

Gamificação como instância da reontologização tecnológica

Gamefication as an instance of technological reontologization

Resumo

O presente trabalho pretende examinar a relação da gamificação com o processo de reontologização do mundo promovido pelo avanço tecnológico, como proposto por Floridi. Tal processo reconfiguraria a natureza do mundo de forma que elementos artificiais e digitais passam a ser compreendidos como possuidores de agência. Nossa hipótese se apresenta da seguinte maneira: (a) o processo de reontologização só pode ocorrer quando assumimos uma visão solucionista do mundo; (b) a gamificação possui elementos claros de solucionismo e, enquanto elemento tecnológico, é parte desta reontologização; e dessa forma, (c) a gamificação acaba sendo apropriada pelo capitalismo como forma de ocultar processos exploratórios atrás de elementos de jogo. Assim, o artigo pretende concluir com uma análise da metáfora da brumificação, como uma forma pela qual as Big techs se utilizam da gamificação.

Palavras-chave: Gamificação; Reontologização; Solucionismo.

* Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Contato: danilo.frambach@uerj.br

Recebido em: 30/05/2024 Aceito em: 25/08/2024

Abstract

The present work aims to examine the relationship between gamefication and the process of reontologization of the world promoted by technological advancement, as proposed by Floridi. This process would reconfigure the nature of the world in such a way that artificial systems can be considered to have agency. Our hypothesis follows: (a) the reontologization process can only occur when we assume a solutionist view of the world; (b) gamefication has clear elements of solutionism, and as a technological element, it is part of this reontologization; and thus, (c) gamefication ends up being appropriated by capitalism as a way to conceal exploitative processes behind game elements. Therefore, the article aims to conclude with an analysis of the metaphor of mistification, as a way in which Big Techs utilize gamefication.

Keywords: Gamefication; Reontologization; Solucionism.

Introdução

O desenfreado avanço tecnológico, especialmente das mídias digitais, estabelece um processo único de reontologização, característica central do que Floridi chama de Era da Informação¹, em que a natureza do mundo é reconfigurada de tal forma que passamos a compreender que sistemas artificiais e artefatos digitais possuem agência. Dessa maneira, não é difícil perceber como o capitalismo se reconfigura, não apenas instaurando formas plurais de si mesmo, como também se apropriando das novas interações digitais para extrair valor do trabalho digital.

Dentre as atuais expressões das tecnologias digitais, a *gamificação* recebe especial destaque pela sua versatilidade. De práticas de trabalho a metodologias de ensino, a gamificação possui uma diversidade de aplicações muito própria, capaz de promover uma espécie de exploração velada daqueles que

1 Floridi, L. 2013. Ver também: Floridi, L. *The Fourth Revolution*. Oxford University Press, 2014.

participam de tais atividades, originando o que Sicart chama de *Capitalismo Lúdico*². A partir de práticas gamificadas, esta forma de capitalismo se apropria do próprio ato de jogar, assim como de suas instâncias mais relevantes – a diversão, em especial – para criar uma espécie de névoa, por assim dizer, capaz de ocultar e mistificar as suas práticas exploratórias.

Assim, o presente artigo visa analisar como o processo de reontologização promovido pelo desenvolvimento das tecnologias digitais tende a uma simplificação da nossa realidade. A partir disso, apresentaremos o conceito de gamificação e de Capitalismo Lúdico, e como, a partir deles, temos não apenas o aprofundamento dessa simplificação própria do entusiasmo tecnológico (ao qual Morozov nomeia de *solucionismo*), mas também a criação de artifícios que ocultam ou desviam nossa atenção de seus reais objetivos – processo chamado por Castro, Coelho e Frambach de *brumificação*³.

Reontologização e Solucionismo

Em sua análise para definir o que seria a Era da Informação, Floridi parte de um importante exame sobre as métricas da história. O que o autor encontra como ponto em comum em todas elas é que elas são *históricas*, no sentido de que dependem do desenvolvimento de sistemas capazes de registrar os eventos acontecidos, acumulando-os e transmitindo-os para as gerações futuras. Sem registro, sem história; e assim o autor traça o seu primeiro pressuposto: de que a história é um sinônimo para era da informação. No entanto, apenas

2 No original: *Playful Capitalism*. “Playful” é um termo de difícil tradução. É um adjetivo que envolve uma atitude divertida, brincalhona, que não se quer séria. Inicialmente, talvez a tradução aproximada para “diversão” fosse a mais adequada, no entanto, optamos por utilizar “lúdico” por ser um termo que engloba a diversão em sua definição, ao mesmo tempo em que faz referência direta ao jogo, tema central do trabalho de Sicart.

