, 2019).

Em uma pesquisa realizada pela *Game Developers Conference* em 2019 (2021) é constatado que quase metade dos desenvolvedores (44%) trabalham mais de quarenta horas por semana ilustra a Figura 2 mostrando o percentual dos trabalhadores e suas cargas horárias semanais.

Figura 2 - Quantidade de horas trabalhadas semanais por desenvolvedores



Fonte: GDC, 2019.

Ainda falando sobre o *crunch* segundo a pesquisa da *International game developers association* cerca de 37% dos desenvolvedores que trabalharam além do horário normal do expediente não recebeu a remuneração adicional. Dos que receberam a compensação apenas 18% recebeu da maneira como hora extra, 37% receberam como benefícios como por exemplo vale-refeição e 32% como futuras férias (IGDA, 2017).

Tudo isso domina o mercado denominado *mainstream* (Mercado dominante), onde os gestores fazem seu trabalho sem se preocupar com os contratempos que podem vir a ocorrer colocando assim uma pressão e um desgaste para os trabalhadores do software (IZIDRO, 2019). Mas existe uma resposta alternativa para essa situação do mercado atual, desde já os desenvolvedores independentes e estúdios menores estão implementando políticas e construindo estruturas para provar que é possível produzir jogos digitais e ainda sim gerar um enfoque nos direitos trabalhistas e na saúde do desenvolvedor (CARPENTER, 2021).

2 OBJETIVOS

A seguir serão apresentados o objetivo geral e específicos que norteiam esta pesquisa.

2.1 OBJETIVO GERAL

O presente trabalho teve como objetivo apontar as práticas nocivas do mercado atual de jogos digitais e apontar como solução a cena independente dos vídeos jogos, desde o desenvolvimento até o método de distribuição.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Investigação das práticas antiéticas da indústria dos jogos digitais;
- b) Apontamento as condições desumanas que desenvolvedores passam no mercado;
- c) Indicação dos problemas causados pelo monopólio em distribuição de jogos;
- d) Difusão das vantagens que o mercado independente leva a saúde do desenvolvedor e a indústria como um todo;
- e) Demonstrar que a plataforma itch.io é uma forma distribuição tão competente quanto as demais distribuidoras como Steam e Epic Games Store;

3 METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido em duas grandes partes. A primeira é referente ao detalhamento do mercado de jogos digitais atual e seus malefícios e a segunda fase do projeto é sobre apontamentos relacionados a cena de jogos independentes e seu mercado.

A primeira etapa correlacionada a indústria dos *videogames* utilizará relatos divulgados em reportagens sobre condições trabalhistas no meio dos jogos. Para contextualizar as reportagens, realizaremos uma pesquisa entre os desenvolvedores desse mercado fazendo assim um levantamento bibliográfico ainda melhor.

Em sua segunda etapa foi posto um contraponto a indústria atual. Será demonstrado como e porque o desenvolvimento de jogos independentes pode contribuir de maneira efetiva com o mercado. Será levantado relatos para embasar esta parte do projeto.

Após a afirmação da segunda etapa foi realizado um estudo aprofundado sobre as vantagens que a plataforma itch.io, que já é utilizado no mercado de jogos independentes, podem trazer para o mercado, sendo assim uma contraposição ao monopólio de distribuição de jogos.

Todas as etapas estão embasadas em artigos e reportagens de renome na área dos jogos digitais, então foi necessário um levantamento bibliográfico para esse projeto. Utilizaremos questionários qualitativos para um embasamento mais firme de nossa pesquisa.

4 JUSTIFICATIVA

No mercado e desenvolvimento de jogos digitais existe uma prática usual chamada *crunch time*, onde os desenvolvedores diversas vezes são obrigados a trabalhar em longas e exaustivas jornadas de trabalho (IZIDRO, 2019).

Tais jornadas em 37% dos casos não são remuneradas, ou seja, o desenvolvedor trabalha além de seu expediente por pressão externa e não recebem nada a mais por conta disso como aponta a *Game Developers Conference* em sua pesquisa em 2019 (2021).

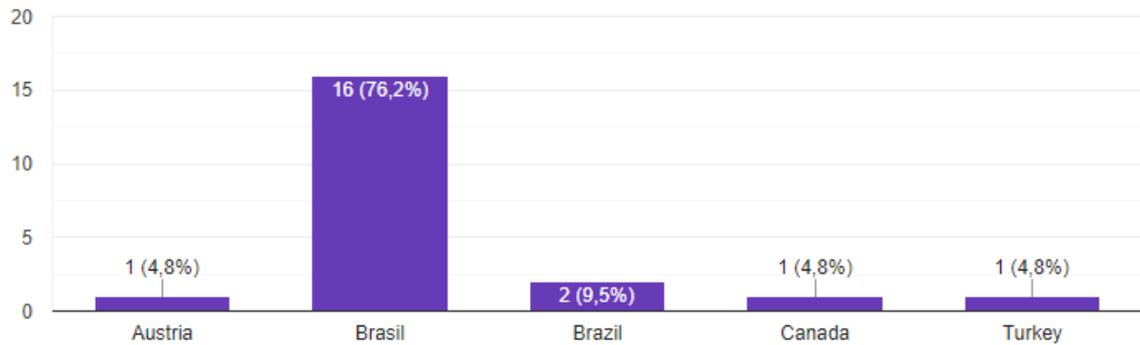
Uma pesquisa realizada pela Universidade de Maryland com 510 funcionários da empresa *Fortune 500* aponta que longas horas de trabalho aumentam o conflito entre trabalho e família e que esse conflito por sua vez está altamente relacionado com a depressão e diversos outros problemas de saúde relacionados ao estresse. (MAJOR; KLEIN; EHRHART, 2002).

