

A Jornada (de Trabalho) do Herói¹:
Sob o Ethos da Uberização no Game *Death Stranding*

Daniel ABATH²
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Este artigo discute a construção representacional do conceito de uberização a partir de informações do design do game *Death Stranding*. O trabalho é questão que assume centralidade no contemporâneo, tendo os games, bem como seus emissores ocultos, função precípua de reprodução simbólica de valores, enquanto artefatos de subjetivação. A uberização, fenômeno caro à nova fase do capitalismo baseado em plataformas, é aqui apresentada por suas características e elementos fundamentais, em prol da contextualização daquilo que o jogo admite enquanto conteúdo. Nossa análise visa, portanto, aspectos do game que consideramos ilustrativos às relações representacionais entre o universo ficcional do jogo e o atual panorama trabalhista da realidade social.

PALAVRAS-CHAVE: trabalho; uberização; games; *Death Stranding*.

1 INTRODUÇÃO

Um homem com uma valise (*Smart Drug Delivery*) nas costas cruza cânions e vales verdejantes numa moto *high tech*. O céu é nublado e inúmeros corvos, batendo em revoada, dão sinal de fraqueza e despencam ao solo. Há algo de nocivo à vida no ar. O personagem acelera, e entre uma colina e outra perde o controle do seu meio de transporte, espalhando, com a queda, boa parte da carga que levava. Por meio de uma tal paisagem narrativa, o jogo eletrônico *Death Stranding* dá as boas-vindas em *cut-scene* a seus jogadores, insinuando que aqueles pacotes são valiosos ao herói.

A velocidade — ou o regime dromológico (VIRILIO, 1993) — própria aos *action games*, ao menos nas primeiras partes do jogo, parece não fazer qualquer sentido, tendo em vista a dificuldade de locomoção imposta pelo design, o que faz com que o jogador — habituado com o frenesi das ambiências urbanas em suas experiências ludonarrativas — sinta-se mergulhado em um simulador de caminhadas, razão pela qual, provavelmente,

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor Dr. Substituto do Curso de Mídias Digitais (DEMID-UFPB), e-mail: dnabath@gmail.com

muitos não gostaram do título. Andar em *Death Stranding*, equilibrando uma porção de valises nas costas, faz-nos sentir à pele dos profissionais entregadores vinculados a aplicativos, em toda a sua dramática condição de precariedade trabalhista, evidenciada mais recentemente diante do contexto de pandemia ao qual, ainda, e a despeito do negacionismo de muitos brasileiros, permanecemos imersos.

Diante da problemática aqui exposta, defendemos o argumento de que *Death Stranding* representa em variados momentos de sua narrativa interativa e por suas mecânicas no design de jogo, aspectos da chamada uberização do trabalho. Nosso intento, portanto, visa à explicitação de determinados elementos vinculados à lógica tardia das relações entre o trabalho e o capital e dos elementos de design presentes ao game, procurando, com isso, demonstrar a correlação empírica entre a realidade retórica do jogo (BOGOST, 2007) e os subsídios provenientes da realidade objetiva, sobretudo em seus aspectos de uberização. A sujeição ao trabalho, em *Death Stranding*, parece ser o grande chamado à jornada do herói³, uma trajetória cíclica, tal como as constantes crises que são próprias ao sistema capitalista.

2 A JORNADA DO TRABALHO RUMO À UBERIZAÇÃO

No cotidiano, utilizamos a palavra trabalho com significados diversos. Ricardo Antunes (2005, p. 11) explica que já no mundo antigo o significado de trabalho compreendia acepções antagônicas, como “vida e degradação”, ou “felicidade social e escravidão”, oscilando-se entre a catarse e o martírio⁴. A Grécia Antiga, por exemplo, produziu um pensamento de cunho negativo a respeito do trabalho: Platão não considerava as artes mecânicas como pertencentes ao governo do Estado; Aristóteles afirmava o trabalho como instrumento de opressão da inteligência e Cícero apontava para o ócio como algo superior ao trabalho, ideia ainda abraçada por autores contemporâneos (DE MASI, 2001). Keith Grint (1998) demonstra a variedade de sentidos atribuída ao conceito por meio da valorização das interpretações práticas daqueles que desempenham

³ O conceito de monomito, ou jornada do herói, é utilizado pelo antropólogo Joseph Campbell (2005) e entende que as narrativas míticas apresentam seus heróis num desdobramento padronizado de uma jornada cíclica, composta, grosso modo, por um chamado, uma iniciação e um retorno.

