

**Jamie Woodck**  
Escola de Economia e  
Ciência Política de  
Londres

**Mark R. Johnson**  
Universidade de Sidney

Tradução:  
**Jorruan Silva de  
Almeida**



Este trabalho está licenciado  
sob uma licença [Creative  
Commons Attribution 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Copyright (©):**  
Aos autores pertence o  
direito exclusivo de utilização  
ou reprodução

ISSN: 2175-8689

## Gamificação: o que é e como lutar contra ela

*Gamification: What it is, and  
how to fight it*

*Gamificación: qué es y cómo  
luchar contra ella*

Woodcock, J., & Johnson, M. R. J. Gamificação: o  
que é e como lutar contra ela. Revista Eco-Pós,  
26(2), 107–137. [https://doi.org/10.29146/eco-  
ps.v26i2.28179](https://doi.org/10.29146/eco-ps.v26i2.28179)

**RESUMO**

Gamificação é entendida como a aplicação de sistemas de jogo - competição, recompensas, quantificação do comportamento do jogador/usuário - em domínios não relacionados a jogos, como o trabalho. Neste artigo, os autores distinguem entre dois tipos de gamificação: primeiro, a 'gamificação de cima', envolvendo a otimização e racionalização das práticas de trabalho pelo gerenciamento; e segundo, a 'gamificação de baixo', uma forma de resistência ativa contra o controle no trabalho. O artigo conclui com um novo apelo a essa 'gamificação de baixo', que é uma forma ideal de resistência contra a gamificação de cima e sua captura do jogo em busca do trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** *antitrabalho; trabalho; jogo; resistência; Internacional situacionista;*

**ABSTRACT**

'Gamification' is understood as the application of game systems – competition, rewards, quantifying player/user behaviour – into non-game domains, such as work. In this article, the authors distinguish between two types of gamification: first, 'gamification-from-above', involving the optimization and rationalizing of work practices by management; and second, 'gamification-from-below', a form of active resistance against control at work. Drawing on Autonomism and Situationism, the authors argue that it is possible to transform non-games into games as resistance, rather than transferring game elements out of playful contexts and into managerial ones. The article concludes with a renewed call for this 'gamification-from-below', resistance against gamification-from-above.

**KEYWORDS:** *anti-work; labour; play; resistance; Situationist International;*

**RESUMEN**

La gamificación se entiende como la aplicación de sistemas de juego, como competencia, recompensas y cuantificación del comportamiento del jugador/usuario, en ámbitos no relacionados con los juegos, como el trabajo. En este artículo, los autores distinguen entre dos tipos de gamificación: en primer lugar, la 'gamificación desde arriba', que implica la optimización y racionalización de las prácticas laborales por parte de la dirección; y en segundo lugar, la 'gamificación desde abajo', que representa una forma de resistencia activa contra el control en el trabajo. El artículo concluye con un llamado renovado a esta 'gamificación desde abajo', que se considera una forma ideal de resistencia contra la gamificación desde arriba y su apropiación del juego en beneficio del trabajo.

**PALABRAS CLAVE:** *antitrabajo; trabajo; juego; resistencia; Internacional situacionista;*

Submetido em 08 de maio de 2023

Aceito em 29 de setembro de 2023

## Introdução

*Um conceito é como um tijolo. Ele pode ser usado para construir um júri/tribunal da razão ou pode ser arremessado pela janela.*<sup>1</sup>  
Deleuze e Guattari (1987, p. xii)

Gamificação é relativamente um novo fenômeno, ao contrário de tijolo – que tem sido usado de diferentes formas há algum tempo. O conceito de tijolo como analogia introduzido por Deleuze e Guattari é um importante ponto de partida para nosso argumento neste artigo. Gamificação é um desses conceitos que se tornou surpreendentemente popular com uma velocidade impressionante. Uma busca no Google Scholar apresentou cerca de 26, 000 resultados, sendo a maioria escrita nos últimos cinco anos. A abordagem tradicionalmente denominada ‘gamificação’ propõe a reestruturação do comportamento social de acordo com os sistemas e métricas extraídas de jogos. Ela está cada vez mais – e acriticamente – sendo aplicada em novas áreas, e no processo vem encontrando novos defensores que indicam seu suposto potencial transformador. A gamificação é comumente tratada, assim como a tecnologia digital contemporânea como um todo, como uma força inerentemente progressista e sem problemas. Nós argumentamos que o oposto é verdadeiro para gamificação, iniciando este texto como uma crítica à principal linha de argumento que emerge sobre a prática: a falha fundamental para entender que a tecnologia sempre foi constituída dentro de relações sociais antagônicas. Gamificação é uma ferramenta (ou um tijolo, se assim preferir), e é, portanto, de vital importância identificar quem a introduz, quem a utiliza e para qual finalidade. Esta não é uma ferramenta neutra e, como está atualmente implementada, tornou-se cúmplice em apoiar e até mesmo desenvolver relações econômicas do capitalismo neoliberal.

---

<sup>1</sup> Nota do tradutor: esta citação está presente no prefácio da edição de Mil Platôs em inglês traduzida por Brian Massumi.

Embora eles não tenham cunhado o termo, Deterding et al. (2011) influenciaram o desenvolvimento do conceito através de sua definição amplamente adotada. Eles propuseram que gamificação é “o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos” e que gamificação especificamente “relaciona-se a jogos, mas não ao ato de jogar” (Deterding et al., 2011 p. 3). Este é um importante ponto baseado na distinção de Caillois (2001) entre ‘*Paidia*’ (brincadeira) e “*ludus*” (jogo), onde *Paidia* demarca um modo mais anárquico de interação espontânea, em oposição à competição estruturada de *ludus*. Baseado nessa distinção, nós propomos a existência de duas formas de gamificação. Chamamos essas formas de gamificação de cima e gamificação de baixo, e o foco na primeira – o lúdico – é a base para compreender profundos problemas políticos das doutrinas estabelecidas da gamificação. Nossa distinção entre essas duas formas é influenciada pela discussão de Hal Draper’s (1966) sobre socialismo de cima e socialismo de baixo, desenvolvida em um novo contexto para sinalizar nosso desejo de imbuir a distinção com um senso de luta e uma orientação à libertação. Gamificação de cima é a imposição de sistemas de regulação, vigilância e padronização sobre aspectos da vida cotidiana, mediante formas de interação e *feedback* extraídos de jogos (*ludus*), mas separados de seus contextos lúdicos originais (*paidia*). Em contrapartida, a gamificação de baixo representa uma autêntica gamificação da vida cotidiana por meio de subversão, corrupção e zombaria de atividades consideradas sérias.

Argumentamos que os primeiros textos sobre gamificação, iniciando com Deterding et al. (2011), representam um discurso político particular, que advém da “crença de que as inovações tecnológicas não apenas resolveriam todos os problemas, mas, mais importante, a tendência de identificar todas as situações e estados possíveis como problemas que precisam ser resolvidos” (Schrape, 2014, p. 37). Por exemplo, Deterding (2014, p. 326) posteriormente apresentou essa posição explicando que:

Percebemos a boa vida na medida exata quando nós estamos abeis a transformar qualquer situação em que nos encontramos em uma busca autodeterminada onde nós buscamos alguma medida de excelência, algum foco no domínio e alegria, alguma conexão com nossos objetivos, necessidades, e valores – como se fosse um jogo que escolhemos jogar.