Tais jornadas de trabalho causam tensões acumuladas para a família do trabalhador, que acaba as causando. A qualidade de vida do proletário tem sido deixada de lado gerando assim estresses que afetam tanto a vida profissional quanto a familiar do mesmo, estudos apontam a probabilidade de se a qualidade de vida do trabalhador (QTV) for elevada, ele tem maiores chances de ser um melhor funcionário, assim reduzindo os custos e aumentando o lucro da empresa (CONTE, 2003).

Nesse sentido a *Microsoft* implementou uma nova estratégia em uma de suas filiais no Japão visando melhorar a qualidade vida de seus funcionários, assim, introduzindo um fim de semana de três dias. Em agosto de 2019 foi constatado que a produtividade dos dois mil e trezentos funcionários aumentou em 40%, sem contar as vantagens em relação a gastos pois foram impressas 59% páginas a menos e diminui-se 23% em gastos com eletricidade (KLEINMAN, 2019).

Foi realizado um breve levantamento com desenvolvedores onde podemos constatar nas figuras a seguir o resultado que nos levam a entender a situação atual da indústria dos jogos, sendo respondido pelo total de vinte e uma pessoas. O questionário foi aplicado no período do dia 03/03/2021 ao dia 22/03/2021.

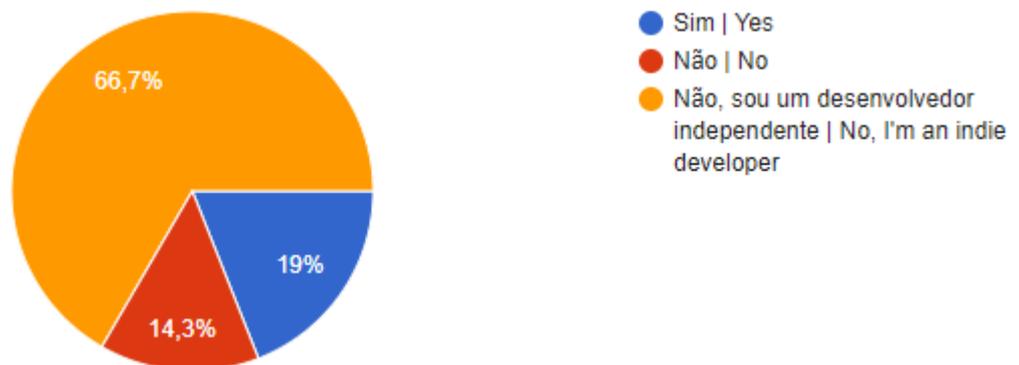
Figura 3 - Em que país você vive?



Fonte: O autor, 2021.

Na Figura 3 constatamos que foram as respostas foram enviadas de quatro países diferentes, sendo que dezoito vieram do Brasil, uma da Áustria, uma do Canadá e uma da Turquia

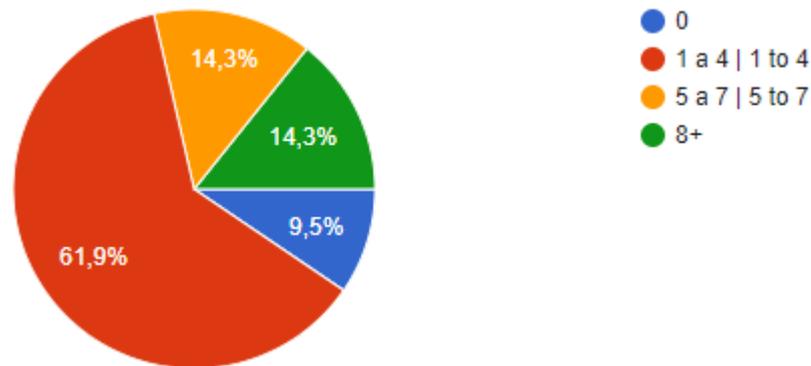
Figura 4 - Você trabalha no mercado de jogos?



Fonte: O autor, 2021.

De acordo com a Figura 4 podemos afirmar que dezessete pessoas que responderam este questionário não trabalham no mercado de jogos, sendo que quatorze deles são desenvolvedores independentes. Enquanto apenas quatro deles trabalham nessa indústria.

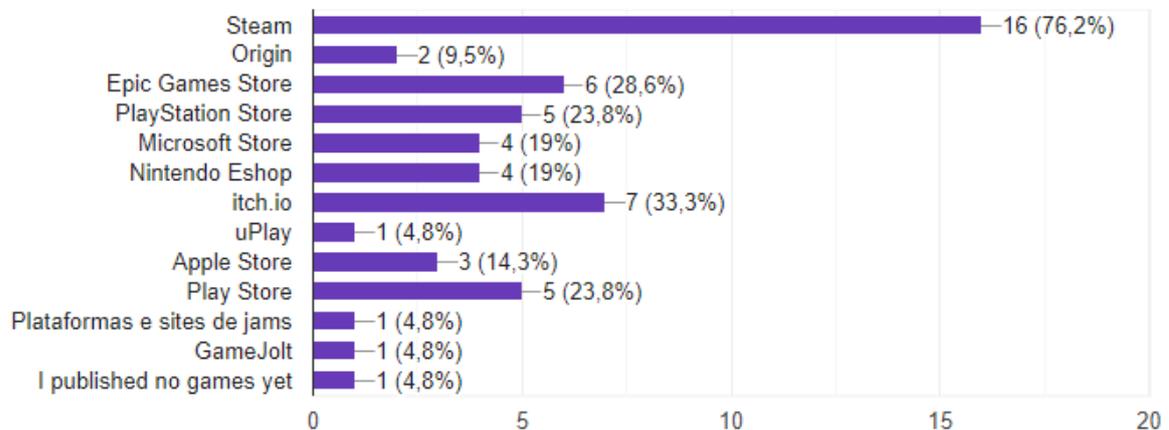
Figura 5 - Em quantos projetos de jogos você já trabalhou?



