

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SERGIO FURTADO SAAR

**DE JOGO A TRABALHO:**

Uma etnografia de trabalhadores no jogo Runescape,  
no contexto da crise da Venezuela

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Saar, Sergio Furtado  
De jogo a trabalho : uma etnografia de trabalhadores no  
jogo Runescape, no contexto da crise da Venezuela / Sergio  
Furtado Saar ; orientador, Viviane Vedana, 2021.  
71 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Antropologia,  
Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Antropologia. 2. Runescape. 3. Trabalho. 4. Jogo. 5.  
Capitalismo. I. Vedana, Viviane. II. Universidade Federal  
de Santa Catarina. Graduação em Antropologia. III. Título.

**DE JOGO A TRABALHO:**

Uma etnografia de trabalhadores no jogo Runescape,  
no contexto da crise da Venezuela

Sergio Furtado Saar

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em  
Antropologia do Centro de Filosofia e Ciências  
Humanas da Universidade Federal de Santa  
Catarina como requisito para a obtenção de grau de  
Bacharel em Antropologia

Orientadora: Profa. Dra. Viviane Vedana

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dra. Viviane Vedana – Presidente (DepAnt – UFSC)

---

Prof. Dr. Gabriel Coutinho Barbosa (DepAnt – UFSC)

---

Profa. Dra. Leticia Cesarino (DepAnt – UFSC)

## AGRADECIMENTOS

Toda escrita deve-se, no mínimo, a um punhado de agradecimentos. Aqui estão os meus.

Agradeço primeiramente a meus pais, Nilma e Jörg, pelo eterno apoio às decisões dos rumos pelos quais seus filhos escolheram caminhar. Obrigado também à meus irmãos, que compartilharam comigo as primeiras explorações desse espaço fantástico que mais tarde tornaria-se um campo de pesquisa.

Pelo apoio à pesquisa, agradeço em especial a Viviane Vedana, pela orientação - e paciência - para a construção dessas páginas. Também ao Yves, minha gratidão pelas correções, ideias e conversas.

Aos amigos do CFH, meu mais sincero abraço. Sem nossas conversas esse curso teria graduado um antropólogo diferente. São amigos demais para listar aqui, mas entre professores e colegas, agradeço a todos aqueles que contribuíram na minha formação, jamais esquecerei os momentos que compartilhamos, entre bares, salas de aula e mesões do café. Em especial, à Victoria e Nico, pelas leituras ‘incensuradas’; à Elaine, Larissa e Pepe, pelas cervejas e risadas, e ao André e Bruno, pelos debates mais esquentados. Obrigado pelo companheirismo.

Agradeço também aos jogadores e jogadoras de Runescape que cederam seu tempo para conversar comigo. Em especial ao *seucomédia27*, à *turtle239* e ao *Mero*, que possibilitaram essa pesquisa.

Por fim, agradeço à Greice, pela interminável paciência com a produção deste trabalho, por nossas conversas e por seu apoio - assim como o do Zuko.

## RESUMO

Este trabalho etnográfico pesquisa as relações entre trabalho e jogo, a partir de experiências de trabalho no jogo Runescape entre trabalhadores venezuelanos e jogadores brasileiros. O foco nos métodos de trabalho, daqueles que embarcam em jornadas de trabalho nesse universo virtual, permite a análise da metamorfose de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, além da observação do entrelaçamento entre a economia do jogo e a global. As ligações desses trabalhadores ao jogo replicam relações de trabalho no capitalismo neoliberal.

**Palavras-chave:** Antropologia e Trabalho. Jogo. Capitalismo. Runescape.

## **ABSTRACT**

This ethnography researches the relationship between work and play, specifically from the experiences of working in the game Runescape by venezuelan workers and brazilliaian players. The focus on the methodologies of this labour, from those who spend their working hours earning money from this virtual universe, drives the analysis of a metamorphosis of workers into players, and vice-versa. Furthermore, allowing the observation of the intertwining of the game's economy with the global economy. The connections between these workers and the game replicate the relations of labour in neoliberal capitalism.

**Keywords:** Anthropology and Labour. Game. Capitalism. Runescape.

# SUMÁRIO

**Introdução, 7**

**Capítulo 1 - JOGANDO O JOGO, 11**

- 1.1. Oldschool Runescape: Um jogo, 11
- 1.2. Crise na Venezuela: valores de moedas, 20
- 1.3. *Farmando*: algumas noções de trabalho, 28

**Capítulo 2 - JORNADAS DE TRABALHO, 36**

- 2.1. Jogadores brasileiros: a monetização da proficiência, 36
- 2.2. *Farmers* venezuelanos: a chegada de trabalhadores venezuelanos no Runescape, 40
  - 2.2.1. Estratégias do trabalhador no Runescape, 44
- 2.3. *Farmers vs. PKers*: entre trabalhadores e jogadores, 52
- 2.4. Quando jogo vira trabalho: reflexões sobre jogo e capitalismo, 56

**Considerações finais - Jogo e Trabalho, 64**

**Referências bibliográficas, 67**

**Glossário, 70**

## INTRODUÇÃO

Esse texto trata de uma etnografia sobre trabalho em jogos virtuais, tendo como foco trabalhadores venezuelanos que, ao navegar a atual crise na Venezuela, encontram no jogo Runescape um trabalho. Essa monografia também contempla a experiência de jogadores brasileiros e uma série de reações da comunidade mais ampla de jogadores de Runescape ao empreendimento de trabalho pela parcela aqui citada. Parte do objetivo, então, será de entender os tensionamentos entre as categorias jogo e trabalho.

Runescape foi parte fundamental da minha infância. Junto de meus dois irmãos, logo ao descobirmos o jogo, fomos completamente absorvidos pelas possibilidades, que nos pareciam infinitas, que a fantasia do jogo proporcionava. Cabe adiantar que o gradativo apagamento dessas possibilidades imaginativas constitui parte central do argumento deste trabalho; o jogo que jogávamos 15 anos atrás não é o mesmo Runescape de hoje. No entanto, há um dizer na comunidade de jogadores de Runescape que encapsula bem a experiência de muitos dos jogadores mais antigos, incluindo a nossa: “você nunca larga Runescape, você só faz pausas”<sup>1</sup>. Daí a minha contínua curiosidade quanto aos desenvolvimentos do jogo, mesmo quando não jogava mais, que um dia me levou a ouvir sobre uma situação inusitada na história desse jogo. De modo repentino, um rumor tomou conta dos espaços ocupados pela comunidade de jogadores, que passaram a falar constantemente de venezuelanos que estavam migrando para o Runescape como um meio de trabalho, devido à crise na Venezuela.

O principal ponto de partida de nossa pesquisa é essa presença inusitada de trabalhadores venezuelanos no jogo. Por mais que trabalho com MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) não seja novidade alguma, o que surpreende nesse caso é o motivador desse emprego. Durante as últimas duas décadas muitos jogadores voltaram-se para jogos com objetivo de fazer dinheiro, mas não era comum ouvir de trabalhadores que, devido às suas condições materiais, não viam outra alternativa que não jogar por sua subsistência. De fato, a maior parte das matérias sobre o mesmo tipo de trabalho que será descrito nesta monografia, que ficaram populares em diversos jornais no final da primeira década do século, contavam sobre o contentamento desses trabalhadores com o emprego, já que comumente eram descritos como jogadores, ou assim ficava subentendido. Nossa pesquisa, no entanto, foca nas relações que

---

<sup>1</sup> *you never quit Runescape, you just take breaks*



possibilitam o jogo ser um espaço de trabalho, e aquelas que trouxeram trabalhadores venezuelanos, muitas vezes pessoas que não tinham contato prévio com o jogo, ao Runescape.

A categoria de jogos online contempla centenas de subgêneros. Há, portanto, incontáveis modos de capitalização monetária dentro desses diferentes jogos. Runescape é um MMORPG, a junção das categorias MMO, que diz respeito a jogos que compartilham espaços online para milhares de jogadores simultaneamente, e RPG, jogos de interpretação de papéis. Esse gênero específico de jogo compartilha, entre suas centenas de títulos, algumas dinâmicas fundamentais, que serão descritas em mais detalhes no restante da monografia. Cabe aqui adiantar, todavia, que algumas dessas dinâmicas se assemelham por si a noções de trabalho. É a partir da observação do que consistem algumas dessas dinâmicas, em particular o *farm* (categoria que será amplamente debatida no texto), que argumentamos alguns pontos essenciais sobre os tensionamentos entre jogo/trabalho e jogadores/trabalhadores.

O foco desta monografia é na categoria de trabalho. Apesar do texto ser atravessado por temas que tangem a discussão antropológica sobre o lugar da moeda e temas sobre o capitalismo neoliberal, não nos deteremos sobre alguns dos temas que possam parecer óbvios dado o caráter desta pesquisa. Nesse sentido, não discutiremos os atuais debates da antropologia digital, dos aspectos sobre o *alter-ego* produzido a partir de relações no ciberespaço. Tampouco entraremos nos debates sobre o tensionamentos entre virtual e real, apesar de por vezes esse tema tangencialmente atravessar nossos argumentos. Por mais que acreditamos que esses tópicos são frutíferos para a antropologia de modo geral, e são interessantes pontos para explorações futuras desse mesmo tema de pesquisa, aqui não caminhamos nessa direção.

Todo trabalho de campo desta pesquisa foi feito de modo virtual. Por mais que, pelo modo que são constituídos os nomes dos jogadores dentro do Runescape, as informações pessoais dos jogadores já estejam relativamente seguras atrás dos nomes de suas contas (que não tem vínculo com seus dados pessoais), na pequena chance de algum representante da empresa ler esse trabalho e tentar tomar alguma ação dentro do jogo sobre esses trabalhadores, optamos por trocar os nomes. O objetivo não é diretamente uma proteção legal dos interlocutores, mas devido a natureza inerentemente precária dessas condições de trabalho, com o frequente risco de banimento das contas, tomamos essa precaução para não atingir o meio de trabalho desses trabalhadores. Cabe também ressaltar que o constante medo desses trabalhadores das possíveis retaliações por parte da empresa, somado ao fato que são constantemente alvo de assédios por

parte de outros jogadores, principalmente por sua nacionalidade ser comumente atrelada à uma imagem detrimental ao jogo, a interação com esses trabalhadores não é fácil. Durante a pesquisa muitos trabalhadores venezuelanos não estavam dispostos a conversar dentro do jogo, muitos simplesmente ignoraram quaisquer interações. Nas poucas vezes que conseguimos o contato com algum trabalhador para criar alguma relação, em questão de dias esse jogador desapareceria dentro do jogo, impossibilitando qualquer contato. Portanto, os principais interlocutores dessa pesquisa não foram aqueles trabalhadores que entraram no Runescape encarando-o diretamente como trabalho, mas aqueles jogadores que ao longo dos anos foram abrindo-se para a possibilidade de encarar o Runescape, que em algum momento para si era visto somente como um jogo, como trabalho; ou, como veremos adiante, ao menos como uma possibilidade latente de fazer dinheiro.

Entendemos que o principal motivo desses jogos online poderem ser espaços de trabalho tão direto para tantas pessoas está na relação entre as economias internas dos jogos e a economia global. Portanto, tomamos a sugestão de Diego Viana (2018) para analisar a moeda, no caso a moeda do jogo, como um elo essencial para analisar as relações que medeia, percebendo assim a moeda como um dos fatores fundamentais da ligação entre essas economias. Nesse sentido, nosso maior esforço é de explicitar algumas das relações ocultadas pela antropologia implícita dos cânones do pensamento econômico (VIANA, 2018); tentando quebrar com algumas das noções desse pensamento econômico sobre a essência humana, ao nos atentarmos às relações que cruzam a fronteira entre jogo (o Runescape) e trabalho.

A ligação entre o jogo e a economia global também nos direcionou para uma análise mais ampla de questões de cunho político e geopolítico que atravessam o jogo. Percebemos, ao longo de nossa pesquisa, como diversos aspectos da relação entre alguns jogadores com a economia do jogo é, de certa forma, uma réplica de relações macroeconômicas entre posições de seus países de origem - e de sua classe - e a economia global. Logo, dialogamos constantemente com Marx para entender e formular algumas noções sobre valor e trabalho dentro do jogo. Na medida em que discutimos sobre o processo de metamorfose de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, a partir de uma análise da metamorfose da mercadoria, observamos, inevitavelmente, as conexões com questões sobre o capitalismo neoliberal (FISHER, 2010), que cria as condições de instabilidade que direcionam pessoas a jogar como um trabalho.

O primeiro capítulo do texto se ocupa de delimitar a pesquisa e o campo. Na primeira parte, descrevemos o jogo, abordando parte de sua história e alguns dos motivos que o possibilitam ser encarado como trabalho. Depois, já na segunda parte, discutiremos o contexto da atual crise na Venezuela explicando o que traz esses trabalhadores ao Runescape. Buscamos compreender, paralelamente, qual o papel que a moeda do jogo tem na relação com esses trabalhadores. Na última parte, a partir da discussão sobre noções de trabalho, refletimos sobre o que constitui trabalho, e as relações previamente dispostas nesse gênero de jogo que já apontavam para o trabalho. Assim, concluímos o primeiro capítulo pensando nas relações entre a economia global e a economia interna do jogo, e como a ligação entre esses dois pólos contribui para a análise que propomos.

No segundo capítulo entramos numa discussão mais detalhada dos métodos de trabalho que englobam essa pesquisa. O argumento central do capítulo anda em duas direções opostas e complementares; a primeira, iniciando na primeira parte, acompanha os métodos que jogadores brasileiros, proficientes no jogo, acharam para monetizar suas horas de jogo com Runescape. No caminho oposto, acompanhamos na segunda parte o processo inverso: o método inicial com o qual trabalhadores venezuelanos introduziram-se no universo de Runescape. Observamos as dinâmicas que possibilitam esse trabalho e as relações provenientes desse tipo de emprego, não só entre jogadores, mas também as instituições presentes nesse processo (não só a empresa Jagex - desenvolvedora do jogo, como também empresas de venda de dinheiro do jogo, e outros grupos que ganham dinheiro com Runescape). Depois, analisamos a gradual familiarização desses trabalhadores venezuelanos com Runescape e a transformação paulatina deles em jogadores, que é o tópico central da terceira parte. Por fim, concluímos argumentando que a metamorfose até ali exposta, de trabalhadores em jogadores, não é exclusiva a essa direção, ou a esse aspecto do jogo. Jogo e trabalho são categorias que aqui se misturam e convergem, assim como jogadores e trabalhadores.

## CAPÍTULO 1 - JOGANDO O JOGO

### 1.1. Oldschool Runescape: um jogo

Runescape é um jogo de fantasia medieval que foi lançado pela empresa Jagex no início do milênio. É um jogo do gênero MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)<sup>2</sup>, que, como o nome sugere, envolve milhares de jogadores interpretando papéis de seus avatares<sup>3</sup> virtuais. Runescape se passa em Gielinor, um mundo dividido entre diversas regiões e cidades, populado com diferentes tipos de monstros, NPCs (Non-Player Characters: personagens do jogo), recursos e *quests*<sup>4</sup>. O jogo não tem uma história linear, deixando completa liberdade para os jogadores decidirem os próximos passos de seu jogo.

Runescape é um dos jogos MMORPGs que marcaram o auge do gênero. A proposta de Runescape se destacava das demais, pois era um dos MMOs de maior acessibilidade. No seu ápice, o jogo ainda rodava direto no navegador - sem a necessidade de compra de CDs ou instalação de qualquer software. Isso facilitava o alcance que o jogo poderia ter em outras plataformas de jogos, como o site *Miniclip* que contava com centenas de jogos que rodavam direto do navegador. Além disso, o marketing era sempre voltado para como o jogo era *free-to-play*, ou seja, gratuito para todos que quisessem se engajar em uma aventura em Gielinor. Apesar dessa campanha de marketing, grande parte do conteúdo do jogo está bloqueado atrás de uma mensalidade. Essa mensalidade se chama de *membership*, e consiste em um passe de determinados dias que deve ser renovado mensalmente, trimestralmente ou anualmente. Com *membership*, uma conta pode usufruir de toda a experiência do jogo e é considerada um *membro* do jogo.

---

<sup>2</sup> RPG, ou role-playing game, é um gênero de jogo que começou com os Tabletop-RPGs, onde grupos de pessoas juntavam-se ao redor de uma mesa para interpretar papéis de personagens em contextos ficcionais e fantásticos. Ao tomarem esses papéis, os jogadores, por meio de discussões e jogos de dados, resolviam conflitos, lutavam com monstros, e evoluíam seus personagens ao mesmo tempo que construía uma história interativa. MMORPGs são uma sucessão desses RPGs de mesa, mas com um foco muito maior no desenvolvimento (evolução) do personagem do que na história colaborativa; aumentando, também, consideravelmente o número de jogadores envolvidos.

<sup>3</sup> Uma representação gráfica do jogador dentro do jogo.

<sup>4</sup> *Quests* são missões ou jornadas que os jogadores podem fazer para receber recompensas. Muitas áreas do jogo (e métodos de conseguir recursos) têm diferentes *quests* como pré-requisitos.

Parte da sua popularidade, como as de tantos outros do gênero MMO, é a interação entre os jogadores. Runescape é dividido em um mundo/universo virtual, Gielinor, replicado centenas de vezes em servidores distintos. Cada servidor tem a capacidade de alocar até 2000 jogadores simultaneamente. Dentro desses servidores, os jogadores interagem constantemente, conversando entre si, por meio do *chat*, lista de amigos (que abre *chats* privados) e até chat para clãs<sup>5</sup>. Além disso, competem por recursos e espaços no mundo e, em determinadas áreas e servidores, podem até eliminar-se uns aos outros (chamado de *PKing: Player Killing*), causando a perda de alguns objetos virtuais do jogador eliminado.

No início desse ano (4 de janeiro de 2021) o jogo comemorou seu aniversário de 20 anos, ainda com uma comunidade engajada e sem expectativas de diminuir o crescimento<sup>6</sup>. Como é de se imaginar, ocorreram diversas controvérsias nesses 20 anos, diversos momentos de tensão entre a comunidade de jogadores e a empresa Jagex. Talvez as duas mais importantes, e mais recordadas, foram a remoção do *free trade* (livre troca) e da *wilderness* em 2007 e a introdução do EoC (*Evolution of Combat*) em 2012.

A remoção do *free trade* - impondo um limite máximo da diferença entre ofertas feitas na troca entre jogadores, efetivamente impossibilitando a transferência de dinheiro do jogo entre jogadores - e da *wilderness* - área designada para PvP (*Player-versus-player*) onde jogadores se eliminavam numa disputa para mostrar habilidade e conseguir dinheiro do jogador eliminado - em 2007 foi justificada pelo problema que a empresa tinha com o mercado oculto de venda de dinheiro do jogo por dinheiro real (que é contra as regras da empresa) e os problemas atrelados a isso (como clonagem de cartões de crédito para pagar *membership* de *bots*<sup>7</sup>). A limitação da troca entre jogadores dificultaria o RWT (*Real World Trading* - processo de troca do dinheiro do jogo por dinheiro real) e facilitaria a vigilância da empresa para detectar os infratores da regra e puni-los (com um banimento temporário ou permanente das contas envolvidas).

---

<sup>5</sup> Clãs são comumente entendidos, em jogos online, como grupos de jogadores com objetivos/interesses similares. No Runescape, os chats de clãs são uma mecânica que agrupa jogadores numa lista similar a lista de amigos, mas todos os jogadores podem conversar entre si ao mesmo tempo; funcionando como uma sala virtual de bate-papo coletivo.

<sup>6</sup> A Jagex foi recentemente vendida a um fundo de investimentos (The Carlyle Group) por 530 milhões de USD.

<sup>7</sup> *Bots* são contas normais do jogo que são totalmente automatizadas, realizando tarefas simples e repetitivas a partir de *scripts* (códigos de programação) para gerar dinheiro no jogo. Historicamente muitos jogadores de Runescape usaram *scripts* para treinar suas contas, aumentando os níveis de habilidades sem precisar estar na frente da tela do computador; essa atividade era comumente chamada de *botting*. Mas, com o avanço dos sistemas de detecção desse tipo de infringimento de regras, contas de jogadores legítimos diminuíram o uso desses *scripts*, que passaram a ser adotados somente pelos chamados *botters*. Essas pessoas rodam dezenas, centenas ou às vezes milhares de contas simultaneamente fazendo a mesma atividade, já que a lucratividade está vinculada ao número de contas que rodam.