⁴ Ademais, o trabalho enquanto ação, sobretudo prometeica, passa a ser *tripalium*, instrumento de tortura e sofrimento.

tal atividade, pesando-se aí as condições sociais, temporais, espaciais e culturais para a sua determinação⁵.

O trabalho é uma das categorias que, pode-se dizer, diferencia seres humanos de outros animais. Nas palavras de Marx, o trabalho é uma “[...] eterna necessidade natural de mediação do metabolismo entre homem e natureza [...]” (MARX, 2013, p. 98). No entanto, o trabalho apropriado pelas prerrogativas do sistema capitalista é desvirtuado de sua função ontológica. É fato que as relações individuais de trabalho vêm passando por profundas transformações em decorrência da utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICs) nos processos de produção. Naturalmente, o mercado de trabalho tem ressignificado práticas e setores produtivos, sobretudo em função das chamadas revoluções do capitalismo (LAZZARATO, 2006), as quais, no contemporâneo, apontam para o caminho da chamada Economia Compartilhada (RIFKIN, 2016) por meio de relações trabalhistas virtualizadas⁶ nas mais variadas ocupações emergentes.

Através da conectividade que gera receita, lança-se a ideia de economia do compartilhamento, criativa em sua fraseologia por assumir diferentes nomes, tais como “economia colaborativa”, “economia sob demanda”, ou mesmo “*peer-to-peer economy*”, embora ao fim signifiquem uma só coisa. Um dos traços fundamentais dessa nova forma de consumo é o de se dar não mais pela relação de propriedade, e sim pela assunção do acesso, em que as grandes corporações e as redes sociais assumem o monopólio do gerenciamento massivo de dados pelos usuários (NASCIMENTO, 2016). Arun Sundararajan (2016) define o sistema de economia de compartilhamento a partir de 5 elementos: a criação de mercados e novos serviços; o uso de capital de alto impacto; as redes baseadas em multidões (*crowdwork*); a hibridização entre as dimensões pessoal e profissional; e a não dissociação entre as categorias do trabalho e do lazer, ou entre trabalho permanente e casual. Miskolci (2016, p. 277), por exemplo, reitera este último caractere, quando afirma que “[...] na sociedade digital passamos a viver em um contínuo on-off line, no qual – conectados em rede por meio de plataformas – consumimos, mas também criamos e compartilhamos conteúdos”.

⁵ No entanto, Grint ressalta que os significados do que vem a ser trabalho não se encontram inerentemente nas práticas de quem trabalha, muito embora as práticas se mostrem como estruturas estruturadas que se dispõem a ser estruturantes (BOURDIEU, 1996) através do discurso.

⁶ A ideia de economia do compartilhamento é contemporânea à crise de 2008, sobretudo ao movimento *occupy Wall Street*. A esse respeito, conferir artigo de Ellyn E. Erving (2014).

O chamado *crowdwork* (HOWE, 2006), bem como o contexto histórico de avanços nas políticas neoliberais lançou as bases para o desenvolvimento da chamada uberização do trabalho, na medida em que articulava os grupos de trabalhadores a prestarem serviços para a multidão — gama indefinida de indivíduos. Sobretudo, a partir da década de 1970, com a popularização dos microcomputadores e o surgimento da internet, passou-se a investir mais em componentes tecnológicos. Dessa forma, o fenômeno a que se convencionou chamar de uberização não é nada novo.

O Uber como o conhecemos nasce de um consumo colaborativo, concepção defendida já pelos tecnólogos do Vale do Silício. A tecnologia desempenha papel crucial na equação da partilha de bens e serviços na medida em que disponibiliza as condições de existência de determinadas interfaces por meio de plataformas online. Desse modo, temos novos arranjos na era digital da economia capitalista que transmutam serviços em mercadorias autênticas⁷. E entre os solicitantes e os solicitados, temos a radicalização solícita da desregulamentação trabalhista.

O processo de uberização é muito caro à economia de plataforma. Enquanto dependente de avanços tecnológicos, só agora, com a infraestrutura de conexões, pôde se consolidar por relacionar consumidores e prestadores de serviço por meio de um software. Tom Slee (2017) explica que o Uber se originou da conjunção entre um aplicativo digital e os motoristas de limusines. Dado o sucesso da empreitada, passou a oferecer serviços de motoristas não profissionais, saltando de 10 mil para 150 mil motoristas no período de dois anos (de 2013 a 2015). Hoje em dia, com números extremamente superiores, a empresa cadastra motoristas de carros diversos sem qualquer exigência, exceto o fato de possuir o seu próprio veículo e um aparelho celular com acesso à internet. Slee (2017) ressalta ainda que o Uber consiste em mecanismo de desregulamentação do mercado, tendo em vista as precárias condições de trabalho implementadas pela empresa a seus cadastrados.