Fonte: O autor, 2021.

Foi levantado na Figura 5 que duas das pessoas nunca trabalharam em projetos de jogos, treze deles já fizeram parte de um a quatro jogos, três fizeram de cinco a sete jogos e outros três participaram de oito ou mais projetos.

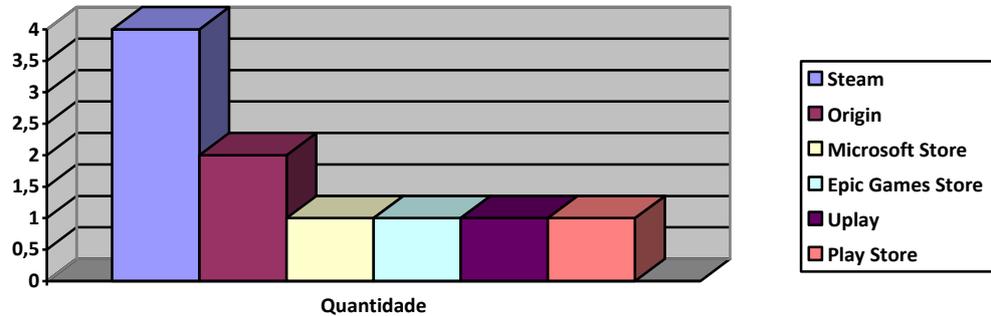
Figura 6 - Em quantas plataformas os jogos que você trabalha ou joga costumam a ser publicados?



Fonte: O autor, 2021.

De acordo com a Figura 6, pode-se constatar a diferença em relação ao local de publicação de jogos digitais. O abismo entre o local mais publicado (*Steam*) e o segundo (*itch.io*).

Figura 7 - Em que plataformas os jogos que você trabalha ou joga costumam a ser publicados? Respondido por quem trabalha na indústria



Fonte: O autor, 2021.

Na Figura 7 foi filtrado apenas as respostas de quem respondeu que trabalha na indústria dos jogos digitais. E podemos constatar que ainda assim a *Steam* continua na liderança em questão de publicação, mas algo curioso a se notar é que na Figura 6 a plataforma *itch.io* é o segundo colocado, mas quando falamos sobre as pessoas que estão no mercado *mainstream* dos jogos ela nem sequer é citada.

De tal forma, esse projeto se propõe a apresentar o mercado de jogos digitais independentes como uma alternativa mais saudável e visando o bem-estar do desenvolvedor para o futuro de tal indústria que tem crescido de maneira notável.

5 RESULTADOS

Para melhor apresentar os resultados da pesquisa, eles foram subdivididos em subseções conforme apresenta-se a seguir.

5.1 AS PRÁTICAS PREDATÓRIAS DA INDÚSTRIA DOS JOGOS

A indústria dos jogos digitais atualmente, e ousado dizer que desde seu início, está repleta de práticas predatórias que afetam diretamente a saúde física e mental dos trabalhadores da área. Uma das principais maneiras de explorar o proletário é o *crunch time*, que se resume em fazer com que o trabalhador faça uma jornada de trabalho exaustiva contra, ou não, a sua vontade (IZIDRO, 2019).

Uma das experiências que podemos utilizar para averiguarmos tal situação é a de Mata Haggis-Burridge, designer do jogo *Burnout Paradise* de 2008, que por conta de sua rotina de testes, sua jornada de trabalho se expandiu para de dez a doze horas diárias, causando assim uma Lesão por Esforço Repetitivo (L.E.R). Outro exemplo é o de David Lam, ex-desenvolvedor da *Electronic Arts* (EA) e da *Bioware*, ele relata que por conta das longas jornadas, ele perdeu tempo de qualidade com sua família e ainda afirma que se ele não tivesse se rendido a essa exploração da indústria, provavelmente não trabalharia com o que faz atualmente (IZIDRO, 2019).

Um dos relatos mais impactantes da indústria de jogos foi o *EA: The Human Story*, onde a esposa de um desenvolvedor de jogos que trabalhava na *Electronic Arts* relata a experiência de seu marido. De início seu companheiro entrou em um processo de *crunch* “suave” trabalhando oito horas diárias seis dias por semana. Foram introduzidos a isso com a falácia de que isso era feito para evitar *crunch's* maiores nos estágios finais da produção dos jogos. E quando se aproximou o prazo final da entrega, o regime era de doze horas diárias seis dias por semana. E isso foi relatado no ano de 2004 (ea_spouse, 2004).

É importante frisar que esses relatos não são exceção. Segundo a pesquisa realizada pela *Game Developers Conference* em 2019 (2021) 44% dos trabalhadores dessa indústria trabalham mais de quarenta horas semanais em

condições parecidas com as que foram relatadas no presente trabalho. E 37% desse número não recebe por suas horas adicionais.