Essa posição pressupõe que a insípida compulsão econômica (Marx,1976) do trabalho seja algo que os trabalhadores possam simplesmente optar por não se envolver, individualizando as relações sistêmicas de exploração. Isso evidentemente ignora as dinâmicas de poder tanto no local de trabalho quanto na sociedade, desconsiderando as maneiras pelas quais a administração busca ativamente maximizar a exploração. No ambiente de trabalho, gamificação é um “modo, um método usado para viabilizar exploração e controle” (Dragona, 2014, p. 237), substituindo antigas formas de vigilância e supervisão do trabalho por outras equivalentes e aparentemente “lúdicas” com as quais os trabalhadores se envolvem. Isso é uma sanção para um particular e restrito modelo no qual “gamificação” pode ser, e um que deliberadamente suprime seu potencial radical em favor de uma forma que esta emaranhada com a exploração do local de trabalho.

A primeira parte deste artigo delinea o estado atual da literatura sobre gamificação e os problemas ideológicos dentro deste corpo de trabalho. Em seguida, exploramos um estudo de caso de gamificação de baixo dentro de centrais de atendimento e argumentamos que tais comportamentos – que gamificações verdadeiramente lúdicas – são melhor compreendidos com teoria autonomista e situacionista, que enfatizam a recusa deliberada e o enfraquecimento dos ritmos comuns da vida cotidiana, destacando seu absurdo e arbitrariedade em nítido contraste com a posterior retificação do trabalho pela gamificação de cima. Examinamos isso em detalhe, juntamente com outras dimensões da prática que variam entre os dois modos de gamificação, antes de desenvolver uma crítica mais ampla das noções simplistas de ‘diversão’ e ‘jogo’ dentro da literatura que apoia o valor a gamificação de cima. Argumentamos que, embora o termo ‘gamificação’ provavelmente não possa ser recuperado e deva, portanto, ser criticamente

expandido na distinção de cima e de baixo, essa é uma designação imprópria e que uma autêntica gamificação da vida cotidiana seria exatamente o oposto de como este termo é implantado atualmente. Concluímos relacionando o potencial de uma gamificação situacionista de baixo para escapar das restrições da gamificação de cima e delineamos uma agenda política mais ampla para a importância de uma redefinição crítica do termo gamificação.

### **Gamificação de cima**

Embora os primeiros proponentes da gamificação possam ter sonhado em trazer brincadeiras e diversão para as atividades mais banais de nossas vidas, há uma área principal na qual ela encontrou mais aplicação: o trabalho. Ele continua sendo a principal atividade que a maioria de nós executa na maior parte do tempo. Ele é essencial para o funcionamento do capitalismo, e necessita de um gerenciamento efetivo de força de trabalho adquirida pelo capital. Em princípio, esta é uma tarefa simples: o capital emprega trabalhadores por um determinado período de tempo, estabelecida por um contrato. O problema é que na prática isso se torna mais complicado (Marx, 1976, p. 279) no capitalismo contemporâneo. Enquanto um contrato foi feito, o trabalho tem a qualidade única e peculiar de indeterminação. Esta indeterminação se refere ao fato de que a aquisição da força de trabalho envolve a compra de um potencial; a expectativa de que o trabalhador trabalhará efetivamente naquele tempo. Entretanto, não é do interesse do trabalhador maximizar seu esforço ou produção, colocando-o em conflito com os interesses do capital. A história da administração tem sido a história de diferentes abordagens, teorias e técnicas que procuram superar esta indeterminação. Por exemplo, Taylor (1967) se empenhou intensamente para desenvolver maneiras de superar a ‘tropa’ (trabalho lento deliberado) dos trabalhadores. Essas tendências continuaram até a atualidade com o surgimento do eufemicamente conhecido ‘Gerenciamento de

Recursos Humanos', que continua a buscar meios inovadores de motivar e maximizar o uso de tempo dos trabalhadores.

Para Taylor e seus seguidores, a linha de montagem e os estudos de tempo e movimento forneceram um modo de superar a indeterminação da força de Trabalho (Mumford, & Moertl, 2003). Isso é representado de forma mais visível na figura icônica do técnico de jaleco branco que cuidadosamente monitora, com cronômetro em mãos, os esforços dos trabalhadores. Isso proporcionou benefícios duplos: que foi encontrar maneiras de acelerar o processo de trabalho, bem como aumentar de forma significativa o controle sobre esse mesmo trabalho. A nova tecnologia tem fornecido formas cada vez mais detalhadas de monitorar os trabalhadores (Moore & Robinson, 2016) como é encontrado, por exemplo, no uso de dispositivos vestíveis em depósitos da empresa global de comércio e *marketplace* Amazon. Entretanto, não importa quão avançados tecnologicamente sejam os meios de vigilância no local de trabalho, em contrapartida, tais sistemas não podem resolver os problemas de motivação por si só.

É neste ponto ao longo do caminho dos usos cada vez mais disciplinados dos meios tecnológicos de vigilância que a gamificação entra em cena. Devido as suas raízes (Ruffino, 2014, p. 51), “não se pretende mudar como as pessoas pensam, mas como se comportam” (Schrape, 2014, p. 22). Para Deterding et. Al (2011. p. 4), gamificação implica no uso de “elementos de jogos para diferentes propósitos do seu uso normal esperado como parte de um jogo de entretenimento”. Em um breve momento reflexivo implicitamente baseado na sociologia do design (por exemplo, Akrich, 1992; Bergman et al, 2007; Redström, 2008; etc), eles apontam que o conceito de 'uso normal' é sempre “socialmente, historicamente e culturalmente contingente” (Deterding et al., 2011, p. 4). Como Foxman (2014, p. 74) expôs, raramente esses tipos de “invocações”, questionam como é viver em um mundo de jogos. Este poderia ser um importante ponto de partida para efetivamente considerar como a gamificação seria usada na prática. No entanto, a importante

questão que é perdida é por que alguém deve retirar os elementos do jogo de seu contexto de jogo. Quais objetivos estão sendo obtidos e quais agendas estão sendo seguidas? Deterting et al. (2011, p. 6) prossegue argumentando que uma instância de gamificação somente pode ser identificada considerando as intenções dos designers ou experiência de usuários e suas manifestações, ao passo que uma qualidade distinta de aplicativos gamificados é sua abertura relativa a vários modos situacionais de engajamento – divertido e instrumental.

Tal orientação destaca a gamificação de qualquer contexto social, histórico ou cultural – e mais importante, acrescentaríamos econômico e político. É muito raro que ocorra de os designers conseguirem projetar com base em suas próprias intenções. A maioria deles são empregados (diretamente ou indiretamente) para criar algo em nome de outra pessoa, enquanto todos são moldados pelas relações sociais mais amplas nas quais operam. Com um exemplo ilustrativo, em um fórum sobre gamificação realizado em São Francisco, vários autodenominados “especialistas” fizeram comentários esclarecedores: Bob Marsh, CEO da Level Eleven, assinalou que “não é sobre gamificar”. Trata-se de gerar receita, reduzir custos, tornar as pessoas mais eficientes; enquanto Steve Sims, vice-presidente de soluções e design da Badgeville, explicou, “gostamos de pensar nisso como gerenciamento de comportamento. É como conseguir que as pessoas façam mais coisas, com mais frequência, por mais períodos de tempo”; e por fim Dave McDermott, Diretor de capacitação de vendas da Kelly Services, argumentou que “a gamificação é encontrar o caminho para incentivar os comportamentos que você deseja que sua equipe tenha” (citado em Sharrow, 2013). Esses comentários lançam luz sobre os contextos em que os designers de gamificação estão “gamificando” as experiências do usuário e as motivações decididamente não divertidas por trás de tais atividades. Nesta direção, se tornou uma “nova forma de ideologia” (Fuchs, 2014, p. 135) através da qual “os proponentes da gamificação inferem que um processo comportamental de estímulo-resposta motivará naturalmente o jogador a

jogar” (Philippette, 2014, p. 188). Como Schrape (2014, p. 21) situa, desta forma as “técnicas de gamificação” podem ser lidas como um “sintoma para um novo modo emergente de governabilidade”.

