

## **Daily Quests nos Jogos Digitais Online e o Trabalho no Contexto do Capitalismo Digital<sup>1</sup>**

Alexander Catunda Carneiro<sup>2</sup>

Thiago Falcão<sup>3</sup>

Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, PB

### **RESUMO**

Este artigo visa entender quais aspectos do consumo de entretenimento contemporâneo fazem com que o mesmo se aproxime da atividade de trabalho. Especificamente, nos concentramos no fenômeno das *daily quests/ dailies* em jogos digitais online. Partimos da pesquisa de Rebecca Saunders (2020) sobre o consumo de pornografia no contexto do capitalismo digital, destacando três aspectos desse consumo descritos pela autora: modos de interação, uso produtivo e uso como descanso. Através de pesquisa bibliográfica, analisamos as *daily quests* sob essa mesma lente para entender de que forma esse fenômeno estreita a relação entre jogos e trabalho. A partir da pesquisa, entende-se que o fenômeno representa mais uma aproximação entre os domínios do lazer e do trabalho na contemporaneidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Game-studies; daily quests; entretenimento; trabalho

### **1. O jogo mudou?**

Imagine isto. Pequim, sexta-feira, 19h, uma tarde quente de verão. Metrô abafados se agitam com passageiros deixando seus trabalhos, muitos deles indo em direção aos centros de entretenimento da cidade. ‘Tchauzinho’, Shu acena para sua colega enquanto deixa a estação de metrô *Dongzhimen* para trás. Ela mora perto, mas primeiro irá passar em seu bar favorito. [...] Shu para em frente ao seu destino [...], embaixo de uma placa iluminada indicando um bar no quinto andar: mas esse não é um bar de bebidas, e sim um ‘*net bar*’ ou ‘cibercafé’. Shu liga para alguém de seu celular. Alguém do outro lado atende. ‘Você ainda está aí?’, Shu pergunta. Ela desliga seu telefone e sobe. O *net bar* é uma sala escura, iluminada por inúmeras telas de computador alinhadas em fileiras, uma após a outra. [...] Após comprar duas horas de internet, Shu encontra uma cadeira disponível vizinha a um de seus amigos do net bar. O amigo sorri para Shu, mas sua atenção rapidamente se volta novamente para a tela, que mostra um grupo de criaturas coloridas correndo uma após a outra acima e abaixo em colinas, com uma lua brilhante iluminando seu caminho. Shu olha para a cena, então liga seu PC para instalar alguns updates. Ela inicia o QQ, um software de mensagens instantâneas e, então, loga no jogo que as pessoas ao seu redor já estavam jogando há algumas horas. (LINDTNER, S, et al. 2008, p.1, tradução nossa.)

A narrativa acima descreve o cotidiano e os comportamentos de uma típica jogadora chinesa interagindo com um dos mais famosos e prestigiados MMORPGs (RPG online de múltiplos jogadores) de seu tempo: World of Warcraft (WoW). Hoje, cerca de 14 anos depois, as práticas de jogo mudaram significativamente. Por exemplo, com a popularização dos

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pelo PPGC/UFPB, bacharel em Design pela UFC. E-mail: alexanderccarneiro@gmail.com

<sup>3</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: thiago.falcao@academico.ufpb.br

equipamentos de computador e a expansão da internet, é muito provável que Shu, a personagem de nossa história, jogue WoW a partir de seu computador pessoal, em seu quarto. Além disso, as estratégias, os gêneros, as comunidades, as ferramentas de monetização e a publicidade em torno dos jogos digitais também mudaram consideravelmente.

Através dessas mudanças, porém, alguns aspectos fundamentais da interação de jogadores com jogos digitais, especialmente os online, se mantêm muito semelhantes, principalmente em um quesito específico: sua proximidade com a atividade de trabalho. Essa proximidade está presente na narrativa acima e pode ser facilmente encontrada. Por exemplo, a maneira como a jogadora sai de seu período de trabalho, provavelmente envolvendo computadores, e dedica sua sexta-feira à noite à sua principal atividade de entretenimento: jogar na frente de um mesmo tipo de computador; ou o fato da jogadora ter de pagar um certo valor ao dono do *net bar* e também à empresa que fez o jogo, que exige um valor mensal pelo acesso, o que transforma sua atividade de lazer em algo necessariamente valorizado e produtivo; ou mesmo a noção de rotina que a história gera, como se esse mesmo processo se repetisse várias vezes ao longo das semanas e meses, tornando o momento de entretenimento da jogadora programado, temporizado, necessariamente oposto ao seu período de trabalho mas, ainda assim, tão parecido com ele.