3 No original: “*Mistification*”. O neologismo, proposto pelos autores como uma metáfora mais apropriada para o termo *cloudification*, estabelece um duplo jogo. O termo destaca o caráter místico assumido pela metáfora da nuvem no que se refere à computação, ao mesmo tempo em que brinca com o termo em inglês para névoa – *mist*. Diferentemente da nuvem, que é facilmente visível e identificável, a névoa oculta e dificulta nossa compreensão do mundo, fator ilustrado pelos autores a partir da referência às *Brumas de Ravenloft* (*Mists of Ravenloft* no original), um cenário específico do famoso jogo de RPG *Dungeons & Dragons*. Assim, acreditamos que *brumificação* seja uma tradução mais justa do termo por manter esse duplo jogo, revelado na relação que os usuários acabam assumindo com relação à nuvem. Explicaremos melhor esta ideia mais adiante, mas podemos adiantar um pouco da discussão pelas palavras dos próprios autores: “Assim como jogadores em um jogo de horror gótico, os usuários permanecem ignorantes e impotentes diante dos todo poderosos gigantes tecnocratas/tecnológicos [...]” (2023, pp.91-92, tradução nossa.)

muito recentemente “o progresso e o bem-estar humano começou a depender principalmente da gestão bem-sucedida e eficiente do ciclo de vida da informação”⁴. Assim, Floridi argumenta que, ao longo dos últimos 6 milênios, isto é, desde a Idade de Bronze até o segundo milênio depois de Cristo:

*[...] as TIC evoluíram de, em sua maior parte, sistemas de gravação – escrita e produção de manuscritos – para serem também sistemas de comunicação – especialmente depois de Gutenberg e a invenção da impressão – para serem também sistemas de processamento e produção, especialmente depois de Turing e da difusão dos computadores. Graças a esta evolução, hoje em dia, as sociedades mais avançadas dependem fortemente de ativos intangíveis baseados na informação (economia baseada no conhecimento), de serviços intensivos em informação (especialmente serviços empresariais e imobiliários, comunicações, finanças, seguros e entretenimento) e de setores públicos orientados por informação (especialmente educação, administração pública e cuidados de saúde). Por exemplo, todos os membros do grupo G7 [...] qualificam-se como sociedades da informação porque, em cada país, pelo menos 70 por cento do PIB depende de bens intangíveis, que estão relacionados com a informação, e não de bens materiais, que são o resultado físico de processos agrícolas ou de produção. O seu funcionamento e crescimento requerem e geram imensas quantidades de dados, mais dados do que a humanidade alguma vez viu em toda a sua história.*⁵

Apesar de os dados fornecidos acima terem mais de uma década de idade, eles ainda ilustram nossa atualidade. Diante dessa imensa quantidade de dados⁶, Floridi afirma que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão reontologizando a própria natureza da infosfera⁷. Em outras palavras, elas estão transformando em nível fundamental sua natureza intrínseca, que ocorre, grosso modo, pela convergência entre os recursos e as ferramentas digitais. Hoje, a essência das tecnologias da informação disponíveis (como *softwares*,

4 Floridi, L. 2013, p.3.

5 Ibidem, p.4.

6 Em um estudo de 2011, Gantz e Reinsel afirmam que, naquele ano, a humanidade havia superado a barreira de 1 zettabyte, isto é, 1 trilhão de gigabytes. Cf. Gantz, J. and Reinsel, D. *Extracting Value from Chaos*, White paper, Sponsored by EMC—IDC, 2011, www.emc.com/leadership/programs/digital-universe.htm.

7 Ibidem, p.5

algoritmos, bases de dados, canais de comunicação) é a mesma da de seus objetos, os dados brutos que são manipulados. Esta foi uma das intuições mais importantes de Turing: na infosfera reontologizada, povoada por entidades e agentes ontologicamente iguais, na qual não há diferença ontológica entre *processadores* e *processados*, as interações tornam-se igualmente digitais⁸. O digital lida sem esforço e de forma contínua com o digital. Isso potencialmente elimina um dos gargalos de longa data na infosfera e, como resultado, há uma gradual eliminação do *atrito ontológico*⁹. Com efeito, devido à sua “supercondutividade de dados”, as TICs são bem conhecidas por estarem entre os fatores mais influentes que facilitam o fluxo de informações na infosfera¹⁰.

Dessa maneira, não é difícil percebermos como o ambiente digital – definido por Lévy como um *território específico*¹¹ – está escoando para a realidade física, tornando os limites e divisões entre analógico e digital cada vez mais nebulosos. Tal fenômeno é chamado de *computação ubíqua*, isto é, o fato de que a tecnologia está em todo lugar e sempre pronta para ser usada. Nesse processo, ela é familiar em nossas vidas a tal ponto que a nossa interação com ela parece ser tão natural e comum quanto a nossa interação com todos os outros objetos e ferramentas que usamos. O conceito representa a ideia de uma profunda naturalização das tecnologias digitais, de tal maneira que as utilizamos sem pensar¹².

8 Mais ainda, se, a partir dessa reontologização, os próprios sistemas artificiais podem realizar operações, então, podemos considerar que eles possuem algum tipo de agência! Assim, passamos a ter casas inteligentes e, mais ainda, carros autônomos. Como abordado por Coelho e Frambach, assim como por Valle e Bohadanna, tal autonomia tecnológica não passa de uma deturpação do conceito, significando muito mais uma “ausência de *inputs humanos*” do que a própria iniciativa. C.f. Coelho, H. e Frambach, D. B. “Serious game ético: A Máquina Moral do MIT como educadora”. *REVISTA SÍSIFO*, v. 1, p. 33-52, 2023; e Valle, L. do e Bohadanna, E. “Sobre Autonomia: do movimento local à criação de sentido”. In: Valle, L. do (org.). *Filosofia da educação a distância: conceitos e concepções*. Curitiba: Appris, 2017.