A capitalização excessiva da indústria de jogos tem explorada cada vez mais os trabalhadores, afetando a saúde mental do mesmo e por consequência a qualidade de seu trabalho. O resultado do desenvolvimento de um jogo não é alienado de seus desenvolvedores e devemos analisar as camadas culturais e sociais dessa produção (MUSSA, 2021).

A burguesia dos jogos vende o trabalho na indústria como a realização de um sonho, assim os trabalhadores movidos por uma paixão com um misto de nostalgia, se sujeitam a todo tipo de exploração. A cultura do desenvolvimento de jogos está impregnada no mito meritocrático do desenvolvedor que faz o que quer, e quando ele entra em uma empresa, ele se torna somente um coadjuvante na indústria (MUSSA, 2021).

A estratégia do mercado é estruturar uma falsa liberdade, você é livre para desenvolver o seu jogo, você faz os seus horários no ambiente descontraído da empresa, porém todo momento se torna momento para trabalhar dessa maneira, facilitando o processo de *crunch* voluntário pelo trabalhador. Com uma falácia de que o desenvolvedor deve ser proativo, otimista e com amor pelo trabalho, ele se torna em um conformado (MUSSA, 2021).

Em 1930 John Maynard Keynes previu que até o final do século XX, a tecnologia iria avançar tanto que os proletariados trabalhariam apenas quinze horas semanais, porém podemos observar que essa tese caiu por terra mesmo tendo os meios capazes disso. Percebeu-se um aumento de horas trabalhadas de prestadores de serviços, seja administrativo, segurança ou como é o caso analisado o serviço técnico. As empresas fazem de tudo para tirar até a última gota de um desenvolvedor sendo que seria muito mais produtivo e condizente com a teoria neoliberal o proletariado trabalhasse menos em quantidade e mais em qualidade (GRAEBER, 2019).

Na verdade, essa é uma estratégia para poder explorar o trabalhador sem se preocupar com a reação do mesmo, pois se o proletário está trabalhando doze horas por dia, ele possui outras prioridades, como por exemplo, descansar ao invés de lutar pelos seus direitos trabalhistas (GRAEBER, 2019).

Outra prática predatória da indústria dos jogos que afetam diretamente os trabalhadores são os inúmeros casos de assédio. Um dos que mais repercutiu recentemente foram os casos da *Activision Blizzard*. Essa empresa está sendo processada sobre denúncias seríssimas de assédio sexual, e foi declarado pela investigação que a empresa é “um terreno fértil para assédio e discriminação contra mulheres” (FERREIRA, 2021).

A ação legal relata desde salários desiguais e pouca representatividade nos papéis de liderança da empresa. Sem contar os casos de assédio e abusos sexuais no ambiente de trabalho, diversos casos que em geral eram ignorados pelos superiores nos vários níveis da empresa. Um caso trágico citado pelo processo é o de uma funcionária que cometeu suicídio em uma viagem de trabalho com seu supervisor, com quem estaria em uma relação sexual. Ela também teria sofrido assédio de outros funcionários dentro da companhia, e uma foto íntima foi compartilhada durante uma festa de fim de ano da empresa (FERREIRA, 2021).

De acordo com o processo, apenas 20% dos trabalhadores da *Activision Blizzard* são mulheres, além de reforçar um tratamento preferencial para homens dentro da empresa, com casos de mulheres não sendo promovidas a cargos de liderança (FERREIRA, 2021).

A empresa *Ubisoft* foi alvo de novas denúncias de assédio sexual, abuso de poder e assédio moral contra diversos membros de alto escalão, incluindo ex-diretores de grandes franquias de jogos, o chefe criativo da companhia, a ex-diretora de Recursos Humanos, o segundo em comando e o ex-vice-presidente da empresa. Mais de três mil funcionários afirmam ter presenciado ou sofrido esses casos (ARRAZ, 2021).

Os escândalos da *Ubisoft* dizem que parece que o Recursos Humanos integrava o esquema de assédio sexual na empresa, sendo perguntado a candidatos sobre a resistência a esse tipo de comportamento (ARRAZ, 2021).

A empresa Riot Games foi denunciada por uma cultura sexista, pois as mulheres que trabalhavam na desenvolvedora eram tratadas de modo injusto e recebiam menos que os seus colegas de trabalho. Além de homens serem afetados por conta dessa cultura, já que trabalhadores tinham seus órgãos geniais apertados por seus líderes (D'ANASTASIO, 2019).

Uma empresa Brasileira chamada *Wildlife Studios* foi acusada de assédio moral. Segundo funcionários e ex-funcionários relatam casos de gaslighting, perpetuação de estereótipos sexistas, assédio moral e disparidade salarial (ELLIS; PELTZ; ORMEROD, 2021).

Os relatórios dizem que as gerentes recebiam 30% a menos que um homem no mesmo cargo. Além disso um gerente encorajou a sexualizar uma personagem em desenvolvimento e dizia que os desenvolvedores deveriam ignorar as opiniões de suas colegas de equipe nesse quesito. Durante as reuniões, as mulheres eram silenciadas pelos seus superiores e não eram desencorajadas a dar opiniões sobre os projetos que faziam parte, sendo que elas e os demais funcionários trabalhavam por volta de dezesseis horas em alguns dias (ELLIS; PELTZ; ORMEROD, 2021).