Apesar da relação explícita entre jogos e trabalho não ser necessariamente algo novo (YEE, 2006), a maneira como os jogos se aproximam do trabalho foi atualizada ao longo dos anos. O objetivo deste texto é mostrar, através de uma pesquisa bibliográfica, a existente relação entre certos aspectos do conceito de trabalho e as atividades performadas em jogos digitais, no que diz respeito a um elemento específico presente em jogos atuais: as *daily quests*, ou missões diárias. Para mostrar essa relação, são usados conceitos encontrados no livro de Rebecca Saunders, *Bodies of Work* (2020). No livro, a autora discorre sobre o uso de pornografia surgido enquanto uma atividade de lazer e propõe o posicionamento do consumo de filmes de pornografia na internet, atualmente, como uma atividade próxima ao trabalho. A partir da leitura do livro, destacam-se três aspectos essenciais para o entendimento do consumo de entretenimento enquanto trabalho: modos de interação, uso produtivo e uso como descanso. As relações entre o trabalho e a interação com as *daily quests* se mostram especialmente mais evidentes nos dois últimos aspectos (uso produtivo e uso como descanso).

---

Principalmente a partir de Johan Huizinga, renomado historiador de cultura holandês e um dos principais teóricos de *play* do século passado, o jogo e o trabalho foram colocados em dois extremos de um espectro que considera fatores como voluntarismo, prazer ou diversão. De fato, o jogo foi constantemente colocado como o inverso de trabalho. Para o autor, o jogo “jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’.” (2012, p.11). No entanto, desde que o autor escreveu essas linhas, originalmente em 1938, os tempos têm mudado, principalmente em relação às características e presença de fenômenos como o capitalismo neoliberal, capitalismo digital, dataficação, plataformação e outros conceitos que vêm mudando não somente a maneira como entendemos trabalho (GROHMANN, 2020) mas, também, a maneira como consumimos conteúdo. Portanto, é necessário entender como o contexto atual desafia as noções tradicionais das fronteiras entre *play* e trabalho para compreender nossos hábitos e nossas interações com os jogos (especialmente os digitais e online) na contemporaneidade. Este trabalho argumenta que a mecânica das *daily quests* (ou *daily activities* em geral) são um importante sintoma de nosso consumo de jogos enquanto atividade de trabalho.

## 2. O que são *daily quests*?

O conceito de missões (ou *quests*) é prevalente nos jogos digitais, especialmente aqueles do gênero de RPG (*Role-playing games*, jogos de interpretação de papéis). Elas podem ser entendidas como um objetivo ou conjunto de objetivos estruturados, muitas vezes narrativamente, dentro da estrutura geral do jogo (KARLSEN, 2008). Nos já citados MMORPGs, as *quests* compõem um elemento essencial da experiência, sendo necessário cumprir um número considerável delas para avançar dentro do jogo. Faltin Karlsen explica as *quests* de maneira sintética e trabalhável:

Uma quest é, nesses termos, uma missão especial na qual o jogador se engaja, ela requer que um conjunto específico de ações sejam performadas e possui um ponto final definitivo com algum tipo de recompensa. Dessa forma, a quest é uma sub-estrutura facilmente identificável dentro do quadro geral da mídia [jogo]. (KARLSEN, 2008, tradução nossa)

As *quests*, portanto, podem fornecer aos jogadores e jogadoras um referencial de avanço em relação ao objetivo geral do jogo. Se é difícil para um jogador encontrar-se na linha de progresso total do jogo, não há a chance de que se sinta frustrado, pois o constante

cumprimento de missões e recebimento de recompensas por elas é responsável por fornecer pequenas, mas frequentes, doses de satisfação, o suficiente para fazer com que tal jogador continue jogando e sinta que está progredindo dentro da estrutura geral do jogo. É curioso notar que, mesmo assumindo um contexto de jogo separado do conceito de trabalho, muitas das missões são estruturadas narrativamente como um trabalho ou serviço que será executado pelos personagens dos jogadores, que envolverá uma certa quantidade de esforço físico e mental e que será devidamente recompensado pelo contratante daquele serviço, muitas vezes na forma de moeda corrente, dinheiro dentro do jogo. Isso é um indício de como o conceito de trabalho é culturalmente pervasivo: mesmo em nossos momentos de lazer, o trabalho nos persegue, seja de forma intrínseca à narrativa do jogo ou de forma extrínseca a ela, como veremos em breve.

Um jogo como World of Warcraft, lançado em 2004 e atualizado continuamente desde então, possuía, em 2008, cerca de 6.000 *quests* disponíveis para seus jogadores (KARLSEN, 2008). Todas essas *quests* “possuem uma sintaxe muito clara. As partes básicas de uma *quest* não variam: fornecedor da missão, história de fundo, objetivos e recompensas.” (RETTBERG apud KERLSEN, 2008, tradução nossa). Além dos citados, um fator geral importante das missões é que elas podem ser cumpridas apenas uma vez. De um ponto de vista narrativo, uma vez resolvido o problema e cumprido o serviço, não há necessidade de repeti-lo. De um ponto de vista formal, uma vez cumprida a missão, o jogador coleta as recompensas e parte, então, para a próxima missão, continuando seu progresso no jogo. Esse é precisamente o principal fator de diferenciação entre missões tradicionais e as *daily quests*.