Já em 2012, a atualização do EoC foi o marco da separação do Runescape 2 com o mais novo Runescape 3 (RS3). Essa atualização, que alterava completamente todas as mecânicas de combate do jogo, resultou numa dramática redução do número de jogadores, devido a baixa aceitação da comunidade às mudanças. Como forma de remediação, e de tentar resgatar uma parcela dos jogadores que haviam parado de jogar, em 2013 a Jagex, depois de uma grande participação da comunidade numa votação virtual organizada pela empresa, lança o Oldschool Runescape (OSRS) que é uma restauração da imagem do jogo em uma versão de 2006-2007. O jogo ficou também conhecido como 2007scape, que é uma referência não só à arquitetura do jogo mas à nostalgia da comunidade pelo jogo em 2007, a suposta era de ouro.

OSRS e RS3 são, hoje, dois jogos separados, com equipes de desenvolvedores e moderadores separados. Apesar de serem de uma empresa só, e compartilharem do mesmo nome, os dois jogos têm modelos de negócios levemente diferentes e cada equipe usufrui de liberdade para escolher o rumo do seu respectivo jogo. Além da contínua atualização e modificação das mecânicas de jogo e dos gráficos do Runescape 3, um grande diferencial é o foco de captação monetária com microtransações<sup>8</sup> (modelo parecido com o de jogos de celular), com grande parte do lucro do jogo vindo das chamadas "*whales*" (baleias)<sup>9</sup> - jogadores que gastam quantias exorbitantes de dinheiro real para otimizar suas contas. Do outro lado, já no lançamento do OSRS, a empresa tomou a decisão de fazer votações dentro do jogo para passar qualquer tipo de atualização; reservado o direito da passagem de uma ou outra atualização que os desenvolvedores julgassem essenciais para a longevidade do jogo, mesmo quando impopulares. Desse modo, a maior parte das atualizações e sugestões de atualizações são votadas (somente os *membros* podem votar) e precisam de mais de 75% dos votos para passar. Isso garante, também, o cumprimento do acordo mútuo entre os jogadores e os desenvolvedores de que não será aceito microtransações no jogo - já que há um consenso da comunidade de OSRS em entender microtransações como algo injusto e potencialmente detrimental para o jogo. Com OSRS, a empresa tem duas formas de capitalização, a primeira é a mensalidade - *membership* - que

---

<sup>8</sup> Microtransações são transações monetárias que o jogador (consumidor) faz com a empresa para compra de diversas coisas que facilitam seu jogo. Essas coisas variam de itens (virtuais) cosméticos até pontos de experiência. Para muitos jogadores, essas microtransações são vistas como injustas, já que dão uma vantagem àqueles que podem gastar dinheiro real para melhor equipar seus avatares.

<sup>9</sup> *Whale* é o apelido dado pela comunidade a jogadores que gastam grandes quantias de dinheiro "real" no Runescape. Em 2019 membros da equipe da Jagex apareceram em audiência com o parlamento britânico para responder sobre o sistema de microtransações, no que tange tecnologias imersivas e viciantes. No depoimento da empresa, esclareceram que um terço da receita da empresa vem de microtransações; sendo que o limite (estipulado para lidar com fraudes) é de 5 mil libras mensais por jogador.

consiste no pagamento de um valor mensal por conta para o acesso total do conteúdo do jogo; e, a segunda é a possibilidade da compra - por dinheiro real - de um *item* (objeto virtual) chamado "Old School Bond", que pode ser trocado entre jogadores e transformado em 14 dias de *membership*.

O presente trabalho está focado em relações de trabalho que ocorrem no entorno do jogo OSRS. Portanto, daqui em diante toda menção à Runescape será em referência ao OSRS, reservando a sigla RS3 para falar do Runescape 3.

Para jogar Runescape, uma pessoa cadastra no site da empresa uma conta, hoje vinculada a um e-mail, e baixa o jogo. A partir daí ela já pode se *logar*<sup>10</sup>. Já no jogo, pode começar sua jornada nessa conta, que é, basicamente, um avatar do jogador. O fato de ser um mundo aberto sem uma história linear, possibilita ao jogador inúmeros meios de especializar a conta, e outros tantos diversos modos de jogar. Dentre eles, um jogador pode optar por focar seu jogo em treinar suas habilidades (explicarei mais adiante), se especializar em matar monstros (chamado de *PvMer* - *Player-versus-Monster*), em eliminar outros jogadores (Chamado de *PKer* - *Player-Killer*) ou até em caçar tesouros.

Todas essas atividades, ou modos de jogar, são dependentes de dispêndio de tempo. Para fazer qualquer coisa no Runescape, um jogador precisa gastar tempo. Quanto mais tempo se investe em uma conta, mais preparada ela está para qualquer atividade. Muitas atividades têm algum tipo de pré-requisito, seja ele uma *quest* ou algum nível específico de uma habilidade. Quanto maior a dificuldade da atividade em questão, maiores os pré-requisitos e, portanto, maior o investimento prévio de tempo necessário para realizá-la. A dificuldade da atividade influencia, conseqüentemente, na recompensa, com atividades de maior nível resultando em grandes lucros para os jogadores.

Um exemplo seria a atividade de *PvM* chamada de *Theatre of Blood*. A arena chamada de Theatre of Blood fica localizada embaixo do castelo da cidade de *Darkmeyer*, governada por vampiros (NPCs). Na história do jogo, essa arena é designada para os cidadãos da cidade vizinha, *Meiyerditch*, participarem de “esportes de sangue” na promessa de que se forem vitoriosos, estariam livres da cidade e do “dízimo de sangue” imposto pelos vampiros. Apesar da regra do teatro ser palco somente dos cidadãos da cidade vizinha, jogadores também podem participar dos jogos; e são os favoritos dos vampiros, já que têm alguma chance de terminar o desafio. O teatro

---

<sup>10</sup> Logar - neologismo da palavra login (log in) do inglês. Significa entrar no jogo.

consiste na luta de equipes de até cinco jogadores contra diversos experimentos e abominações que se encontram em diferentes cômodos. Quando cada monstro é derrotado, as portas do próximo cômodo são abertas para o desafio seguinte, que culmina no enfrentamento da Verzik Vítur, a rainha do castelo e um dos monstros mais difíceis do jogo. Se forem vitoriosos, abaixo do trono da Verzik é aberta uma porta para sala de espólios, que contém um baú de tesouro para cada jogador. Ao abrir esses baús, cada jogador tem a possibilidade<sup>11</sup> de receber algum *item* raro, de valor alto. Quanto melhor a performance da equipe, e de cada membro individualmente, maiores as chances de conseguir um item raro. Esse é um dos melhores métodos de conseguir dinheiro do jogo e requer um grande conhecimento do jogo e um investimento igualmente grande de horas nos pré-requisitos (níveis de habilidades, quests e uma certa quantia de dinheiro do jogo para compra de equipamentos de nível alto).

Existem, todavia, outras diversas maneiras de ganhar dinheiro do jogo, sem a necessidade de tal dispêndio de tempo nos pré-requisitos. Métodos mais simples, com requisitos mais básicos e mecânicas mais fáceis, por conseguinte, resultam em espólios menores. Assim, atividades no Runescape gastam e ganham dinheiro do jogo em medidas variadas. Elas são medidas e classificadas pela média de *gp* (*gold pieces* - peças de ouro) por hora que um jogador pode esperar fazendo determinada atividade. Voltarei a esse tema adiante.

Outra mecânica fundamental é a interação de troca entre jogadores, que possibilita a existência de uma economia interna no jogo. A troca funciona em duas partes. A primeira é uma janela de troca que abre quando dois jogadores decidem fazer uma troca entre si. Nessa janela os jogadores podem colocar seus *itens* (objetos virtuais) que desejam trocar por outros *itens* ou por moedas do jogo. A segunda mecânica de troca ocorre pelo *Grand Exchange* (GE). O GE centraliza a economia virtual do jogo.

No início do Runescape, jogadores só podiam trocar itens entre si por meio da janela de troca. Esse mecanismo, contudo, consumia muito tempo dos jogadores, que ao buscar um item específico, precisavam buscar algum jogador que estivesse interessado em vender o item que se desejava comprar. Além disso, a janela de troca abre a possibilidade de um jogador rapidamente

---

<sup>11</sup> Seguindo os passos dos RPGs de mesa, Runescape também conta com uma mecânica muito comum de MMORPGs, chamado de *RNG*. *RNG* (Random number generator) é o que dita quais são os espólios de qualquer atividade que tem como recompensa algum item. Ele funciona, como sugere o nome, atrelando ao jogador um número aleatório ao abrir o baú (ou eliminar um monstro), e consulta uma tabela de números correspondentes à possíveis itens do espólio. Se o número corresponder com algum dos números de um item raro, o jogador recebe esse item raro.



trocar sua oferta logo antes de aceitar a troca, resultando que o outro aceitasse uma troca desfavorável. Com intuito de remediar esse mecanismo e facilitar o fluxo de oferta e demanda dos itens do jogo, os desenvolvedores do jogo inseriram o GE.

No *Grand Exchange*, jogadores podem fazer ofertas de compra e venda da maior parte dos itens do jogo. Ao surgir a necessidade de um jogador por uma mercadoria específica, em vez de buscar por alguém que pode ofertá-la, ele abre a interface do GE, busca o nome específico da mercadoria e coloca uma oferta. Essa oferta fica em aberto até ser satisfeita pela troca ou cancelada pelo jogador. Cada conta com *membership* pode colocar até 8 ofertas simultâneas; sem a necessidade de ficar esperando o resultado delas, liberando o jogador para fazer qualquer outra atividade ou mesmo sair do jogo, mantendo sua oferta ativa. O mecanismo do GE funciona como um banco de dados de todas as mercadorias de todos os servidores do jogo, de modo que, além de listá-las com um preço médio (calculado pela média das trocas recentes) dá a possibilidade dos jogadores decidirem o quanto estão dispostos a pagar, ou por quanto vender, a mercadoria em questão.

Há uma única interferência da Jagex (empresa desenvolvedora do jogo) no GE: a imposição de um limite máximo de compras de um item por conta por tempo determinado. O resultado é uma economia vibrante e praticamente desregulada, onde os jogadores mais ricos usam dos mecanismos do GE para ficarem ainda mais ricos - por meio de *flipping*, que consiste em comprar um item pela menor oferta e vender pela oferta maior. Quanto maior o capital de investimento, mais efeito pode-se ter no mercado e maior a possibilidade de lucro.

Contudo, o que nos interessa para este trabalho não é necessariamente a economia do jogo, mas o modo como essa economia está ligada à economia do 'mundo real'. Para além dos paralelos óbvios e cômicos entre GE e Wallstreet, as duas economias (do jogo e 'real') estão conectadas. A moeda do jogo (que também sofre de uma inflação interna<sup>12</sup>) tem um valor real na economia real. Há demanda de *gp* no mundo real<sup>13</sup>. Demanda que é satisfeita pela compra dessas moedas do jogo por dinheiro real. Por mais que o valor da moeda do OSRS esteja baixando, determinado valor de *gp* equivale a determinado valor de USD. Essa conversão não é mediada pela empresa Jagex; muito pelo contrário, a Jagex é contrária ao que chamam de RWT (*Real*

---

<sup>12</sup> Com o passar do tempo, jogadores acumulam mais e mais dinheiro do jogo, fazendo que o valor da moeda diminua. A Jagex tenta introduzir algumas medidas para remediar essa inflação com as chamadas "gold sinks" - mecanismos para tirar quantias de *gp* de circulação (o ativamente de uma Oldschool Bond, por exemplo, requer uma quantia de dinheiro que desaparece do jogo).

<sup>13</sup> Aqui em referência ao mundo fora das telas, em oposição ao mundo virtual de Runescape.

*World Trading*), sendo essa uma das violações das regras do jogo. RWT leva ao banimento de contas do Runescape. Mas, essa regra não impede que trocas entre Runescape e a economia real aconteçam, afinal, não há legislação alguma contrária à compra de itens virtuais por dinheiro real - aliás, esse é o modelo de negócio de muitos jogos online. E, as consequências virtuais do banimento de uma conta no jogo não são o suficiente para desencorajar o gigante mercado oculto do Runescape.

Quando Runescape completou 15 anos de existência, a empresa lançou um documentário<sup>14</sup> sobre a história do jogo até ali. Neste documentário, um ex-funcionário da empresa especula que algumas das empresas<sup>15</sup> que operavam como intermediárias na venda de *gp* tinham receitas do mesmo tamanho que a Jagex. É muito difícil estimar um valor para o mercado oculto de Runescape, ou saber se especulações de anos atrás continuam válidas - e se o mercado oculto acompanhou o crescimento da empresa. No entanto, é fácil dizer que é um mercado ainda ativo - basta uma simples busca no Google para revelar centenas de sites diferentes dedicados à compra de *gold* - e que movem milhões de dólares.

Em 2013 o CEO da empresa na época, Mod MMG<sup>16</sup>, explicou o problema de RWT e apontou que entre 40 e 50% da base de jogadores ativos estavam envolvidos na compra ou venda de dinheiro do jogo por dinheiro real. A ocasião era o vídeo de anúncio do lançamento das *Runescape Bonds*, uma proposta de solução para lidar com o mercado oculto de Runescape. A *Bond* possibilita um modo didático de entender o processo de compra de dinheiro do jogo por dinheiro real. Basicamente, é a *membership* em formato de *item* no jogo. Um jogador pode comprá-la pelo site do Runescape e pode vender ou presentear outros jogadores com ela. Quando consumida dá ao jogador 14 dias de *membership*. Seu preço oscila bastante, mas, para simplificar, é trocada por volta de *5M gp* (5 milhões de moedas do jogo)<sup>17</sup>. Esse é o único método de *RWT* (*Real World Trading*) permitido e organizado pela empresa, onde um jogador gasta dinheiro real para conseguir, mesmo que indiretamente, dinheiro do jogo. Assim, jogadores podem comprar a

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7RNK0YBdwko> 47m30 (acesso 15.03.2021)

<sup>15</sup> O termo usado pelo moderador é “companies”

<sup>16</sup> Todos os empregados da Jagex tem contas de moderação no jogo, que escapam das regras/mecânicas normais do jogo e tem a função de banir pessoas, testar novos conteúdos ou problemas, etc. Essas contas têm o prefixo “Mod”, seguido do apelido que o empregado escolheu. Qualquer comunicação entre empregados da Jagex e a comunidade de jogadores é feita usando o nome das contas de moderação.

<sup>17</sup> As convenções de valores numéricos no jogo, que não são exclusivos para a moeda: 1k = 1000 (um mil) unidades; 1M = 1.000.000 (um milhão) unidades; 1B = 1.000.000.000 (um bilhão) unidades.

moeda do jogo sem arriscar sua conta; e, jogadores que não querem gastar seu dinheiro real, podem, com dinheiro do jogo, comprar *membership* através dessas *bonds*.

O processo de compra das *bonds* é bastante similar à compra de *membership*; a venda é feita a partir do site e cada *bond* tem o preço fixo de USD 6,99. Assumindo a variação de troca no jogo dos últimos três meses (13.11.2020 até 13.02.2021), com preço máximo de 6,5M *gp* e preço mínimo de 4,5M *gp*, podemos calcular que a moeda do jogo, vendida pela Jagex, vale entre 1,07 e 1,55 USD a cada 1M *gp*. Aqui, vemos que uma quantia de dinheiro do jogo equivale a uma quantia de dinheiro real; mas a troca é somente realizada em uma via - empresa vende dinheiro do jogo, indiretamente, por dinheiro real, porém jogadores não têm a possibilidade, pela empresa, de efetuar o contrário. Poderia se esperar que a efetivação dessa troca ditaria uma taxa de conversão, ou, no mínimo, estipularia-se um preço para o *gp*. Entretanto, o valor cobrado, em dinheiro real, pela empresa é muito mais alto do que os valores trocados entre jogadores por serviços terceiros, onde os preços flutuam de 0,50 USD até 0,65 USD por 1M *gp*.

Em suma, Runescape é um dos poucos jogos do gênero que ainda vive. Ainda é povoado por uma comunidade grande de jogadores, que ainda mantém uma paixão gigante pelo jogo. Com efeito, boa parte da equipe de desenvolvedores é composta por jogadores, que, em seu tempo livre, também jogam OSRS. Há uma forte noção de comunidade entre jogadores e desenvolvedores, e um senso de real participação e escolha dos jogadores aos rumos que o jogo toma conforme o tempo passa. Portanto, o jogo vive; é constantemente atualizado, conteúdos novos são introduzidos e há até uma tentativa de ingresso do OSRS no palco dos *e-sports*, com torneios com prêmios de até 10 mil dólares.

É, acima de qualquer outra coisa, essa relação entre um jogo vivo e uma economia interna relativamente estável que possibilita diversas pessoas terem, em OSRS, um trabalho. Esses trabalhos aparecem de diversas formas: serviços, entretenimento ou até, como supracitado, venda de dinheiro do jogo. Há diversos serviços que são prestados por jogadores mais experientes, dentre eles estão aqueles que cobram dinheiro real para realização dos mais difíceis e dispendiosos desafios do jogo; ou aqueles de treinamento de conta, onde jogadores pagam terceiros para treinarem<sup>18</sup> suas contas. Já no caso de entretenimento, a maior parte é realizada em duas plataformas: o youtube, que jogadores podem produzir vídeos com qualquer conteúdo do

---

<sup>18</sup> Treinar a conta significa a repetição de alguma atividade (dispêndio de tempo) com intuito de acumular pontos de experiência em alguma habilidade do jogo, de modo a evoluir o nível da habilidade específica. Explicarei esse processo de dispêndio de tempo investido em níveis de habilidade na última seção do capítulo.

jogo (vídeos de ajuda, curiosidades ou só mesmo jogando e fazendo compilados de seu *gameplay*), e o twitch, uma plataforma de *livestream*, que jogadores podem transmitir seu jogo em tempo real. Por fim, a venda de dinheiro do jogo, o método mais direto de capitalizar sobre as horas jogadas.

A venda de *gp* é muito conhecida no mundo de Runescape. Como já mencionei, a atualização controversa de 2007 ocorreu por causa dessas trocas. Já em 2007 era comum ouvir de galpões de *gold farm* (fazendas de ouro), que juntavam diversas pessoas para fazer alguma atividade repetitiva em algum jogo online, com intuito de acumular dinheiro de jogo para depois vender por dinheiro real. Essas “fazendas de ouro”, comuns até hoje, não são exclusivas do Runescape e tomam diversas formas menos obscenas que dezenas de jovens num galpão jogando 12-16h por dia para enriquecer o dono. Na realidade, não seria difícil argumentar que o verdadeiro problema para a economia interna de Runescape são os *bots*, que funcionam como uma fazenda de ouro, mas só necessitam de uma pessoa rodando dezenas, por vezes centenas, de contas simultaneamente num computador mais potente.

Como mencionado anteriormente, os gráficos simples do Runescape sempre jogaram a seu favor. Na mesma medida que afastavam alguns jogadores, a simplicidade do jogo - e o fato de ele rodar direto do navegador - sempre atraiu aqueles com computadores menos potentes (e hoje é um fator decisivo para o emprego de trabalhadores venezuelanos nesse jogo). Como OSRS ainda funciona na base dessa arquitetura mais simples, o jogo hoje ainda roda em basicamente qualquer computador, apesar de não ser mais possível jogar diretamente do navegador. E, desde Outubro de 2018, o jogo roda também em smartphones. Essa combinação de gráficos mais simples e a possibilidade de rodar em basicamente qualquer computador faz com que o grande requisito do jogo seja o acesso à internet. E, apesar da crise econômica e humanitária na Venezuela, muitos ainda têm acesso tanto à internet quanto à luz elétrica, possibilitando logar no Runescape, mesmo quando faltavam os produtos mais básicos nas prateleiras dos supermercados.