A indústria de jogos atua de forma diferente em cada um dos países em qual ela se instaura, onde organizações dominantes dividem uma orientação estratégica que vai além de qualquer afiliação territorial, as maiores empresas de jogos digitais funcionam além das divisas nacionais, combinando processos pelo mundo para maximizar os lucros. Gerando assim uma desigualdade nacionais, sendo um país útil para a indústria apenas para matéria prima de *hardwares*, outro como manufatura dos mesmos e outro para o desenvolvimento sucateado de jogos (WOODCOCK, 2020).

Uma prática comum entre grandes empresas de jogos digitais são os termos de confidencialidade que podem ser justificados com a intenção de proteger os negócios da empresa e aspectos específicos do trabalho, mas que afetam diretamente os trabalhadores da área. Tais termos dificultam o entendimento de como funciona a indústria e isola os proletários uns dos outros, dificultando a diminuição de estresse e colando-os em um sentimento de alerta constante. Isso afeta principalmente as organizações sindicais de desenvolvedores de maneira a sabotar as mesmas (WOODCOCK, 2020). Sem dizer as consequências psicológicas que atormentam os trabalhadores da área, gerando um mal-estar, sentimento de invisibilização, solidão e que a situação não irá mudar (FISHER, 2020).

5.2 OS ESTÚDIOS INDEPENDENTES

Dentro da indústria dos jogos digitais existe uma cena independente muito forte. Um jogo pode ser analisado por forma, conteúdo e formas interativas particulares, porém é de suma importância que analisemos os modelos de desenvolvimento e publicação para tratar as condições precarizadas com as quais os desenvolvedores trabalham. Um jogo *indie* é desenvolvido por um estúdio independente, pouca ou quase nenhuma verba em relação aos jogos *mainstream* e com uma equipe reduzida (FERREIRA, 2014), ou seja, um jogo sem maiores ligações com grandes oligarquias da indústria dos jogos. Pode-se dizer que um desenvolvedor independente é totalmente responsável pelos processos de um jogo, desde desenvolvimento até distribuição, sendo assim uma possibilidade de escapar das dinâmicas restritivas e predatórias da indústria dos jogos digitais (WOODCOCK, 2020).

Enquanto os jogos desenvolvidos por oligarcas tendem a produzir jogos que sejam o mais abrangente e que atinge mais pessoas visando principalmente as vendas do que uma experiência através do entretenimento. Na contramão disso temos a cena independente dos jogos digitais que possuem um histórico de inovação de mecânica, narrativas e de *game design* que em diversos momentos foram tendências no mercado de jogos (DO NASCIMENTO).

O projeto de um jogo independente é, portanto, algo mais artístico e pessoal. Tornando assim os *indie* uma comunicação midiática muito acima daquela gerada pelos jogos que foram desenvolvidos para atender a demanda de audiência pelos grandes estúdios. Sendo que as maiores empresas do mercado dos jogos já viram o valor da cena independente e já aderiram e integram como parte do sistema (DO NASCIMENTO).

Existem algumas desenvolvedoras *mainstream* que em seus lançamentos prometeram não existir *crunch*, porém na realidade podemos verificar que tais promessas não foram cumpridas, um desses exemplos é o da *CD Projekt Red* em seu jogo intitulado de *Cyberpunk 2077* onde o cofundador Marcin Iwiński disse que os seus funcionários não seriam forçados a realizar o *crunch*, mas nos relatos dos proletariados vemos a verdade (CARPENTER, 2021).

Em contrapartida, vemos estúdios independentes cada vez mais tentando retirar esse regime desumano de seu ambiente de trabalho. A empresa *Crispy Creative* declara que estão impondo um equilíbrio saudável entre trabalho e vida pessoal, a *Supergiant Games* afirmou que prioriza a “sustentabilidade” para seus funcionários (CARPENTER, 2021), o CEO da *Mad Mimic* afirma que a sua empresa “deve ficar em cima do pessoal. Falar para ir embora mesmo quando dá o horário” e a publicadora de jogos *Modern Wolf* implantou um sistema de desenvolvimento ético pensando na saúde de seus funcionários (WAKKA, 2020).

5.3 A PLATAFORMA ITCH.IO

Atualmente existem diversas ferramentas para compra e venda de jogos digitais, podemos citar a Steam como sendo a maior e mais famosa. Porém a plataforma *itch.io* surgiu para revolucionar os meios de distribuição da cena independente. Priorizando os jogos *indie*, a plataforma foca os desenvolvedores e monetização flexível (KIERNAN, 2015).

O próprio *design* do *itch.io* já demonstra suas intenções. O site possui páginas totalmente personalizáveis para os desenvolvedores, onde podemos ver mais do jogo e até mesmo do desenvolvedor, dando o devido valor para eles. O modelo de pagamento é diferente do que vemos como hegemonia no mercado atual. Na plataforma analisada o desenvolvedor define o valor mínimo de sua mercadoria e o consumidor pode pagar quanto quiser desde que não seja menos do que foi estabelecido. Além disso, os desenvolvedores ainda podem escolher a porcentagem que é repassada para a plataforma *itch.io* (KIERNAN, 2015).

No catálogo da *itch.io* não se encontra nenhum jogo *mainstream*. Então podemos dizer que ela é uma via alternativa no mercado de jogos e podemos ver que talvez seja o futuro da indústria (KIERNAN, 2015). Um desenvolvedor anônimo diz que “Colocar seu jogo na *Steam* é uma aposta” já que ele deve pagar para subir seu conteúdo na plataforma e se as vendas não atingirem um certo valor, não se recebe dinheiro algum (HERNANDEZ, 2018).