As condições de “admissão” dos motoristas, por exemplo, exigem que estes arquem com os custos de aquisição, manutenção e conservação de seus respectivos

⁷ Faz-se importante ressaltarmos o caráter de mercadoria que é próprio aos serviços não-físicos. No livro II de *O capital*, o próprio Karl Marx (2014) nos chama a atenção para o fato de que as mercadorias compreendem elementos que vão além dos objetos físicos, a exemplo da atividade prestada pela indústria dos transportes. Nesse sentido, o deslocamento é entendido como uma mercadoria própria ao ramo de serviços. Basta lembrarmos da clássica colocação de Marx de que “tudo o que é sólido se desmancha no ar”. Trata-se de uma *nova* fase de acumulação na qual predominam o conhecimento e os contextos imateriais de produção, aspectos aos quais Ursula Huws (2003), por exemplo, já nos chamava a atenção.

veículos. Sem contrato e sem direitos trabalhistas, o motorista está desamparado pela lei diante da uberização. Como afirma Ludmila Abílio (2017, on-line),

ser um trabalhador-perfil em um cadastro da multidão significa na prática ser um trabalhador por conta própria, que assume os riscos e custos de seu trabalho, que define sua própria jornada, que decide sobre sua dedicação ao trabalho [...].

A lógica retórica da empresa, e do próprio contemporâneo informacional, é eficiente na medida em que fortalece valores tais como o espírito do empreendedorismo, a liberdade de horários e a ausência de subordinação — pelo menos direta e imediata —, confundindo-se mesmo com a lógica do liberalismo e conformando um tecnoliberalismo (SADIN, 2016). Na verdade, o que ocorre é uma pulverização dos vínculos sociais entre trabalhador e representantes das empresas, espécie de grande Outro burocrático nunca visto, em regimes de trabalho individualistas. Com a uberização, os trabalhadores são levados a admitir modos de subjetivação de sua própria condição trabalhista enquanto empreendedores de si mesmos (FOUCAULT, 2008), muito embora, efetivamente, estejam submetidos a um *app* da empresa que interconecta os prestadores de serviço aos consumidores, atuando, outrossim, gerenciados algorítmicamente. Transmuta-se, portanto, o empreendedor de si mesmo (retórica) em “gerente de si subordinado” (ABÍLIO, 2019) nos contextos da prática.

Isto significa que a produtividade dos motoristas do Uber é gerenciada indiretamente por processos algorítmicos sofisticados, sob cujo funcionamento o motorista é submetido à aceitação de corridas — com jornada de trabalho indefinida — principalmente através de mensagens que enfatizam objetivos, aproximação a metas e declínio do ranqueamento em função de rejeições à prestação do serviço. Além disso, o aplicativo da empresa exige que o cliente teça julgamentos sobre o serviço, avaliando positiva ou negativamente o motorista de seu traslado.

A relação entre preço e demanda pelo serviço, a chamada tarifa dinâmica, é calculada por um algoritmo sem que haja a possibilidade de conhecimento por parte do prestador de serviço e muito menos pelo contratante temporário. Verdadeiro funcionamento de caixa-preta é processado pelas dinâmicas escusas da Uber. Essas são formas de controle explícito que desvinculam a retórica da prática, ancoradas, de acordo com Ricardo Antunes (1999, p. 86), “[n]um subjetivismo e [n]um ideário fragmentador

que faz apologia ao individualismo exacerbado contra as formas de solidariedade e de atuação coletiva e social”.

Sabemos que os serviços Uber não se restringem mais, e apenas, ao traslado de passageiros entre destinos, mas também trabalha com a entrega de alimentos, pelo chamado Uber EATS. Nesse caso, como na versão originária, a empresa entende que o seu serviço compreende o fornecimento da plataforma tecnológica intermediadora para conexão entre passageiros e prestadores terceiros independentes, como explicitado nos termos e condições da empresa⁸.

As *competências* do mercado exigidas aos trabalhadores informacionais, ou “infoproletários”⁹, giram em torno da capacidade de serem empreendedores, flexíveis, permanentemente atualizáveis — tais quais os aplicativos que gerenciam — e que disponham de mobilidade. O domínio da linguagem informacional e da lógica (CASTELLS, 2003) é um requisito óbvio. Inclusive, quanto ao Uber, a dúvida e o absurdo se instauram à medida em que pensamos sob o entendimento da contratação jurídica: tratar-se-ia de trabalho com tecnologia ou de transporte de passageiros e encomendas? Como fazer jus diante ao irracionalismo anti-humanista para o qual tem nos conduzido historicamente o bárbaro sistema de economia capitalista?