## 1.2. Crise na Venezuela: valores de moedas

A crise na Venezuela é um tema bastante complexo e controverso. Apesar da abundância de informações sobre a situação econômica e política da Venezuela nos últimos anos, fazer um levantamento concreto dos números para ter uma visão panorâmica e minimamente objetiva da crise é uma tarefa árdua. Para os que não acompanham a história recente da Venezuela e as relações geopolíticas da América Latina esse levantamento é inconcebível. A cada nova notícia da grande mídia, há de se perguntar “quem ganha com isso?”. O conflito de informações entre mídias anti-Maduro e pró-Maduro, entre pareceres de instituições vinculadas ao governo estadunidense e instituições venezuelanas só aumentam o clima de incerteza para qualquer um que busca essa mínima objetividade sobre a crise na Venezuela.

Para este trabalho não proponho fazer esse levantamento panorâmico da crise. Não pretendo fazer qualquer outra coisa que não uma grossa visão geral da crise que tem desestabilizado o país. Deixo, entretanto, de antemão claro minha animosidade à narrativa oficial da grande mídia ocidental, que busca anular quaisquer influências geopolíticas (como sanções) do quadro da crise, carregando toda a responsabilidade da crise à pessoa do Maduro e à decadência do projeto chavista - aos olhos da mídia, fadado ao fracasso desde sua origem. Também quero deixar claro que não me proponho aqui a fazer uma defesa do indefensável, creio que o governo Maduro é responsável por muitas das críticas mais sérias que vem recebendo. Para este parecer estarei dialogando com o sociólogo Edgar Lander, professor da Universidade de Caracas; e algumas críticas à suas análises - principalmente um artigo de Enrique Toledo.

Em primeiro lugar, para situar a crise da Venezuela devemos entender o modelo econômico adotado pelo país desde a descoberta das reservas de petróleo no país no início do século XX. Em 2016 o sociólogo venezuelano Edgardo Lander escreveu um artigo<sup>19</sup> intitulado “The implosion of Venezuela’s rentier state”, publicado no *Transnational Institute Public Alternatives Project*, sobre a crise no país. No artigo, ele explica que a crise do projeto bolivariano na Venezuela está diretamente **atrelada** à falta de questionamento do governo do ‘modelo rentista petro-estado’ (*rentier petro-state model*). Devido à abrupta queda do preço do petróleo a partir de 2014 (em 2013 o preço do barril era aproximadamente USD 100,00 e em

---

<sup>19</sup> [https://www.tni.org/files/publication-downloads/the\\_implosion\\_of\\_venezuelas\\_rentier\\_state.pdf](https://www.tni.org/files/publication-downloads/the_implosion_of_venezuelas_rentier_state.pdf) (acesso 20.02.2021)

Fevereiro de 2016 o preço ficou abaixo dos USD 25,00), a economia do país sofreu um colapso interno.

O colapso da economia venezuelana, de acordo com Lander, está **atrelado** à crescente dependência do país na venda de petróleo, que em um momento chegou a somar 96% das exportações do país (LANDER, 2016). Apesar das tentativas do governo chavista de incentivar a produção local, muitos dos programas falharam, assegurando que boa parte do consumo interno (de alimentos básicos à medicamentos) fosse suprido por importação, acirrando o quadro da crise quando o preço do petróleo baixa.

Esse modelo, entretanto, não é exclusividade do governo chavista, como argumenta Enrique Toledo numa resposta<sup>20</sup> à uma entrevista dada por Lander em 2017. Toledo argumenta que independente do governo, a economia da Venezuela está localizada na economia global como fornecedora de mercadorias; e essa dinâmica é global e não localizada no modelo econômico do governo chavista. As críticas de Toledo estão focadas principalmente no eixo da falta de contextualização de questões geopolíticas na análise de Lander sobre a crise, comparando essa análise à o que fazem conglomerados de mídia ocidentais:

“A campanha da mídia ocidental contra a Venezuela brutalmente manipula a situação no país e parece-me que Lander comete o mesmo pecado que a mídia: ele reduz a narrativa da situação na Venezuela somente para o que o Chavismo faz, ocultando as relações entre forças externas e forças internas na Venezuela. [...] Esse cenário geopolítico global é invisível na análise de Lander. (tradução minha)<sup>21</sup>” (TOLEDO, 2017)

As críticas são muito convincentes, principalmente quando veio à tona que em 2019, no auge da tentativa de golpe para implantação de um governo satélite estadunidense, Lander se encontrou com Guaidó (ele respondeu os questionamentos sobre esse encontro numa entrevista para The Real News<sup>22</sup>). Entretanto, apesar da falta de nuance sobre as forças geopolíticas na análise de Lander, a análise é muito fortuita em traçar alguns pontos centrais da crise e as dinâmicas que levaram o país para esse ponto.

Para corporações midiáticas ocidentais, assim como diversas instituições que operam como braços do imperialismo norte-americano e governos aliados, como a crítica de Toledo

<sup>20</sup> <https://www.tni.org/en/article/commentary-on-la-diarias-interview-with-edgardo-lander> (acesso 20.02.2021)

<sup>21</sup> “The Western press's media campaign against Venezuela brutally manipulates the situation in the country and it seems to me that Lander commits the same sin as the media: he reduces the narrative on the situation in Venezuela to only what Chavismo does, which leaves the relations between external forces and forces within Venezuela hidden. [...] This global geopolitical scenario is invisible in Lander's analysis.”

<sup>22</sup> <https://therealnews.com/waiting-for-guaido-pt-2-7> (acesso 20.02.2021)

sugere, a crise da Venezuela parece ter uma solução simples: a retirada e substituição do governo chavista por um governo de direita. E, para alcançar esse resultado, quase tudo é aceito, de sanções econômicas direcionadas à população, à tentativa de invasão estilo “baía dos porcos”<sup>23</sup> por mercenários norte-americanos, apoiados pela parcela nacional de opositores (comumente esses opositores nacionais são armados/treinados direta ou indiretamente pelos EUA). No auge da crise, esse processo ficou absolutamente claro para a comunidade internacional na tentativa de golpe de Juan Guaidó - que continua circulando pelos corredores das mais altas casas da política estadunidense.

Contudo, evidenciar as inclinações políticas de atores norte-americanos não leva a sugestão de acreditar na apresentação dos números pelo governo Maduro. Não há fim para os exemplos históricos de governos que, quando ameaçados, tentam manter seu poder mascarando números e se envolvendo em todo tipo de corrupção. Não creio que a Venezuela esteja numa situação diferente, ameaçada pela maior potência global - apoiada pelos países vizinhos Colômbia e Brasil - quaisquer meios de manutenção do poder tornam-se toleráveis.

Apesar da resistência do governo Maduro às tentativas de golpe, invasão e até possíveis tentativas de assassinato<sup>24</sup>, as sanções internacionais são mais difíceis de escapar. A falta de medicamentos básicos e comida, alvos dessas sanções, para a população venezuelana já evocou o que para muitos é chamado de crise humanitária. Fome e doença arrasam o país, resultando numa massiva emigração. Como Lander argumenta, essa crise surge do colapso do preço do petróleo, dificultando a importação de mercadorias:

“(…) a situação mudou para uma onde pessoas acham uma dificuldade crescente para obtenção de alimentos e onde a fome virou o tópico de conversas de todos os dias. De acordo com as últimas estatísticas oficiais [escrito em 2016], houve uma redução permanente no consumo de praticamente todas as categorias alimentícias desde 2013. Em alguns casos a redução é bem acentuada. Entre a segunda metade de 2012 e os primeiros seis meses de 2014, o consumo de leite caiu por mais da metade. Esses

---

<sup>23</sup> A chamada *Operação Gedeón*, organizada por uma empresa privada de defesa, *Silvercorps USA*, que supostamente teve contato com a oposição venezuelana na tentativa de derrubada do governo Maduro. A operação ocorreu no início de maio de 2020, quando dois barcos carregando os mercenários foram interceptados por forças de segurança venezuelanas antes de poderem colocar o plano de invasão do palácio Miraflores e sequestro do presidente em movimento. Por mais que a operação tenha sido ridicularizada internacionalmente, a ligação - mesmo que tênue - desta empresa ao governo estadunidense e à oposição venezuelana exemplifica a complexidade dos problemas geopolíticos que enfrenta o atual governo venezuelano.

<sup>24</sup> Ver <https://internacional.estadao.com.br/noticias/geral/entenda-o-que-se-sabe-sobre-a-suposta-tentativa-de-assassinato-contramaduro.70002433867> (acesso 30.04.2021)

números são anteriores ao agravamento da escassez e ao aumento da inflação no ano passado [2015].”<sup>25</sup> (LANDER, 2016, p. 4)

Essa escassez de produtos básicos é fortemente intensificada por sanções econômicas<sup>26</sup> do jogo geopolítico. E, em meio à pandemia, as sanções têm um potencial destrutivo ainda maior, aumentando ainda mais o estresse no sistema de saúde, que além de sobrecarregado pela pandemia, carece de medicamentos básicos. O governo tenta driblar as sanções fazendo comércio com países que também são afetados por essas políticas dos EUA, nominalmente Irã, Rússia e China; com certo efeito. A situação no início de 2021, apesar da pandemia, pode não parecer mais tão crítica, mas essa percepção está mais ligada ao ciclo midiático ocidental, que durante o último ano esteve desencantado com o Guaidó e preocupado com a pandemia e as eleições presidenciais estadunidenses - e largando a Venezuela como espantalho político em prol da China, mas nem por isso diminuindo a severidade e intensidade das sanções. A situação econômica da Venezuela continua caótica, apesar da recente abertura econômica da Venezuela para capital estrangeiro<sup>27</sup>.

De qualquer modo, acredito que ainda seja justificável o emprego do termo crise humanitária para a descrição da situação político-econômica da Venezuela. É nesse cenário que o emprego de tempo no Runescape começa a fazer sentido. A crise econômica do país compromete todo o funcionamento das importações (que atrelado às sanções gera escassez), a geração de renda do país e o aproxima do colapso do modelo rentista petrolífero, como anunciado por Lander, que no seu estudo de 2016 aponta que a crise afetou diretamente os recursos mais básicos da economia venezuelana: comida e remédios. Mas diferente do que se poderia esperar, a taxa de

---

<sup>25</sup> “the situation has changed to one where people find it increasingly difficult to obtain food and where hunger has become the subject of everyday conversation. According to the latest official statistics, there has been a sustained reduction in the consumption of practically all categories of food since 2013. In some cases the reduction is very pronounced. Between the second half of 2012 and the first six months of 2014, consumption of milk fell by more than half. These figures are from before the shortages got worse and inflation spiked over the past year.”

<sup>26</sup> Em Fevereiro de 2021 Alina Douhan, relatora especial da OHCHR (United Nations’ Office of the High Commissioner for Human Rights) sobre os impactos negativos de medidas coercitivas unilaterais, publicou um relatório preliminar sobre o impacto das sanções na Venezuela. O relatório preliminar aponta para o efeito devastador do acirramento da crise provocado pelas sanções e os resultados sentidos pela população. O relatório está disponível em: <https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=26747&LangID=E> (acesso 15.03.21)

<sup>27</sup> <https://www.telegraph.co.uk/news/2021/02/27/dollars-flood-venezuela-maduro-abandons-socialismo-favour-chinese/> (acesso 23.03.2021)



desemprego não segue tão baixa. De acordo com a ECLAC<sup>28</sup>, a taxa de desemprego na Venezuela estava em 2018<sup>29</sup> em 6,8% e vinha baixando desde 2016.

No entanto, devido à inflação, o pagamento de um salário mínimo para muitos não é o suficiente para a manutenção de uma família. No início de 2020, o governo da Venezuela anunciou um aumento de 67% do salário mínimo, que, de acordo com a Bloomberg<sup>30</sup>, era equivalente a USD 3,61. Com Runescape, os trabalhadores podem esperar entre 100 e 200 dólares mensais<sup>31</sup>. Suprindo as necessidades básicas dessas famílias, ao mesmo tempo que usufruem de relativa estabilidade do mercado interno do jogo e da demanda constante de *gp*.

A economia interna de Runescape é relativamente estável. Apesar de sofrer inflação, a moeda também se mantém relativamente estável. Trabalhar em Runescape possibilita remuneração em uma moeda que tem no dólar uma contrapartida. Adiante abordarei os modos de criação de valor e, conseqüentemente, *gp* no OSRS; mas, de antemão devo definir como entendo a relação desses dois universos econômicos a partir da interação entre moedas. No decorrer do texto, fiz uma distinção entre ‘dinheiro real’ e ‘dinheiro do jogo’. Ao empregar o primeiro termo, dinheiro real, refiro-me à moedas vinculadas à Estados-nação, mais especificamente ao dólar americano, mas também ao bolívar soberano (moeda da Venezuela desde 2018) e ao Real no Brasil. Há um debate aqui sobre a relação dessas moedas com moedas virtuais, e também sobre a virtualização desse 'dinheiro real', mas não abordarei esse debate no presente trabalho. Por isso, em vez de chamar a moeda virtual *gp* (*gold pieces*) de "dinheiro virtual", em oposição do "dinheiro real" - que também é, de outra maneira, virtual - chamo-a de "dinheiro do jogo". E cabe aqui, defini-la.

O dinheiro do jogo é chamado de *coins*, que são moedas de ouro. Elas são chamadas pelos jogadores - e por alguns NPCs - de *gp* (*gold pieces*). Grande parte das mercadorias do jogo são compradas com essa moeda, incluindo todas as trocas centralizadas no GE. Usarei, no decorrer deste trabalho, os termos *gp*, *coins*, dinheiro do jogo e moeda do jogo para definir essa moeda virtual. No Runescape as moedas não são forjadas a partir do ouro; apesar da existência do minério no jogo, e da possibilidade de jogadores minerarem-o, não existe a possibilidade de

---

<sup>28</sup> [https://estadisticas.cepal.org/cepalstat/Perfil\\_Nacional\\_Economico.html?pais=VEN&idioma=english](https://estadisticas.cepal.org/cepalstat/Perfil_Nacional_Economico.html?pais=VEN&idioma=english) (acesso 10.03.2021)

<sup>29</sup> Infelizmente o site não disponibiliza dados mais recentes.

<sup>30</sup> Ver:

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-01-11/venezuela-s-maduro-starts-year-with-a-67-minimum-wage-hike> (acesso: 30.04.2021)

<sup>31</sup> Apontarei para os cálculos nos próximos capítulos.

transformação de ouro (em barras) para moedas (como há para criação de jóias no jogo). Moedas são criadas de diversas formas no jogo, são espólios de batalhas com monstros e recompensas de diversas atividades, além de transformações de itens em ouro por meio de uma magia específica, uma das magias mais icônicas de Runescape chamada de *High Level Alchemy* (comumente chamada de *alch*) - alquimia de alto nível. A magia transforma itens em moedas de ouro ao consumir algumas *runas* (diferentes objetos consumíveis para o lançamento de feitiços) para o processo de transmutação. Cada item do jogo tem uma designação numérica do equivalente de moedas de ouro que ao ser sujeito à essa magia será transformado. De forma que o valor de troca dos mais comuns itens de Gielinor não fica muito abaixo dessa designação numérica, já que os que ficam mais baixos podem ser comprados de jogadores e transmutados em valores maiores (contado claro o custo das *runas*) - que por sua vez aumenta a demanda do item e consequentemente seu preço, efetivamente padronizando os preços desses itens. Em suma, um dos meios mais importantes de criação do *gp* é a transformação de um item em dinheiro, que por si representa a possibilidade de todos os outros itens.

Ao pensar numa moeda exclusivamente virtual e sem vinculação à Estado-Nação, pode-se pensar na moeda de Runescape como uma criptomoeda. Entretanto, apesar da existência unicamente virtual da moeda, ela não pode ser considerada como uma. Diversos fatores definem uma criptomoeda, e há muita discordância sobre se de fato criptomoedas *são* moedas. David Golumbia, defende a ideia de que elas não são, pois, além de estarem pautadas numa ideologia de direita libertária extrema (na busca por uma ausência total do Estado - ou qualquer figura de autoridade central), “elas não satisfazem nenhum dos testes padrões para dinheiro (especialmente os três critérios básicos de armazenamento de valor, meio de troca e unidade de conta)”<sup>32</sup>.

Mas, mesmo se criptomoedas fossem amplamente entendidas como moedas, o *gp* não é uma criptomoeda. Diferente das criptomoedas, a moeda do Runescape tem sua sustentação nos servidores de uma empresa privada, e não passa perto do que é chamado de *blockchain*<sup>33</sup> - que sustentam as operações de criptomoedas. Apesar dos claros paralelos com o que David Golumbia

---

<sup>32</sup> <https://davidgolumbia.medium.com/cryptocurrency-is-garbage-so-is-blockchain-3e80078e77fe> (acesso: 22.02.2021)

<sup>33</sup> Blockchain funciona de modo que cada transição monetária tem um número gerado aleatoriamente que fica gravado numa corrente (daí o termo *chain*). Dessa forma, todas as transações feitas continuam gravadas, a cada nova transação econômica mais uma gravura nessa corrente. Essa corrente não é centralmente controlada; a cada nova transação, há a necessidade de mandar uma informação geral sobre o número da conta originária, destinatária e a quantidade de criptomoedas para todos os seguradores da corrente, que verificam a transição para garantir a sua legitimidade - que gera a brecha para a “mineração” de bitcoins e gasta uma quantidade obscena de energia elétrica.

chama de ideologia de direita da internet, *coins* não são entendidos a partir de uma ideologia libertária e anti-Estado; pelo contrário, eles habitam confortavelmente os servidores de uma empresa privada, gozando de uma autoridade central que controla (ao menos no papel) transações monetárias e possíveis fraudes no jogo.

Nesse sentido, penso no dinheiro de Runescape simplesmente como mais uma moeda. Como já mencionado, a virtualidade do dinheiro “real” - aquele relacionado a um Estado Nação - não me foge quando penso na moeda do jogo. De forma muito similar a como o dinheiro se transformou, nas últimas décadas, em nada mais que números em uma tela, armazenados em algum servidor de localização obscura; os *coins* nada mais são que números em uma tela, armazenados em um servidor da empresa Jagex. É claro que os *coins* não podem receber a mesma legitimidade do que o dólar, por exemplo, já que a Jagex não é um governo de um país. Todavia, o processo pode ser indicativo de um futuro não muito longínquo, onde moedas podem estar diretamente vinculadas à corporações.

No texto “A moeda, objeto caleidoscópico: intersecções entre economia, sociologia e antropologia”, Diego Viana (2018) faz um parecer histórico de como as ciências sociais têm tratado o tema da moeda, argumentando que a moeda é um objeto que abre portas para a confluência entre essas disciplinas. Viana aponta para um processo de apagamento da moeda no corpo do pensamento econômico. Para ele, essa exclusão não seria ao acaso, já que estaria pautada no que chama de “antropologia implícita”- um preceito sobre a essência humana - de entender trocas de mercado, no pensamento econômico, como atividade fundamental da existência humana. Para Viana:

“só na ausência da moeda é possível conceber um espaço de transações bilaterais em que não ocorre mediação de afetos, concretização de desejos e, sobretudo, disputas em torno de poder e prestígio.” (VIANA, 2019, p. 410)

Desta forma, argumenta que ao aceitar essa antropologia implícita, o estudo de qualquer comportamento humano mediado por relações monetárias pode ser estudado como se o objeto de mediação (a moeda) não modificasse os comportamentos. Mas, levantamentos como o de Simmel, já no *O Dinheiro e a cultura moderna* (1998 [1896]), apontam para a direção contrária: o papel fundamental que a moeda tem, como propósito por excelência, não somente intermediário de troca - já que contém a possibilidade de todos os propósitos, ao tornarem-se mais do que intermediários entre desejos, mas desejos em si. Viana retorna a Mauss para pensar na “reversão

radical na compreensão da moeda e do dinheiro”, de modo que “a moeda como a conhecemos hoje, abstrata, anônima, plenamente intercambiável e estritamente numérica, passaria a ser um caso particular desse tipo de objeto mais amplo, que pode ser denominado ‘moeda’”. (VIANA, 2018, p. 417-418).