Vendo a falta de importância que a maior plataforma de jogos apresenta, a *itch.io* se apresenta como um jeito de fugir das práticas predatórias que invisibilizam e acabam com os sonhos de desenvolvedores independentes. A *leaf Corporation* defende seus consumidores e publicadores dando para eles uma base sólida que vai em total contrapartida com a indústria dos jogos, mas que pode vir a ser um futuro (HERNANDEZ, 2018).

6 DISCUSSÕES

O empenho realizado no primeiro semestre foi para o levantamento bibliográfico, desde notícias até artigos e livros, desenvolvimento do capítulo sobre as práticas predatórias da indústria dos jogos que abrange os objetivos “Investigar as práticas antiéticas da indústria dos jogos digitais” e “Apontar as condições desumanas que desenvolvedores passam no mercado” do presente trabalho.

De acordo com os resultados da pesquisa realizada de desenvolvimento podemos afirmar que a cultura da indústria dos jogos digitais está repleta de misoginia e impregnada na ideologia do neoliberalismo.

Os jogos digitais surgiram como partes de pesquisas militares, portanto o militarismo está diretamente ligado a indústria de *games*. No início a cultura predominante no imaginário dos jogadores era uma cultura de masculinidade militarizada, podendo vê-la em diversos jogos como as franquias Arma e Call of Duty (JOHNSON, 2018).

A indústria é formada, em sua maioria, por funcionários que cresceram fazendo parte dessa cultura toxica de masculinidade, onde é valorizada os homens de ação forte, dominantes e com perspicácia física. Porém, vem surgindo uma nova cultura tão prejudicial quanto a primeira com o passar dos anos. A masculinidade agora além de estar interligada com o militarismo, ela também é associada a conhecimentos avançados de informática. A chamada tecnomasculinidade (JOHNSON, 2018).

Tal cultura afeta direta e indiretamente o desenvolvimento de jogos digitais. Quando tradicionalmente os homens detém o monopólio da tecnologia e as definições do que é um trabalho tecnológico especializado. A aptidão para o trabalho com computadores em níveis técnicos é incentivada desde a infância para os homens e se torna algo básico para o status masculino e autoestima, enquanto trabalhos menos técnicos são reservados para as mulheres (JOHNSON, 2018).

Porém a tecnomasculinidade tende a ser subordinada a masculinidade militar, que desvaloriza seu capital cultura, fazendo com que os donos de grandes empresas que possuem a segunda masculinidade dominem com os seus funcionários. E essa tensão entre culturas na produção de jogos manifesta um elemento reprodutivo da estrutura de hegemonia de gênero (JOHNSON, 2018).

Trabalhar em uma indústria orientada para a tecnologia que também eleva uma masculinidade heroica e militarizada cria um local ativo de negociação de identidade. Isso afeta tanto o ambiente de trabalho quanto as identidades de quem não expressa as masculinidades aceitas pelo mercado. Enquanto um indivíduo estiver sintonizado com a tecnomasculinidade e com as idealizações de masculinidade militarizada será mais provável que ele se encaixe no mercado, faça parte das piadas opressivas a outras pessoas e trabalhe até mais tarde sem perceber o tempo (JOHNSON, 2018).

Fazendo assim um ambiente insuportável para as pessoas marginalizadas dessa indústria, proporcionando mais facilidade para os casos de assédio e abuso tanto moral quanto sexual, como no exemplo da *Activision Blizzard*, *Ubisoft*, *Riot Games* e *Wildlife Studios*.

Adicionar mais mulheres a indústria não a tornara melhor, pois existem restrições específicas incorporadas as práticas organizacionais e cotidianas de trabalho que dificultam a vida das pessoas não homem, hetero, branco e cis normativo. E a tendência atual é de continuar assim, pois os circuitos de produção, marketing e tecnologia contribuem para tal situação, quando falamos da cultura geral, os jogos são vistos como um local da masculinidade tóxica (JOHNSON, 2018). Gerando assim um ciclo onde jogos criam homens tóxicos que vão crescer com o sonho de produzir um jogo e assim farão uma próxima geração nociva para os marginalizados.

Mas não são somente os grupos excluídos do padrão que sofrem com a indústria, existe um problema que afeta todos os funcionários desse mercado. Os direitos trabalhistas são frequentemente ignorados pelos patrões.

A burguesia sabe afetar a mente dos seus empregados, quase metade dos trabalhadores passam pelos processos de *crunch*, sendo que uma parcela faz isso voluntariamente. Os jogos digitais se tornaram em uma paixão, amor e uma obsessão que transcende o interesse (JOHNSON, 2018). Os proletários se sujeitam a isso por conta de um fascínio que os faz renunciar a um bem-estar, tempo de qualidade com a família e saúde mental, que diversas vezes adoce tanto psicologicamente quanto fisicamente devido ao desgaste e estresse. (MAJOR; KLEIN; EHRHART, 2002).

Podemos ver isso no caso de Mata Haggis-Burridge, que devido a sua carga horaria de dez a doze horas diárias desenvolveu L.E.R (Lesão por Esforço Repetitivo). O relato do ex-funcionário da *Eletronics Arts* nos mostra a malícia que existe no meio da indústria, os patrões afirmaram que a equipe trabalharia oito horas diárias, seis dias por semana para evitar que em breve isso não acontecesse. Mas mesmo com o projeto fazendo progressos, a carga horaria dos funcionários aumentou para doze horas diárias, os burgueses mentiram para os desenvolvedores. Mas um caso que deve chamar muita atenção é o de David Lam, que se sujeitou ao diversas horas de *crunch*, e perdeu tempo de qualidade com sua família. Mas algo no relato que deve se destacar é que ele afirmou que caso não passasse por isso, provavelmente não teria trabalhado na indústria. Isso nos mostra que não é um caso isolado e sim parte da cultura do mercado dos jogos.