A eliminação de postos de trabalho é a tendência forte do futuro do trabalho. Para isso concorrem o fortalecimento de áreas de automação dos processos produtivos, a exemplo da robótica. Submissões a qualquer preço é a forma com que funciona o *ethos* do herói da vida cotidiana, o infoproletário do capitalismo tardio, fazendo transbordar a sua precária condição à explicitude, evidentemente para os domínios da arte e dos objetos técnicos.

As relações de permeabilidade entre os mundos dos jogos e do trabalho têm ganho fôlego em pesquisas recentes — a exemplo do trabalho de Thiago Falcão, Daniel Marques e Ivan Mussa (2020), o qual lança um olhar arguto sobre as correlações de força entre produtores e consumidores de jogos online sob a égide da plataformização.

O game *Death Stranding* é exemplar fundamental dessas relações. Nossa abordagem trilha o caminho da coleta de informações, elementos narrativos e aspectos do design experienciados por meio das mecânicas de jogabilidade, sobretudo aqueles que

⁸ Cf. <<https://www.uber.com/legal/terms/br/>>.

⁹ Em 1970, Harry Braverman (1974) já apontava uma tal tendência de constituição de grupos de trabalhadores com alta qualificação e excelentes salários, seguidos pela multidão de desqualificados, baratos e à disposição de um mercado crescentemente precarizado.

constroem os sentidos do trabalho em sua fase de uberização. Ressaltamos que ora nos entretemos a examinar tais informações do ponto de vista de um observador de segunda ordem (LUHMANN, 2000), ou seja, cômicos de que o que agora observamos já é um produto de múltiplas observações em sociedade, reificadas no produto final jogo.

3 *DEATH STRANDING* E A UBERIZAÇÃO

Aceleração. Entre uma trilha e outra, o primeiro drama vivido por Sam Porter Bridges¹⁰, protagonista de *Death Stranding*: a perda de seu transporte, uma moto tecnologicamente adaptada para terrenos íngremes, difíceis, bem como de sua carga de entregas. Está claro, para o jogador, que a jornada do herói se inicia a partir do desafio em recolher e reorganizar as encomendas espalhadas pelos recônditos da montanha. Ainda no prólogo da jornada, Sam é apresentado à personagem Fragile¹¹, dona de uma empresa de entregas de mesmo nome. Dotado de baixa empatia, Sam personifica a ideia do individualismo e das frias relações sociais do nosso tempo, afirmando enfaticamente sobre si: “eu faço entregas e isso é tudo”. Parece-nos que o herói admite, inocentemente, um subjetivismo do modo de produção fordista — a especialização do trabalhador em uma única atividade.

O personagem principal de *Death Stranding* possui mecânicas de jogabilidade que são exemplares para compreendermos os elementos heterorreferenciais¹² (LUHMANN, 2000) ao sistema do jogo, quer sejam as dificuldades laborais vivenciadas cotidianamente pelos trabalhadores entregadores. Nossa primeira linha interpretativa de aproximação entre representações do produto e o entendimento da uberização diz respeito às (i) mecânicas de jogabilidade enquanto mecânicas de trabalho precarizado, numa retórica que vai além do escopo narrativo, traduzindo-se na procedimentalidade do jogo em si (BOGOST, 2007). Uma dessas mecânicas é "*urinate*", a simples ação fisiológica de urinar, porém de extrema improbabilidade aos mundos virtuais. Além do *in-game adds*, a presença de latas do energético Monster Energy sempre à mesa dos dormitórios

¹⁰ Interpretado pelo ator Norman Reedus.

¹¹ Interpretada pela atriz Léa Seydoux.

¹² Niklas Luhmann (2000) definia um sistema por meio da composição diferencial entre autorreferencialidade, quer seja a dessemelhança para com o que considerava o entorno ao sistema — tudo aquilo que, contido no interior do sistema, diferencia-se daquilo que *circunda* o sistema por fora —, e heterorreferencialidade, os elementos de analogia ao entorno. Traduzindo para o contexto dos games, a heterorreferencialidade seria composta de aspectos exógenos ao jogo, provenientes do mundo da “realidade real”, para empregar uma outra definição do mesmo autor, exercendo, ambas as instâncias, mútuos acoplamentos estruturais.

por onde Sam pernoita, possui razões práticas no game: restaura a *stamina* durante a caminhada e, além disso, é diurético. Urinando nas salas privadas das “bases de apoio” é possível armazenar o xixi de Sam e com isso criar granadas especiais para serem utilizadas contra os inimigos. Ou seja, o trabalhador atua enquanto garoto propaganda de energético, ao passo em que assume a responsabilidade e o ônus pela produção de seu material de trabalho.