De modo geral, é interessante a aparência que a abstração das moedas no Runescape assemelha-se a essa moeda ‘como a conhecemos hoje’ que Viana descreve. A moeda de Runescape confere todas essas categorias - abstrata, anônima, somente numérica e universalmente intercambiável - e mais, ela também confere, ao menos parcialmente, parte da crítica que Viana faz aos cânones do pensamento econômico (ainda que num plano mais abstrato). Os *coins* de Runescape também são propósitos por excelência<sup>34</sup>, viram um objeto de desejo por si só - mas é difícil quantificar o efeito desse desejo dentro do jogo<sup>35</sup>. Também nos *coins* estão representados possíveis pontos de experiência, métodos mais fáceis/rápidos de subir de nível e compra de equipamentos melhores.

Nessa mesma direção, nos “Manuscritos econômico-filosóficos” Marx já aponta para o dinheiro como “objeto enquanto posseção eminente” (2004, p.157), na medida que medeia a necessidade e o objeto. Mas ao fazê-lo, medeia também a vida e o meio de vida homem, assim como a existência de humanos entre si. “Se o *dinheiro* é o vínculo que me liga à vida *humana*, que liga a sociedade a mim, que me liga à natureza e ao homem, não é o dinheiro o vínculo de todos os *vínculos*? Não pode ele atar e desatar todos os laços?” (MARX, 2004, p.159)

Essa linha de argumentação parece ir ao encontro de parcela das críticas de Viana, ao complexificar a noção da moeda e remover dela o estatuto de mero instrumento de troca. A importância do objeto monetário - da moeda e do dinheiro - para as ciências sociais é, para Viana, a possibilidade intrínseca de pensar, na rejeição dessa antropologia implícita, nos aspectos afetivos e políticos que dão realidade para a moeda; qualquer tentativa de uma simples instrumentalização da moeda, como costumeiramente feita no pensamento econômico, manteria a

---

<sup>34</sup> Os *coins* são contados estritamente numericamente, com diferentes figuras que representam diferentes montantes e um número no canto superior direito. Quando o contador chega a 10 milhões de moedas, o número do contador passa de 9999k em branco (representando 9’999’000 moedas), para 10M (10 milhões) em verde. A partir desse montante, o item é comumente referenciado como “green cashstack” (pilha de dinheiro verde). Esse *green cashstack* é objeto de desejo de muitos jogadores.

<sup>35</sup> Acredito que uma pista para apontar esse desejo são os problemas com roubo entre jogadores (*scam*) dentro do Runescape, desde sua concepção. Com direito a dramas de perda de amizade, enganação, clãs de apostas, etc., que apontam para esse desejo de acúmulo da moeda. Recentemente, com a ascensão da proeminência de RWT (venda de *gp* por dinheiro “real”), a fronteira entre desejo de *gp* e esse desejo como mera representação de um desejo por dinheiro “real” fica mais difícil de navegar.

moeda como “instituição misteriosa”, já que a moeda escaparia dessas tentativas de apreensão nesta noção (VIANA, 2018, p. 421). Não analisarei o escopo das relações afetivas e políticas da moeda do jogo, apesar de não faltarem exemplos.

Para Marx, o resultado do dinheiro como mediador universal é a transformação de desejos de uma existência representada na existência sensível - “da representação para a vida” (MARX, 2004, p.160). De modo que o dinheiro torna-se “força *verdadeiramente criadora*” (MARX, 2004, p.160). Esse argumento vai ao encontro da reflexão posterior de Simmel (1998 [1896]) sobre os efeitos da moeda no corpo da sociedade moderna. Escapando da concepção de um objeto estritamente numérico, aparecem alguns dos efeitos que o dinheiro tem nas relações que medeia. Nesse sentido, o dinheiro do jogo aponta para algumas relações, principalmente ao ser uma das principais pontes entre a economia do jogo e a economia global. Ao tornar-se um objeto de desejo dos jogadores, justamente por ser a possibilidade da realização de todos os propósitos dentro do jogo, o *gp* cria uma ligação entre a economia do jogo e a global; jogadores passam a realizar seu desejo por *gp* comprando com dinheiro real. Na próxima seção demonstrarei como essa ligação entre essas duas economias a partir da moeda do Runescape cria uma série de novas relações e possibilita, então, uma forma de trabalho com Runescape.

### **1.3. *Farmando*: algumas noções de trabalho**

Runescape conta com 23 *skills* (habilidades) diferentes que um jogador pode treinar, desde habilidades de combate (ataque, defesa, tiro com arco), habilidades de coletar recursos (mineração, corte de árvores, forja, pesca, cozinha, etc) e diversas outras (como magia, caça e construção). O treino de uma dessas *skills* consiste num dispêndio de tempo, e, por vezes, dinheiro do jogo, em troca de *experience points* (com as abreviações *EXP* ou *XP*) (pontos de experiência) que acumulam-se e sobem o nível da habilidade. A maior parte das *skills* começa no nível 1 e chega ao máximo no nível 99<sup>36</sup>; quanto mais alto é o nível da habilidade, mais pontos de experiência são necessários para subir de nível e, por isso, maior o tempo gasto.

---

<sup>36</sup> Aqui existe uma diferença entre o jogo RS3 e o OSRS. O presente trabalho trata especificamente do jogo OSRS.

As habilidades do Runescape interagem entre si. A caráter de exemplo, pensemos no treino da habilidade *Prayer* - que desbloqueia uma série de efeitos especiais para facilitar alguns desafios do jogo - que consiste num jogador consumir (enterrando ou oferecendo a um altar) ossos de monstros. Quanto maior o nível do osso, gradação respectiva à dificuldade de eliminar o monstro em questão, maior os pontos de experiência que o jogador ganha quando o consome. Portanto, para subir o nível da habilidade *Prayer*, além do consumo dos ossos um jogador precisa também adquiri-los. Para tal, é necessário o dispêndio de tempo de um jogador para combater e eliminar monstros, colecionar os ossos em sua mochila (com capacidade de 28 itens) e levá-los a um banco, onde podem ser acumulados, antes de voltar aos monstros e repetir o processo. Depois, para consumi-los, o jogador também deve gastar tempo indo até um altar, oferecendo os ossos que estão na sua mochila, voltando para um banco para abastecer a mochila e voltando ao altar para oferecê-los novamente. Dessa forma, o ato de coletar os ossos torna treinar a habilidade ainda mais dispendiosa. Ossos tornam-se, então, objetos de necessidade para jogadores que querem subir seu nível da habilidade *Prayer* e, por isso, tem um valor relativamente alto no mercado do jogo.

Isso ocorre com diversos itens do jogo, já que diversas habilidades têm mecânicas semelhantes, que necessitam de um grande gasto de tempo para obtenção. Portanto, alguns jogadores começam a *farmar*<sup>37</sup> esses itens, com o intuito de vendê-los. *Farmar* é um termo muito usado nas comunidades de jogadores de MMOs. *Farm* é a repetição de determinada ação para acumular pontos de experiência e/ou dinheiro do jogo. O processo é intencionalmente simples, geralmente consistindo de um jogador permanecer numa área de geração<sup>38</sup> de itens ou monstros. Um jogador realiza a ação, de coletar o item ou eliminar o monstro, e espera o tempo necessário para o item/monstro reaparecer, para então repetir a ação. *Farmar* consiste numa incansável repetição desse ciclo, resultando no acúmulo de alguma recompensa, seja ela pontos de experiência ou dinheiro do jogo.

Esses jogadores se encarregam da tarefa de, voltando ao exemplo, coletar os ossos para que outros jogadores, os consumidores dessa mercadoria, possam simplesmente treinar *Prayer*. Para os que coletam, os ossos não tem - para emprestar os termos de Marx (2008) - valor de uso;

---

<sup>37</sup> Neologismo do verbo “farm” do inglês. Consiste na tarefa repetida de coletar algum recurso (item) do jogo.

<sup>38</sup> Em inglês, e nos termos do jogo, o lugar seria chamado de *spawn*: local onde é gerado/regenerado um objeto virtual ou monstro/inimigo.

tornando-se mercadorias que só possuem valor de troca. E, ao efetuar a troca - a venda desses ossos no GE - os ossos tornam-se *gp*, que, como mercadorias, já eram na forma de preço.

O processo de *farm* evoca alguma noção de trabalho, afinal consiste no dispêndio de tempo de um jogador para adquirir algum objeto de necessidade para outro jogador. As horas gastas no acúmulo do que podemos chamar de mercadorias - voltaremos para analisar definição, são efetuadas em dinheiro do jogo no processo da troca; que pode ser investido em outras mercadorias, para efetuar o treino de outras habilidades ou, simplesmente, em alguma forma de entretenimento para o jogador. Para Marx, trabalho é:

“Atividade útil que busca a apropriação dos produtos da natureza sob uma ou outra forma, o trabalho é a condição natural da existência humana, a condição, independentemente de todas as formas sociais, do intercâmbio da matéria entre o homem e a natureza.” (MARX, 2008, p. 62,63)

É claro que aqui vemos algumas diferenças fundamentais na noção de Marx de trabalho, visto que, no momento que escrevia sua obra, não havia muitos motivos para preocupar-se com o processo de financeirização e virtualização da economia; uma economia interna de um jogo dois séculos no futuro não se encontrariam no todo da sua lista de preocupações. Não havia, na época, uma realidade virtual/digital que pudesse produzir valor independente da apropriação direta da natureza. Não havia como pensar no caráter da natureza em vista de espaços virtuais, de realidades fantásticas, de um real-não-real.

No capítulo 5 do primeiro volume do *Capital*, Marx volta a definir trabalho em termos similares: “trabalho é, antes de tudo, um processo entre o homem e a natureza, processo este em que o homem, por sua própria ação, medeia, regula e controla seu metabolismo com a natureza.” (MARX, 2017, p. 255). Se o mundo *virtual* de Runescape existe em alguma esfera além do mundo *real*, criar um paralelo entre essa noção de trabalho, que envolve a corporeidade de uma atividade com intuito de mudar algo da natureza, e o *farm* do Runescape é inviável. Afinal, a natureza encerraria suas fronteiras antes do digital. Mas, se o mundo fantástico de Runescape é parte integral do mundo que existe fora das telas, abre-se um novo leque de modos de pensar sobre esse trabalho. Gostaria de pensar nessa última ideia, primeiro porque nos leva a caminhos mais interessantes, e segundo porque mesmo se tomarmos como pressuposto uma divisão rígida entre mundo *virtual/digital* e mundo *real*, descobriremos rapidamente que essa fronteira é porosa.

O que me fascina é como, de modo muito claro, existe uma forma de réplica no mundo de Runescape. No Runescape, também encontramos matéria-prima, como descrito por Marx (“quando o próprio objeto do trabalho já é, por assim dizer, filtrado por um trabalho anterior, então o chamamos de matéria-prima, como, por exemplo, o minério já extraído da mina e que agora será lavado” [MARX, 2017, p. 256]). Tanto na pesca, na mineração ou no corte de árvores, Runescape replica o que ocorre fora das telas. E, do mesmo modo que objetos de trabalho também são filtrados por trabalhos anteriores, no jogo também há um efeito de composição de mercadorias a partir de trabalhos feitos anteriormente.

Um exemplo seria a produção de alguma armadura de bronze, que requer a mineração e processamento dos minérios em barras de bronze, para serem convertidas, posteriormente, nas armaduras de bronze. É claro que a replicação não ocorre de modo completo, afinal ninguém entra no Runescape esperando sentir no próprio corpo o trabalho braçal necessário para a produção de alguma mercadoria. Entretanto, o trabalho é sentido no corpo de uma outra forma. Marx elabora:

“A fim de se apropriar da matéria natural de uma forma útil para sua própria vida, ele põe em movimento as forças naturais pertencentes a sua corporeidade: seus braços e pernas, cabeça e mãos.” (MARX, 2017, p. 255)

Ao pescar um peixe no jogo o avatar está em constante movimento com uma animação do corpo todo, em contrapartida, o jogador iniciou esse movimento com apenas um clique do mouse. As forças naturais empregadas pelo jogador não seriam as mesmas necessárias para a realização dessa tarefa no ambiente fora das telas; ao pescar, cortar árvores, caçar animais, etc. não existem cliques. Entretanto, o clique do jogador também só é possível a partir do movimento das forças naturais do jogador. Tanto as mãos e a cabeça, como seus braços e pernas, suas costas e ombros, são postos em movimento (mesmo o movimento de permanecer 12h sentado na mesma cadeira<sup>39</sup>) para iniciar e dar continuidade às ações de seus personagens no jogo. “Além do esforço dos órgãos que trabalham,” continua Marx:

---

<sup>39</sup> No texto “As Técnicas do Corpo” (2003 [1936]), Marcel Mauss aponta que mesmo no repouso, assim como para outros movimentos, as posições são adquiridas e conservadas, por um processo de educação que vai ao encontro do que o ato quer efetuar. Nesse caso, a persistência da postura sentada, em adição aos movimentos oculares, manuais (com mouse e teclado) e da cabeça, responde às informações da tela. Essa técnica corporal é muito presente em outros diversos tipos de trabalho contemporâneos, como telemarketing, TI, administração, etc.



“a atividade laboral exige a vontade orientada a um fim, que se manifesta como atenção do trabalhador durante a realização de sua tarefa, e isso tanto mais quanto menos esse trabalho, pelo seu próprio conteúdo e pelo modo de sua execução, atrai o trabalhador, portanto, quanto menos este último usufrui dele como jogo de suas próprias forças físicas e mentais.” (MARX, 2017, p. 255, grifo meu)

Se pensarmos no trabalho dessa forma, podemos categorizar o *farm* como uma atividade laboral. Portanto, o valor que se cria no Runescape vem diretamente do dispêndio de tempo no *farm*; ou, em termos marxianos, tempo de trabalho. O tempo investido no processo de produção de determinada mercadoria é um dos fatores fundamentais do valor que ela tem dentro da economia do jogo. Da mesma forma, o tempo necessário para a produção de dinheiro do jogo, a partir da venda dessas mercadorias, também informa o valor desse dinheiro quando trocado por dinheiro real. Penso que, no mínimo de forma rudimentar, poderíamos caracterizar o *farm* como trabalho na medida que ele é uma atividade enraizada na mercadoria. É do dispêndio de tempo dos jogadores, do trabalho deles, que cria-se valor no jogo. Mas, esse valor não fica confinado nos limites desse mundo virtual.

Sabendo da necessidade de algumas mercadorias dentro do jogo e o processo de acúmulo delas, por meio do *farm*, o próximo passo da equação é a transformação desse dinheiro do jogo em dinheiro real. No linguajar dos MMOs, o processo de adquirir dinheiro do jogo - por meio da repetição de alguma atividade - para vender por dinheiro real é chamado de *gold farm/ing*.

*Gold Farming*, como já mencionado, não é um fenômeno exclusivo do Runescape. É bastante comum em MMOs e já foi bastante documentado, inclusive em reportagens de grandes jornais. Em Março de 2005 o jornal The Guardian publicou uma matéria<sup>40</sup> que já usava o termo “Virtual Sweatshop” para designar um local de trabalho na Romênia onde 11 trabalhadores intercalavam seus turnos (de 10h) jogando um MMO. Eles eram empregados (ou subempregados - não ficou claro) por uma empresa do norte da Califórnia. Em Dezembro do mesmo ano, o NYT publicou uma matéria<sup>41</sup> que falava do mesmo processo de, nas palavras do autor do artigo, ‘terceirização’ de atividades repetitivas nos jogos para jovens chineses. Nesse artigo, já há uma explicação do fenômeno de *gold farming*, e o autor, David Barboza, faz um levantamento de algumas condições de trabalho dessas fábricas na China que justificam o nome *virtual sweatshop*, nominalmente os turnos de 12h e o fato que os funcionários de alguns desses locais dormem e comem em instalações adjacentes às fábricas.

---

<sup>40</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver> (acesso 19.02.2021)

<sup>41</sup> <https://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/ogre-to-slay-outsourc-it-to-chinese.html> (acesso 19.02.2021)

Essa imagem de *virtual sweatshop* traz consigo uma noção clara de trabalho. Aqui fica claro que o que essas pessoas fazem é trabalhar, por mais que estejam jogando. Independente do prazer desses jovens no jogo, é mais apto chamá-los de trabalhadores do que de jogadores, mesmo quando habitam essas duas categorias. Há um local de trabalho, uma carga horária a ser cumprida, a supervisão de superiores e um salário. O processo de conversão da riqueza adquirida no jogo em dinheiro real traz um aspecto mais sólido ao trabalho no jogo. Ele parece concretizar o trabalho do *farm*.

De acordo com o artigo de Barboza, já em 2005 a demanda desse mercado virtual criou “centenas, talvez milhares” de fábricas de jogos online na China; e afirma que “por algumas estimativas” - que, infelizmente, não foram citadas - mais de 100’000 jovens chineses já estariam trabalhando como “*full-time gamers*”. Em 2009, o jornal The Guardian publicou mais uma matéria<sup>42</sup> sobre *gold farming*, novamente focada nos trabalhadores chineses e nas péssimas condições de trabalho dessas fábricas. Nessa última, é apontada a estimativa do Richard Heeks que, em 2009, esse mercado empregava mais de 400 mil trabalhadores na Ásia e movia anualmente cerca de 700 milhões de libras.

Nesses três artigos, os autores tentam explicar a emergência desse mercado - por vezes citando o tamanho -, as motivações dos trabalhadores que se sujeitam à essas condições de trabalho - a falta de opções - e, por fim, a necessidade que transforma as horas jogadas por jovens trabalhadores em países subdesenvolvidos em dinheiro real. Esse último ponto é o que cria a possibilidade de toda essa economia; é a partir da necessidade de jogadores que não querem passar incontáveis horas repetindo as mesmas ações no jogo, necessárias para progressão de seus personagens, mas que querem usufruir dos benefícios dessa repetição, que ocorre a transformação de objetos virtuais em mercadoria no mundo real. É da necessidade desses jogadores que nasce a mercadoria.

A partir do surgimento dessas mercadorias, sejam elas contas de jogos, itens virtuais ou, principalmente, os dinheiros dos jogos, a existência desse mercado está estabelecida. O processo de satisfação da demanda desse mercado é o que vemos nesses e em tantos outros artigos desse período, entre 2005 e 2010. Há até um interesse acadêmico no tema no final da primeira década do milênio, como as pesquisas de Richard Heeks e a publicação do livro *Synthetic Worlds* de Edward Castronova.

---

<sup>42</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2009/mar/05/virtual-world-china> (acesso 19.02.2021)

Outro fator de importante menção é o caráter quase ilícito de *gold farming*, já que é uma atividade proibida, que ocasiona no banimento, na maior parte dos MMOs. Mas não são somente as possíveis consequências para contas específicas que fazem desse mercado o paralelo - como demonstram alguns pesquisadores<sup>43</sup> - com o tráfico de drogas. A falta de regulamentação e tributação, o sigilo dessas empresas e a terceirização do processo para países subdesenvolvidos, atrelado às condições precárias de trabalho, contribui para o caráter quase clandestino do trabalho de *gold farm*. Além disso, o medo de retaliação, seja por alguma instituição governamental ou pela empresa desenvolvedora do jogo - com algum processo judicial ou, no jogo, algum processo de banimento direcionado, corrobora com a analogia.

*Gold farming* não é a única maneira de fazer dinheiro a partir do Runescape. Como já mencionado, existem outros processos para capitalização a partir do jogo. Mas, ainda na esfera da conversão de *gp* para USD, a imagem de *virtual sweatshop* não circunscreve a totalidade desse mercado. Localizada no deserto de Runescape está uma arena de duelos, onde dois jogadores podem desafiar-se. Carinhosamente apelidada pelos jogadores de *sand casino* (casino de areia), essa arena é notória na comunidade de Runescape por zerar o dinheiro de muitos jogadores, já que os duelos podem ter apostas de *gp*. Diferente de *PKing*, o intuito desses duelos não é a demonstração de habilidade; na realidade, todos os esforços direcionam o duelo a se tornar um jogo de sorte, onde cada jogador tem o mais próximo possível de 50% de chance de ganhar o duelo. Muitos jogadores apostam suas riquezas na chance de duplicar o que possuem, e alguns, depois de uma onda de sorte, se encontram tão ricos que não sabem o que fazer com o dinheiro.