9 Segundo Floridi, o *atrito ontológico* no interior das TIC se refere às forças que se opõem ao fluxo de informações dentro da infosfera e, portanto, à quantidade de trabalho e esforço necessários para que algum tipo de agente obtenha, filtre ou bloqueie informações (também, mas não apenas) sobre outros agentes em um determinado ambiente. C.f.: Floridi, L. op. cit., pp. 228-260.

10 Todos nós estamos familiarizados com alguns aspectos de uma infosfera sem atrito, como nos casos de *spamming* (porque todo e-mail e mesmo ligações telefônicas são virtualmente gratuitas).

11 Lévy, P. *Cibercultura*. 3. ed. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999

12 C.f. Jørgensen, K. *Gameworld Interface*. University of Bergen, 2013.

A crescente reontologização de artefatos e de ambientes inteiros (sociais) sugere que está se tornando difícil entender como era a vida nos tempos pré-digitais e, em um futuro próximo, a própria distinção entre online e offline se tornará indistinta e depois desaparecerá. Para alguém que nasceu em 2000, o mundo sempre terá sido sem fio, por exemplo. [...] Para colocar de forma dramática, a infosfera está progressivamente absorvendo qualquer outro espaço ontológico.¹³

Essa absorção, claro, acaba sendo vista de maneira bastante otimista por alguns pensadores. Na verdade, apegados à ilusão do progresso, eles acreditam que a solução para todos os nossos problemas – violência nas grandes cidades, infraestrutura, participação democrática, educação¹⁴ – é a adoção irressista e acrítica de mais tecnologia, a qual Morozov relaciona diretamente com o que ele chama de “epistemologia simplista do Vale do Silício”:

Outro problema da epistemologia do Vale do Silício é que sua visão de mundo é fortemente distorcida por seu modelo de negócio. Diante de todos os problemas, o Vale do Silício sabe reagir apenas de duas maneiras: produzindo mais “computação” (ou códigos de programas) ou processando mais “informações” (ou dados). Provavelmente, a reação será uma combinação de ambos, dando-nos mais um aplicativo para rastrear calorias, clima e trânsito. Esses pequenos êxitos permitem que o Vale do Silício redefina “progresso” como algo que decorre naturalmente de planos de negócios. Mas, embora “mais computação” ou “mais informação” possam ser soluções privadas lucrativas para determinados problemas, não são necessariamente as respostas mais eficazes para problemas públicos complexos e difíceis, decorrentes de causas institucionais e estruturais profundas¹⁵.

13 FLORIDI, 2013, p.8

14 No que tange à parte educacional, tal otimismo acaba por colocar a EaD como a principal modalidade na qual se investir. No entanto, como ficou demonstrado pela pandemia da COVID-19, há claros limites para a ideia de que a tecnologia realmente democratiza o acesso à educação. Para uma visão crítica sobre esse otimismo e suas limitações quanto à EaD, C.f. Frambach, D. B. e Oliveira, M. F. T. de. “The philosophical basis of optimism in Distance Education”. *ARCHIVOS ANALÍTICOS DE POLÍTICAS EDUCATIVAS / EDUCATION POLICY ANALYSIS ARCHIVES*, v. 26, p.113-122, 2018; e Valle, L. do; Frambach, D. B. “School and human formation: an ever-postponed proposal”. *REVISTA DE EDUCAÇÃO PUC-CAMPINAS*, v. 26, p. 1-13, 2021.

15 Morozov, E. 2018, p.39

Se as tecnologias conseguem reontologizar, não apenas a infosfera, mas também nosso mundo, elas o fazem por meio de um processo de *simplificação* das questões humanas. Na verdade, elas são reduzidas de tal maneira que se assemelham ao modelo platônico: todos os problemas, vícios e erros se resumem, em última instância, à ignorância – cuja solução também é facilmente identificada como só uma: conhecimento; e no caso dos entusiastas da tecnologia, um conhecimento que só pode ser obtido pela aquisição e processamento de informações, cada vez mais informações. Este processo de simplificação dos problemas e administração de mais informação (ou dados) como forma de resolução das questões foi nomeado por Morozov de *solucionismo*:

Que a tecnologia inteligente e todas as nossas conexões sociais (para não mencionar estatísticas úteis como o consumo agregado de eletricidade em tempo real) podem agora ser “inseridas” em todos os nossos atos mundanos, de jogar fora nosso lixo a fazer chá, parece ser motivo de comemoração, e não de escrutínio. [...] Não é de se surpreender que o Vale do Silício já esteja inundado de planos para melhorar quase tudo sob o sol: política, cidadãos, editoras, culinária. Infelizmente, com muita frequência, essa busca sem fim para melhorar [...] é desprovida de visão e apenas superficialmente interessada na atividade para a qual busca-se a melhoria. Reformulando todas as situações sociais complexas, seja como problemas claramente definidos com soluções definidas e computáveis, ou como processos transparentes e evidentes que podem ser facilmente otimizados – se apenas os algoritmos certos estiverem disponíveis! – essa busca provavelmente terá consequências inesperadas que podem eventualmente causar mais danos do que os problemas que procuram resolver. Eu chamo a ideologia que legitima e sanciona tais aspirações de “solucionismo”¹⁶.