Juntos com Sam, podemos pegar cargas com o braço esquerdo ou com o braço direito. O peso das valises, aliado a uma vontade inata de fazê-lo correr, ou ao menos andar mais rápido — algo a que nos remete a autorreferencialidade dos games — faz com que Sam tombe e até venha ao chão, prejudicando as condições da entrega. Segurar botões para manter o equilíbrio é uma ação de importância no design do jogo, tendo em vista que manter as cargas intactas é a ordem máxima para um bom desempenho e aumento de nível de reconhecimento. Afinal, o trabalhador por conta própria (ABÍLIO, 2017) não pode prescindir dos deveres de um trabalhador entregador junto às ordens de serviço.

É visível a dificuldade de Sam em transportar tanto peso sem as devidas condições de trabalho — claro que a partir de determinados momentos, alguns veículos ficam disponíveis para o trabalho, mas há localidades no mapa que só se deixam explorar e atingir *on foot*. Sua roupa *especial* por vezes permite o encaixe de dezenas de valises em costas, braços; em torno ao corpo. A carga pode, inclusive ser escaneada. Janelas de gerenciamento da entrega da carga podem ser abertas. Há sistemas de escaneamento em todas as localidades pelas quais passamos, no intuito de verificar a identidade do entregador, bem como a integridade das peças solicitadas.

Algumas vezes, não apenas objetos, mas também pessoas — vivas ou mortas — precisam ser transportadas a pé pelo avatar, nas costas, uma clara evidência da precarização das condições laborais (ANTUNES, 2005; HUWS, 2003; SINGER, 1999) e da própria simetria entre o ser humano e a mercadoria. Quanto mais pesada a carga, mais lenta e insuportável se torna a movimentação do personagem para ambos — jogador e avatar. Regularmente devemos usar sprays de reparo nas encomendas, para que não cheguem com danos aos seus destinos. Cordas e escadas no caminho ajudam na travessia do local, ilustrando os obstáculos e desafios da jornada do entregador.

BB, o *Bridge Baby*, um feto a tiracolo gestado *in-vitro* e transportado por Sam durante toda a jornada, torna-se mais um complicador. Deixar o avatar cair ou ser pego em alguma emboscada pelos inimigos faz com que o bebê entre em situação de *stress*. A

analogia com a condição dos pais que precisam trabalhar em simultâneo com as tarefas diárias é tácita, com a ressalva de que a criança não descende do avatar¹³. Embora assim o seja, Sam se afeiçoa à *mercadoria* durante a jornada de trabalho e acaba por considerá-lo como um filho — uma contingência logo compartilhada pelo jogador, ambos tomados por catarse/martírio (ANTUNES, 2005). O fato de devermos levar o bebê, incondicionalmente, e acalentá-lo em alguns momentos de maior stress da jornada, evidencia observações tais como a inutilidade dos auxílios à paternidade ou mesmo a condição dispensável da mulher junto ao mercado de trabalho. O homem do futuro do trabalho, com sua incubadora-móvel-portátil, mostra-se perfeitamente apto e bem menos oneroso do que a mulher — a mãe do feto, inclusive, é morta.

O simbólico das algemas, que ao levantar é a primeira coisa que Sam faz: reapertá-las. Os alojamentos nos quais ficamos cada vez são sempre as mesmas incubadoras sanitárias e sépticas de sempre. A relação chega ao biológico: bolsa de transfusão contendo sangue o acompanha na jornada. E sobretudo o peso que carrega nas costas.

No dormitório, Fragile entrega a Sam um item que o irá identificar como sendo um associado da *Fragile Express*, logo, uma nova associação trabalhista como terceirização. Sam fala para a moça: "Eu faço entregas. Matar monstros e terroristas não é comigo". E ela responde: "E se nós fizermos isso juntos?" - o que nos endereça para o problema de uma economia de compartilhamento.

Em dado momento, Sam fica apto a fazer fundações de *safe houses*, similares aos dormitórios privados da Bridges, podendo descansar, tomar banho e fazer saltos (*space travels*) com Fragile. Passa a ser construtor para outros.

Sam agora, além das encomendas nas costas, puxa dois transportadores flutuantes de materiais com cabo. Ao chegar no local pré-determinado, cumpre instruções e garante a expertise de um construtor, arquiteto, engenheiro. O NPC "Junk Dealer" o entrega um exoesqueleto e afirmar só estar fazendo aquilo porque acredita no potencial de Sam.