Missões diárias, *daily quests*, *daily activities* ou mesmo *dailies* representam um conjunto de missões ou atividades que podem ser executadas pelos jogadores dentro de jogos digitais. Elas são oferecidas diariamente, sendo essa sua principal característica. Para garantir um fluxo contínuo de recompensas, jogadores devem diariamente cumprir essas missões, que geralmente possuem um teor narrativo mais diluído (ou, em alguns casos, nenhuma relação com a narrativa geral do jogo) e constituem tarefas mais simples ou repetitivas. Se, hoje, um dado jogador não cumprir uma de suas missões diárias, geralmente não há problema: amanhã a mesma missão estará disponível ou será substituída por uma missão de semelhante dificuldade e recompensa. A única coisa que aquele jogador perdeu foi a chance de acumular recompensas naquele dia, tendo seu progresso temporariamente suspenso, principalmente em

relação aos outros jogadores que de fato cumpriram aquela missão e receberam as recompensas por ela.

Um pouco mais geral do que as *daily quests*, o conceito de *daily activities*, ou *dailies*, engloba atividades exercidas por jogadores que não se enquadram necessariamente na forma de *quests* mas que, ainda assim, fornecem algum tipo de recompensa ou progresso para o jogador que as executa e são oferecidas ou reiniciadas em um período curto: diariamente, semanalmente ou de hora em hora, por exemplo.

No já mencionado jogo online World of Warcraft, segundo o site WoWWiki (DAILY) existe uma lista de aproximadamente 156 atividades diárias que podem ser executadas pelos jogadores (com a possibilidade desse número ser maior, considerando que a Wiki afirma que esse artigo necessita de atualizações). Antigamente, o jogo limitava aos jogadores um teto de 25 atividades diárias que poderiam ser executadas, mas esse limite foi removido em agosto de 2012. As atividades são limitadas apenas por características de personagens, como a qual facção do jogo eles pertencem, sua classe, profissão, nível, local no mapa, etc. Portanto, nem todas as atividades estão disponíveis para todos os personagens. Considerando, porém, que jogadores de WoW tendem a jogar simultaneamente com uma gama de personagens diferentes (como veremos em breve), um grande número desse total de 156 atividades está, potencialmente, disponível para que cada jogador as cumpra diariamente.

O jogo pervasivo Pokémon Go oferece recompensas especiais para o jogador que cumprir pequenas atividades simples no jogo, ao menos uma vez por dia, ininterruptamente durante sete dias, sendo recompensado ao fim desse período. Esse contador de dias reinicia caso o jogador cumpra as atividades durante os sete dias ou caso o jogador deixe de cumprir a atividade em um dos dias. Nesse último caso, a recompensa não é dada e o processo deve ser feito novamente a partir do início. Além desse sistema, Pokémon Go também oferece um presente diário a todos os jogadores, sendo necessário apenas entrar no aplicativo e reivindicar os itens gratuitos. Não coincidentemente, como veremos em breve, o local para resgatar o presente diário se apresenta através da loja de microtransações do jogo, que oferece outros itens em troca de dinheiro real.

A plataforma online de jogos e simulação de pets virtuais, Neopets, oferece cerca de 103 atividades diárias aos seus jogadores, segundo o site Jellyneo (YOUR NEOPET DAILIES). A maioria desses *dailies* consiste em resgatar itens gratuitos, recompensas em dinheiro do jogo, jogar minigames, coletar os juro de sua conta do banco do jogo e participar

dos muitos sorteios, apostas e roletas que a plataforma oferece. Esses foram apenas alguns exemplos de jogos que utilizam a mecânica de atividades diárias. Uma lista maior envolveria jogos como: Fortnite, Hearthstone, Destiny 2, EA Madden Mobile, Marvel Contest of Champions, Heroes of the Storm, Red Dead Redemption 2 Online, Fallout 76 e muitos outros.

Araújo e Valdevino (2020) tocam em um aspecto essencial dos *dailies* quando dizem que “em seu fundamento, as *daily quests* se constituem como mecânicas relevantes para manter os jogadores engajados e conectados diariamente aos jogos que delas fazem uso” (ARAÚJO E VALDEVINO, 2020, p.7). O conceito de atividades diárias é uma resposta direta e, de certa forma, bem sucedida, ao contexto atual de profusão midiática e grande quantidade de informações. Cada vez mais produtos midiáticos competem pela atenção dos usuários e criadores de jogos desenvolvem estratégias para manterem seus usuários investidos, interessados e engajados. Fazer jogadores retornarem todos os dias com a promessa de uma recompensa fácil e progresso garantido no jogo é uma forma de certificar esse fluxo contínuo de jogadores a cada dia e, a julgar pela maneira como essa mecânica está espalhada em uma grande quantidade de jogos, é possível dizer que ela funciona, pelo menos do ponto de vista das empresas que desenvolvem esses jogos e mantêm essas estruturas.