Aqui entra uma história que a comunidade de Runescape está cansada de ouvir, o de algum jogador influente - um *youtuber*, por exemplo - que depois de uma onda de sorte decide vender o dinheiro do jogo por dinheiro real, só para semanas depois fazer um vídeo sobre o banimento da sua conta. Não é incomum ouvir histórias de jogadores que vendem suas riquezas do jogo por dezenas de milhares de dólares. Mas não são somente golpes de sorte que enriquecem jogadores que vendem *coins*. Há também o caso dos infames *bots*, capazes de gerar quantias exorbitantes de dinheiro para os proprietários dessas contas. Isso tudo sem falarmos dos

---

<sup>43</sup> Ver Muhammad Aurangzeb Ahmad  
<http://www.aurumahmad.com/prevresearch/#clandestine-and-deviant-behaviors-in-massive-online-games>

intermediários desses processos de conversão, que prosperam sem a necessidade de tocar no dinheiro que é convertido<sup>44</sup>.

O fato é que no processo de fazer dinheiro no Runescape, tudo que se encontra em *virtual sweatshops* é considerado básico, fácil e não particularmente produtivo. As condições de trabalho dessas fábricas, atreladas à potência baixa dos computadores usados e à constante ameaça de retaliação no jogo, fazem com que os métodos usados por esses *gold farmers* sejam métodos mais básicos. Falaremos dos métodos de alguns *gold farmers* no próximo capítulo, mas a ideia de perpetuidade do processo de *farm* é muito importante para quem gerencia essas fazendas. Afinal, depois de um banimento de alguma conta, quanto mais rápido uma outra conta puder cumprir os pré-requisitos do método de *farm* escolhido, mais rápido poderão voltar a fazer dinheiro.

Desse modo, trabalhadores do sul global, do mesmo modo que são subcontratados por empresas em países do norte global - como apontado em algumas das matérias, também se encontram, ao menos dentro do Runescape, numa certa margem, confinados a métodos de *farmar* que não são glamourosos ou particularmente desafiantes, mas, acima de tudo, são entediantes. *Gold farmers* que trabalham num *virtual sweatshop* ocupam um lugar similar dentro e fora do jogo. São provedores de mão-de-obra barata e de recursos básicos, sejam eles os ossos de dragão ou *coins*, prontos para suprir a demanda de jogadores mais ricos - dentro e fora do jogo. A posição que esses trabalhadores, de modo mais amplo, ocupam em seus países na relação com a economia global é muito similar à posição que ocupam na economia interna do jogo. A economia global é replicada na economia do jogo.

---

<sup>44</sup> Passam diretamente o ouro do vendedor para o comprador, sem arriscar perder o dinheiro no caso de um banimento da conta. O risco fica para o que vende e o que compra, raramente para o intermediário que não só facilita como possibilita a troca.

## CAPÍTULO 2 - JORNADAS DE TRABALHO

### 2.1. Jogadores brasileiros: a monetização da proficiência

No último capítulo fizemos um panorama sobre o jogo Runescape e algumas das relações que me trouxeram para trabalhar nesse campo. A partir de agora, pretendo falar um pouco mais sobre alguns dos métodos para a produção de riqueza dentro do Runescape, ou seja, do que consiste uma jornada de trabalho dentro do Runescape.

Gostaria de começar aqui com uma narrativa pessoal. Depois do lançamento do OSRS (relançamento da versão antiga do jogo), meu irmão voltou a jogar Runescape. Diferente das incontáveis horas que passávamos grudados na tela do computador quando éramos mais jovens, substituiu o que achávamos divertido no jogo por uma palavra cada vez mais comum no léxico da comunidade de jogadores de Runescape: eficiência. Ele passou inúmeras horas treinando sua conta até chegar a um ponto onde pudesse encarar o desafio do *Theatre of Blood* (ToB) - que expliquei na primeira seção do capítulo anterior. Com a conta treinada, gastou mais centenas de horas aprendendo as mecânicas do desafio, com intuito de alcançar a máxima eficiência, ou seja, alcançar o maior número de conclusões do desafio por hora almejando maximizar os lucros. Na busca por esse objetivo, ele fez diversas amizades com outros jogadores que partilhavam desse desejo de alcançar uma certa maestria nas mecânicas desse desafio, em particular, e do jogo, de modo geral.

Fracassou centenas de vezes até aprender todas as minúcias do desafio em questão; e quando finalmente aprendeu, logo viu seu esforço convertido em lucro. Esse lucro era convertido, por sua vez, além do constante reabastecimento dos suprimentos, na melhoria nos equipamentos, com intuito acelerar a velocidade da conclusão dos desafios. Quanto mais proficiente se tornava dentro do teatro, melhores eram também os times que formava ou participava. Não tardou para conhecer alguns jogadores que, com alto conhecimento e habilidade nesse método, tornavam a vender seus lucros por dinheiro real. Conheceu, inclusive, alguns jogadores brasileiros; um deles que numa noite, ao reclamar da falta de sorte dos espólios da semana, brincou “não é muito, mas já dá pra pagar a pensão do filho”. Esses contatos, para além da parceria nas tantas noites que jogavam juntos, foram muito úteis para meu irmão quando ele cansou de jogar Runescape. Nessa

altura, tinha acumulado mais de 1,3 bilhão de *gp*. Apesar das horas investidas e do alto nível da conta, decidiu que valeria a pena arriscá-la para vender essa soma de dinheiro do jogo, que foi transformada em maio de 2019 em 4500 reais.

A venda desse dinheiro do jogo foi feita na conversão diretamente por reais, a partir de um amigo que trabalhava como mediador. Contudo, meu irmão recebeu o dinheiro diretamente do comprador (apesar de até ali não conhecê-lo) e entregou o *gp* no Runescape diretamente ao comprador. O pagamento de 5% ao mediador<sup>45</sup> foi feito posteriormente, em um depósito na conta de sua namorada. Apesar de fazer a mediação entre comprador e vendedor e, por conseguinte, possibilitar a transação, o mediador não tocou no dinheiro do jogo, nem na soma de dinheiro real; seus rastros foram praticamente invisíveis, limitados a uma transação pequena na conta de sua namorada - estratégia que, descobri posteriormente, é bastante comum entre mediadores. Essa comunidade aqui no Brasil é bastante restrita. São somente alguns jogadores que alcançam esse nível de proficiência no jogo aqui no Brasil (um dos maiores motivos é a alta latência<sup>46</sup> - o famoso *lag*) - e, de modo geral, são poucos jogadores que alcançam esse nível de proficiência no jogo como um todo. O resultado é que muitos desses brasileiros se conhecem e, portanto, o negócio de venda de *gp* por real funciona sem grandes empecilhos (como fraudes ou roubos).

Conversei com um dos amigos do meu irmão, com *IGN*<sup>47</sup> (*in-game-name*) *seucomedia25*, que tem um tempo que já vende *gp* por dinheiro. No nosso contato inicial por *whatsapp* ele, já sabendo do que se tratavam minhas perguntas, introduziu-se com “venda de money / mais de 12b vendido”, indicando que já teria vendido mais de 12 bilhões de moedas do jogo - mais de 30 mil reais, na conversão atual. Ele conhece muitos dos membros da comunidade de brasileiros que trabalham com Runescape, principalmente aqueles que, como ele, também trabalham com ToB. Após conversar com alguns de seus amigos, passou-me algumas planilhas que esses jogadores mantêm para controle do dinheiro do jogo que recebem mensalmente. Essas planilhas indicam quantos itens raros receberam, qual a parcela (em *gp*) que receberam da partilha desses itens e o número de desafios completos por mês.

---

<sup>45</sup> A taxa do mediador, nesse caso, era cobrada por milhão de *gp* convertido. Cada 1M *gp* foi vendido por R\$ 3,45 naquele dia, o vendedor ficou com R\$ 3,30 enquanto o mediador embolsou R\$ 0,15. Resultando numa taxa que seria equivalente a 4,3%.

<sup>46</sup> Como os servidores do OSRS estão somente no norte global (EUA, Europa e Austrália), a latência, ou seja, o tempo que demora para a transmissão de um pacote de informações entre um computador e o servidor, é mais alta para jogadores no Brasil (por exemplo) do que jogadores que moram nas proximidades desses servidores. O resultado é uma diminuição do tempo total de reação dos jogadores brasileiros em relação às suas contrapartes no norte global, aumentando a necessidade de predição dos jogadores aqui - que torna o desafio ainda mais difícil.

<sup>47</sup> In-Game-Name: nome no jogo. Indica qual o nome da conta no jogo, visível para todos os outros jogadores.

Para entender o processo de trabalho com ToB, é fundamental entender que, diferente dos métodos que descreverei no restante do trabalho, ToB é uma atividade fundamentalmente coletiva e a lucratividade dela está diretamente ligada à essa coletividade. Apesar da possibilidade de enfrentar o teatro com equipes entre 2 e 5 jogadores, uma equipe é comumente composta por 4 jogadores. Alguns jogadores até enfrentam o desafio solo, porém além da dificuldade extrema um jogador gasta mais de uma hora para completar o desafio, enquanto equipes com 4 jogadores completam cada desafio entre 20 e 25 minutos. Ao derrotar a Verzik Vitur (o último monstro do desafio) a equipe tem acesso à sala de espólios, onde cada jogador pode acessar uma caixa de espólios, indicada com uma seta para cada jogador referente a sua respectiva caixa. Se o item na caixa for um dos itens raros exclusivos do desafio, a caixa do jogador estará com um contorno roxo, indicando para todos ali presentes que um membro da equipe recebeu um item raro. O valor desses itens varia bastante, sendo que o mais barato vale somente cerca de 8M *gp*, enquanto o mais caro vale 560M<sup>48</sup> *gp*. De qualquer modo, uma caixa roxa é sempre recebida com excitação pela equipe. Em todos os outros casos, os itens que cada jogador recebe na caixa (mercadorias comuns) equivalem em média ao valor necessário para manter a compra de suprimentos necessários para completar o desafio e, por isso, não geram grandes lucros para os jogadores.

Essas equipes operam na base de um consentimento entre os membros no início de cada sessão, entre dois métodos de lidar com os espólios do desafio. O primeiro, mais comum entre jogadores que não se conhecem, é chamado de FFA (*free-for-all*, cada um por si), onde os jogadores não partilham seus espólios. Ao receber uma caixa roxa, o jogador sai da sessão com direito ao valor completo do item. O outro método é o mais comum entre amigos ou clãs de pessoas que têm alguma familiaridade entre si e consiste numa partilha dos espólios. Se algum dos jogadores da equipe recebe um item valioso, ele vende-o imediatamente e faz a partilha pelo número de jogadores no time. Desse modo, o método torna-se mais rentável, pois conta com a sorte de todos os membros da equipe, efetivamente quadruplicando a frequência de itens valiosos e garantindo que os espólios mais valiosos serão divididos entre todos os jogadores.

Numa das planilhas que recebi do *seucomedia25* constava que a renda total do mês tinha sido de 864M *gp* a partir da partilha de 49 itens, após a conclusão de 522 ToBs, o equivalente a

---

<sup>48</sup> Os preços variam constantemente, no dia 26/03/2021 o item citado valia 519M, uma semana depois, no dia 03/04/2021 estava valendo 590M.

R\$ 2100,00<sup>49</sup>. Para efeito de cálculo e considerando o tempo de reabastecimento de suprimentos, cada ToB se faz na média de 22 minutos e meio, isto é, aproximadamente 200h de trabalho efetivo em um mês. Essas horas não levam em conta o tempo de diversas atividades tangenciais, como a busca por equipes (quando já não se tem uma formada) e a compra de novos suprimentos; além dos períodos de baixa atenção dos jogadores, quando começam a ocorrer pequenos erros que atrasam tanto o tempo de conclusão<sup>50</sup> dos desafios quanto a possibilidade de receber um item raro. Ademais, dentro desses 49 itens partilhados não houve a partilha de nenhuma *Scythe of Vitur* (Foice de Vitur), uma das armas mais poderosas e valiosas do jogo, só a partilha desse item aumentaria em cerca de R\$ 350,00 a renda do jogador. Parte do apelo desse método para muitos jogadores é justamente essa jogada de sorte, que para um trabalhador significa uma oscilação entre meses de muita ou pouca sorte. Entretanto, quando os investimentos de tempo chegam a centenas de horas, a oscilação vai diminuindo até o ponto em que esses jogadores brasileiros conseguem manter uma expectativa de receber uma média mensal de 1B *gp* (1 bilhão de *gp*, cerca de R\$ 2500,00).

Outro fator de suma relevância no empreendimento desse método como trabalho para esses jogadores brasileiros é a frequência dos banimentos. O jogador que mandou a tabela que mencionei nos parágrafos acima afirma que tenta vender dinheiro somente depois de acumular uma boa quantidade de dinheiro, não entrando diretamente nos valores nominais. Entretanto, de acordo com seu depoimento, muitos outros jogadores vendem com maior frequência - “de acordo com a necessidade de cada um”, diz ele, “alguns de 5 em 5 dias”. Banimentos acontecem<sup>51</sup>, mas “faz parte” e são só levados em consideração por eles quando acontecem. Para remediar o banimento, em vez de começarem uma nova conta, já compram uma conta pronta, com todos os

---

<sup>49</sup> No início de Abril de 2021 cada 1M *gp* valia por volta de R\$ 2,50. A diferença entre Março de 2019, quando a mesma quantia de *coins* valia R\$ 3,50, e Abril de 2021 indica tanto uma desvalorização do Real, quanto a inflação da moeda de Runescape - que, valia USD 0,80 (a cada 1M *gp*) em 2019 e hoje é vendida por USD 0,50.

<sup>50</sup> Quando todos os membros da equipe morrem em algum dos cômodos, todos são expulsos do teatro e devem, perante a uma multa, recuperar seus equipamentos, reabastecer seus suprimentos e começar o desafio novamente. Quando isso ocorre no primeiro cômodo, pouco tempo é desperdiçado, porém muitas vezes ocorre nos últimos cômodos, perdendo uma grande soma de tempo que poderia ter sido investida numa nova chance a espólios valiosos.

<sup>51</sup> Banimentos de contas venezuelanas parecem acontecer com uma frequência maior que os banimentos de contas brasileiras. Ao conversar com alguns amigos do *seucomedia25*, que trabalham efetivamente com Runescape, eles dizem que os banimentos acontecem mas são esporádicos. Muitos deles nunca foram banidos, apesar de trabalharem mais de 6 meses com Runescape. Em contraste, banimentos de contas de venezuelanos aparentam acontecer em ondas, e acontecem mesmo com aqueles que não infringem as regras do jogo, mas estão investidos nos mesmos métodos de *farm*.



requerimentos completos. Essa conta, entretanto, é relativamente cara e precisa de uma boa quantidade de dinheiro estocado de antemão.

Essa, entretanto, não é a realidade de muitas pessoas que fazem dinheiro com Runescape. Com ToB, um jogador pode esperar 5M *gp* por hora. Ao encarar Runescape como trabalho, e investindo o equivalente ao horário de trabalho no Brasil (cerca de 40h semanais), a média esperada é de 200M *gp* por semana, na conversão atual das moedas no início de 2021 seria o equivalente R\$ 500,00.

## **2.2. *Farmers* venezuelanos: a chegada de trabalhadores venezuelanos no Runescape**

A primeira vez que ouvi sobre *gold farmers* venezuelanos foi em 2018. Naquele momento a crise da Venezuela já estava na cabeça de ouvintes de qualquer jornal com notícias internacionais. Nesse contexto, jogadores de Runescape passaram a perceber um número crescente de jogadores não-habilidosos habitando a *wilderness* (selva) do Runescape. Esses jogadores pareciam não estar habituados com o jogo, suas contas tinham níveis não planejados - treinados de modo quase aleatório - e equipamentos não otimizados para o empreendimento que estavam fazendo. Respondendo ao jogo de modo humano, facilmente reconhecido por aqueles que os confrontavam, não eram os mesmos *bots* que comumente habitavam os locais agora ocupados por essa onda de novos jogadores.

A *wilderness* é o único local dentro desse mundo virtual onde jogadores podem atacar-se uns aos outros - com limitações no nível de combate das contas. Devido ao risco da eliminação por outros jogadores, o local concentra alguns dos métodos mais simples e diretos de criação de dinheiro no Runescape. Um método preferido por esses novos jogadores no início de 2018 era o abate dos dragões verdes (*green dragons*). Esses dragões são de nível baixo e não tem um pré-requisito formal<sup>52</sup> para matar, basta equipar um escudo anti-dragão - que cancela os efeitos de uma magia poderosa dos dragões - e os monstros tornam-se praticamente inofensivos para qualquer conta de nível médio. Além disso, a localização específica desses dragões é de fácil navegabilidade para qualquer jogador iniciante - efetivamente diminuindo quaisquer outros

---

<sup>52</sup> Muitas atividades no Runescape têm pré-requisitos formais, como monstros que só podem ser abatidos a partir de determinado nível de alguma habilidade ou áreas só liberadas depois de completar alguma *quest*.

pré-requisitos (principalmente no que tange um conhecimento mais abrangente do jogo) para o abate desses monstros.

Os espólios são, nesse caso, muito práticos. Como mencionei no capítulo anterior, ossos de dragão são uma mercadoria com valor relativamente alto na economia do Runescape, pela alta demanda e consumo. O processo de coleção de ossos de dragão é bastante direto - eliminar o dragão, coletar os ossos e a couraça, repetir até encher a mochila do jogador, ir até um banco para depositar os espólios e repetir o processo. Com um número baixo de interrupções, um jogador pode esperar cerca de 250-300k *gp* (250-300 mil moedas) por hora com esse *farm*. Uma fração do que os métodos mais eficazes do jogo podem produzir. Usualmente, *farmar* dragões verdes para produção de dinheiro é uma atividade reservada para *bots*<sup>53</sup>, já que a lucratividade dessa atividade está ligada ao número de contas que podem jogar simultaneamente.

No que tange as interrupções do trabalho, um fator adicional desse trabalho já precário é que a *wilderness* é o local conhecido pela comunidade de Runescape pelos *PKers* (*Player killers*) - jogadores que se especializam em combater e eliminar outros jogadores. Dentro da comunidade mais ampla de Runescape, cuja forma mais expressiva encontra-se no site *reddit.com*<sup>54</sup> - onde a subreddit do jogo conta com a presença também de alguns dos moderadores do jogo (empregados da Jagex), essa subcomunidade de *PKers* é infame pelo comportamento “tóxico” (caracterizado por excessiva agressividade, principalmente no discurso perante a outros jogadores) que conduz a maior parte das interações com os demais jogadores - e também entre si. Esses foram os primeiros jogadores que reportaram a presença dos venezuelanos, comumente com hostilidade.

A comunidade mais ampla de jogadores logo engrossou o coro ao reclamar dos jogadores venezuelanos por diversas razões, a mais comum sendo a suposta preocupação com a economia interna do jogo - que, de acordo com eles, não aguentaria o influxo de *farmers* venezuelanos gerando uma desestabilização geral e aumento gradual da inflação. Dentre os comentários, talvez o mais conhecido, por ter escapado da bolha da comunidade de Runescape, foi uma publicação de um usuário no *reddit* detalhando um passo-a-passo de como não só eliminar esses jogadores, mas

---

<sup>53</sup> A aplicação dessa atividade para produção de dinheiro só é possível perante à uma grande capacidade computacional e acesso à alta velocidade de conexão à internet, devido ao enorme número de contas que rodam simultaneamente. Além disso, é necessário um entendimento sofisticado de ciência da computação, já que quanto mais simples o *script* (código de programação base para rodar as contas-robô), mais fácil a detecção e banimento automático.

<sup>54</sup> Um site, por vezes considerado uma rede social, onde pessoas se comunicam num estilo de fórum “central” da internet. A comunicação pode ser anônima, já que o cadastro não é vinculado à foto ou nome pessoal, como de redes sociais como Facebook e Instagram. Existem milhares de comunidades diferentes que agrupam pessoas com base nos interesses expressos pelas comunidades (chamadas de subreddits).

também os passos adicionais para destruir a margem de lucro deles, diminuindo assim a quantidade de dinheiro que conseguiam fazer por hora trabalhada.