O segundo ponto de endereçamento ao conceito de uberização torna-se visível, com o passar das horas de jogo, nas (ii) relações de subordinação do avatar perante os NPCs, estes na condição de consumidores legítimos. Tais relações estão expressas

¹³ O *Bridge Baby* é entregue a Sam por outro personagem.

durante o jogo na forma de reclamações, sugestões, avaliações e elogios. A rede *chiral*, uma espécie de internet do jogo, entra sempre em contato com o jogador, quer seja através de intermediários, quer por personagens secundários, a exemplo de “Die-Hardman”, alguém que nos auxilia quanto aos pedidos. Sam atende a ordens até da Presidente dos Estados Unidos — inclusive, mãe de Sam no enredo — e de outros tomadores de serviço.

Alguns NPCs, em aparições holográficas nos locais de distribuição, reclamam, por exemplo, sobre a demora na entrega. Ao mesmo tempo, de vez em quando surgem elogios tais como “bom trabalho”, emendados por um “estaremos esperando pela próxima entrega”. A completude de uma missão nos é informada com um “*delivery completed*”. Outras frases proferidas pelos NPCs nos terminais de entrega envolvem os seguintes elogios: “bem, a encomenda está em boas condições”; “bem, fique seguro lá fora”. Não obstante, mensagens de encorajamento também são transmitidas, como a do NPC William Lake: “A Lenda está de volta. Tudo parece estar em perfeitas condições. Obrigado, Sam. Até a próxima entrega, então. Fique bem”.

Muitos também fazem sugestões para a melhoria constante dos serviços. Um email do NPC *The Engineer*, por exemplo, ressalta: “Eu sei que pode não ser fácil lá fora sozinho, Sam, mas nós precisamos que você se mantenha forte”. William Lake, sugerindo a participação de Sam no “*Extra Mile*”, um suposto programa com mais benefícios para entregadores, recomenda:

[...] uma entrega bem sucedida ao destino é seu trabalho, primeiro e acima de tudo. Mas as pessoas estão exigentes. Elas não querem apenas suas tralhas carregadas do ponto A ao B. Elas querem um pouco mais, entende? Tratamento especial. *Algo que possa colocar um sorriso em seus rostos* (tradução nossa¹⁴, grifo nosso).

Além dos pedidos para a expansão da *chiral network*, há outros, de clientes variados, que também o requisitam. A multidão requer pedidos, mas não apenas isso: elas exigem do gerente de si subordinado (ABÍLIO, 2019) o engajamento.

Um pouco adiante, Sam, que iniciara sua jornada carregando morfina para a presidente dos EUA, agora se vê entregando pizza; recebendo recomendações de como carregar as pizzas corretamente. O faminto NPC Peter Englert, após a entrega, manda um

¹⁴ No original: “[...] *successfully delivering cargo to its destination is your job, first and foremost. But people are demanding. They don't just want their shit carried from A to B. They want a little more, you know? Special treatment. Something that'll put a smile on their face*”.

email afirmando aplaudir o trabalho de Sam, e pede desculpas porque a pizza chegou quando a irmã já estava dormindo — um trabalho dispensável (?) — e que preferia agradecê-lo face a face, mas diante da ocasião, pede que o perdoe. O acúmulo de funções e serviços em sua posição de entregador é notório.

Thomas Sutherland, outro NPC, afirma em um email que não deve ser fácil para Sam manter-se bem diante de categorias como condição da carga, quantidade, volume de entregas, Bridge Links. E acrescenta: “Eu tenho um pequeno conselho para você: foque na velocidade. Essa é a coisa mais importante quando fazemos entregas” (tradução nossa¹⁵). A forma de consegui-lo, afirma Thomas, é encurtar as rotas. E completa: “Que tal bater um recorde numa entrega *Premium*? Vantagens não apenas para os clientes, mas para o seu corpo. Continue firme, Sam: você será o *Porter* top-ranqueado de todos os tempos”. “Die-Hardman” em dado momento nos diz: “uma entrega lembrará aos cidadãos que eles estão conectados ao resto do país. Dará a eles esperança”.

(iii) Tecnologia e monitoramento é o terceiro ponto relevante de interpretação. Em email do NPC Benjamin Hancock, é-nos informado que a Bridges desenvolveu um sistema de avaliação da performance do entregador, baseado nos critérios: condição da encomenda, volume de entrega, velocidade, etc. A distância percorrida pelo avatar é calculada, sendo gerado um ranqueamento por sua performance. Conhecemos o personagem Deadman. Ele nos explica sobre o uso de algemas por Sam, e pelos demais integrantes da equipe da Bridges, que aquilo que parecem algemas, não o são, mas tecnologia de ponta que os mantêm conectados. Deadman manda que Sam feche o outro lado da algaema no próprio pulso, e isso gera imagens holográficas que são o nosso próprio monitoramento.