Existe, conseqüentemente, uma forte separação entre a suposta promessa de gamificação e sua real implementação. A raiz dessa questão situa-se, em parte, no delineamento dos “estudos de jogos” como uma disciplina intelectual separada e independente. Se o objeto de estudo são “jogos”, faz sentido querer trazer as descobertas para além dos afunilados limites dos jogos e contribuir para debates fora da disciplina. Se os jogos são “divertidos”, e grande parte da vida cotidiana não são entusiasmantes faz certo sentido tentar destilar o núcleo do primeiro, e transferi-lo para o segundo – tal tarefa parece inerentemente louvável. No entanto, a incapacidade de entender o modo como a teoria se traduz na prática, especificamente nas relações de poder, impactou seriamente o desenvolvimento da gamificação e a transformou em uma ferramenta de gestão, em vez de algo parecido com uma experiência divertida. À medida que o conceito se tornou popular, havia muitas pessoas ansiosas para aprender os “segredos” da gamificação. Como Kelly (2012) argumentou:

No campo da gamificação [...] designers, consultores, teóricos e homens de ideias escrevem um amontoado de bobagens intelectualizadas reflexivas sobre o Significado das Coisas. [...] Eles realizam conferencias, palestras, escrevem livros e desenvolvem cursos (com certificados) para um assunto que é em grande parte um faz de conta. Com isso, quero dizer coisas impraticáveis e exageradamente pensadas, baseadas em grande parte em alguns textos e em conclusões inferidas de alguns exemplos originais.

Kelly é um consultor na indústria de jogos e utiliza sua experiência de trabalho com uma ampla gama de designers de jogos para fazer esses comentários, apresentando essas valiosas perspectivas privilegiadas sobre a prática. Ele argumenta que a gamificação “se resume a uma das três coisas: validação, resolução e prêmios” (Kelly, 2012). São esses elementos que alinham gamificação com as preocupações de gerenciamento. Por exemplo, o “problema do agente e do

principal” discutido por Jensen e Meckling (1976), parte da necessidade de alinhar os interesses dos agentes (trabalhadores) com os do principal (capital) e o desafio de alcançar qualquer sincronia entre os dois. Se os agentes podem ser encorajados a aumentar a produção para seu próprio bem (como eles percebem isso), então as necessidades de gerenciamento (produção) podem ser atendidas tornando assim por diante. Semelhantemente, a ‘teoria da expectativa de Vroom (1964) estava preocupada com a força motivacional: implementar um sistema através do qual o agente acredita que seu esforço adicional irá aumentar seu desempenho, e isso o levará a melhores recompensas e que este valor é atribuído a essas retribuições e, portanto, elas devem auto motivar-se para o aumento do desempenho. É imediatamente aparente como os desafios de gerenciamento podem transformar a gamificação como solução. Os três componentes acima assinalados por Kelly (2012), por esse motivo, mapeiam isso facilmente, assim como fazem com o problema principal-agente, destacando imediatamente a potencial fusão de técnicas de gerenciamento e gamificação, tanto na teoria quanto na prática.

O desenvolvimento da teoria da administração de Taylor em diante permanece preocupada com novas formas de motivar, controlar, supervisionar e garantir a máxima extração de valor do trabalho. No momento atual, os riscos da economia digital são cada vez mais transferidos para os trabalhadores com precárias relações de trabalho, tipificadas por empresas como a Uber e a crescente proliferação de contratos do tipo zero horas. Essa tendência, se opõe à suposta ‘ludificação’ da sociedade proclamada por vários pesquisadores (Raessens, 2006; Frissen et al., 2015; Mäyrä, 2016), com muitas das tendências lúdicas sugeridas como sendo novas formas de controle e gestão como assinalado aqui. Embora possa haver mais engajamento com jogos de todos os tipos como resultado da rápida ascensão dessa prática de *game-playing*<sup>2</sup> como uma atividade de lazer primária e

---

<sup>2</sup> Nota do Tradutor: Gameplay é a ação de gravar um vídeo do jogador jogando e geralmente é veiculada em plataformas de vídeo.

quase onipresente (Donovan, 2010), pelo menos no mundo industrializado, a crescente polarização da riqueza está longe de ser lúdica. Em vez disso, gerenciamento tem encontrado novos modos de encorajar os trabalhadores a serem mais produtivos e motivados, usando sistemas de jogos para auxiliá-los nessa tarefa.

Essa captura de elementos de jogo e reaproveitamento no local de trabalho não deve ser nenhuma surpresa para aqueles que pesquisam o tema, nem para muitas pessoas em diversos locais de trabalho que viram esses elementos se infiltrando em seu dia a dia. Neste contexto, há uma necessidade por uma alteração terminológica da “gamificação”, e propomos um duplo entendimento: gamificação de cima e gamificação de baixo, adaptando a distinção entre socialismo de cima e socialismo de baixo. Embora em princípio está pode não parecer a metáfora mais apropriada, ela destaca uma importante dinâmica que exploraremos no restante do artigo. Para Draper (1966, p. 58), “de cima” envolvia o socialismo sendo “transmitido às massas agradecidas de uma forma ou de outra, por uma elite dominante que não está sujeita ao seu controle”, tipificada pelo stalinismo. Gamificação de cima, portanto, também envolve uma elite (acadêmica ou dominante) que decide impor elementos de jogo na vida de outras pessoas, pretendendo melhorar suas experiências sem engajamento ou diálogo genuíno; isso é o que tradicionalmente tem sido chamado simplesmente de ‘gamificação’, dominando o termo e forçando qualquer visão divergente para as margens. Isso é uma corrupção do conceito original, assim como o stalinismo foi para o socialismo, assim também é a gamificação quando usada como uma “tática empregada por regimes autoritários repressivos” (Chaplin, 2011).

Nosso entendimento da gamificação de cima, se baseia nas críticas existentes à gamificação, baseando-se nas noções de Schrape (2014) sobre ela como modo de “governamentabilidade” e as diferentes formas de modificar o comportamento. Essa fusão também é encontrada no crescimento dos chamados “jogos sérios” (jogos projetados para fins não recreativos, como a educação ou pesquisa científica), e a

afirmação implícita de que os jogos serão mais valiosos para nosso uso somente se eles forem feitos para serem “mais sérios”. Como Ian Bogost (2011a) argumentou, é uma “frase criada para ganhar apoio de altos funcionários do governo e do meio corporativo” ao mobilizar o poder “misterioso e selvagem” dos jogos em outros contextos. É claro que não há nada inerentemente indesejável sobre levar os jogos a sério, como observamos o crescimento de gamers profissionais que optaram por seguir uma carreira na área (Johnson & Woodcock, 2017). Entretanto, neste caso é uma escolha livremente pessoal, não uma preferência imposta por uma elite dominante, ou um projeto imposto por uma cultura que prioriza a seriedade sobre o jogo, mesmo na mídia projetada para consumo e lazer.