David Graeber em seu trabalho *Bullshit jobs: The rise of pointless work, and what we can do about it* afirma que isso tudo é calculado pelos donos do meio de produção. Explorando os funcionários dessa maneira, adoecendo-os, se aproveitando de suas obsessões e os deixando sem tempo, assim eles terão um lucro maior enquanto os proletariados não terão forças ou consciência de classe para lutar por seus direitos (GRAEBER, 2019).

Tais situações só são possíveis dentro do sistema político-social chamado Neoliberalismo, sobre ele Harvey (2007) afirma

Neoliberalismo é em primeira instancia uma teoria de prática político-econômicas que propõem que o bem-estar humano pode ser avançado de melhor forma através da libertação do empreendedorismo e das habilidades individuais dentro de um sistema caracterizado por direitos à propriedade privada fortes, livre mercado e livre troca. O papel do Estado é criar e preservar um sistema institucional apropriado para tal prática. O Estado deve garantir, por exemplo, a qualidade e integridade do dinheiro. Ele também deve providenciar forças militares, polícia e estruturas legais para garantir os direitos à propriedade e garantir, mesmo que à força, o funcionamento adequado dos mercados. Além disso, se mercados não existem (em áreas com terra, água, educação, saúde, segurança social ou meio ambiente e poluição) então eles devem ser criados, por ação do Estado se necessário. Para além dessas funções, o Estado não deve se envolver.

Em um sistema onde o Estado não tem o dever de auxiliar os trabalhadores e/ou garantir leis trabalhistas de qualidade o proletário se torna somente uma estatística na empresa, onde pode ser explorado até o máximo humano para gerar ainda mais e mais lucros.

Na indústria dos jogos também podemos ver isso através da rotatividade de funcionários. Em uma pesquisa foi indicado que 70% dos trabalhadores possuíam contratos permanentes, 3% tinham contratos temporários, 19% eram autômatos e 8% trabalhavam com contratos independentes. Apesar da grande maioria trabalhar com contratos permanentes, os dados apontam que esses entrevistados fixos das empresas tiveram 2,2 empregos em média nos últimos cinco anos, enquanto os de contrato independentes tiveram 3,6 e os autônomos 2,9. Podemos então afirmar que a categoria que deveria possuir mais estabilidade possui uma rotatividade bem alta enquanto os de maior flexibilidade possuem mais estabilidade do que o padrão. Com isso em mente podemos afirmar que as grandes desenvolvedoras demitem seus funcionários quando não são mais necessários para cortar gastos e acabam recontratando-os mais tarde (WOODCOCK, 2020). E com a flexibilização de leis trabalhistas no neoliberalismo, isso se torna legalizado e os proletariados perdem seus empregos durante longos períodos e se tornam cada vez mais dependentes das empresas.

As horas estendidas são uma tentativa de aumentar o valor produzido pelo trabalho. Marx descreve duas maneiras que a mais-valia pode ser gerada. Primeiro se tem o aumento da exploração da “mais-valia relativa”, que reduz o total de tempo trabalhado necessário para produzir o equivalente ao valor do salário dos trabalhadores. A segunda maneira é pelo aumento da “mais-valia absoluta” que aumenta o tempo produtivo no trabalho, fazendo com que as pessoas trabalhem por mais tempo (WOODCOCK, 2020).

Vendo a conjuntura atual e com os levantamentos dessa pesquisa, fica claro que o *crunch* é uma estratégia de gestão deliberada. Existem diversos relatos que afirmam que os projetos *mainstream* já começam seu projeto calculando a quantidade de *crunch* que será utilizado para conteúdo ou produtividade, ignorando totalmente o tempo necessário para um desenvolvimento saudável e visando o máximo de lucro que podem retirar de seus funcionários, nem que isso custe suas vidas (WOODCOCK, 2020).

A alternativa para as condições dessa indústria que o presente trabalho apresenta é a cena independente, tanto de desenvolvimento quanto de distribuição. Estudos apontam que os estúdios *indie* estão mais voltados para a saúde do trabalhador e com mais leis trabalhistas voltadas para os proletariados, onde

diversas vezes são políticas internas dos estúdios e/ou culturas do ambiente de trabalho, onde vemos um nível de satisfação maior entre os desenvolvedores e maiores inovações no mercado de jogos (CARPENTER, 2021).

Os jogos AAA estão em um padrão onde a própria indústria afirma que é impossível desenvolver um jogo com escopos tão grandes sem realizar crunch (WOODCOCK, 2020). Porém é necessário mudarmos a visão que temos dos jogos, onde um jogo grande de mais de 70 horas de jogatina e de mundo aberto é mais valioso que as vidas das pessoas que trabalham nessas mercadorias.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cena independente oferece uma alternativa real e já muito bem estabelecida onde os trabalhadores possuem uma qualidade de vida melhor e sem sangue nos jogos digitais quando comparada a indústria “tradicional”. Se faz necessário mais estudos na área para criação de uma indústria saudável e atraente no cenário nacional, evitando assim que erros cometidos em outros países sejam replicados no Brasil.