Panacea era uma deusa grega que inspirou o belo mito de um remédio para todas as doenças e ainda seduz os humanos até hoje. Manifestada hoje na fé quase iluminista no poder do progresso tecnológico, ela se revela, como em tantas outras vezes, como uma miragem perigosa, nascida da tentativa de encontrar respostas simples e imediatas para problemas muito complexos, que não podem ser resolvidos no tempo do imediatismo. Eles exigem paciência e investimento: e este é o caso do tempo humano de formação, da participação e deliberação democráticas, das alterações climáticas etc. Mais ainda, os

16 Morozov, E. 2013, p.5. Tradução nossa.

entusiastas do avanço tecnológico parecem estar pouco interessados nas questões próprias geradas por suas ferramentas e seus usos, como é o caso do fenômeno das *fake news*, da invasão da privacidade de vítimas inocentes e da venda de dados e informações pessoais por grandes corporações ou hackers que conseguem burlar os sistemas de segurança dos inúmeros bancos de dados.

A tecnologia vista como *panaceia* ilustra um mundo em que tudo está sendo digitalizado e conectado, e diante deste fato, “as instituições podem inovar ou morrer”¹⁷. Assim, por um lado, a reontologização e o solucionismo são aspectos compartilhados por diferentes formas que a tecnologia assume; mas, por outro, a metáfora da panaceia se revela ainda mais pertinente quando analisamos os diversos processos de *gamificação*. Diante do imediatismo, da necessidade rápida de formação – educacional e profissional – mas, especialmente, diante de uma necessidade constante e onipresente de engajamento, a *gamificação* se revela como um modo privilegiado de reconfiguração das diferentes formas de agenciamento.

Capitalismo Lúdico e *Gamificação*

Uma das questões mais recorrentes da educação – e de qualquer prática que se queira educativa, sejam elas de formação humana (num sentido mais amplo) ou de mero treinamento profissional – é de que forma podemos tornar nossos alunos mais atentos, motivados e interessados no interior do próprio processo de formação. As tentativas são as mais plurais e diversificadas possíveis, que envolvem desde uma espécie de mudança de atitude do professor diante de suas turmas, tornando-se mais próximo e acessível pela horizontalização de suas práticas, até a implementação de elementos externos como recursos didáticos ou ponto de partida para a exposição do conteúdo. Em suma, as diversas respostas que a questão recebeu tentam, cada uma à sua maneira, agregar cada vez mais conhecimento por meio de práticas de aprendizagem e recursos metodológicos prazerosos e significativos.

Diante da onipresença da bilionária indústria dos jogos digitais em nossa atualidade – não apenas como mero entretenimento, mas como artefatos socialmente relevantes – os *videogames* passaram a ganhar destaque nas discussões educacionais. Cabe ressaltar que os jogos sempre foram um reconhecido recurso de aprendizado, não apenas utilizado por educadores em geral, mas

17 Morozov, E. op. Cit., p.44.

também um importante objeto de pesquisa sob a área do *lúdico*; no entanto, os jogos digitais oferecem elementos e possibilidades próprias, seja de imersão, seja de relação entre usuário e interface, seja de recompensa pela atividade realizada, entre outros.

Gamificação é, contudo, um termo que tende a ocultar seu real significado. Do inglês *gamification*, ele parece representar um tipo de atividade ou processo que transforma algo em um jogo. Segundo Groh, não é esse o caso. Para o autor, gamificação é:

- o uso de** (contrastando com a extensão)
- elementos** (em contraste com jogos plenamente desenvolvidos)
- do design** (em contraste com tecnologias baseadas em jogos)
- de jogos** (em contraste com o jogar ou com a brincadeira)
- em contextos de não-jogo** (independentemente das intenções específicas de uso, contexto ou implementação de mídia)¹⁸

Exemplos de processos ou atividades gamificadas não nos faltam, desde os sistemas de pontos implementados em aplicativos de exercícios ou agendas, passando pelos *likes*, muito comuns nas diversas redes sociais, até a sua utilização no treinamento realizados por empresas.

Apesar de ser contrastada com o próprio jogar por Groh, a *gamificação* depende, claro, de algum nível de relação com essa atividade. Em outras palavras, a *gamificação* não deve ser confundida com o ato de jogar, mas o jogar – ou ao menos algumas de suas características – é parte essencial de toda atividade gamificada. Sicart¹⁹ analisa tais elementos, especialmente aqueles que são apropriados pelas formas digitais do capitalismo para transformar as nossas interações com o software em formas específicas de jogo. Assim, o autor parte das seguintes premissas: (1) não apenas jogo e trabalho não são opostos, como afirmam autores clássicos dos estudos de jogos²⁰, como (2) a atividade de jogar não pode ser compreendida de forma apartada do mundo²¹.