### **Gamificação de baixo**

Um ponto importante que queremos reiterar é que os elementos do jogo em si não são o problema. Eles são como os tijolos na analogia de Deleuze e Guattari (1987), pois há a possibilidade de serem utilizados para diversos fins. Tais elementos, conceitos e mecanismos são indiscutivelmente populares, pois se não fossem, o conceito de gamificação – ou como deveria ser chamado, gamificação de cima – não poderia ter crescido do modo que cresceu. Um exemplo da popularidade dos jogos é um dos jogos online mais populares, League of Legends, o qual tem cem milhões de jogadores ativos (Riot Games, 2016), um volume impressionante de indivíduos que se envolvem de forma consistente e regular com um único item de mídia. Igualmente, há casos em que os próprios usuários desenvolverão abordagens inspiradas por jogos na intenção de aliviar o tédio, motivar-se ou simplesmente para se divertir. Por exemplo, um estudo da Zooniverse (uma plataforma de contribuição colaborativa de ciência) de Greenhill et. Al. (2016, p. 316), descobriu que “alguns usuários do Zooniverse inventaram seus próprios jogos ou gamificaram suas experiências dentro do processo de classificação para tornar mais interessante e

para ajudar a motiva-los”. É esse desejo de jogar, que está mais próximo a *paidia*<sup>3</sup> que de *ludus*, e isso complica profundamente qualquer análise de gamificação.

Apesar dos problemas substanciais esboçados até agora, é inegável o sucesso da gamificação e sua adoção por uma ampla gama de setores industriais e demográficas, na busca de gamificar um conjunto igualmente amplo de tarefas ‘sérias’ da vida. Por que, então, as pessoas querem a gamificação? A resposta é que elas buscam otimizar suas vidas, encontrar caminhos mais fáceis para alcançar seus próprios objetivos, lidar com as demandas do capital e assim por diante. Conforme aponta Read (2009, p. 30), o neoliberalismo implica em uma “estratégia eficaz de subjetivação”, na qual os indivíduos são cada vez mais incentivados a se ver como “empresas individuais”, buscando maneiras mais eficazes de mobilizar e aperfeiçoar seu próprio “capital humano”. No entanto, isso não é realmente um “jogo”. Trata-se da apropriação de elementos formais e estruturais dos jogos, como a imposição de sistemas arbitrários baseados em regras como “pontuação”, e um ciclo de feedback entre o “jogo” e as atividades do usuário, em tarefas instrumentais como eficiência no trabalho, volumes de exercício, planos, preferências alimentares e assim por diante. Portanto, devemos voltar ao significado que alguém poderia, sem conhecimento prévio do termo, deduzir a partir de gamificação. O termo poderia implicar prontamente na transformação de algo que não é um jogo em um jogo, alterando fundamentalmente a natureza da atividade em questão, e não apenas a maneira como a mesma é realizada. Isso é naturalmente diferente de tentar tornar algo que não é um jogo mais agradável ou divertido por meio da adição de elementos de jogo. Nesse caso, assim como na gamificação de cima, a natureza da atividade não muda e continua sendo um não jogo. Por sua vez, por meio de elementos de jogo, a inclinação do jogador/usuário em relação a ela aumenta, e deste modo a tarefa do não jogo é (supostamente) realizada com mais sucesso. A motivação por trás de tal

---

<sup>3</sup> Nota do Tradutor: Como já mencionado no texto, *paidia* está relacionada a um modo mais espontâneo jogar, enquanto *ludus* está associado a regras e estruturas

interesse não vem do desejo por qualquer tipo de divertimento, mas de um desejo de ser “melhor” ao realizar as tarefas cotidianas de trabalho e autogerenciamento.

Como seria, portanto, a gamificação se aderíssemos ao entendimento mais intuitivo da palavra – transformar verdadeiramente um não jogo em um jogo? Podemos observar imediatamente que tal transfiguração ontológica traria consigo um conjunto particular de políticas em torno da subversão, minando e até mesmo ridicularizando a “vida séria”, através da sua redução à não instrumentalidade e, portanto, à falta de propósito, sob o neoliberalismo do “jogo”. Igualmente, há também uma política clara de resistência aqui, ao enfraquecer a busca capitalista pela otimização e eficiência do uso do tempo. Enquanto a gamificação de cima coopta jogadores para dentro das pressões neoliberais, encontrando novas maneiras de encorajar pessoas a trabalhar, um potencial alternativo seria desempenhar exatamente o papel oposto. Isso significa não aperfeiçoar o trabalho através da adição de elementos de jogo, mas sim mina-lo através destes elementos, cujos objetivos não são os da atividade de trabalho.

Bogost (2011b) está correto quando argumenta em sua crítica que a gamificação é “bobagem” e “exploração de software”. É a partir desse ponto que começamos a conceber uma alternativa, desenvolvendo a noção de “contragamificação” de Dragona (2014, p. 239). Isso é posicionado como o uso dos “mesmos elementos básicos do jogo” para “auxiliar na ativação de mecanismos de contragamificação, revelando o funcionamento das estruturas de rede e aumentando a conscientização” (Dragona, 2014, p. 238). A oposição da contragamificação “visa interromper o processamento e a exploração dos dados dos usuários; ela solicita um jogo com o sistema, por um jogo disruptivo com suas regras e conteúdo, enquanto permanece dentro dele.” Há também semelhanças aqui com o “*hacking*” como uma forma de resistência (Dragona, 2014, p. 239). Desenvolvemos ainda mais a contragamificação por meio da segunda parte de nossa distinção: a gamificação de baixo. Mais uma vez, baseando-se na ideia de “socialismo de baixo”,

algo que “só pode ser realizado através da autoemancipação ativa das massas em movimento, que buscam a liberdade com suas próprias mãos, mobilizadas “a partir de baixo” em uma luta para assumir o controle de seu próprio destino, como atores (e não apenas sujeitos) no palco da história” (Draper, 1966, p. 58). Assim como a tentativa de introduzir elementos semelhantes a jogos (por exemplo, pontuação) em ambientes não relacionados a jogos (mais especificamente, o trabalho), a gamificação de baixo vai além de combater a gamificação (como o termo “contra” implica) para introduzir um impulso de elementos de jogo como estratégias de resistência ao trabalho de forma mais ampla, não apenas às estruturas formais dos jogos.

### **Resistência lúdica: Autonomismo e Situacionismo**

Nos últimos anos, a gamificação de cima dominante e popular encontrou usos nefastos em centrais de atendimento, ambientes de trabalho que são emblemas do emprego precário e de alta rotatividade (Brannan, 2015), e é aqui que começaremos a explorar a gamificação de baixo como uma forma de resistência autonomista e situacionista. Elementos de jogo são introduzidos pela gestão dentro desses contextos de trabalho - ou seja, a imposição forçada da gamificação de cima sobre os trabalhadores. Esses elementos são projetados para intensificar o processo de trabalho, convencendo os trabalhadores a fazerem um esforço extra e a extrair ainda mais vendas e lucros. Centrais de atendimento incluem pontuação e incentivos para encorajar os trabalhadores a fazerem vendas, e quadros brancos repletos de metas de vendas e telas exibindo o desempenho em tempo real são, conseqüentemente, uma característica comum das centrais de atendimento (Woodcock, 2017, p. 39). Do mesmo modo, no início de cada turno, os supervisores organizam “sessões de animação”, nas quais eles tentam “encontrar uma maneira de capturar e replicar a energia da vida [...] no trabalho” (Cederström e Fleming, 2012 p. 9). Embora isso sirva a um propósito imediato - a instituição de regras e regulamentos em um

ambiente um pouco parecido com um jogo - também tem o objetivo de preparar os trabalhadores para o turno que se inicia.