De qualquer modo, assim como os ossos de dragão são uma mercadoria de alta demanda no jogo, a moeda do jogo também é uma mercadoria de alta demanda fora do jogo. O próximo passo natural da equação que tenho descrito até aqui é a venda do dinheiro do jogo por dinheiro real, esse processo que confirma a metamorfose de alguns aspectos do jogo em trabalho. O processo de troca de dinheiro do jogo por dinheiro real é relativamente simples, por meio de uma infinidade de sites diferentes na internet, jogadores podem oferecer quantias de dinheiro do jogo por uma sugestão de valor. Alguns sites compram dos jogadores para revender, esse foi o modelo usado durante muito tempo, de modo que os vendedores tinham contas com grandes somas de dinheiro preparadas para transferir para o comprador. Esse já não é o mais o caso em muitos sites que, com o objetivo de minimizar os riscos, optam por comprar *gp* de distribuidores no momento em que efetuam uma venda. Desse modo, os distribuidores transferem a soma de dinheiro para o comprador e, simultaneamente, recebem o dinheiro do site. Distribuidores são parceiros do site, não empregados, e como a transferência da venda de dinheiro fica sob sua responsabilidade, também caem sobre seus ombros os ônus da troca, nominalmente a chance de serem banidos - e perderem o dinheiro que têm em sua conta.

Do ponto de vista de um comprador, alguns dos sites parecem ser listagens de anúncios de diferentes jogadores com taxas de conversão levemente diferenciadas. Quanto maior a legitimidade do site, isto é, quanto maior o tráfego e o reconhecimento das pessoas, maiores podem ser as taxas de conversão para venda e menores para a compra, aumentando a diferença dos valores entre compra e venda. Por conseguinte, maior a lucratividade dos sites. Muitos dos grandes sites de compra e venda de *gp* têm equipes de atendimento ao cliente 24/7, isto é, empregados terceirizados que trabalham dia e noite. Esses sites operam de modo muito similar a grandes empresas multinacionais, terceirizando serviços de suporte e atendimento ao cliente para países como Índia - garantindo a lucratividade do negócio.

A compra nesses sites, que revendem o dinheiro do jogo, são feitas de diversas formas, alguns sites na Venezuela operam com conversões diretamente para a moeda local, o bolívar soberano. Devido a hiperinflação, no entanto, a conversão para o bolívar não é a favorecida, já que *gp* também pode ser convertido para USD e BTC (bitcoins). De qualquer modo, o dinheiro que é vendido por um *gold farmer* para um distribuidor ou diretamente para um site é sempre

menor do que o valor que é revendido para o comprador final. Devido ao caráter quase ilícito do *gold farm*, durante um tempo era comum que essa discrepância entre compra e revenda do *gp* fosse ainda mais acentuada para *farmers* venezuelanos. Muitos sites tiravam proveito da situação, já que novos trabalhadores buscavam transações feitas em bancos nacionais, facilitando uma exploração ainda maior desses trabalhadores.

Apesar de o salário mínimo na Venezuela entre 2019 e 2021 não ter passado de uma dezena de dólares, um método como o abate de dragões verdes, atrelado às constantes interrupções por jogadores hostis, não era o suficiente para esses trabalhadores. Trabalhando 40 horas semanais, um jogador acumularia somente 10M por semana (equivalente a USD 5,00); com ToB, um jogador brasileiro pode esperar esse valor em 2 horas. Não demorou muito, portanto, para esses trabalhadores venezuelanos se acostumarem com as mecânicas do jogo e começaram a trabalhar em métodos mais rentáveis. A wiki do OSRS lista centenas de métodos de fazer dinheiro no jogo<sup>55</sup>, divididos por categorias - entre coleta, combate, treino de habilidades e processamento de itens - e ordenados pela quantidade esperada de retorno de dinheiro por hora. No topo estão os métodos com maior número de pré-requisitos e com retornos esperados de até 4M *gp*/h (os números reais comumente diferem das estimativas do site, como apontado na estimativa da última seção). No final da lista estão os métodos mais simples do jogo, com menores pré-requisitos e com retornos mais baixos, como o abate de dragões verdes na *wilderness* - listado como o mais baixo método de fazer dinheiro para jogadores com acesso à *membership*.

Em Março de 2019, quando começaram a ser noticiados os apagões na Venezuela<sup>56</sup>, a economia do Runescape foi impactada por um aumento súbito nos preços de algumas mercadorias. Dentre elas os ossos de dragão e as couraças de dragão verde, os dois itens provenientes do *farm* de dragões verdes, que apontaram uma queda abrupta<sup>57</sup> na quantidade de

---

<sup>55</sup> [https://oldschool.runescape.wiki/w/Money\\_making\\_guide](https://oldschool.runescape.wiki/w/Money_making_guide) (acesso 03.04.2021)

<sup>56</sup> Em março de 2019 uma onda de apagões afetou os principais centros urbanos da Venezuela. O governo Maduro alegou sabotagem, enquanto observadores internacionais apontavam para a falta de investimento em infraestrutura. Para além das inconveniências, os apagões tiveram efeitos catastróficos em especial em hospitais, dificultando ainda mais o tratamento de pacientes. Interrupções na rede elétrica passaram, a partir de 2019, a fazer parte do cotidiano de muitos venezuelanos; mas, em março de 2019 o apagão foi generalizado, afetando uma grande parcela da população e gerando efeitos que puderam ser sentidos até na economia do Runescape. Ver por exemplo: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/03/11/estados-da-venezuela-estao-ha-mais-de-80-horas-sem-energia-eletrica.ghtml> (acesso 29.04.2021)

<sup>57</sup> Algumas mercadorias tiveram uma queda especulada, por membros da comunidade no reddit, em até 70% na quantidade de itens trocados. Entretanto, alguns jogadores argumentaram que as quedas mais dramáticas também poderiam ser influenciadas por outras flutuações no mercado interno.

itens trocados, e conseqüentemente um aumento considerável no seu preço. No entanto, o que muitos jogadores logo passaram a reportar, foi o impacto em outras mercadorias, que não eram comumente associadas ao *farm* de venezuelanos, como os *red chinchompas* e os *black chinchompas* - itens que devem ser caçados mediante a alto nível da habilidade de caça e são usados para o treino de outra *skill*. O método de coleta desses itens pressupõem uma familiaridade com o jogo e tem retornos consideravelmente maiores que o abate de dragões (600k *gp/h* para *red chinchompas* e mais de 1M *gp/h* para *black chinchompas*).

### 2.2.1. - Estratégias do trabalhador no Runescape

Não é fácil fazer um balanço da quantidade de horas que um trabalhador venezuelano passa por semana no Runescape. Relatos na comunidade de Runescape (principalmente de vídeos no youtube) variam entre 10 e 16h diárias. Uma das minhas interlocutoras para essa pesquisa é a *turtle239*, uma jogadora venezuelana que joga Runescape há cerca de 20 anos, praticamente desde a época do lançamento; numa das nossas conversas, ela me contou que a média de trabalho de seus conhecidos era 6h por dia, 7 dias por semana. O objetivo, de acordo com ela, era de fazer 5 dólares por dia trabalhado, ou seja, quanto menor a lucratividade do método de trabalho no jogo, maior a carga horária do trabalho. Isso porque, ainda de acordo com seu relato, as compras nos mercados são feitas diretamente com dólar, e “ahora, por darte un ejemplo de los precios: 1Kg de arroz cuesta \$1. 1Kg de carne cuesta : 3-4\$ 1Kg de pasta \$1”. A relação entre a expectativa de retorno monetário diário entre esses trabalhadores e o custo de alimentos básicos indicam que o custo de subsistência de uma família venezuelana supera consideravelmente o valor do salário mínimo.

Muitas horas dentro do Runescape não podem ser convertidas diretamente em dinheiro. Todo o investimento de tempo para o preparo de uma conta, como o treinamento de habilidades do jogo ou a conclusão de *quests*, não é transferível diretamente em dinheiro. Há um ponto, entretanto, que o treinamento converge com o processo de trabalho/*farm*. O trabalho de caça dos *chins* (abreviação de *chinchompas*), por exemplo, é por si um treino da habilidade de caça (*hunter*). Ao caçar esses animais, um tipo de roedor explosivo, o jogador espalha um número de

armadilhas por volta do local onde os *chins* são gerados, esse número varia de acordo com o nível da habilidade *hunter* - quanto mais alto, maior o número de armadilhas. Quando um *chinchompa* passa por cima da armadilha, ela pode capturá-lo ou desarmar - forçando o jogador a rearmá-la. Diferentes tipos de animais são caçados com estilos diferentes de armadilhas, mas o processo de treino da habilidade *hunter* é sempre esse.

A caça de *red* e *black chins* requer o nível 63 e 73 de *hunter*, respectivamente e, entre jogadores mais experientes o consenso é que para a caça eficiente - ou seja, para maximizar os lucros e a ganho de experiência - de *black chins*, a recomendação é que o nível seja maior que 80, já que a partir desse nível o jogador pode armar o número máximo de armadilhas. Esses níveis por si só requerem um investimento alto de tempo, mesmo sem retorno monetário - ou seja, o tempo investido no treino dessas *skills* até esse nível não se transforma em dinheiro.

A partir do momento que uma conta cumpre todos os pré-requisitos do método de fazer dinheiro em questão - digamos, por exemplo que o objetivo seja o nível 73 de *hunter* - o investimento de tempo do jogador é, em linhas gerais, diretamente convertido em dinheiro. A complicação do método de caça de *black chins* é que o único lugar que essas criaturas habitam no jogo é na *wilderness*. Como também é o caso com o abate de dragões verdes, nesse local há a constante interrupção do processo por outros jogadores, que miram eliminar os *farmers* para pegar todos os espólios da sessão de caça. Para mais, os itens *red* e *black chinchompas* são empilháveis (*stackable*), o que significa que não existe limite para o número de itens acumulados em cada sessão; isto é, diferente da coleta de ossos e couraças de dragão, um jogador não é limitado pelo número de itens que cabem na sua mochila. Cada jogador avaliará o quanto está disposto a arriscar em cada sessão, sendo que quanto mais frequentes são suas idas ao banco (para assegurar os espólios), menor será o lucro de cada hora - já que no trajeto ao banco não está fazendo dinheiro. Esse fator abre um incentivo extra para os *PKers*, dado que qualquer eliminação de um jogador caçando *chins* pode resultar em no lucro de milhões de *coins* - se o jogador que está *farmando* os *chins* estiver a mais de uma hora sem ir ao banco.

O modo como esses trabalhadores venezuelanos encaram essas adversidades aponta para um entendimento sofisticado das mecânicas do jogo e uma familiaridade com o método em questão. Ao fazer minha primeira ida ao campo, foi com jogadores que *farmavam black chins* que me encontrei. Para minha surpresa, contrariando as expectativas que alimentava quando ouvia relatos desses jogadores da comunidade de Runescape, os trabalhadores tinham contas muito

similares às contas secundárias de jogadores experientes - dedicadas à produção de dinheiro, para que a conta principal do jogador não precise gastar tempo fazendo dinheiro em vez de treinar. As contas desses trabalhadores venezuelanos eram otimizadas para a maior eficiência possível no método em questão, eram contas de nível muito baixo de combate (todas eram nível 28), com alto nível de defesa e a melhor armadura de defesa possível para esse nível de combate, para garantir que qualquer encontro com *PKers* pendesse as chances à favor dos trabalhadores. A modelagem de uma conta nesses moldes aponta para um conhecimento sofisticado do jogo pelos *farmers*, garantindo que o tempo investido no trabalho gere os maiores lucros possíveis.

Quero salientar a intencionalidade da especificidade desse treino. O nível de combate 28 é muito baixo, com poucas horas de jogo qualquer jogador - mesmo os mais novatos - consegue ultrapassá-lo, mesmo de modo não intencional. O nível de combate do Runescape é calculado com base em todas as habilidades que constituem o combate do jogo - ataque e força (que constituem combate corpo a corpo), arquearia, magia, *hitpoints* (pontos de vida - constituição física do jogador), defesa e *prayer* (que libera certos bônus que são ligados às divindades do jogo). É comum o empreendimento estratégico de treinamento em habilidades específicas para criação de contas com maior potencial para *PK*, ou seja, contas que são treinadas com intuito de terem vantagem no combate com outros jogadores. As contas desses *farmers* venezuelanos são o oposto das contas de *PKers*, isto é, contas especializadas na defesa contra outros jogadores. O nível de combate é absolutamente deliberado, ele implica que os agressores também tenham baixos níveis de combate, impossibilitando o uso de métodos mais avançados de combate (armas ou magias mais poderosas) e, portanto, aumentando as chances de sobreviver a cada encontro. Para poupar mais pesadas explicações, essas contas de nível 28 são as melhores construções de conta para o empreendimento dessa atividade. Portanto, indicam uma imensa familiaridade com o jogo, desmontando os recorrentes argumentos da comunidade de jogadores de que os *farmers* venezuelanos são um problema para o jogo por não entenderem o jogo.

A produção hiper-especializada de contas para o método que descrevi acima não é regra. O processo de treino de uma conta é um limitador bastante grande para empregar Runescape como trabalho. Os métodos mais lucrativos do jogo, como o *Theatre of Blood*, requerem um investimento massivo de tempo para cumprir com os pré-requisitos (do treino de habilidades, até completar *quests* para adquirir os melhores equipamentos de combate do jogo) e aprender as complexas mecânicas do desafio. É muito comum que os jogadores mais eficientes no ToB

tenham acumulado milhares de horas de jogo antes de alcançarem a proficiência mecânica para atingir o máximo retorno monetário desse método. Isso se repete para muitos dos outros métodos mais lucrativos do jogo, uma necessidade de um investimento prévio de centenas, senão milhares de horas para começar a usufruir do lucro estimado.

Para *gold farmers* esse cálculo é imediatamente complexificado. O investimento em melhoria numa conta não se traduz na segurança da conta; aliás, quanto maior a especialização da conta, maior a perda no caso de banimento ao infringir a regra de venda de *gp* por dinheiro real. Runescape tem diversos métodos de detecção e punição de infratores de regras e um dos maiores focos da equipe de moderação é no RWT. Quanto maiores as somas de dinheiro vendidas (ou seja, quanto maior a soma de *gp* que sai de uma conta para outra), mais fácil a intervenção manual de um moderador e o banimento permanente da conta infratora. Bem como quanto maior o nível total de uma conta - com maior investimento de tempo - maior o interesse dos moderadores de bani-la manualmente, e eliminar qualquer chance de recuperação da conta em um momento posterior.

Fiz essa digressão para enfatizar o fato de que esses métodos mais lucrativos são ainda mais impraticáveis para os trabalhadores venezuelanos também pela frequência que eles veem suas contas banidas. Daí a sofisticação da especialização das contas de nível 28, que mesmo sendo virtualmente as melhores construções de contas para o emprego nessa atividade (que gera cerca de 1M *gp/h*), requerem um investimento muito pequeno de tempo para poderem ser utilizadas no máximo potencial. Se uma dessas contas for banida, o jogador pode criar uma conta nova e com algumas dezenas de horas de treinamento já poderá voltar a fazer o mesmo dinheiro que fazia antes do banimento.

A recorrência dos banimentos resulta na impossibilidade dos *farmers* venezuelanos de escolherem o melhor método de fazer dinheiro do jogo. Por um lado, pela quantidade de tempo investido no treino da conta (não-transferível em dinheiro), por outro, pelo risco desse investimento ser liquidado quando um moderador - ou o próprio sistema de detecção do jogo - perceber a infração das regras. As salvaguardas que os jogadores brasileiros<sup>58</sup> usam para

---

<sup>58</sup> Essas garantias têm menos a ver com a situação econômica mais ampla (isto é, na economia brasileira ainda estar mais estável do que a venezuelana), do que com a relação entre retorno monetário e conhecimento do jogo das atividades empregadas. Para um jogador que ganha dinheiro a partir de ToB, o retorno financeiro da atividade é facilmente transferível para a compra de uma conta nova (com os pré-requisitos do método já realizados), caso ocorra o banimento. O jogador sabe também, de antemão, quais os aspectos específicos das contas que deve comprar, e como efetuar a compra para não resultar no banimento subsequente (já que a venda de contas também é contra as regras do jogo).



continuar com a rentabilidade do método, não são diretamente transferíveis para trabalhadores venezuelanos. Ao questionar a *turtle239* sobre as consequências dos frequentes banimentos, a resposta dela foi direta: “si te banean si, no puedes trabajar por dinero unos cuantos días. Simplemente o ahorras o te toca pasar hambre.”

Os métodos de produção de dinheiro no Runescape não se limitam aos que ficam nos confins da *wilderness*, pelo contrário, os melhores métodos de fazer dinheiro no jogo estão fora desse local. Apesar de meus encontros com esses trabalhadores, e os encontros documentados em redes sociais (como youtube e reddit) por outros jogadores, acontecerem em sua maioria na *wilderness*, ouvi relatos de jogadores venezuelanos (que faziam questão de dizer que não eram *gold farmers*) de alguns trabalhadores que adotam métodos fora desse local. Nesses locais não existem muitos modos de forçar uma interação entre jogadores (na *wilderness* um combate força duas ou mais contas entrarem em alguma interação), portanto os encontros são mínimos. Não é incomum que *farmers* joguem com o chat público desligado, já que são vítimas de um antagonismo xenofóbico da comunidade de Runescape (que muitas vezes aprende xingamentos em espanhol só para confrontar os venezuelanos).

Logo, não consigo estimar<sup>59</sup> o número de venezuelanos que fazem outras tarefas que não envolvem a *wilderness*. O número poderia, em teoria, superar o número dos que trabalham na *wilderness*. No entanto, acredito que esse não é o caso, pelo acesso de informações que tenho - e pelo benefício que o local proporciona sobre outros métodos (sendo o principal os menores pré-requisitos), a massa de trabalhadores venezuelanos está concentrada nos *farms* dentro da *wilderness*, sujeitas a constantes interrupções por outros jogadores (que ocorrem numa frequência muito menor fora desse território). Forçados nessa posição, são basicamente fornecedores de mercadorias. A palavra *farm*, nesse contexto, pode ser pensada de modo bastante literal: esses jogadores *cultivam* as mercadorias que outros comprarão; relegados à uma posição alheia de seu efetivo conhecimento do jogo, compartilham uma posição com *bots*.

Além da precariedade óbvia que esse tipo de trabalho implica (desde a falta de direitos básicos, qualquer vínculo empregatício, garantia de salário mensal ou mesmo semanal, etc.), o local dentro do jogo é unicamente precário para esses trabalhadores. Qualquer encontro com *PKers* pode significar uma perda considerável de dinheiro, diminuindo substancialmente o valor estimado de suas horas trabalhadas. Em um dia particularmente ruim, isto é, com muitos

---

<sup>59</sup> Como o aumento da popularidade do uso de VPNs para navegar, acredito que uma estimativa dessas seja difícil até para a própria Jagex fazer.

encontros com outros jogadores agressivos, um trabalhador venezuelano pode fazer somente uma fração do esperado, comprometendo seu dinheiro no final de uma semana - e impactando diretamente a subsistência de sua família.

Devido à posição que esses jogadores se encontram quando entram no jogo - diretamente como trabalhadores, sua situação, como corpo de trabalhadores empregados em diferentes atividades, é análoga à situação de seu país na divisão internacional do trabalho: a posição de extração de matéria. Diferente dos jogadores brasileiros com quem conversei, há um drama extra presente na experiência dessas pessoas, a necessidade de explorar um mundo virtual como trabalho. É nesse contexto que o trabalho de abater dragões verdes começa a fazer um pouco de sentido. Apesar da baixa rentabilidade, copiar os *bots*, mesmo que por valores miseráveis, é um legítimo modo de aprender a jogar, e garantir simultaneamente algum retorno monetário. Mesmo com esse *farm*, descontando a compra das *bonds* (5M a cada 14 dias), trabalhando 40h semanais, pode-se esperar por volta de USD 15,00 mensais, quase cinco vezes mais que o atual salário mínimo.