18 Groh, F. 2012, pp.40-41, tradução nossa.

19 Sicart, M. 2021.

20 Sicart tem Caillois e Huizinga em mente nesta afirmação.

21 Ibidem. p.4, tradução nossa.

*O que é verdade é que jogar é uma forma dominante de expressão em nossas sociedades de primeiro mundo. Nós jogamos jogos, mas também com brinquedos, nos playgorunds, com tecnologias e design. E jogar não é apenas a atividade lúdica, inofensiva, encapsulada e positiva que os filósofos descreveram. Como qualquer outro modo de ser, jogar pode ser perigoso; pode nos ferir, ser prejudicial, antissocial, corruptor. Jogar é uma manifestação de humanidade, usada para expressar um modo de estar no mundo.*²²

Não estando separado do mundo, o jogar pode ser visto como um tipo de agenciamento, mas não um agenciamento qualquer: o jogar envolve, como afirma Caillois, tanto algo de diversão (*paidia*), quanto de controle, regras (*ludus*)²³ – ele depende de uma relação íntima entre esses dois polos. Assim, o jogar pressupõe uma adequação a uma ordem específica, que se limita ao evento do jogo, que só faz sentido durante o jogo, e que envolve uma aceitação voluntária daqueles dispostos a jogar, sem a qual é impossível obter a satisfação e prazer oriundos do ato de jogar, decorrentes do desempenho das pessoas durante o jogo. Quando falamos de *gamificação* estamos falando de elementos de design de jogos, elementos que instituem as regras, que, por sua vez, representam ou emulam sistemas de valores mais amplos, presentes em nossa sociedade. Como argumenta Nguyen, a gamificação pode levar à captura de valores, em um fenômeno que o autor descreve de forma muito semelhante ao solucionismo de Morozov:

1. Nossos valores são, a princípio, ricos e sutis.
2. Encontramos versões simplificadas (muitas vezes quantificadas) desses valores.
3. Essas versões simplificadas substituem nossos valores mais ricos em nosso raciocínio e motivação.
4. Nossas vidas pioram.²⁴

22 Sicart, M. 2014, p.2. Tradução nossa.

23 C.f. Caillois, R. **Os jogos e os homens: as máscaras e as vertigens**. Tradução: Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017.

24 Nguyen, C. Thi. 2020, p.201, tradução nossa. O autor reconhece, claro, que o argumento só se sustenta se aceitarmos que nossos valores são naturalmente ricos e que são melhores por serem assim. Caso essa premissa seja recusada, o autor propõe também a seguinte adaptação: “A captura

Ora, a combinação desses elementos na gamificação – isto é, da relação própria do jogar com as regras e os elementos de simplificação impostos pela gamificação – criam uma instância muito particular chamada por Sicart de *Capitalismo Lúdico*, que, em suma, representa a forma como o capitalismo, por meio de práticas gamificadas, se apropria da capacidade do jogo de engajar-se de forma prazerosa com o mundo. Como resume o autor:

O jogar é também uma forma de agenciamento relacionado à ordem, mais especificamente à imposição, aceitação e relação à ordem no mundo. Os jogos fornecem esta ordem explicitamente através das regras. Uma mídia jogável faz isso incentivando certos comportamentos e recompensando-os. O capitalismo se baseia em uma forma de jogo que encoraja uma relação lúdica com regras que facilitam experiências prazerosas enquanto permite os processos extrativistas do capitalismo. O trabalho e a mercantilização tornam-se partes de experiências lúdicas²⁵.

Assim, para que o software consiga realizar o que Floridi chama de reontologização, ele precisa que suas regras e seus processos sejam seguidos e relacionados por todos os outros agentes ao seu redor, especialmente os humanos. O jogo se revela como uma forma privilegiada de aceitação das regras de modo a impor ordem ao mundo, que é, por sua vez, apropriada pelo capitalismo lúdico como forma de lucrar com o engajamento prazeroso.

Ao longo de sua análise, Sicart usa dois grandes exemplos de como isso ocorre hoje por meio de processos de gamificação do trabalho – ambos envolvem práticas de grandes empresas de tecnologia. O primeiro exemplo é o dos armazéns da Amazon.

A Amazon é uma plataforma que integra produtos físicos e um amplo controle de infraestrutura sobre a Internet graças aos seus produtos Amazon Web Services. A Amazon é um dos motores do capitalismo de plataforma, usando extração e processamento de dados em seus produtos físicos e digitais para aumentar a receita. O uso de dados da Amazon não se restringe à mineração de seus clientes para recomendar produtos ou revender seus dados: é também um instrumento para o controle de seus funcionários em

de valores envolve uma tendência de incorporar um elemento simplificador adicional ao nosso processo de formação de valores e de representá-los para nós mesmos”. Ibidem, tradução nossa.

25 Sicart, M. op. cit., p.5. Tradução nossa.

*armazéns físicos. Os serviços Prime da Amazon, que garantem entregas em poucas horas após um pedido em certas partes do mundo, dependem da precisão de seus funcionários de armazém que atendem aos pedidos. As condições de trabalho desses trabalhadores são altamente exploradoras, com a empresa permitindo poucas pausas e não permitindo que se sindicalizem, por exemplo*²⁶.