Apesar do estilo de gestão ditatorial e da constante vigilância na central de atendimento, no livro de Jamie Woodcock (2017, p. 40), os trabalhadores transformavam a extensão das "sessões de animação" - ou qualquer outra oportunidade de pausa - em seu próprio tipo de jogo. Isso envolvia subverter as "sessões de animação" fazendo perguntas aos supervisores, um ato que só poderia ser mantido se nenhum trabalhador fizesse muitos questionamentos, e exigia uma dimensão lúdica, já que as perguntas contornavam a linha entre fingir interesse e sarcasmo. Um segundo exemplo foi encontrado quando o sistema do computador ficou sem leads ativos (a lista de números de telefone a serem chamados) durante um turno. Os supervisores nem sempre percebiam de imediato, permitindo uma pausa improvisada se os trabalhadores fingissem continuar realizando as chamadas. Isso exigia uma ação coletiva, pois era necessário somente um trabalhador para informar ao supervisor, e se tornou um jogo prolongar essa pausa não planejada pelo maior tempo possível. Um terceiro exemplo, era um jogo que os trabalhadores criaram por conta própria. Em vez de tentar atingir as metas do turno, trabalhadores se empenhavam em dizer palavras ridículas em suas chamadas, como "girafa" ou "espaguete" (Woodcock, 2017, p. 44). Embora não houvesse uma pontuação para o jogo, aqueles que conseguissem inserir essas palavras - principalmente se fossem ou pudessem ser interpretadas como grosseiras - eram celebrados pelos outros. Em cada exemplo, "essas ações coletivas dos trabalhadores eram separadas da tentativa de gamificação do trabalho promovida pelos supervisores" (Woodcok, 2017, p. 44). A central de atendimento fornece um importante exemplo de caminhos nos quais a gamificação de cima e de baixo podem, e frequentemente o fazem, coexistir. A existência de gamificação de baixo não reduz as intenções exploradoras da gamificação de cima, pois ambas envolvem dinâmicas muito diferentes. O que é

importante reiterar aqui é que os elementos de jogos não podem, e de fato não devem, ser separados do contexto das relações sociais e do poder na sociedade.

As relações conflituosas entre trabalhadores e o capital foram desenvolvidas em uma perspectiva particular de baixo para cima no operário italiano e posteriormente no autonomismo. Essa abordagem marxista heterodoxa foi desenvolvida por meio de inquéritos aos trabalhadores, formas de pesquisas que buscavam desenvolver uma teoria e organização colaborativa com eles. As teorizações subsequentes centraram-se na relação entre os trabalhadores e o capital, colocando a luta deles em primeiro lugar e procurando compreender como o capital se adapta à resistência, e não ao contrário. Particularmente importante, é a “recusa” dos trabalhadores “em colaborar ativamente no desenvolvimento capitalista”, desde os momentos passivos de não conformidade, até os abertos de resistência (Tronti, 1966). A recusa do trabalho decorre da autonomia da classe trabalhadora e das tentativas do capital de exercer controle. O local de trabalho é, portanto, moldado pelo modo “como os desejos dos trabalhadores excedem, desafiam e escapam desse controle” com as lutas que isso cria impelindo “o capital para novos horizontes enquanto tenta esmagar, ou cooptar e capturar resistências, implementando novas tecnologias, tentando novas formas organizadas” e assim por diante. (Dyer-Witheford; De Peuter, 2009, p. 5). A conexão com a gamificação de baixo é que a recusa pode vir na forma de jogo – subvertendo o trabalho recusando a participar das formas esperadas pelo capital. Para Tronti (1966) a recusa sempre esteve presente em algum nível, mas no momento de dizer não, ela deve se tornar política; portanto ativa, subjetiva e organizada. “A Gamificação vinda de baixo é um modo de expressar a tendência, representando uma ruptura com a forma como “jogar” é construído no mercado de entretenimento mediado” com vieses culturais complexos’ que estão “inscritos no jogo” (Kline et al., 2003, p. 21). Isso proporciona uma saída criativa para a resistência, trazendo uma forma potencialmente coletiva de recusar o trabalho.

Da mesma maneira, dada a intrincada relação fundamentalmente política entre trabalho, jogo e os ritmos monótonos da vida cotidiana envolvidos nos debates sobre gamificação, também propomos que tais ações dos trabalhadores de centrais de atendimento sejam compreendidas de forma valiosa por meio da teoria situacionista. Estudiosos que escrevem sobre gamificação já se envolveram superficialmente com esse corpo de trabalho político-artístico (Raessens, 2014; Deterding, 2016). No entanto, acreditamos que esse engajamento relativamente mínimo é indicativo das tradições intelectuais mais amplas de onde os estudiosos de gamificação vêm: a interação humano-computador e os estudos de jogos não são áreas que, tradicionalmente, têm sido as primeiras a se envolver com movimentos político-estéticos históricos, embora a arte e a estética em si estejam presentes no discurso dos estudos de jogos há algum tempo (Bittanti & Quaranta, 2006; Giddings & Kennedy, 2008; Niedenthal, 2009). Todavia, nós iremos introduzir mais profundamente os situacionistas na análise, pois, juntamente com o autonomismo, eles fornecem uma maneira importante de pensar sobre a relação entre jogos e trabalho e os dois conceitos concorrentes de gamificação. Especificamente, o foco da teoria situacionista no jogo, bem como nas mecânicas formais dos jogos, é crucial para nossa noção de gamificação-de-baixo. Essa importância fica especialmente clara quando consideramos o desenvolvimento dos situacionistas de uma política contra o trabalho, suas compreensões da relação entre estética e vida política e as qualidades subversivas do jogo. Isso nos permitirá desenvolver suas linhas de pensamento em relação à "política do jogo" em contextos gerenciais e econômicos que, embora os precursores desses existissem em sua época, os situacionistas não poderiam ter previsto.

Os situacionistas surgiram na França no final dos anos cinquenta e na década de sessenta (Rumbo, 2002, p. 137). Considerando "a subversão mais perigosa que já existiu" (Debord, 1989. p. 175) e comprometidos com uma "crítica marxista impiedosa de tudo que existe" (Gotham & Krier, 2008, p. 170). Eles buscaram

integrar duas áreas de teoria política e estética - marxismo e surrealismo - que consideravam essenciais para "continuar o projeto da vanguarda entre guerras" (Rasmussen, 2004, p. 367). Os situacionistas enfatizavam a importância de romper com as rotinas e práticas ordinárias das pessoas, chamando a atenção para as dinâmicas da vida cotidiana e, por sua vez, gerando momentos de reflexão crítica. Ao evidenciar as conexões entre "lutas micropolíticas e estruturas maiores de dominação cultural" (Gotham & Krier, 2008, p. 158) por meio de "resistência, criatividade e participação" (Barnard, 2004, p. 104), eles minavam a ubiquidade desses "códigos, mensagens e imagens" (Plant, 2002, p. 6) que antes tinham suas origens na produção de mercadorias, mas que desde então "conquistaram sua independência e usurparam [o papel da produção] na manutenção das relações sociais".

Ball (1987, p. 32), argumenta de modo recriminatório que "a evidência mais persuasiva de que a vida cotidiana foi homogeneizada é o fato de que a menor variação às vezes reverbera muito além de seu espaço de surgimento" – em centrais de atendimento, isso é visível no risco de pequenas variações resultarem em punições extremas, incluindo demissões, ao mesmo tempo que simultaneamente intensifica a aposta para a resistência e aumenta a importância de resistir dentro desses espaços como forma de desvendar o espetáculo imutável presente nesses lugares. O que Plant (2002, p. 32) chama de "órgãos tradicionais de oposição" são sistematicamente opostas a práticas como "faltas injustificadas, greves não oficiais, violências sem sentido, furtos em lojas, propagandas grafitadas", entre outras coisas; em contraste, os situacionistas acreditavam que tais atos de disrupção e resistência eram meios de desafiar consistentemente o espetáculo dominante e inquestionável. Eles temiam que "antigas formas de resistência como trabalho organizado" tivessem se tornando cúmplices em uma "hegemonia expandida" (Ball, 1987, p. 33) e que somente através do uso de um "pouco de caos" poderiam "apropriar-se das experiências possibilitadas pela produção capitalista [...] dentro

de um novo e habilitador sistema de relações sociais" (Plant, 2002, p. 60). Os situacionistas combinaram essas crenças com uma tradição particular de "agitação artística" que incluía o dadaísmo e, principalmente, o surrealismo (Plant, 2002, p. 1). O surrealismo argumentava que "jogo, prazer e espontaneidade" eram algumas das bases da verdadeira dignidade humana (Plant, 2002, p. 53), e a teoria situacionista trouxe essa herança, principalmente através da ideia de "deriva" ou "dérive", um "engajamento espirituoso, porém militante" (Bonnett, 2006, p. 37; cf. Hetherington, 2013) que envolvia um "comportamento espirituoso-constructivo" (Debord, 1956).