"Treat your cargo with care and respect, and you'll be rewarded with way more Likes". Sam recebe do engenheiro um exoesqueleto (Active Skeleton) para melhorar a sua performance física nas entregas. Os dispositivos que servem como guardadores de encomendas lembram a lógica da computação em nuvem.

A automação tecnológica dos *bots*, entregadores autômatos, que pode “revolucionar a distribuição de suprimentos da rede”. Uma funcionária da Bridges diz que máquinas não causam problemas, não morrem. Sam, então, é treinado para trabalhar com robôs entregadores.

¹⁵ No original: “I’ve got one piece of advice for you: focus on speed. That’s the most important thing when it comes to making deliveries”.

“E mais trabalho significa mais recompensas”, diz algum NPC que já não lembro, ou *no pain, no gain* — o discurso liberal das desigualdades de oportunidades e de resultados se faz vivo. “Você deve estar exausto. Por que não fazer um descanso?”, afirma o personagem “Die-Hardman”. Sam procede para a “sala privada”, sempre se deitando com cansaço e dormindo. (iv) As recompensas irrisórias pelo trabalho na forma de benefícios agressivamente irônicos é outro traço marcante da precarização trabalhista representada no game, próprio ao capitalismo de plataforma (SRNICEK, 2017). Por exemplo, no Centro de Distribuição *Capital Knot City*, Sam ganha um “*token* de gratidão” após o cumprimento de uma *delivery task*: um boné com o nome Bridges por seus bons serviços. Em outra ocasião, o NPC *Film Diretor* lhe entrega outro souvenir, um óculos de sol esportivo.

Outro evento: em evento mais avançado temporalmente no jogo, deparamo-nos com uma nevasca surpreendente na subida de uma montanha. Uma força sobre-humana parece brotar no avatar à medida em que não conseguimos enxergar coisa alguma do caminho, exceto rochas soterradas pela neve. Depois de toda uma *quest* insalubre, um mero adereço nos é ofertado (*Love Knot*): um boton no formato de estrela com o nome da empresa como recompensa pela entrega. Ressalte-se que as viagens pelo sistema de “*zip-line*”, *fast travel* em tirolesa, expressam o risco assumido pelo entregador, tendo em vista a extrema velocidade com que se processam, mas sem qualquer direito a garantias de segurança.

Aconselhado por Thomas Sutherland, Sam toma banho na *Crater Digestive Bath*, uma fonte de águas termais, isolada na paisagem espacial do mundo aberto — algo como um *voucher*, uma diária paradisíaca que dura... alguns minutos. Sam reflete: “Aproveite enquanto pode, Sam”. O fato de podermos parar e fazer com que o herói desfrute de alguns instantes em um banho relaxante imprime a ideia de uma certa flexibilização do trabalho, endossando o discurso do “eu faço a minha hora, pois sou meu próprio chefe”.

Sozinho no *crowdwork* (v), os contatos sociais se dão por virtualidade, através da apresentação dos NPCs e personagens secundários por holografia. As pessoas nunca estão presentes fisicamente. Amelie se encontra virtualmente com Sam e afirma que há cada vez menos pessoas nas cidades. E que humanos não foram feitos para viverem sozinhos. Tem de estar juntos, ajudar uns aos outros.

Ao chegarmos próximo de um Centro de Distribuição é sempre um “olá” seguido de eco profundo. “Alguém? Tem alguém aqui?!”, são os gritos constantes de Sam ao andar pelo território. Os consumidores estão confinados nas estações, isolados — peculiarmente coincidente ao contexto pandêmico da atualidade — aparecendo ao entregador pela via holográfica. Preferem não sair.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Eu agora sou Sam Porter ‘*Bridges*’”. A jornada do herói, aqui brevemente analisada com foco nas representações das relações trabalhistas envolvidas na retórica procedimental (BOGOST, 2007) do game *Death Stranding*, dá-nos mostras de um chamado nebuloso e do retorno de um herói habituado ao precário e ao aviltante. Desdobra-se um processo gradativo de sequestro da subjetividade (ALVES, 2014) do personagem principal, que fá-lo acreditar no empreendedorismo de sua empreitada — no caso do enredo, a ação social de reconectar toda a nação americana, além de entregar soluções para questões privadas —, tanto quanto 5 milhões de entregadores no mundo¹⁶ assim o creem.