Como previamente argumentei, esse método não é particularmente viável, 250k gp/h é insustentável dentro do jogo - requer 20h de trabalho a cada duas semanas só para manter a conta com status de *membership*. A crescente familiaridade desses trabalhadores com o jogo possibilitou a migração para métodos mais rentáveis, como o *farm* da caça de *black chins*, que é quatro vezes mais rentável. O impacto tanto fora quanto dentro do jogo é tremendo, já que em vez de 40h de trabalho mensal só para manutenção das *bonds*, o novo método só requer 10h de trabalho mensal para a mesma tarefa - liberando essas outras 30h para a produção de mais dinheiro. Desse modo, o método pode gerar USD 75 por mês, cinco vezes mais do que o primeiro.

Diante dessa discrepância considerável da rentabilidade entre os métodos até aqui citados (abate de dragões verdes em 250k gp/h, *black chinchompas* em 1M gp/h e ToB em 5M gp/h), devo momentaneamente voltar à uma discussão do capítulo anterior sobre a noção de criação de valor para Marx (2008), buscando entender um pouco mais de como essa diferença se dá no jogo. Em primeiro lugar, devemos analisar a noção de mercadoria. Os dois aspectos fundamentais para pensar em mercadoria são a necessidade de corresponder a uma demanda (desejo ou necessidade) humana e sua produção a partir de trabalho humano. Mesmo mercadorias como ouro ou determinados tipos de alimentos, que vêm “prontos” da terra e portanto não precisariam de

modificação humana, ainda precisam ser extraídos e transportados - atividades laborais humanas. Um item virtual do OSRS, como ossos de dragão, corresponde a essas duas categorias. Ele não aparece simplesmente no mercado de Runescape, é necessário algum trabalho *humano*<sup>60</sup>.

Os ossos de dragão são itens que têm um preço elevado pela velocidade com que saem da circulação. Para Marx (2008), há dois principais tipos de circulação, a primeira é a circulação real da matéria, M-D-M (mercadoria-dinheiro-mercadoria), isto é, vender para comprar. A segunda referência ao modo de circulação capitalista, comprar para vender, D-M-D (dinheiro-mercadoria-dinheiro). No Runescape, a circulação mais aparente é a primeira. Marx (2008) argumenta que na primeira circulação a mercadoria é metamorfoseada duas vezes, a primeira quando na venda torna-se dinheiro e depois quando esse dinheiro é metamorfoseado em outra mercadoria. Na segunda metamorfose, a compra, a mercadoria cai da circulação para o consumo, já que finalmente tem seu valor de uso realizado, ao corresponder diretamente a uma necessidade humana.

Marx argumenta, entretanto, que o primeiro processo da circulação simples, a venda, é simultaneamente a compra, já que o vendedor precisa de um comprador, que por sua vez está desencadeando a segunda metamorfose da mercadoria ao retirá-la da circulação para o consumo. Portanto, a circulação é o encadeamento de uma série interminável de vendas e compras, que ocorrem simultaneamente por toda a economia (MARX, 2008). No Runescape é fácil de ver esse encadeamento de compras e vendas, já que a maior parte das trocas são efetuadas no GE.

Devido aos requerimentos baixos - e, por consequência, os *bots* - e a presença de outros métodos de coleta desses itens (ossos de dragão), o emprego no abate de dragões verdes não é muito rentável. Para entender um pouco melhor essa dinâmica e o motivo do emprego de uma hora de trabalho nesse método valer uma fração tão pequena da mesma hora trabalhada em outros métodos, alguns fatores devem ser analisados. Sugiro pensar, seguindo a análise de Marx (2008), em termos do tempo de trabalho socialmente necessário para a produção de uma mercadoria. O valor vem, essencialmente, do tempo de trabalho humano; esse era um consenso do pensamento econômico desde antes da época que Marx escrevia. Esse tempo de trabalho pode ser dividido, no momento da análise, em dois: primeiro o tempo de trabalho individual concreto - isto é, através

---

<sup>60</sup> *Bots* complicam essa equação, mas um *bot* é também produzido por trabalho humano. Rodar uma fazenda de *bots* necessita de uma quantidade de horas investidas por algum trabalhador, por mais que o objetivo seja a automação de atividades laborais básicas - efetivamente, o emprego de *bots* para *farmar* dinheiro no Runescape é análogo ao aprimoramento do maquinário que constitui as forças produtivas.

da produção de uma mercadoria particular, o trabalho concreto (numa fábrica, por exemplo), individual, nela posto. Depois, por outro lado, na relação das mercadorias entre si, o tempo de trabalho imputado nelas torna-se geral e abstrato - o trabalho perde sua característica qualitativa em favor de uma quantitativa. Nessa relação entre mercadorias, também se estabelece um tempo de trabalho socialmente necessário para produção de uma mercadoria - ou seja, a média geral de tempo que se espera produzir tal mercadoria em condições de produção dadas (MARX, 2008).

No exemplo dos ossos de dragão, cabe então analisar as condições de produção internas ao jogo para produção dessa mercadoria. O método mais direto de produção é o abate de dragões verdes - de nível mais baixo. Abate de dragões de nível mais alto (como dragões azuis, vermelhos, pretos e metálicos) também produzem ossos de dragão, mas quanto maior o nível do dragão, mais lenta é a eliminação de cada um e, conseqüentemente, a coleta dos ossos. No entanto, esses ossos também são recompensas de outras atividades, como ToB - aumentando o influxo desse item no mercado.

No emprego da atividade do *farm* de dragões verdes, o jogador pode tanto estar coletando os ossos para consumo próprio, como pode estar coletando-os para venda. No segundo sentido, o jogador já efetua a atividade com o objetivo de trocar essa mercadoria por uma outra, ou seja, de vendê-la para comprar outra mercadoria - também produzida por meio de trabalho no jogo. O emprego de qualquer atividade para coleta de ossos de dragão para consumo próprio não é eficiente, salvo algumas restrições muito específicas em algumas contas do jogo<sup>61</sup>, já que se o tempo investido numa atividade mais rentável gera dinheiro que pode ser utilizado para compra de ossos de dragões de outros jogadores. O outro fator que diminui a rentabilidade do método é a presença de *bots*. Os *bots* operam, nesse método, de modo análogo às máquinas, para a produção de ossos de dragão, diminuindo o tempo de trabalho socialmente necessário para a “produção” de um osso de dragão. Dessa forma, o tempo de trabalho socialmente necessário para a produção de um item de ossos de dragão é mais baixo comparando com outras mercadorias, cujos métodos são mais rentáveis.

Efetuada a venda dos ossos de dragão no mercado, o vendedor tornaria-se um comprador no Runescape, finalizando a segunda metamorfose da mercadoria ao comprar uma outra

---

<sup>61</sup> Contas chamadas *iron(wo)man* não podem trocar com outros jogadores, obrigando o jogador a produzir tudo que vai consumir de maneira autossuficiente. Nesse caso específico, matar dragões verdes para consumir os ossos treinando a habilidade de *Prayer* pode ser um emprego otimizado de tempo; apesar de muitas dessas contas optarem por coletarem os ossos de dragão de modo passivo, por meio de outras atividades.

mercadoria (MARX, 2008). Porém é nesse momento que ocorre a ligação com a economia fora do jogo, em vez de o dinheiro do jogo ficar dentro do jogo, ele torna-se ainda uma outra mercadoria. *Gp* não é, como Simmel (1998 [1896]) trata o dinheiro, um objeto de desejo por excelência para esses trabalhadores, mas somente uma mercadoria que aponta para o dinheiro fora do jogo, esse sim o verdadeiro objeto de desejo. Aqui a mercadoria *gp* tem ainda uma outra existência, uma existência que faz a ponte entre a economia interna do Runescape e a economia “real”, por sua vez imputando a economia do jogo com o mesmo caráter de realidade.

Pensar na economia de Runescape a partir da análise da economia política como proposta por Marx (2008), abre caminho para uma série de novas perguntas. Nesse sentido, a conversão de *gp* para dinheiro real, pode ser vista como uma metamorfose que dá a realidade para o trabalho no Runescape, transformando horas de jogo, supostamente diversão e descontração, em horas de trabalho. Voltarei a esse tópico na última seção. Por ora, basta dizer que essa metamorfose foge do escopo que tentei propor até agora; ao juntar a economia do Runescape com a economia global, em vez de simplesmente replicá-la, ela foge das fronteiras de uma noção de réplica. Ao mesmo tempo, é fundamental entender fenômenos que ocorrem dentro do jogo como réplicas do que acontece fora do jogo - como as ligações entre trabalhadores venezuelanos com as economias dentro e fora do jogo.

### **2.3. - *Farmers vs. PKers*: entre trabalhadores e jogadores**

A forma mais elevada de constante produção de dinheiro que os trabalhadores venezuelanos empreenderam, como grupo, foi o abate de *revenants*, também na *wilderness*. Esses monstros são fantasmas da era do update mais controverso da história do Runescape. Como consequência da remoção do *free trade* em 2007, a *wilderness* teve de ser fundamentalmente modificada. Para evitar a transferência de dinheiro de uma conta para outra, além da dinâmica da janela de troca, jogadores também não poderiam eliminar outros e adquirir os itens que o derrotado carregara. Nos meses que seguiram a atualização, a *wilderness* foi povoada com *revenants*, o espectros de *PKers*: NPCs de diversos níveis de combate espalhados por todo território. A ideia era a substituição dos encontros com jogadores pelo encontro com esses

fantasmas, mas sem o retorno monetário ou a satisfação do triunfo do combate com outro jogador.

Entre 2007 e 2008, essas assombrações não eram mais do que um incômodo para os jogadores, já que esses NPCs usavam magias poderosas que bloqueiam o uso de teleportes ou impossibilitam o movimento dos jogadores por alguns segundos - fazendo qualquer jornada nesse território nada mais que um aborrecimento. Em 2018, esses monstros foram inseridos no OSRS partindo da iniciativa de um moderador que tinha vínculo com o clã mais infame do Runescape<sup>62</sup>.

Para trazer os *revenants*, os desenvolvedores criaram uma caverna na *wilderness* (apelidada de *rev cave*), uma área multi-combate onde diversos jogadores podem se atacar simultaneamente. Desde sua concepção, essa caverna foi alvo de diversas controvérsias pela comunidade. As ideias originais dos desenvolvedores - a inclusão de novos equipamentos - foram rejeitadas na votação pela comunidade, forçando-os a transformar a tabela de espólios dos monstros no equivalente de outros monstros de alto nível (ou seja, mercadorias valiosas que funcionam como recursos para o treino de outras *skills*, como ossos de dragão). Essa tabela de espólios (*drop table*) foi também alvo de diversas discussões, por gerar muito mais dinheiro do que o anunciado pelos moderadores, garantindo que o método fosse um dos melhores para produção de dinheiro no Runescape.

O *farm* de *revenants* é diferente dos dois exemplos que citei até aqui. Devido a essa tabela de espólios, a eliminação de um fantasma gera um número aleatório que corresponde a um item diferente da tabela, que por sua vez tem uma quantidade também aleatória dentro dos limites da tabela. A maior parte dos itens são as mercadorias que servem de recurso para o treino de diversas habilidades do jogo, por isso tem o seu valor elevado. Um dos itens desta tabela, a caráter de exemplo, é a couraça de dragões pretos (a versão mais elevada dos dragões verdes). Se o número gerado corresponder a esse item, a eliminação do fantasma corresponderá a um número entre 10 e 20 desses itens, de acordo com os limites da tabela. A partir da tabela, a comunidade de jogadores consegue calcular a lucratividade aproximada do método por hora empreendida; sendo que quanto maior o nível do fantasma e, conseqüentemente, a dificuldade de eliminá-lo, maior também a possibilidade de lucro. Diferente do abate de dragões verdes, cada eliminação de

---

<sup>62</sup> O clã ROT (Reign of Terror) foi responsável por ataques à internet de outros jogadores, e até a servidores da empresa, para conseguir eliminar jogadores que estavam portando altos riscos (arriscando equipamentos valiosos). Há também acusações do clã estar por trás das desconexões de jogadores em momentos críticos dos torneios da empresa (com prêmios de 10 mil USD), causando vitórias de membros do clã. A ligação desse moderador com o clã aumenta a animosidade de parte dos jogadores com o retorno desses NPCs ao jogo.

*revenants* não resulta em um espólio garantido (como ossos e couraça de dragão), mas num aleatório. Ademais, a maioria dos itens que compõem essa tabela de espólios aparecem na sua versão empilhável - como fichas que correspondem ao item e devem ser trocadas no banco pelo item real. O resultado é um acúmulo rápido de itens valiosos na mochila do jogador a cada sessão. Em poucos minutos, um jogador pode estar carregando centenas de milhares de moedas em mercadorias - e arriscando tudo caso um outro jogador o elimine.

Por meio de diversas atualizações posteriores, essa tabela foi sendo modificada, aumentando e diminuindo a lucratividade do método - consequentemente aumentando ou diminuindo o tráfego de pessoas na área. Por ser um dos métodos mais lucrativos do jogo e estar dentro da *wilderness* numa área multi-combate, a *rev cave* logo tornou-se um *hotspot*<sup>63</sup> de *PKers*, onde clãs se encontravam para eliminar *farmers* e roubar os espólios, ou lutar entre si. Jogadores solitários, pequenos clãs com um punhado de jogadores, e até clãs gigantes somando dezenas (por vezes até centenas de jogadores) competiam pelo território das cavernas e pelo dinheiro dos *farmers*, que eram os maiores alvejados dos *PKers*. Essa competitividade entre jogadores e clãs garantia um certo balanço no método, já que as constantes interrupções dos *farmers* faziam com que o método, apesar de um dos mais lucrativos do jogo, não se sobressaísse aos métodos mais complexos do jogo.

Posteriormente, alguns dos clãs mais organizados decidiram mudar de estratégia e bloquear toda a área em alguns servidores específicos<sup>64</sup>, para garantir que seus membros pudessem *farmar* sem serem interrompidos - aumentando consideravelmente a consistência dos lucros. O primeiro relato que vi dessa estratégia foi pelo clã ROT, que distribuía alguns de seus membros, os *PKers*, nos servidores que protegia; caso qualquer jogador fora do clã, outro *PKer* ou até outros clãs aparecessem, os membros do primeiro rapidamente mobilizavam-se para eliminar os jogadores inimigos. Pouco tempo depois adaptaram esse método para incluir jogadores fora do clã que pagassem por proteção - um tipo de milícia virtual. O pagamento era feito em dinheiro do jogo - geralmente uma soma de dinheiro para proteção por uma semana. Essa estratégia, que logo foi copiada por diversos outros clãs, foi bastante lucrativa e tornou-se

---

<sup>63</sup> Local com alto tráfego de pessoas.

<sup>64</sup> Os primeiros servidores protegidos já eram restritos pelo próprio jogo: somente jogadores com a soma total do nível de todas as habilidades equivalente a um número maior que 2000 poderiam entrar no servidor - uma barreira que exclui a maior parte dos jogadores, facilitando o controle das cavernas pelo clã.

um segredo aberto que esse esquema de proteção gerava excedentes de *gp* que eram logos vendidos por dinheiro real pelos clãs.

Na medida que esses esquemas viravam negócios, com lucros em dinheiro real, os clãs logo paravam de se enfrentar e entravam em comum acordo de separação de servidores protegidos, onde não ocorreria ataque de clãs inimigos - garantindo a proteção dos clientes do esquema. Para assegurar o funcionamento 24/7 do círculo de proteção, os clãs passaram a contratar outros jogadores para cobrir todos os turnos da proteção, com pagamento em dinheiro do jogo. Eventualmente, *farmers* venezuelanos começaram a pagar por esses serviços de proteção, para garantir a maior lucratividade do método. De acordo com *turtle239*, com a proteção desses clãs, os *farmers* venezuelanos faziam entre 4 e 5M *gp/h* - ou seja, o melhor e mais garantido método de *gold farming* do jogo.

De acordo com um *youtuber* que fez um pequeno documentário<sup>65</sup> sobre esse momento do Runescape, com interesse de maximizar os lucros, esses clãs passaram a contratar jogadores venezuelanos para prestar o serviço de proteção; pagando menos do que para outros jogadores, mas, baseado nos relatos de alguns organizadores desses clãs, com uma proteção mais ferrenha dos clientes - já que o compromisso era efetivamente um trabalho. Eventualmente esses jogadores venezuelanos passaram a organizar os clãs por si e para si, clãs exclusivamente de venezuelanos. O poder deles estava nos números. Por mais que clãs com mais experiência tentassem dominar os servidores controlados por venezuelanos, atacando a caverna com ondas de *PKers* e dominando temporariamente o território, em pouco tempo os trabalhadores venezuelanos voltavam para retomar o local. Aqui os *farmers* e os *PKers* deixavam de ser dois grupos tão distintos e tornavam-se um grupo só.

As características que diferem um *farmer* de um *PKer* são muito claras para qualquer jogador familiarizado com a *wilderness*. A principal delas é a armadura e armas equipadas pelos jogadores. Enquanto os *farmers* têm uma armadura que fortalece o ataque de arquearia para matar os fantasmas e aumenta a defesa contra magia, para defesa contra outros jogadores; os *PKers* optam por equipamentos que fortalecem o ataque contra jogadores, armas especializadas para o combate com jogadores e armaduras de bônus mágico para congelar os *farmers* e evitar que escapem. Contudo, muitas das armas usadas para atacar os fantasmas também podem ser usadas de modo eficaz para atacar outros jogadores. Quando um jogador inimigo, fora do clã dos

---

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=YHeKCoalVMo> (acesso 29.04.2021)



venezuelanos, aparecia nas cavernas, todos os jogadores do clã, tanto *PKers* como *farmers* voltavam sua atenção para ele e rapidamente neutralizavam qualquer ameaça.

Esse domínio completo das cavernas se provou inaceitável para muitos da comunidade do jogo, que já reclamavam desse método desde que os esquemas de proteção começaram a ser reportados. Poucos meses depois dos jogadores venezuelanos começarem a gerir seus próprios esquemas de proteção e maximizar o dinheiro que o trabalho no Runescape podia oferecer, os desenvolvedores do jogo modificaram a caverna e destruíram a lucratividade do método. A mudança foi bastante simples, além de diminuir os espólios da *drop table*, diminuindo drasticamente a geração de *gp/h*, a área passou a ser de combate simples, que acabou com o funcionamento dos clãs de proteção.

#### **2.4. Quando jogo vira trabalho: reflexões sobre jogo e capitalismo**

O processo de transformação de trabalhadores venezuelanos em jogadores ocorreu durante alguns anos. Nos meses finais das *rev caves*, apesar da simplicidade do método, os lucros eram muito próximos aos métodos mais complexos do jogo, mas necessitando de somente uma fração dos requerimentos. Para preparar uma conta para poder usufruir da rentabilidade desse método, seria somente necessário o investimento de algumas dezenas de horas. A combinação de um método simples, direto e, com a introdução das milícias, uma das maiores taxas de lucratividade, causou um grande desagrado na comunidade de jogadores. A maior reclamação vinha justamente da ideia de que o método era injusto, já que era muito fácil e acessível para jogadores novatos, acabando com a competitividade dos métodos mais avançados do jogo.

Nesse momento específico do jogo, interpreto a metamorfose desses trabalhadores venezuelanos em jogadores a partir de duas dinâmicas. A primeira é a dissolução da fronteira entre *PKers* e *farmers*, quando clãs de trabalhadores venezuelanos transformaram *farmers* em rivais de clãs de *PKers*. A segunda é a concomitante adaptação das condições de trabalho, isto é, os trabalhadores venezuelanos, que anos antes entraram no jogo trabalhando nos piores métodos de produção de dinheiro, chegaram a fazer tanto dinheiro quanto os jogadores mais experientes do jogo. Ao se apropriarem de métodos dos clãs mais eficientes do jogo - que também encaravam

Runescape como trabalho - tornaram-se jogadores tão eficientes quanto os que gastaram milhares de horas no jogo, mesmo que a partir de outra relação com o jogo.