A fusão do marxismo e do surrealismo resultou em um chamado para a criação de "situações", entendidas aqui como "momentos de intenso prazer e ludicidade ('jouissance') que subverteriam, deslocariam e minariam a 'normalidade' do cotidiano e revelariam sua verdadeira natureza, ou seja, o ciclo putrefato, obsoleto, alienado e repetitivo do sempre o mesmo" (Swyngedouw, 2002, p. 157, ênfase nossa) - em outras palavras, uma forma de resistência contra o tipo de repetição mecanizada, rotinizada e incentivada por recompensas imaginada pela gamificação tradicional, exemplificada de maneira mais clara pela adição de progressão de níveis ou atividades gamificadas equivalentes às atividades de trabalho monótonas. As situações, portanto, proporcionam "um modo para novas formas de trabalho e vida" (Barnard, 2004, p. 114), envolvendo as pessoas em práticas criativas participativas que não são governadas por demandas externas e que podem "criticar e remodelar" as relações sociais. Essas situações devem "expandir os limites da vida" e criar "novas situações de resistência criativa" (Barnard, 2004, p. 115), nas quais a "filosofia lúdica" do teórico do jogo Johan Huizinga exerceu uma grande influência (McDonough, 2004, p. 215).

Para os situacionistas, "a revolução foi concebida como o primeiro jogo construído livremente, uma transformação coletiva da realidade na qual a história é apreendida por todos os seus participantes", em que o jogo seria central para novos tipos de organização social em consonância com o bem-estar e a dignidade humana

(Plant, 2002, p. 71) - o "espírito de ludicidade" e a "ambição revolucionária" estavam fundamentalmente entrelaçados (Swynghedouw, 2002, p. 155). Como observa Wark (2013, p. 182), esses jogos e essas formas de jogo criadas pelos situacionistas diferem fundamentalmente do "mundo fechado da estratégia da Guerra Fria", da "teoria dos jogos, do computador moderno programável e da tentativa de racionalizar o pensamento estratégico" – tendências refletidas em menor escala na gamificação do trabalho e da vida descrita neste artigo. Em contraste, como afirmou Vaneigem (1983, p. 259), um dos participantes da Internacional Situacionista, "apenas o jogo pode desconsagrar, abrir as possibilidades de liberdade total": assim, os situacionistas advogavam por uma "abordagem cômica da vida como um jogo que nos compromete com a causa do mundo" (Wark, 2013, p. 18). Aqui, portanto, vemos o papel central e inevitável do jogo no pensamento situacionista, sua capacidade de subversão e resistência, e, assim, podemos compreender como seria uma verdadeira gamificação – a conversão de um não-jogo em um jogo.

“As situações” representam o polo oposto da atual dominante gamificação de cima. Lembre-se do medo dos situacionistas de que “nossas vidas reais tivessem sido cooptadas pelos eventos midiáticos espetaculares e pelo consumo de mercadorias do mundo moderno’ (Darts, 2004, p. 321, ênfase nossa), e de fato, Barnard sugere que “a internet, os videogames e os multimídias’ não farão nada para ‘diminuir a marcha implacável do espetáculo” (2004, p. 119). Embora a massiva difusão de videogames na sociedade tenha, de certo modo, servido ao propósito situacionista, ao distribuir os meios para o jogo (e especificamente o jogo não produtivo) de forma mais ampla entre os cidadãos, a expansão dos videogames também mostrou à classe dominante uma nova e altamente eficaz forma de motivar e gerenciar seus trabalhadores. Jogos e brincadeiras nas últimas décadas não resultaram nas amplas mudanças revolucionárias esperadas pelos situacionistas, mas foram cooptados pelos sistemas dominantes gerencial-político-econômicos. Na seção final, argumentaremos, portanto, que apesar da vitória global atual da

gamificação de cima, as políticas anti-trabalho e as noções de ludicidade da gamificação de baixo adotadas pelos situacionistas não estão mortas e carregam dentro delas a oportunidade de uma transformação substancial em nossas vidas."

### Discussão

Nas duas seções anteriores deste artigo, examinamos o que identificamos como dois métodos bastante distintos para adicionar sistemas de jogos à vida social e política. Argumentamos que o primeiro, mais comumente chamado de "gamificação", deveria ser redesignado como "gamificação de cima". Isso reifica o trabalho e o eleva como a atividade humana mais importante e a mais digna de otimização e maximização. Faz isso ao pegar mecânicas de jogo de um ambiente jogável e transpô-las para esse contexto diferente, fundamentalmente instrumental e não lúdico. O segundo, baseado em trabalhos existentes sobre contragamificação e integrando teorias do Autonomismo e Situacionismo, mostra que esse mesmo trabalho é absurdo e arbitrário, e transforma o trabalho (e a vida cotidiana) em um jogo cujas mecânicas são sua própria antítese, ao invés de um jogo cujas mecânicas são cúmplices do ambiente de trabalho que o criou. O contexto é, portanto, tudo para a "gamificação", e a aplicação de sistemas de jogo à vida pode ser usada para melhorar ou restringir o trabalho. Ao fazer isso, dois conjuntos de envolvimento políticos totalmente opostos se tornam evidentes; as "mecânicas de jogo" conseqüentemente não são neutras, e a "diversão" é uma propriedade emergente que depende muito mais do contexto do que dos elementos formais e sistêmicos do jogo.

A gamificação de cima, como assinalamos no início deste artigo, é a forma esmagadoramente dominante de 'gamificação', ao ponto em que 'gamificação' se refere especificamente a esse método de aplicar mecânicas de jogo à vida cotidiana, impossibilitando outras alternativas para essa terminologia. Nossa contribuição específica aqui é definir a gamificação de baixo e distingui-la como uma nova

formulação de jogo especificamente inspirada no Autonomismo e Situacionismo. Na prática, é um novo experimento que ocorre em uma variedade de contextos em ambientes de trabalho. Embora divorciada das tradições teóricas dos Situacionistas, ela está fortemente em consonância com suas atividades práticas e sua compreensão de que o jogo é a essência da vida, enquanto o trabalho é apenas um elemento da sobrevivência (Plant, 2002, p. 131). Como diz Wark (2013, p. 17), o projeto situacionista de transformar a vida cotidiana tinha uma qualidade lúdica. Tudo está em aposta, mas o mundo ainda é um jogo (Wark, 2013, p. 17). Traçamos aqui a teoria situacionista como um enquadramento intelectual apropriado para essas atividades contemporâneas de resistência ao trabalho, mesmo que aqueles que realizam esses atos não os articulem necessariamente como tal. O ressurgimento dessas práticas é indicativo de sua relevância contínua. Embora essas abordagens críticas raramente sejam representadas na política formal, sua compreensão do poder do jogo em subverter a prática de trabalho continua altamente relevante. A ambição de Debord (e, mais amplamente, dos Situacionistas) era 'criar um jogo que tivesse possibilidades jogáveis tão grandes quanto o xadrez, mas que concebesse o jogo de maneira diferente' (Wark, 2013, p. 177) - emancipatório e subversivo, não formalizado e rígido - construindo sobre a insistência Autonomista na resistência e recusa como elementos centrais na relação entre trabalhadores e capital. A gamificação de baixo é, conseqüentemente, um desafio importante para a atual ortodoxia da gamificação, e ataca no cerne das reivindicações da gamificação de cima de tornar a vida verdadeiramente 'lúdica/jogável'.