É possível propor o consumo de entretenimento enquanto trabalho principalmente a partir desses propósitos de retenção, engajamento continuado e da distribuição de recompensas por um acesso diário.

### **3. Consumo de entretenimento enquanto trabalho**

Em seu livro já mencionado *Bodies of Work*, a autora Rebecca Saunders se preocupa com a estreita relação entre o consumo contemporâneo de pornografia e os impactos culturais do capitalismo digital.

Bodies of Work se interessa em explorar os modos mais significativos nos quais a pornografia está interpolada em modos emergentes de valorização digital e como suas relações com formas de trabalho atencionais, informacionais, imateriais e neoliberais impactaram o desenvolvimento do gênero do filme em si. (SAUNDERS, 2020, p.2, tradução nossa)

Filmes de pornografia e jogos digitais são, obviamente, dois tipos distintos de produtos midiáticos, mas esses dois guardam algumas similaridades entre si. Antes de tudo, ambos são primariamente definidos como atividades de lazer e do domínio do ócio (HUIZINGA, 2012 e

SAUNDERS, 2020), portanto, opostos ao trabalho. Em segundo lugar, ambos são alvos de sentimentos de aversão e desprezo por parte de certos setores da sociedade, especialmente os mais moralizantes. Narrativas que retratam jogadores como viciados em jogos (COVER, 200) são, de certa forma, semelhantes àquelas que retratam pessoas viciadas em pornografia, ressaltando características do excesso do consumo como sendo prejudiciais à vida e ao trabalho, levando à perda de tempo produtivo e formadoras de pessoas socialmente disfuncionais e preguiçosas (SAUNDERS, 2020, p.23-25). Devido a essas características particulares compartilhadas entre o consumo de jogos digitais e o de filmes pornográficos, e considerando fato de que ambos se constituem como entretenimento, é possível transpor os paralelos criados por Saunders entre pornografia e trabalho para o domínio do consumo dos jogos digitais.

Este texto argumenta que Saunders aproxima o consumo de pornografia às práticas de trabalho a partir de três aspectos principais: modos de interação, uso produtivo e uso como descanso.

Com os avanços das tecnologias digitais e a pervasividade do trabalho a partir do processo de plataformação do mesmo (GROHMANN, 2020), cada vez mais processos se concentram nos mesmos dispositivos digitais: *smartphones* e computadores são usados constantemente não apenas como ferramentas de trabalho, mas também como formas de lazer e de socialização. Essa concentração permite e estimula cada vez mais o borrar dos limites entre essas três áreas, fazendo com que elas efetivamente ‘vazem’ umas para as outras.

O consumo de pornografia no local de trabalho e intervenções corporativas concomitantes que tentam prevenir o consumo de pornografia durante o horário de trabalho, demonstram a interpolação completa da pornografia no dia de trabalho **através de sua incrustação em dispositivos de trabalho**. [Grifo nosso] (SAUNDERS, 2020, p. 42, tradução nossa)

Computadores e smartphones são os casos mais óbvios de dispositivos usados tanto para trabalho quanto para lazer e socialização, às vezes até mesmo de formas simultâneas, como destaca Saunders. Os mesmos dispositivos usados para organizar planilhas, escrever relatórios ou se comunicar com seu chefe são usados também para o consumo de, por exemplo, pornografia. Cada categoria de uso interrompe, constantemente, umas às outras e disputa a atenção do usuário do dispositivo. As materialidades destas interações, portanto, também são semelhantes. Olhar fixamente para a tela, digitar palavras no teclado, mover o mouse, deslizar o dedo pela tela e passear por diferentes abas e arquivos são os mesmos tipos



de interação feitas por quem está trabalhando ou consumindo qualquer mídia de entretenimento nesses dispositivos. Esses modos de interação compartilhados entre o entretenimento e o trabalho são, portanto, o primeiro aspecto de aproximação entre os dois, como lido em Saunders.

A segunda forma de aproximação entre trabalho e consumo de pornografia, a partir de Saunders, diz respeito aos usos produtivos e improdutivos no processo de consumir entretenimento. A autora contextualiza historicamente as temáticas representadas na pornografia como essencialmente anti-produtivas, assim como suas práticas de consumo.

Pornografia, tanto como um modo de representação como de consumo, é fortemente associada ao desperdício de tempo potencialmente produtivo, tornando-a profundamente oposta a uma produtividade econômica moralizada. (SAUNDERS, 2020, p.18-19, tradução nossa)

As estreitas relações da pornografia com o campo do entretenimento, do ócio e do tempo de lazer constituem-na como uma atividade que é intrinsecamente improdutiva, mas, no contexto de valorização digital, o consumo de filmes pornográficos na internet torna-se necessariamente produtivo. Para Saunders, o consumo de pornografia no século XXI está “profundamente conectado à economia da atenção” (2020, p.26). Para a autora, o constante fluxo de desejo é transformado em uma nova fonte de valorização através do uso de máquinas digitais (BUENO apud SAUNDERS, 2020, p. 26).