Mesmo tendo uma política de negar as acusações de exploração, a Amazon reconhece o quão tedioso e repetitivo é o trabalho de seus empregados nos armazéns. Tão monótono quanto esse trabalho é a exigência de precisão para estes trabalhadores, sem a qual as demandas da empresa não podem ser cumpridas. Para conseguir manter os elevados níveis de produtividade, a Amazon, engenhosamente, estrutura o trabalho em seus armazéns por meio de jogos competitivos, e se utiliza da gamificação como forma de tornar o ambiente de trabalho mais “divertido” – e o processo exploratório um pouco mais suportável, um tanto menos doloroso, mesmo sendo um processo absolutamente desumanizador, que, em última instância, entende os trabalhadores como parte do fluxo de dados da empresa²⁷.

O segundo exemplo de Sicut nos parece um desdobramento do primeiro, ilustrado a partir do jogo *Quick, Draw!* da Google, um jogo que explora as capacidades do que as I.A. contemporâneas podem realizar. A premissa do jogo é bastante simples: os jogadores recebem um comando na tela, devendo desenhar alguma coisa em vinte segundos. Enquanto os jogadores rabiscam apressadamente em seus computadores, o algoritmo do jogo está tentando adivinhar qual objeto os jogadores estão tentando desenhar. Uma rodada consiste em seis desafios e, ao final, os jogadores podem não apenas verificar seus resultados como questionar de que maneira a rede neural por trás do jogo descobriu através do rabisco qual era o desafio²⁸.

Por mais fascinantes que sejam os resultados e a estrutura do *Quick, Draw!*, eles ocultam uma outra faceta, que está, na verdade, entrelaçada ao capitalismo de plataforma da *Google*:

26 Ibidem, p.7. Tradução nossa.

27 Para mais detalhes sobre como a Amazon gamifica seus armazéns, ver: Statt, Nick. “Amazon expands gamification program that encourages warehouse employees to work harder”. 2021. Disponível em: www.theverge.com/2021/3/15/22331502/amazon-warehouse-gamification-program-expand-fc-games. Último acesso em 21/05/2024.

28 Sicut, M. op. cit., p.9. Tradução nossa.

Algum tempo depois do lançamento de Quick, Draw!, a Google tornou público o conjunto de dados extraídos do jogo (<https://github.com/googlecreativelabs/quickdraw-dataset>). Se o procedimento de tornar os dados públicos gratuitamente merece elogios, a própria existência do conjunto de dados demonstra que o jogo aparentemente inofensivo foi usado para classificar e sinalizar dados dos desenhos. Este processo é trabalho, disfarçado de jogo. Sem um conjunto de dados devidamente classificado, o aprendizado de máquina é inútil. Mas um conjunto de dados bem estruturado tem valor incalculável – um conjunto de dados, por exemplo, que possa alimentar sistemas que ajudem a reconhecer desenhos feitos às pressas em um computador.²⁹

Os jogadores de *Quick, Draw!* não estavam apenas jogando, mas realizando um trabalho para o qual não eram pagos e sobre o qual não receberão qualquer crédito ou reconhecimento. Mais do que um jogo, *Quick, Draw!* é uma plataforma de extração de trabalho. Tal processo de trabalho é chamado por Sicart de *Trabalho Fantasma Heteromático*. Ele é uma forma disfarçada de coletar dados que alimentam algoritmos específicos – próprios das I.A. e das técnicas de *Machine Learning*. Dessa forma, os designers de tais ferramentas pressupõem que seus usuários trabalharão de forma independente e autônoma se a própria natureza deste trabalho puder ser abstraída do produto. Com efeito, a gamificação acaba sendo uma forma privilegiada para ocultar a natureza exploratória de determinados produtos e de certas práticas assumidas pelas Big Techs.

Assim, ao promover uma (ilusão de) aceitação voluntária de regras que limitam o horizonte de reflexão, que se situam no aqui e agora da atividade lúdica, e que recompensam essa submissão com prazeres transitórios, muitas vezes quantificáveis, a gamificação funciona não apenas como uma instância de *reontologização solucionista*, mas de ocultação das reais intenções – e explorações – das grandes corporações que dominam a infosfera. É a esta instância da gamificação que nos voltamos agora.

Brumificação tecnológica

Dentre as diversas instâncias tecnológicas que temos a nossa volta, poucas são aquelas cujo funcionamento, as consequências de seu uso e as tarefas que realizam por trás de nosso uso diário conhecemos. Analisemos, pois, um exemplo:

29 Ibidem, p.10. Tradução nossa.

Hoje, a nuvem é a metáfora central da internet: um sistema global de grande poder e energia que, no entanto, mantém a aura de algo noumenal e numinoso, algo quase impossível de compreender. Conectamo-nos à nuvem; trabalhamos nela; armazenamos e recuperamos coisas dela; pensamos através dela. Pagamos por ela e só notamos sua existência quando ela falha. É algo que experimentamos o tempo todo sem realmente entender o que é ou como funciona. É algo em que estamos nos treinando para confiar, com apenas uma vaga noção sobre o que está sendo confiado e a quem está sendo confiado.³⁰