Buscamos com este trabalho demonstrar, ancorados em elementos diversos do jogo, como *Death Stranding* representa — ou seja, re-apresenta, ou observa (LUHMANN, 2000) — aspectos da chamada uberização do trabalho. Sam “Bridges” não é empregado de nenhuma empresa, não possui um contrato estrito com qualquer firma, a não ser o comprometimento e o engajamento pessoal movido pela ideia de salvar o país — o chamado a salvar o próprio sistema político-econômico no qual se encontra —, a princípio rechaçada pelo personagem.

Como vimos, o herói assume variadas funções, admitindo novos serviços — a exemplo do transporte de cadáveres —, trabalhando com as multidões, o chamado *crowdwork* (HOWE, 2006), não separando trabalho de tempo casual (SUNDARARAJAN, 2016), dentro do continuum on-off line (MISKOLCI, 2016). No tocante a este último aspecto, Sam desconhece o que seja uma casa, um lar, pois durante toda a sua jornada, os dormitórios, ou salas *privadas*, das estações de trabalho espalhadas pelo cenário subvertem toda e qualquer acepção de espaço privado, já que ali, exposto ao

¹⁶ Dados obtidos no site do Uber. Disponível em: <<https://www.uber.com/pt-BR/newsroom/fatos-e-dados-sobre-uber/>>.

cansaço exacerbado por suas tarefas contínuas, dormia o personagem envolto a souvenirs, objetos colecionáveis, bebidas energéticas, além de ser constantemente interpelado por outros personagens holográficos. Como que um trabalhador vivendo em um carteiro de obras; a diáspora identitária do nosso tempo. O único lugar de plenitude humana para Sam talvez fosse mesmo *a praia*, paradoxalmente o local onde a condição humana já se deixa ser alguma outra coisa, seara ainda não maculada pela mão podre do capital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABÍLIO, Ludmila Costek. Uberização do trabalho: subsunção real da viração. Disponível em: <<https://passapalavra.info/2017/02/110685/>>. Acesso em: 24, ago 2020.

_____. Uberização: do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. **Revista Psicoperspectivas**, v.18, n. 03, p. 41-51, 2019.

ALVES, G. A disputa pelo intangível: estratégias gerenciais do capital na era da globalização. In: ANTUNES, Ricardo (Org.). **Riqueza e miséria do trabalho no Brasil III**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2014.

ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. São Paulo: Cortez Editora, 1999.

_____. **O caracol e sua concha**: ensaios sobre a nova morfologia do trabalho. São Paulo: Boitempo, 2005.

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

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas**: sobre a teoria da ação. São Paulo: Papirus, 1996.

BRAVERMAN, Harry. **Trabalho e capital monopolista**: a degradação do trabalho no século XX. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1974.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Sextante, 2001.

ERVING, Elyn E. The sharing economy: exploring the intersection of collaborative consumption and capitalismo. **Claremont Colleges**: scripps senior theses, paper 409, 2014. Disponível em: <https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/409/>. Acesso em: 24, ago 2020.

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

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GRINT, Keith. **Sociologia do trabalho**. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.

HOWE, Jeff. The rise of crowdsourcing. **Wired Magazine**, n. 14, p. 1-5, 2006.

HUWS, Ursula. **The making of a cybertariat**: virtual work in a real world. London: The Merlin Press, 2003.

LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LUHMANN, Niklas. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Livro I: o processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2013.

_____. **O capital**: crítica da economia política. Livro II: o processo de circulação do capital. São Paulo: Boitempo, 2014.

MISKOLCI, Richard. Sociologia digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. **Contemporânea**, Salvador, v. 6, n. 2, p. 275-297, jul./dez. 2016.

NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. A sociologia digital: um desafio para o século XXI. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 18, n. 41, p. 216-241, jan./abr. 2016.

RIFKIN, Jeremy. **Sociedade com o custo marginal zero**: a internet das coisas, os bens comuns colaborativos e o eclipse do capitalismo. São Paulo: M. Books, 2016.

SADIN, Éric. **La silicolonisation du monde**. Le irresistible expansion du libéralisme numérique. Paris: Éditions L'Échappée, 2016.

SINGER, Paul. **Globalização e desemprego**: diagnóstico e alternativas. 3. ed. São Paulo: Contexto, 1999.

SLEE, Tom. **Uberização**: a nova onda do trabalho precarizado. São Paulo: Elefante, 2017.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. [s.l.]: John Wiley & Sons, 2017.

SUNDARARAJAN, Arun. **The sharing economy**: the end of employment and the rise of crowd-based capitalism. Massachusetts: The MIT Press, 2016.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.