Enquanto o desenvolvimento digital da pornografia amplifica como consideravelmente improdutivo seus status da forma representativa e dos modos de consumo, ele simultaneamente insere esse fenômeno cultural dentro dos modos emergentes de acumulação capitalista que operam através das redes digitais e da cultura visual contemporânea. [...], a pornografia é inextricavelmente ligada à mudança da função do olho para o capitalismo. (SAUNDERS, 2020, p. 25, tradução nossa)

A autora destaca um dos principais modos de acumulação dentro do contexto do capitalismo digital como a extração de *big data*, algo hoje em dia atrelado ao consumo digital de qualquer tipo de mídia em sites na internet. A presença de anúncios que permeiam toda a experiência e a própria troca de dinheiro pelo acesso a certos conteúdos também podem ser considerados como fatores importantes para considerar a fruição do entretenimento digital como algo necessariamente produtivo.

O terceiro modo de aproximação entre consumo de pornografia e trabalho diz respeito ao uso como descanso.



---

O entrelaçamento entre trabalho e consumo de pornografia pode ser entendido não apenas partindo do fato dessas atividades utilizarem os mesmos dispositivos digitais, mas, também, pela contínua relação oposicional entre pornografia e trabalho, **fazendo portanto com que ela tenha uma função útil como escape ou alívio.** [Grifo nosso.] (SAUNDERS, 2020, p.42, tradução nossa)

A partir desse parágrafo, é possível até compreender o consumo de pornografia ou outros tipos de entretenimento como algo que faz parte do próprio tempo de trabalho. Nosso uso de mídia e nosso tempo de ócio, a partir dessa perspectiva, tornam-se, portanto, aquilo que fazemos entre um período e outro de trabalho, ou seja, são definidos a partir do trabalho. Porém, se entendermos um tempo de descanso como parte que compõe qualquer trabalho, então é possível dizer que nunca paramos de trabalhar? Saunders explora essa possibilidade invocando o sociólogo William Bogard, explicando o estado de constante trabalho da era digital: “‘trabalho ciborgue’ ocorrendo a ‘qualquer momento’ e em ‘qualquer lugar’ em ‘puros êxtases de exploração e disciplina’.” (BOGARD apud SAUNDERS, e SAUNDERS, 2020, p.43). Ao entender o entretenimento como um lazer necessário para a atividade contínua de trabalho, nossos tempos de ócio tornam-se duplamente produtivos: produtivos em primeiro lugar pois a própria atividade se configura em termos de consumo de produtos e, em segundo lugar, pois possui uma serventia de nos manter descansados e aptos para o próximo turno de trabalho.

Não apenas entre turnos de trabalho acontece o consumo de entretenimento, como já foi visto acima sobre o uso de pornografia durante o horário de trabalho: pequenas alternâncias rápidas entre trabalho e entretenimento parecem se tornar cada vez mais possíveis e presentes, um conceito que pode ser exemplificado pelo ato de uma rápida checagem nas redes sociais entre uma pequena tarefa e outra durante o dia de trabalho.

A própria condição da pornografia como uma atividade consumadamente de desperdício e libertadora indica sua função útil dentro do contexto de trabalho digital 24/7. Consumo de pornografia se dobra em seus momentos de improdutividade ostensiva e acaba se voltando para dentro dos ciclos valorizados da economia da atenção, sustentando o trabalhador e mantendo-o sempre, seja trabalhando ou se entretendo, olhando para uma tela. (SAUNDERS, 2020, p.43, tradução nossa)

Esse conceito de um estado constante de trabalho, como abordado pela autora, pode ser aplicado ao contexto das *daily quests*, a partir dos três aspectos de aproximação entre o

consumo de pornografia e o trabalho, para entender como o consumo de jogos digitais pode se configurar, também, como atividade de trabalho através das *daily quests*.

#### 4. *Daily quests* enquanto trabalho

As relações entre consumo de entretenimento e trabalho foram explicitadas na seção anterior, mas o que pode ser dito especificamente em relação ao conceito de missões diárias nos jogos digitais online e suas tangentes com o trabalho? Para tentar transmitir um pouco da sensação que a busca pelo cumprimento de todas as missões diárias pode causar em um jogador ávido, transcreve-se a seguir alguns excertos de um post criado pelo usuário *papanak94* no sub-fórum de *Games* da plataforma social Reddit, intitulado “A era de tarefas diárias/semanais em jogos multiplayer” (2020):

Eu não sei se eu estou na minoria ou na maioria dos jogadores nesse quesito, mas hoje o ciclo de tarefas diárias/semanais na maior parte dos jogos multiplayer que eu jogo me quebrou. Talvez isso seja derivado do fato de que eu sou um completcionista e desfruto do fato de chegar naquele 100%, completando totalmente um jogo e seguindo em frente, algo que bate de frente com o design de muitos jogos multiplayer modernos.