A afirmação de Bridle se mostra bastante atual quando levamos em conta matérias que mostram como que, “acidentalmente”, empresas como a Google apagam quantidades enormes de dados, como contas de fundos de pensão que somam 125 bilhões de dólares³¹, como serviços de *streaming* simplesmente apagam séries e filmes de tal maneira que eles não podem mais existir nem como portfólio de seus criadores, ou como produtoras de jogos fazem desaparecer jogos comprados digitalmente, levantando a questão se, de fato, possuímos qualquer um dos produtos que são adquiridos apenas enquanto mídia digital³². Dessa maneira, a forma fofa e sem peso da nuvem revela algo muito mais sombrio do que inicialmente poderíamos supor, de maneira muito semelhante à gamificação, como vimos anteriormente. Com efeito, nos voltamos à metáfora da *brumificação*, proposta por Castro, Coelho e Frambach, a qual visa substituir a da nuvem para a internet. No entanto, acreditamos que os elementos por eles descritos nos ajudam a pensar também sobre os limites próprios da gamificação.

A metáfora da brumificação, tradução livre para o termo em inglês *mistification*, é inspirada em um cenário de campanha de RPG específico – *Ravenloft*, e nas sempre presentes *Brumas* que o caracterizam – (nada melhor do que um jogo como fonte de uma metáfora para compreendermos a gamificação) e, por meio deste, por elementos de arte e literatura de horror gótico. *Ravenloft* é um cenário de campanha do famoso jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, e tem como premissa a possibilidade de que, a qualquer momento, as referidas brumas possam aparecer e levar os jogadores para o *Semiplano do Pavor*, que constituem o referido cenário; estes, por sua vez, são uma coleção de territórios e domínios

30 Bridle, J. 2018, p. 9. Tradução nossa.

31 C.f. <https://qz.com/google-cloud-pension-fund-unisuper-1851472990>. Último acesso em 21/05/2024.

32 C.f. www.engadget.com/tubisoft-is-deleting-the-crew-from-players-libraries-reminding-us-we-own-nothing-165328083.html. Último acesso em 21/05/2024.

que foram unificados pelos misteriosos *Poderes Sombrios*. A verdadeira natureza desses Poderes Sombrios é deliberadamente deixada em aberto pelo jogo; mesmo assim, fica claro que eles são atraídos pelo mal, com atos de maldade sendo a principal forma de transporte para o Semiplano em questão.

As brumas fundamentam a sensação de desamparo e ignorância nos jogadores – elementos centrais do horror gótico – ao mesmo tempo em que alimentam sentimentos como o de isolamento e alienação. Suas vítimas costumam ser aprisionadas em um nebuloso mundo de sonhos, desorientadas pela forma como o espaço e o tempo funcionam dentro deste domínio. Os Poderes Sombrios, no entanto, nunca se revelam, e nunca revelam suas reais intenções ao aprisionar os jogadores e seduzi-los com suas ofertas de poder, deixando-os atordoados pela experiência.

Os elementos do horror gótico que são predominantes na Terra das Névoas, e as propriedades atribuídas às Brumas de Ravenloft, capturam a experiência atual dos usuários finais sujeitos à “cloudificação”. Este argumento é apoiado pela justaposição dos elementos do horror gótico usados em Ravenloft e as propriedades das Brumas de Ravenloft Connors e Miller, 1997, Hollar e Lilavivat, 2005) com a crítica de Bridle sobre a nuvem.

Como um cenário de horror gótico, ignorância e desamparo abundam na Terra das Névoas. De maneira semelhante, a maioria dos usuários finais muitas vezes não entende “como as tecnologias complexas funcionam, como os sistemas de tecnologias se interconectam e como os sistemas de sistemas interagem”. Como Bridle argumenta, essa ignorância torna os usuários finais desamparados; a isso, acrescentamos que também os deixa frequentemente em um estado de constante ansiedade e paranoia. É interessante notar que Bridle opta por usar o sinônimo impotência em vez de desamparo para explorar a relação de poder entre os usuários finais e os tecnocratas; ou, mais especificamente, como a maioria dos usuários finais não está no controle disso. Os usuários finais, assim como as vítimas das Névoas, embora entendam pouco sobre como isso opera, conseguem perceber que não estão no controle, que outra pessoa está no comando – alguém cuja identidade e objetivos não são claros para eles e que exerce algum tipo de poder misterioso, quase incompreensível – e isso pode deixá-los compreensivelmente assustados.³³

33 Castro, V.B., Coelho, H. e Frambach, D. B. 2023, pp.103-104.

Assim como a nuvem, o processo de *brumificação* aparece também pela gamificação. Nesta última, não nos vemos como impotentes ou desamparados, o que, por sua vez, pode acabar aprofundando nossa ignorância, isolamento e alienação. Isso se dá por uma característica própria dos jogos, especialmente os videogames: a agência limitada engendrada pelo jogo acaba por ocultar até mesmo o quão desamparados estamos diante das intenções das Big Techs.

O jogo depende de uma característica própria: a adesão voluntária às regras. No caso da gamificação, essa adesão voluntária não passa de uma ilusão; somos submetidos à prática gamificada – suas regras e suas demandas não são as nossas e, na verdade, poucas vezes temos plena consciência de quais elas exatamente são. Nos apresentam apenas o necessário para realizar a tarefa, mas não o suficiente para conhecer, refletir e deliberar sobre as consequências de participar em tais atividades.