A compreensão do jogo como uma subversão do trabalho, em vez de um reforço deste, ainda está presente, e o conceito de gamificação de baixo é urgentemente necessário para contrabalançar os enredamentos ideológicos neoliberais do que é atualmente chamado de 'gamificação'. A gamificação de baixo é, portanto, uma forma muito mais "verdadeira" de gamificação, pois transforma o

não-jogo (trabalho) em um jogo (de resistência), em vez de simplesmente pegar partes destes e aplicá-las a algo que é o oposto desta atividade. O trabalho – e sua disciplina pela gestão – não é, e nunca pode ser, lúdico. A gamificação de baixo, por sua vez, adiciona o jogo onde ele não estava presente anteriormente, mas o faz para desafiar a estrutura prévia de comportamento no contexto que está sendo gamificado, e não para melhorá-la ou apoiá-la. Como Yiannis (2008, p. 319) afirma, "apesar dos formidáveis mecanismos disciplinares [...] o local de trabalho de hoje cria suas próprias possibilidades de oposição, com os funcionários exibindo uma gama desconcertante de respostas que qualificam, subvertem, ignoram ou resistem às exigências gerenciais de flexibilidade, compromisso e qualidade." Essas subversões são a gamificação de baixo e resistem aos mecanismos disciplinares (incluindo, mas não limitados à gamificação de cima) do emprego contemporâneo.

Deste modo, propomos que assim como a gamificação de cima está intimamente ligada tanto à teoria quanto à prática da gestão e às otimizações do tempo dos trabalhadores (e do tempo pessoal), a gamificação de baixo é uma contribuição valiosa para o recente ressurgimento do debate acadêmico sobre o conceito de antitrabalho (cf. Weeks, 2011; Frayne, 2015). Nesse sentido, a gamificação de baixo é uma forma de resistência ativa contra as formas existentes de controle do trabalho. Ela apropria-se de atividades e zomba delas através de sua transfiguração em algo cômico e lúdico, em vez de algo sério e importante. Esse "grande jogo delinquente" (Ball, 1987, p. 24) inverte as "invocações moralistas do valor do trabalho" existentes (Taylor, 2014, p. 17) e destaca que "a política acontece quando o jogo se torna ação política" (Sicart, 2014, p. 74). A gamificação de baixo, assim como seu predecessor situacionista, é inerentemente política. Esse novo projeto lúdico é uma resposta às condições contemporâneas de precariedade trabalhista, assoladas pelas pressões das métricas e da constante medição no ambiente de trabalho (Beer, 2016). Esse novo modo de trabalho está sendo acelerado pelo uso de plataformas digitais, que têm sido "instrumentais no processo

de dissolução do emprego direto, criando assim futuros de baixos salários para milhões de pessoas" (Scholz, 2017, p. 13). Nesse novo contexto mediado pela tecnologia, a gamificação de baixo representa o potencial para uma redefinição política essencial da "gamificação" em direção a uma prática que apoia os trabalhadores, em vez das necessidades do capital.

Até esse ponto, gamificação tem sido empregada para construir o notório tribunal da razão de Deleuze e Guattari – mas não uma razão libertadora que emancipa alguém da arbitrariedade, superstição ou erro, mas sim a razão lógica da quantificação, formalização e padronização. De fato, a metáfora do tribunal é especialmente apropriada, considerando que a gamificação de cima envolve a imposição de regras, regulamentos e leis adicionais sobre atividades e formas de vida social que anteriormente não as possuíam. Em contraste, propomos que o conceito de gamificação seja mais adequado a uma abordagem alternativa, e ao lança-lo de forma lúdica pela janela de maneira autonomista e situacionista, podemos começar a perceber como seria uma verdadeira gamificação – a gamificação de baixo – e as potenciais políticas radicais que ela cria entre os cacos de vidro da recusa ao trabalho.

### Referências bibliográficas

Akrich, M. (1992) 'The de-description of technical objects', In W. Bijker and J. Law (Eds.) *Shaping Technology/Building Society*: 205-224.

Woodcock, J. (2017) *Working the Phones: control and resistance in call centres*, London: Pluto.

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017) 'Fighting Games and Go: Exploring the Aesthetics of Play in Professional Gaming', *Thesis Eleven*, 138(1): 26-45.

Ball, E. (1987) 'The great sideshow of the Situationist International', *Yale French Studies* 73: 21-37.

Barnard, A. (2004) 'The legacy of the Situationist International: The production of situations of creative resistance', *Capital & Class* 28(3): 103-124.

Beer, D. (2016) *Metric Power*, London: Palgrave Macmillan.

Bergman, M., Lyytinen, K. and Mark, G. (2007) 'Boundary objects in design: An ecological view of design artifacts', *Journal of the Association for Information Systems*, 8(11): 546-568.

Bittanti, M., & Quaranta, D. (2006). *Gamescenes: art in the age of videogames*. Johan & Levi Editore.

Bogost, I. (2011a) 'Persuasive Games: Exploitationware', *Gamasutra*, available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive\\_games\\_exploitationware.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php)

Bogost, I. (2011b) 'Gamification is bullshit', *Bogost.com*, available at: [http://bogost.com/blog/gamification\\_is\\_bullshit/](http://bogost.com/blog/gamification_is_bullshit/)

Bonnett, A. (2006) 'The nostalgias of situationist subversion', *Theory, Culture and Society* 23(5): 23-48.

Brannan, M. J. (2015) "'You're not going anywhere": employee retention, symbolic violence and the structuring of subordination in a UK-based call centre', *The Sociological Review* 63(4): 801-819.

Caillois, R. (2001) *Man, Play and Games*, Chicago, IL: University of Illinois Press.

Cederström, C. and Fleming, P. (2012) *Dead Man Working*, Winchester: Zero Books.

Chaplin, Heather. 2011. "I Don't Want To Be a Superhero." *Slate*, March 29. [http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2011/03/i\\_dont\\_want\\_to\\_be\\_a\\_super-hero.html](http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2011/03/i_dont_want_to_be_a_super-hero.html)

Darts, D. (2004) 'Visual Culture Jam: Art, Pedagogy, and Creative Resistance', *Art Education* 45(4): 313-327.

Debord, G. (1956) 'Theory of the dérive'. *Les Lèvres Nues* #9, reprinted in *Internationale Situationniste* #2 (December 1958). K. Knabb (Trans.), available at: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>

Debord, G. (1989) 'On wild architecture' in Sussman, E. (Ed) *On the Passage of a Few People Through a rather Brief Moment of Time: The Situationist International 1957-1972*, Cambridge MA: MIT Press, 174-175.

Deleuze, G. and Guattari, F. (1987) *A Thousand Plateaus*, Minneapolis MN: University of Minnesota Press.

Deterding, S. (2016) 'Make-Believe in Gameful and Playful Design', *Digital Make-Believe*, Springer International Publishing: 101-124.

Deterding, S. (2014) 'Eudaimonic design, or: Six invitations to rethink gamification', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011) 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"', *MindTrek' 11*, Tampere, Finland.