Eu faço login no World of Warcraft, completo todas as minhas tarefas diárias e semanais e então olho para todos os meus personagens alternativos que preparei para jogar. Existem 4 facções na nova expansão, [...] fazer as mesmas coisas 4 vezes, apenas com uma cor diferente, só para experimentar todo o conteúdo do jogo. Razoável, certo?

Então eu entro no PUBG para me divertir um pouco, mas espere, eu tenho que completar todas as minhas missões diárias e semanais para conseguir todas as roupas legais que foram lançadas com o novo *battle pass* de temporada. [...] E então 3 meses depois um novo vai ser lançado, e então outro, e então outro. 10 temporadas depois e eu coletei todas as *skins* de prestígio das missões de desafios, apenas para mais delas saírem no mês que vem. [...]. (papanak94, 2020, tradução nossa)

Durante a leitura do texto, fica clara a frustração de um usuário de jogos, um jogador que se sente na obrigação de cumprir absolutamente todas as tarefas que lhe são dadas para colecionar absolutamente todos os itens que o jogo lhe oferece e conseguir, como está escrito, “experimentar todo o conteúdo”. O texto continua e *papanak94* descreve mais 3 jogos em que esse processo se repete. O *FOMO* (*Fear of Missing Out*, algo como o “medo de ficar por fora”) é palpável. Experimentar todo o conteúdo é extremamente trabalhoso, mas, não parece haver outra escolha: o prazer, o desfrute, é decorrente de consumir 100% do conteúdo do jogo. Afinal de contas, *papanak94* é um completcionista, não é mesmo? O prazer derivado de jogar parece ser diretamente proporcional à quantidade de conteúdo consumido. A diversão

aqui se mistura com a frustração, com o sentimento de obrigatoriedade e com a necessidade de experimentar a totalidade do conteúdo dos jogos para atingir a satisfação.

Esse parece ser um sentimento geral que engloba o fenômeno das *daily quests*, um misto de obrigatoriedade (papanak94), tédio (MESSNER, 2017) e uma boa desculpa para continuar jogando, acompanhado de um sentimento de progresso constante (THE MAKING, 2016). Afinal, se jogadores continuam jogando e executando suas tarefas diárias, elas não devem ser de todo negativas para jogadores, mesmo para aqueles acompanhados de sentimentos como os de papanak94.

Boas ou ruins, é vital entender como as missões diárias estreitam a relação entre jogos digitais online e trabalho via os três aspectos obtidos a partir da leitura de Rebecca Saunders: modos de interação, uso produtivo e uso como descanso.

Jogos online mobile são os tipos de jogos mais obviamente capazes de existir e serem jogados simultaneamente ao trabalho, considerando seus modos possíveis de interação. Neles, não somente os dispositivos (*smartphones, tablets*) e os tipos de interação podem se sobrepor àqueles do trabalho, mas também a disponibilidade de levá-los para qualquer local e interrompê-los a qualquer momento torna a barreira entre trabalho e jogo muito mais fluida. Esse aspecto da relação do entretenimento com o trabalho é menos direto quando entendido no contexto das *daily quests* e, na verdade, se dilui e se mostra presente também nos próximos dois aspectos. Talvez a maior relação entre *daily quests* e trabalho a partir dos modos de interação seja o próprio enquadramento da atividade enquanto uma tarefa, algo rápido a ser cumprido. Assim como as pesquisas trazidas por Saunders de uso de pornografia durante o horário de trabalho, foi também constatado que um número grande de pessoas joga durante o horário de trabalho, um terço das quais utilizando o próprio computador em que trabalha (SHEIN, 2020). Pela própria característica de *daily quests* como tarefas rápidas com requisitos simples, é possível que parte desse tempo de jogo durante o trabalho tenha sido usado para cumpri-las, permitindo que o jogador/trabalhador consiga se concentrar simultaneamente em ambas as atividades.

A partir do ponto de vista do consumo, a relação entre *daily quests* e trabalho de fato se torna bem mais próxima. Ao fazer com que jogadores retornem constantemente ao jogo para cumpri-las e receberem suas recompensas, as *daily quests* se transformam em uma ferramenta útil para prolongar o tempo com o qual jogadores se mantêm engajados com um jogo específico, ou seja, prolongando seu consumo. As *daily quests* também estão

intimamente relacionadas a ferramentas de monetização, como as micro-transações e os passes de batalha. No exemplo já dado do jogo mobile Pokémon Go, para receber suas recompensas diárias gratuitas é necessário entrar na loja do jogo, consequentemente acessando e dando certo nível de atenção aos produtos que estão sendo vendidos lá.