Considerações Finais

Como ilustram Castro, Coelho e Frambach:

A brumificação envolve uma representação gótica contemporânea que expressa as ansiedades associadas ao nosso tempo, a saber, o globalgótico (Byron, 2013, Smith e Hughes, 2013, Botting e Spooner, 2015). O surgimento do movimento globalgótico pode ser atribuído às mudanças nas percepções de tempo e espaço, aceleradas pelo fenômeno da globalização como o colapso das fronteiras e o surgimento de uniões transnacionais e econômicas, bem como ansiedades sobre como o impacto do capitalismo transnacional e o funcionamento da tecnologia têm desafiado a estabilidade dos sistemas e estruturas culturais, políticas e nacionais (van Elferen, 2013, Curtis, 2015). Há uma semelhança entre as Brumas de Ravenloft e a atribuição quase-senciente do globalgótico ao capital.³⁴

Na verdade, tais ansiedades e o sentimento de desamparo, reconhecem os autores, raramente aparecem diante daqueles que se utilizam das *brumas*. É muito comum ver tais indivíduos se sentindo “mais empoderados do que diminuídos”³⁵. Isso não ocorre por acaso: a computação brumificada oferece

34 Ibidem, p.104.

35 Ibidem, p.105.

inúmeras facilidades e recursos convenientes – da mesma forma que a gamificação retribui as atividades realizadas com recompensas imediatas, de pontos que podem ser acumulados e trocados por produtos e serviços, à sensação de prazer e conquista ao superar uma tarefa. Ainda aqui, a metáfora dos autores se mantém, afinal, os Poderes Sombrios sempre cumprem suas promessas àqueles dispostos a aceitar seus termos – e mesmo àqueles que sequer soubessem que havia termos a serem aceitos. Quantas vezes não consentimos, sem ler, aos termos de uso dos aparentemente infinitos contratos que as plataformas, jogos e aplicativos exigem ser aceitos para que possamos utilizar ferramentas que, hoje, são indispensáveis para nossa vida cotidiana?

Mais ainda, o que essa gamificação brumificada nos revela é que o processo de reontologização, descrito por Floridi, não apenas não ocorre de maneira natural, como depende de artifícios para se manter. Artifícios que nem sempre estão tão ocultos, mas que inúmeras outras demandas sociais e individuais acabam por esconder em planos tão místicos e oníricos quando o Semiplano do Pavor. A computação se tornou uma instância tão integral de nossas vidas que aceitamos qualquer acordo para utilizá-la. Entregamos nossos dados em troca de descontos, permitimos a violação de nossa privacidade para vermos vídeos de gatinhos, aceitamos a coleta de dados de comportamento para jogarmos um jogo...

É claro que a gamificação apresenta outras possibilidades bem menos tenebrosas. Na educação, ela oferece um privilegiado espaço de reflexão para recuperarmos a relação entre o mundo e os saberes e conteúdos. No entanto, como toda ferramenta fundada nas tecnologias digitais, ela exige mais de nossa reflexão do que a aceitação acrítica dessas possibilidades, especialmente quando não conhecemos totalmente os objetivos daqueles que a configuraram. Mais ainda, quando pensamos num contexto mais amplo, a implementação desordenada de mais gamificação diante de situações e contextos complexos pode nos levar à formação de subjetividades que não estão mais interessadas em refletir sobre a realidade que se apresenta, mas simplesmente dispostas a aceitar as regras impostas em troca das recompensas imediatas, em troca da relação prazerosa que se estabelece ao jogar. E por mais que o jogar possa ser visto como uma atividade emancipatória³⁶, devemos nos interrogar se não estamos nos sentindo menos ansiosos e desamparados do que deveríamos diante da gamificação da nossa realidade.

36 C.f. Sicart, M. 2021, bem como Lugones, María. *Pilgrimages/Peregrinajes: Theorizing coalition against multiple oppressions*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2003, especialmente o capítulo 4.

Referências

- BRIDLE, J. *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, Verso Books, London, UK, 2018.
- CASTRO, V. B.; COELHO, H.; FRAMBACH, D. B. “Mistification: The Dreadful side of Cloud Computing”. In: *Coolabah*, no.34, p. 91-111, 2023.
- FLORIDI, Luciano. *The Ethics of Information*. Oxford University Press, 2013.
- GROH, Fabian. “Gamification: State of the Art Definition and Utilization”. In: *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics*, Ulm, 2012. pp. 39-46. Disponível em: http://http://vts.uni-ulm.de/docs/2012/7866/vts_7866_11380.pdf. Acesso em 13/05/2024.
- MOROZOV, Evgeny. *To Save Everything, Click Here*. Philadelphia: PublicAffairs, 2013.
- MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*; tradução de Claudio Marcondes. São Paulo, Ubu Editora, 2018.
- NGUYEN, C. T. *Games: Agency as art*. Oxford University Press, 2020.
- SICART, Miguel. “Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital”, In: *Contra-campo*, vol. 40, n. 2. Niterói, 2021.
- SICART, Miguel. *Play Matters*. The MIT Press, 2014.