Donovan, T. (2010) *Replay: The History of Video Games*, Lewes, East Sussex: Yellow Ant.

Dragona, D. (2014) 'Counter-gamification: emerging tactics and practices against the rule of numbers', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.

Draper, H. (1966) 'The Two Souls of Socialism', *New Politics*, 5(1): 57-84.

Dyer-Witherford, N., and De Peuter, G. (2009) *Games of Empire*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Foxman, M. (2014) 'How to win foursquare: body and space in a gamified world by', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.

Frayne, D. (2015) *The refusal of work: the theory and practice of resistance to work*, London: Zed Books

Frissen, V., Lammes, S., de Lange, M., de Mul, J., and Raessens, J. (eds.) (2015) *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

Fuchs, M. (2014) 'Predigital Precursors of gamification', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) Rethinking Gamification, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.

Giddings, S., & Kennedy, H. (2008). Little Jesuses and fuck-off robots: On cybernetics, aesthetics, and not being very good at Lego Star Wars. In Swalwell, M. & Wilson, J. (Eds.), The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics, McFarland, 13-32.

Gotham, K. F. & Krier, D. A. (2008) 'From the culture industry to the society of the spectacle: critical theory and the Situationist International', Current Perspectives in Social Theory 25: 155-192.

Greenhill, A., Holmes, K., Woodcock, J., Lintott, C., Simmons, B., Graham, G., Cox, J., Oh, E.Y., Masters, K. (2016) 'Playing With Science: Exploring How Game Activity Motivates Users Participation on an Online Citizen Science Platform', Aslib Journal of Information Management, 68(3): 306-325.

Hetherington, K. (2013) 'Rhythm and Noise: The city, memory and the archive', The Sociological Review 61(1): 17-33.

Jensen, M. C., and Meckling, W. H. (1976) 'Theory of the firm: Managerial behavior, agency costs and ownership structure', Journal of Financial Economics, 3(4): 305-360.

Kelly, T. (2012) 'Everything You'll Ever Need To Know About Gamification', TechCrunch, available at: <https://techcrunch.com/2012/11/17/everything-youll-ever-need-to-know-about-gamification/> [Accessed 13/10/2016]

Kline, S., Dyer-Witheford, N., and De Peuter, G. (2003) Digital Play, Montréal: McGill-Queen's University Press.

Marx, K. (1976) Capital: A Critique of Political Economy, Vol. 1, trans. Ben Fowkes. London: Penguin.

Mäyrä, F. (2016) 'Pokémon GO: Entering the Ludic Society'. Mobile Media & Communications Journal, available at: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2050157916678270>.

McDonough, T. (2004) Guy Debord and the Situationist International: Texts and Documents, Cambridge MA: MIT Press.

- Moore, P. , and Robinson, A. (2016) 'The quantified self: What counts in the neoliberal workplace', *New Media & Society*, 18(11): 2774-2792.
- Mumford, M. D. & Moertl, P. (2003) 'Cases of social innovation: Lessons from two innovations in the 20th century', *Creativity Research Journal* 15(2-3): 261-266.
- Niedenthal, S. (2009), What we talk about when we talk about game aesthetics. In A. Barry, K. Helen, and K. Tanya, (Eds.), *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference*, Brunel University.
- Philippette, T. (2014) 'Gamification: Rethinking 'Playing the game' with Jacques Henriot', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.
- Plant, S. (2002) *The most radical gesture: The Situationist International in a postmodern age*. Routledge.
- Raessens, J. (2006) 'Playful Identities, or the Ludification of Culture', *Games and Culture*, 1(1): 52-57.
- Raessens, J. (2014) 'The ludification of culture', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.
- Rasmussen, M. B. (2004) 'The Situationist International, Surrealism, and the difficult fusion of art and politics', *Oxford Art Journal* 27(3): 365-387.
- Read, J (2009) 'A Genealogy of Homo-Economicus: Neoliberalism and the Production of Subjectivity', *Foucault Studies*, 6: 25-36.
- Redström, J. (2008) 'RE: Definitions of use', *Design studies*, 29(4): 410-423.
- Riot Games (2016) 'Our Games', Riot Games, available at: <http://www.riotgames.com/our-games>
- Ruffino, P. (2014) 'From engagement to life, or: how to do things with gamification?', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) *Rethinking Gamification*, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.
- Rumbo, J. D. (2002) 'Consumer resistance in a world of advertising clutter: the case of Adbusters', *Psychology and Marketing* 19(2): 127-148.

- Schrape, N. (2014) 'Gamification and governmentality', In S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (eds.) Rethinking Gamification, Leuphana University of Lüneburg: Meson Press.
- Scholz, T. (2017) Uberworked and underpaid, Cambridge: Polity Press.
- Sharrow, K. (2013) '10 Great Quotes from Dreamforce 2013's Gamification Forum', LevelEleven, available at: <https://leveleleven.com/2013/11/10-great-quotes-dreamforce-2013s-gamification-forum/> [Accessed: 13/10/2016]
- Sicart, M. (2014) Play Matters, London: MIT Press.
- Swyngedouw, E. (2002). 'The strange respectability of the Situationist city in the society of the spectacle', International Journal of Urban and Regional Research 26(1): 153-165.
- Taylor, C. (2014) 'The Refusal of Work: From the Postemancipation Caribbean to Post-Fordist Empire', Small Axe, 18(2): 1-17.
- Taylor, F. (1967) The Principles of Scientific Management, New York: Norton.
- Townley, B. (1993) 'Foucault, power/knowledge, and its relevance for human resource management', Academy of Management Review, 18(3): 518-545.
- Tronti, M. (1966) Operai e Capitale, Einaudi, Turin, pp. 234-252, available in English here: <https://operaismoinenglish.files.wordpress.com/2010/09/the-strategy-of-the-refusal.pdf>
- Vaneigem, R. (1983) The Revolution of Everyday Life, n.p. , Left Bank Books and Rebel Press
- Vroom, V. H. (1964). Work and motivation. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Wark, M. (2013). The Spectacle of Disintegration: Situationist Passages Out of the Twentieth Century. Verso Books.
- Weeks, K. (2011) The Problem with Work: Feminism, Marxism, Antiwork Politics, and Postwork Imaginaries, Durham: Duke University Press.
- Yiannis, G. (2008) 'Spectacles of resistance and resistance of spectacles', Management Communication Quarterly 21(3): 310-326.

**Jamie Woodcock** - London School of Economics and Political Science

É um pesquisador baseado em Londres e professor sênior na Universidade de Essex. Ele é autor de livros, incluindo "Troublemaking" (Verso, 2023), "Employment" (Routledge, 2023), "The Fight Against Platform Capitalism" (University of Westminster Press, 2021), "The Gig Economy" (Polity, 2019), "Marx at the Arcade" (Haymarket, 2019) e "Working the Phones" (Pluto, 2017). Sua pesquisa é inspirada pela investigação dos trabalhadores e se concentra no trabalho, economia do trabalho, economia de plataformas, resistência, organização e videogames.

**Mark R. Johnson** - Universidade de Sidney

É professor na área de Culturas Digitais na Universidade de Sidney, na Austrália. Seu trabalho se concentra na transmissão ao vivo de jogos de vídeo no Twitch.tv, bem como nos e-sports e jogos competitivos, gamificação e jogos digitais de azar, geração de conteúdo procedimental e design de jogos. Ele também é desenvolvedor de jogos independentes, e ficou conhecido pelo jogo "Ultima Ratio Regum".

**Tradução****Jorruan Silva de Almeida** - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Doutorando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com interesses de pesquisa em discurso e as relações entre estética e política em produtos audiovisuais como o videoclipe. É escritor, revisor e tradutor.