No jogo online Fortnite, as *daily quests* são uma forma de angariar *v-bucks* (DAILY QUEST, Fornite Fandom), famosa moeda digital do jogo usada para comprar itens cosméticos para personagens dos jogadores e que também podem ser adquiridas através de dinheiro real. Caso as recompensas pelo cumprimento das missões não seja o suficiente para comprar um item desejado, é possível completar o valor em *v-bucks* comprando-as com dinheiro. De qualquer forma, possuir a moeda digital pode lhe encorajar a dar uma olhada nos itens disponíveis para compra na loja de microtransações do jogo. Também no jogo Fortnite existem os passes de batalha (ou *battle pass*, existentes em outros jogos). Os passes são produtos que podem ser comprados através da loja do jogo e dão o direito de reivindicar recompensas mais especiais pelo cumprimento de certas tarefas básicas. As tarefas estão disponíveis a todos os jogadores, mas apenas aqueles que compraram o passe de batalha podem receber recompensas melhores pelas mesmas tarefas executadas (BATTLE PASS, Fornite Fandom). Esse modelo também está presente em jogos como Sea of Thieves; Call of Duty: Mobile; Brawlhalla; Valorant; Rocket League; Destiny 2 e Genshin Impact, (WIKIPEDIA, Video games containing battle passes) em uma lista nada exaustiva. Também não é possível deixar passar despercebido o fato de que jogos como esses possuem, embutidos em si, uma loja. A própria existência das *daily quests* se categoriza, portanto, como uma ferramenta intrinsecamente ligada à estimulação de consumo e, consequentemente, fazer uso delas torna-se um ato produtivo.

O entendimento das *daily quests* enquanto trabalho também se torna evidente quando consideramos o uso como descanso. Por serem atividades que podem ser cumpridas rapidamente, os *dailies* se mostram como o tipo de engajamento no jogo ideal para um rápido momento de descanso e escape no trabalho. Criar um certo item no WoW para preencher uma cota, capturar um pokémon rapidamente no Pokémon Go para garantir o mínimo do dia, checar seus investimentos no Neopets e resgatar seus lucros. Todas essas ações podem ser feitas de maneira rápida e garantem algum tipo de recompensa por parte do jogo. Jogos online mobile podem se beneficiar muito mais desse tipo de uso, considerando sua facilidade de serem levados ao trabalho e o baixo nível de concentração que suas ações geralmente

requerem, principalmente quando comparadas a jogos de computador. Jogos online de browser, como Neopets, também podem ser facilmente acessados e interrompidos em contextos de trabalhos mais vigiados.

Em um ambiente de *home office*, as atividades de trabalho e lazer podem se sobrepor completamente, tornando impossível definir o que é um tempo de trabalho e o que é um tempo de descanso. Na pesquisa citada anteriormente, 1 a cada 10 gerentes diz ter jogado algum jogo durante uma reunião (SHEIN, 2020). A pesquisa também descreve especificamente alguns hábitos acerca de intervalos de trabalho e jogos:

Enquanto apenas 40% das pessoas que responderam a pesquisa admitiram jogar quando deveriam estar trabalhando, 53% admitiram estender um intervalo para continuar jogando, de acordo com o estudo. Adicionalmente, 21% dos que responderam também admitiram assistir a uma *stream* de Twitch durante o dia de trabalho. (SHEIN, 2020, tradução nossa)

Este trecho da pesquisa nos lembra que o consumo de conteúdo de jogos digitais não se limita apenas ao jogar dos mesmos. Muitas pessoas podem consumir jogos indiretamente. Em 2020, o número de espectadores de conteúdo de jogos (*gaming*) na internet chegou a 1.2 bilhões de pessoas (CLEMENT, 2021). Assistir a vídeos e *streams* de outras pessoas jogando é um consumo de jogos tanto quanto jogá-los. Esse tipo de interação indireta com o jogo exacerba as características de um uso do entretenimento enquanto descanso. Considerando o contexto atual e a seriedade que é dada ao ato de jogar, assistir a vídeos de jogos pode ser considerado uma atividade de escape do próprio jogar de jogos, ou seja, assiste-se a um vídeo de jogo entre uma sessão e outra de jogar. Esse propósito se demarca mais claramente quando consideramos pessoas cujo trabalho primário e remunerado consiste no próprio jogar (youtubers e *streamers* de jogos, alpha-testers, desenvolvedores etc.).

## 5. Conclusão

A partir do texto de Saunders, é possível entender como alguns conceitos definidores de trabalho se aplicam ao consumo do entretenimento contemporâneo. Como foi mostrado, esses conceitos também se relacionam intimamente com características articuladas pelas atividades diárias em jogos online. Em movimentos projetuais que levam os jogos na direção de se tornarem cada vez mais produtivos, desenvolvem-se ferramentas que acabam por borrar os limites entre entretenimento e trabalho. As atividades diárias de todos os tipos nos jogos encaixam-se nessa categoria de ferramenta, mas estão longe de serem o único fator de

aproximação. Outros autores também já exploraram a relação contemporânea entre jogos e trabalho. Nick Yee, em 2006, já descrevia alguns jogos digitais como “inerentemente plataformas de trabalho que nos treinam para nos transformarmos em trabalhadores melhores” (p.1, tradução nossa); Mussa et al (2020) pesquisam como o lazer é colonizado por plataformas digitais para garantir que mesmo a atividade de jogar possa ser usada em nome da produtividade.