8 ORÇAMENTO

DESCRIÇÃO	DISPONÍVEL		
	Qtde	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Intel® Core™ i5-7200, 8GB, 1TB, HDMI, Placa gráfica de 3GB e Windows 10	1	R\$ 3.600,00	R\$ 3.600,00
TOTAL			R\$ 3.600,00

BIBLIOGRAFIA

ARRAZ, L. Ubisoft: RH ignorava denúncias de assédio, diz advogada, 16 jul. 2021, disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/home-the-enemy/ubisoft-rh-ignorava-denuncias-de-assedio-diz-advogada>>. Acessado em 16 nov 2021.

CARPENTER, N. **Indie studios are making workers' right trendy, Smaller developers are showing that crunch-free games are possible**, 01 mar. 2021, Disponível em: < <https://www.polygon.com/2021/3/1/22297644/games-labor-movement-next-generation>>. Acessado em 07 mar 2021.

CONTE, Antonio Lázaro. Qualidade de vida no trabalho. **Revista FAE business**, v. 7, p. 32-34, 2003.

D'ANASTASIO, C. Inside The Culture of Sexism at Riot Games, 19 fev. 2019, disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/2019/02/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games/>>. Acessado em 17 nov 2021.

Datafolha; BGS, 2020. Mercado de Games no Brasil. Disponível em < <https://www.brasilgameshow.com.br/estudo-mercado-de-games/>>. Acessado em 07 mar 2021.

DO NASCIMENTO, Emelyne Stefânie Lisboa et al. Aspectos Gerais dos Games Indies.

ea_spouse, "EA: The Human Story," Live Journal (http://www.livejournal.com/users/ea_spouse), 10 nov. 2004, disponível em <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html?thread=12050>. Acessado em 23 out 2021.

ELLIS, N; PELTZ, J; ORMEROD, A. Internal report reveals "moral harassment" at Brazilian gaming unicorn Wildlife Studios, 14 dez. 2021, disponível em: <<https://restofworld.org/2021/brazil-wildlife-report-harassment/>>. Acessado em 23 fev 2022.

ESA, 2019. 2019 Essential Facts About the computer and Video Game Industry. Disponível em <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf>. Acessado em 07 mar 2021.

FERREIRA, Emmanoel. Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie'és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO**. 2014. p. 1-15.

FERREIRA, V. Activision Blizzard é processada por denúncias de assédio e abuso sexual, 22 jul. 2021, disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/activision-blizzard-e-processada-por-denuncias-de-assedio-e-abuso-sexual>>. Acessado em 15 nov 2021.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. Autonomia Literária, 2020.

GDC, 2019. State of the game Industry 2019. Disponível em < <https://reg.gdconf.com/e/f2?LP=2913>>. Acessado em 07 mar 2021.

GRAEBER, David. *Bullshit jobs: The rise of pointless work, and what we can do about it.* 2019.

HARVEY, David; MATEOS, Ana Varela. **Breve historia del neoliberalismo.** Ediciones Akal, 2007.

HERNANDEZ, P. **THE GAME STORE THAT OUTSHINES STEAM BY STAYING SMALL AND WEIRD, a more humane digital marketplace**, 29 nov. 2018, Disponível em: < <https://www.theverge.com/2018/11/29/18118217/itchio-steam-leaf-cocorran-pc-games-indie>>. Acessado em 14 mai 2022.

IGDA, 2018. Developer Satisfaction Survey 2017. Disponível em < <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/>>. Acessado em 07 mar 2021.

IZIDRO, B. **Criando games sob pressão**, São Paulo, 21 ago. 2019, disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/reportagens-especiais/crunch-criando-games-sob-pressao>>. Acessado em 06 mar 2021.

KIERNAN, N. **How itch.io is diferente and why they're important**, 06 mar. 2015, Disponível em: < <https://kritiqal.com/articles/2015/03/06/how-itch-io-is-different-and-why-theyre-important>>. Acessado em 22 mai 2022.

KLEINMAN, Z. **Microsoft four-day work week 'boost productivity'**, 04 nov. 2019, disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-50287391>>. Acessado em 22 mar 2021.

JOHNSON, Robin. Technomascularity and its influence in video game production. In: *Masculinities in play.* Palgrave Macmillan, Cham, 2018. p. 249-262.

MAJOR, Virginia; KLEIN, Katherine; EHRHART, Mark; 2002. Work Time, Work Interference with Family, and Psychological Distress. *The Journal of applied psychology.*

MUSSA, Ivan. O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sono precário de trabalhar com videogames. *Revista Contracampo*, v. 40, n. 2, 2021.

WAKKA, W. **Contra o crunch, empresa lança modelo de “desenvolvimento ético” nos games**, 13 jul. 2020, Disponível em: < <https://canaltech.com.br/games/contra-o-crunch-empresa-lanca-modelo-de-desenvolvimento-etico-nos-games-167646/>>. Acessado em 22 mar 2022.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: Videogames e luta de classes.** Autonomia Literária, 2020.

ANEXO I - CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA



CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA

À

COORDENADORIA DO PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNISAGRADO

Informo que não é necessária a submissão do projeto de pesquisa intitulado **INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: paradigmas da indústria tradicional, desenvolvimento *indie*, e a plataforma itch.io**, ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) ou à Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA) devido à pesquisa não envolver diretamente seres humanos – bem como dados sensíveis – nem animais, pois só utilizará métodos de computação consagrados na literatura, programação/simulação e acesso a dados públicos da internet.

Atenciosamente,

Vinicius Santos Andrade

Bauru, 26 de março de 2021.