Na conclusão de seu livro *Bom Entretenimento* (2019), o filósofo Byung-Chul Han descreve o processo atual do conceito de entretenimento na direção de uma ubiquidade, em que assimila e é assimilado por outros tipos de atividade humana.

O que há de particular no fenômeno atual do entretenimento consiste muito antes em que ele vai além do fenômeno do tempo livre. [...] A ubiquidade do entretenimento se expressa como a sua totalização, que suspende, justamente, a separação entre trabalho e tempo livre. (HAN, 2019, p. 199)

Em *Bodies of Work*, Rebecca Saunders tenta entender como o atual contexto de capitalismo digital aproxima o conceito de trabalho às práticas contemporâneas de consumo de pornografia e do entretenimento em geral, mas é possível também compreender um caminho contrário, a partir de Byung-Chul Han: o espraçamento do entretenimento em direção a todas as áreas vai, conseqüentemente, ocasionar em sua fusão com o trabalho. O fenômeno das *daily quests* também reflete isso.

O que se pode concluir a partir destas breves reflexões, então, é que as *daily quests* são apenas mais um movimento de aproximação do entretenimento em direção ao trabalho e um espelho do movimento do trabalho em direção ao entretenimento. Ainda assim, é importante entender os sistemas internos e como funcionam as engrenagens que fazem com que elas possam ser entendidas como tal. Foi esse o exercício executado nestas páginas.

## 6. Referências

ARAÚJO, Henrique C. L. M.; VALDEVINO, Nilson. ***Daily quests e engajamento: um estudo de caso sobre Hearthstone***. In: 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2020.

BATTLE PASS. Fornite Fandom. Disponível em: <[https://fortnite.fandom.com/wiki/Battle\\_Pass](https://fortnite.fandom.com/wiki/Battle_Pass)> Acesso em 21 de jun. de 2021.

CLEMENT, J. **Gaming video content market - Statistics and Facts**. Statista, 29 abr. de 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/3147/gaming-video-content-market/>> Acesso em 30 de jun. de 2021.

---

COVER, Rob. **Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth.** In: Game Studies, Vol. 06, n. 01, 2006.

**DAILY QUEST.** Fornite Fandom. Disponível em: <[https://fortnite.fandom.com/wiki/Daily\\_Quest](https://fortnite.fandom.com/wiki/Daily_Quest)> Acesso em 21 de jun. de 2021.

**DAILY QUEST.** WoWWiki. Disponível em:  
<[https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Daily\\_quest](https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Daily_quest)>. Acesso em 31 de mai. 2021.

GROHMANN, Rafael. **Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal.** In: Revista Eptic, Vol. 22, n. 1, pg. 107 - 122, (2020).

HAN, Byung-Chul. **Bom Entretenimento.** Petrópolis: Editora Vozes. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2014.

LINDTNER, Silvia; NARDI, Bonnie; WANG, Yang; MAINWARING, Scott; JING, He; LIANG, Wenjing. **A hybrid cultural ecology: World of Warcraft in China.** In: Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, CSCW 08, p. 371 - 381, 2008.

MESSNER, Steven. **Daily quests aren't fun, they are tedious.** PC Gamer, 14 dec. 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/daily-quests-arent-fun-theyre-tedious/>> . Acesso em: 21 jun. 2021.

MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio. **Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames.** In: Antares: Letras e Humanidades. vol.12 n. 28. 2020.

papanak94. **The era of daily/weekly tasks in multiplayer games.** Reddit. 2020. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/Games/comments/kk0379/the\\_era\\_of\\_dailyweekly\\_tasks\\_in\\_multiplayer\\_games/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/kk0379/the_era_of_dailyweekly_tasks_in_multiplayer_games/)> Acesso em 01 de jun. 2021.

SAUNDERS, Rebecca. **Bodies of Work: the labour of sex in the digital age.** Palgrave Macmillan, 2020.

SHEIN, Esther. **80% of people have played games while working.** Techrepublic. 29 de mai. 2020. Disponível em: <<https://www.techrepublic.com/article/80-of-people-have-played-games-while-working/>> Acesso em: 21 de jun. de 2021.

**THE MAKING of a mechanic: daily goals.** Deconstructor of Fun, 2016. Disponível em: <<https://www.destructoroffun.com/blog/2016/07/the-making-of-mechanic-daily-goals.html>> Acesso em 21 de jun. de 2021.

**VIDEO GAMES CONTAINING BATTLE PASSES.** Wikipedia. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video\\_games\\_containing\\_battle\\_passes](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_containing_battle_passes)> Acesso em 21 de jun. de 2021.

YEE, Nick. **The Labor of Fun: How Video Games Blur The Boundaries of Work and Play.** in Games and Culture, Vol. 1, pg. 68-71 2006.

**YOUR NEOPET DAILIES.** Jellyneo. Disponível em: <<https://www.jellyneo.net/?go=dailies>>. Acesso em 31 de mai. 2021.