De forma diametralmente oposta, para os jogadores experientes há sempre a latente possibilidade da conversão de horas de jogo em trabalho, ao vender o *gp* acumulado em horas e horas de jogo. Quanto maior o acúmulo de experiência no jogo, e conseqüentemente de *gp*, maior também a possibilidade de passar a encarar Runescape como trabalho.

Numa das conversas com *turtle239*, perguntei sobre o dia-a-dia na Venezuela, ela me explicou que dá aulas numa universidade e ganha um salário equivalente a 4 dólares mensais, que não é o suficiente para manutenção das contas. Seu pai, professor universitário há mais de 3 décadas, recebe cerca de 5 dólares mensais. Ela suplementa a renda dando aula pela internet, e veementemente afirma que não trabalha com Runescape. No entanto, numa emergência médica com um parente próximo, que precisava de uma cirurgia que custaria cerca de USD 3000,00, esse potencial de transformação de jogadores em trabalhadores foi imediatamente realizado. Apesar da família juntar todo o dinheiro que conseguiram em suas poupanças, só conseguiram pagar a soma da conta médica quando *turtle239* e sua irmã juntaram todo o *gp* nas suas contas de Runescape e venderam por volta de 2500 dólares. Ela disse que só vendeu o *gp* por ser uma situação de emergência médica, e não voltaria a fazer isso<sup>66</sup>.

*Turtle239* como jogadora experiente, que também encarava os mais complexos desafios do Runescape, e tinha alcançado grande sucesso como jogadora, trocou sua experiência por dinheiro. Ao fazê-lo, tornou-se trabalhadora, mesmo que só por um momento. Mas, não deixou de ser jogadora. Não pela sua postura contra RWT, ou pelo fato de essa ter sido uma única ocorrência. Manteve-se jogadora, ao mesmo tempo que trabalhadora, pois essas duas possibilidades coabitam o jogo; qualquer jogador com somas consideráveis de dinheiro é um trabalhador em potencial, pois as horas investidas no jogo são tanto horas de descontração como possíveis horas de trabalho.

Nesse sentido, os jogadores brasileiros que citei anteriormente, como também diversos jogadores venezuelanos, transformam-se em trabalhadores no que aparenta ser a inversão do processo dos trabalhadores venezuelanos que descrevi até aqui. Eles encaram o processo na

---

<sup>66</sup> Esse depoimento aponta não só para o senso de preservação dos acúmulos (tanto efetivos quanto afetivos) naquela conta, mas também para um tipo de censura moral que os jogadores mais dedicados sentem em relação ao jogo; a impossibilidade de se deixarem transformar naqueles indivíduos que, para benefício próprio, colocam a economia do jogo em “risco” ao vender *gp*. Mesmo quando a maior parte dos jogadores já infringiu essa regra, como apontam até moderadores da empresa.

direção inversa, em vez de aprender com as horas de trabalho, transformam suas experiências como jogadores em trabalho, encarando métodos como ToB para garantir um modo de navegar as severas crises econômicas que arrasam o continente sulamericano.

Essa potência latente aponta para uma transformação da relação de jogadores experientes com o jogo no passar do tempo. Como comentei no primeiro capítulo, *farm* é um processo dispendioso e repetitivo sempre presente nesse gênero de jogos. O *gold farm* é um caminho lógico, já que muitos jogadores querem burlar a repetitividade do *farm* para gastar seu tempo nas atividades que julgam mais prazerosas. Muito antes dos primeiros jogadores trabalharem 200h por mês com ToB, o léxico dos jogadores de Runescape já apontava para trabalho, adotando cada vez mais frequentemente termos como “*efficiency*” (eficiência), “*xp waste*” (desperdício de experiência), e “*tick manipulation*” (manipulação de ticks<sup>67</sup>). Esses termos apontam para uma transformação sutil no modo como os jogadores encaram o Runescape.

Lembro-me de uma noite, não devia ter mais de 10 anos, quando meus irmãos e eu achamos uma ilha no jogo. Ao passar por docas que conhecíamos bem, acabamos esbarrando num NPC que nos ofereceu uma passagem para uma ilha tropical, pela barganha de 30 *gp*. Ao chegar lá, a nossa excitação era palpável, havia um espaço inteiro inexplorado, que prometia uma nova ligação do nosso imaginário com o jogo. Esse é um momento que se repetiu diversas vezes, não só na nossa infância como na de muitos outros jogadores. Jogadores criavam amizades duradouras a partir dessas experiências compartilhadas. Runescape representava um mundo inteiro de possibilidades. O jogo era, por meio da imaginação do jogador, vivo, num sentido bastante tangível<sup>68</sup>.

Hoje, por outro lado, entre os jogadores mais experientes, os aspectos de fantasia, exploração e excitação são trocados por números. O tempo de jogo é calculado em termos de experiência por hora, onde os jogadores aperfeiçoam todos os detalhes mecânicos do jogo, nos casos mais extremos chegando até a técnicas como *tick manipulation*, manipulando o relógio interno do jogo<sup>69</sup> para alcançar maiores lucros ou pontos de experiência por hora. Esse tipo de

---

<sup>67</sup> Explicarei esse termo adiante.

<sup>68</sup> O primeiro capítulo do livro “*Synthetic Worlds*” de Edward Castronova ilustra bem essa tangibilidade, quando descreve um primeiro contato com um mundo de MMORPG, no auge do gênero.

<sup>69</sup> O Runescape roda na base de uma unidade de tempo de 0.6 segundos, comumente chamada de “tick”. Dependendo da atividade, os jogadores podem cancelar animações que consumiriam mais *ticks*, diminuindo o tempo necessário para realizar certa atividade, otimizando assim a experiência por hora. O processo é bastante intensivo, já que requer constantes cliques do mouse para cancelar animações e forçar certas ações, que teriam um intervalo entre si, a ocorrem concomitantemente.

otimização do jogo pode ser observado em todos os aspectos do jogo, com as respectivas comunidades (como *PKers* ou *PVMers*) ficando cada vez mais proficientes nas atividades que engajam. Esse fenômeno indica uma clara modificação do modo como Runescape era jogado pelos mesmos jogadores anos antes. Onde a obsessão por pontos de experiência ou corrida nos *Hiscors* (tabela de pontuações máximas) ocorria em uma parcela pequena dos jogadores, os mesmos métodos são hoje obsessões da maior parte dos jogadores - que buscam eficiência máxima em todos os aspectos do jogo.

Contudo, nostalgia tem um papel central na constituição do OSRS. A maioria dos jogadores foi atraída pelo apelo do não tão distante passado (de 2007); são pessoas que jogavam Runescape como crianças e por isso têm um apego emocional pelo que o jogo era na época. Apesar das diversas modificações do jogo desde seu lançamento em 2013, o gráfico mantém-se intencionalmente ruim (velho), o que serve de âncora para essa nostalgia. Esse é mais um dos exemplos de uma parte constituinte do diagnóstico que Mark Fisher (2010) faz sobre o capitalismo tardio, a ideia de Fredric Jameson do que constitui o pós modernismo/pós-Fordismo sendo duplamente o foco somente no que é presente e imediato (como exemplo cita o ciclo midiático, onde uma história é exaustivamente discutida por uma semana para depois ser imediatamente esquecida) e uma nostalgia excessiva (que aponta para a incapacidade de produzir o novo).

No livro "Realismo Capitalista", Mark Fisher (2010) escreve sobre a impossibilidade de se imaginar uma alternativa viável ao capitalismo, que só pode ser resistido, nunca superado. Fisher usa o termo "realista" como análogo à "perspectiva deflacionária de um depressivo que acredita que qualquer estado positivo, qualquer esperança, é uma ilusão perigosa" (FISHER, 2010, p. 5, tradução minha); evocando ainda a imagem de uma atmosfera penetrante para ilustrar o realismo capitalista. Para Fisher, o capitalismo colonizou a mente das pessoas, tornando-se natural. Daí a frase comumente atribuída a Zizek: "é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo", que o autor também cita no livro (FISHER, 2010). Para descrever esse realismo, Fisher usa diversos exemplos da habilidade do capitalismo de corromper/cooptar qualquer aspecto de resistência e usá-lo a seu favor (como a noção de que alguns filmes performam o anticapitalismo para o consumidor, possibilitando a continuação do consumo passivo; e um senso de impotência reflexiva baseado na privatização do estresse e saúde mental, impossibilitando perguntas sobre diagnóstico das causas - inevitavelmente com base social - em

prol de diagnósticos individuais). Uma característica desse diagnóstico é bastante aparente no trabalho com Runescape, o conceito de flexibilidade e instabilidade que é central no pós-Fordismo de Jameson. Aqui, Fisher (2010) detalha como as características desejadas pelo, e esperadas do, sujeito pós-moderno, nominalmente flexibilidade e re-treinamento periódico, são ao mesmo tempo fundadoras da instabilidade e, conseqüentemente, da impossibilidade do planejamento para o futuro (por sua vez, mais um motivo para a busca pelo passado ‘estável’ e a ligação com a nostalgia). Todo o processo de adaptação de trabalhadores venezuelanos ao Runescape é um exemplo de como um sujeito inserido no capitalismo neoliberal deve aprender a viver em condições de instabilidade. O inverso também é verdade, jogadores experientes que passam a encarar Runescape como trabalho também aprenderam a viver nessas condições instáveis. Anna Tsing (2013), também alerta que o neoliberalismo desloca, a partir de guerras no caso dos catadores de cogumelos (sua pesquisa), pessoas para “nichos de empreendimentos de risco” e como esses nichos são estratégias de sobrevivência. Tsing aponta também para uma identificação com esses nichos, e um ideal de *liberdade* que acompanha esses trabalhos de risco, que é presente em muitos dos casos com o trabalho no Runescape, principalmente daqueles jogadores mais experientes.

Essa identificação com o nicho já era presente nas entrevistas que li sobre trabalhadores em fazendas de ouro (*gold farms*) no sudeste asiático na primeira década do século. Os trabalhadores se identificavam com o trabalho, apesar das exaustivas horas que compunham a rotina, e preferiam a repetitividade do *farm* nos jogos a qualquer trabalho alternativo. Esse depoimento é ecoado pelos jogadores brasileiros com quem conversei. Com o deterioramento da economia brasileira, o emprego no Runescape - nos métodos mais avançados - é uma estratégia de sobrevivência num desses nichos de risco. Como Tsing sugere, assim como a coleta dos cogumelos Matsutake, a produção de *gp* vincula “empreendedores independentes” com cadeias de produção global. Assim, “culturas de liberdade” (TSING, 2013, p. 35) possibilitam a produção de mercadorias nas cadeias de produção desses nichos, de modo que os vínculos de nichos econômico-culturais nos possibilitam entender como funciona o capitalismo.

De fato, não é difícil perceber como essa atmosfera do realismo capitalista (FISHER, 2010) penetra também o Runescape, transformando as relações que jogadores têm com o jogo. Acredito que a simultânea metamorfose de jogadores em trabalhadores e trabalhadores em jogadores corrobora com esse diagnóstico. Não somente pela latente possibilidade que habita os

dois quadros, a inevitabilidade dessa metamorfose é tão presente nos trabalhadores venezuelanos, que jamais seriam capazes de encarar Runescape como trabalho *farmando* dragões verdes, quanto nos jogadores experientes, que estão sempre a apenas uma crise pessoal (que reflete quadros econômicos locais e globais) de transformarem-se em trabalhadores. A ligação da economia de Runescape com a economia “real” global funciona como catalisador dessas duas metamorfoses. Assim, sugiro pensar no termo metamorfose do mesmo modo que Marx (2008) utiliza para tratar das mercadorias. Marx (2008) sugere uma dupla existência das mercadorias no processo de circulação - e, por conseguinte, na metamorfose: tanto como valor de troca, quanto como valor de uso. Dessa forma, o processo de metamorfose de trabalhadores em jogadores, e vice-versa, implica que o jogador é, ao mesmo tempo, trabalhador. Essa dupla existência é suspensa em determinados momentos, quando percebemos, por exemplo, os *trabalhadores* venezuelanos, em contraposição aos *jogadores* brasileiros, mesmo quando os dois são as duas coisas concomitantemente. Nesse sentido, o processo também infere essa dupla existência ao jogo, que é tanto trabalho quanto é jogo.

Além das variações apresentadas até aqui para ganhar dinheiro a partir do jogo, há ainda uma enorme variedade de métodos para capitalizar o jogo só no que diz respeito a trabalho. Não vou me deter sobre, mas cabe exemplificar alguns dos métodos. Recentemente meu irmão completou o desafio mais difícil do jogo, chamado The Inferno. Ao completar o desafio, a conta do jogador é recompensada com a melhor capa do jogo, a Infernal Cape. Esse item é intransferível e é obtido somente através desse desafio. Foram meses de preparação e treino para ele finalmente conseguir completar a capa, e numa conversa de nossas ele comentou sobre a possibilidade de vender essa capa. Esse processo foge dos exemplos supracitados, já que quem presta esse serviço (de conseguir a capa) deve entrar na conta do comprador<sup>70</sup> para efetuar o desafio naquela conta. Essa capa é vendida comumente por cerca de 150M *gp*, ou seja R\$ 375,00. O desafio demora cerca de 3 horas para completar, gerando cerca de 50M *gp/h* trabalhada para quem presta esse serviço - mais de 10 vezes mais lucrativo que qualquer método de ganhar dinheiro no jogo.

---

<sup>70</sup> Na realidade, o jogador disponibiliza acesso ao prestador do serviço ao seu computador com a conta já logada, de modo que quem realizará o desafio não fica com as informações de *login* (e-mail e senha) da conta que realizará o Inferno. Esse também é um jeito de burlar os sistemas de detecção da Jagex, que busca banir todas as contas que não conseguiram essa capa de modo legítimo.

Outro método que foge do escopo até aqui é a terceirização do treino de contas. Com o avanço dos sistemas de detecção dos *bots*, jogadores ficaram cada vez mais receosos de rodarem qualquer programa/*script* para treinar suas contas automaticamente. Dessa forma, algumas pessoas passaram a organizar negócios para a terceirização de treino, de modo que um jogador paga uma quantia para uma empresa (geralmente localizada no norte global) que subcontrata jogadores no sul global para treinar a conta de modo ‘legítimo’. Como há um jogador presente na conta, fazendo os mesmos movimentos de treino que o dono da conta faria, não pode ocorrer o banimento, mesmo quando esse tipo de serviço também seja um infringimento das regras do jogo.

Esses dois exemplos apontam outros métodos de trabalhar com o jogo que não aqueles diretamente ligados ao *farm*. Ademais, eles reforçam a ideia da transformação gradativa de todos os aspectos do jogo em trabalho. São mais um indicativo, entre tantos outros, dos modos como as pessoas navegam a instabilidade inata ao capitalismo. De um lado, jogadores capitalizando seu conhecimento do jogo, forçados a criar novos trabalhos, até então inexistentes, como meio de subsistência. Essa é mais uma reflexão de como o jogo já é, para jogadores proficientes, entendido como trabalho. Por outro lado, trabalhadores que não tinham contato algum com Runescape encontram-se quase sem alternativas que não trabalhar com um jogo online. Um dos recorrentes argumentos de Fisher (2010) diz respeito à generalizada sensação de ansiedade (no sentido de um transtorno mental) decorrente da perpétua instabilidade do capitalismo neoliberal. O esforço de trabalho no Runescape, entre todos os exemplos que citei no texto - suponho que englobe todos os tipos de trabalho no jogo, também é causador dessa ansiedade, melhor exemplificado pelo receio do sempre iminente banimento de qualquer envolvido com esse tipo de trabalho. As reações são, claro, múltiplas; alguns optam por não pensar a respeito, como no caso dos brasileiros com quem conversei (um tipo de negação que Fisher [2010] também aborda no texto como mais um dos fatores que contribui para a atmosfera do realismo capitalista), enquanto outros encaram a realidade da precariedade de sua situação, como no depoimento de *turtle239* sobre a proximidade com a fome após um banimento.

Na realidade, todo e qualquer tipo de trabalho no Runescape é só um de incontáveis exemplos de pessoas navegando as instabilidades inerentes do capitalismo. A análise desses trabalhos abre, portanto, espaço para diversos questionamentos sobre a essência dessas instabilidades e do capitalismo de modo geral. Afinal, num mundo onde a centralidade do

capitalismo para as relações sociais é dissipada, aparentando não ser mais que um pano de fundo de todas as relações (FISHER, 2010), um jogo com ligações a uma economia global jamais poderia ser um refúgio ao capital, senão mais um espaço de perpetuação dessa atmosfera do realismo capitalista.



## Considerações finais: Jogo e Trabalho

A fronteira entre jogo e trabalho é mais complexa do que os termos parecem sugerir. No Runescape, essa fronteira parecia rígida no início do jogo. Os jogadores, na época a maioria crianças, encaravam Gielinor como um mundo fantástico motivador de suas imaginações. Era um espaço completamente diferente do mundo fora das telas e qualquer noção de trabalho não era muito bem vista pela maioria dos jogadores. Com o passar do tempo, uma certa lógica capitalista começou a atravessar o jogo e, com a introdução dos primeiros *gold farmers*, iniciou-se a gradual dissolução dessa fronteira. Hoje, é difícil delimitar essa fronteira com Runescape; não fosse a sugestão de fronteira pela semântica das palavras *jogo* e *trabalho*, e baseando-se exclusivamente na relação dos jogadores com Runescape, seria difícil saber como discriminar jogo de trabalho.

Ao longo desse texto descrevemos o tensionamento dessas duas categorias no Runescape. No primeiro capítulo, a partir de uma descrição do jogo que compõe o campo delimitado para essa pesquisa, analisamos algumas das relações que possibilitam esse jogo a ser palco de nossa pesquisa. Pudemos perceber que o jogo ainda é vivo e tem uma economia interna que se apoia parcialmente numa relação com a economia global. A partir dessa ligação entre as economias, pudemos observar também outros aspectos da economia global, especificamente a atual crise da Venezuela. Discutimos então um dos principais elos de conexão entre as duas economias: o *gp*, a moeda interna do jogo. Finalmente, concluímos o capítulo com uma discussão sobre noções de trabalho e como práticas comuns em MMOs, notadamente o *farm*, podem ser entendidas como trabalho.

No segundo capítulo, entramos na discussão dos métodos que compõem uma jornada de trabalho para aquele que decide trabalhar com Runescape. Iniciamos com uma discussão sobre um dos métodos mais lucrativos de trabalhar com o jogo, o ToB, de modo a trazer à tona o que pode-se esperar com o trabalho no jogo com a mais alta proficiência do jogador. Depois, observamos os primeiros métodos que introduziram trabalhadores venezuelanos para o Runescape, especificamente o *farm* de dragões verdes. Abordamos também as constantes interrupções do trabalho pela intervenção de outros jogadores, por vezes intensificadas por xenofobia. Argumentamos sobre o que motivou esses trabalhadores a buscarem outros métodos (e do que consistem esses métodos) mais rentáveis a partir de uma crescente familiaridade com o jogo, além de explicarmos como funciona a venda do *gp* por “dinheiro real”. Então,

demonstramos como as dinâmicas de valor e trabalho se articulam dentro do jogo, a partir de uma discussão com noções marxistas de trabalho e circulação de mercadorias. Por fim, a partir de uma exposição do trabalho na *rev cave*, argumentamos o lugar compartilhado - uma dupla existência - de jogadores e trabalhadores, a partir das metamorfoses nas duas direções. Concluimos o capítulo apontando para como as relações que vimos entre jogo e trabalho estão centradas numa discussão mais ampla sobre o capitalismo e a posição atual do capitalismo neoliberal.

No decorrer do texto, há uma recorrente ambiguidade entre os termos jogadores e trabalhadores. Essa ambiguidade reflete, primeiro, o fato de que essas posições não são fixas e, além disso, de que jogadores e trabalhadores ocupam o mesmo espaço. Não podem ser trabalhadores sem serem jogadores, assim como não podem ser jogadores sem serem, ao menos de forma latente, trabalhadores. O esforço dessa monografia foi argumentar que o processo de metamorfose de trabalhadores (venezuelanos) em jogadores, que descrevemos a partir da adaptação desses trabalhadores a métodos cada vez mais lucrativos, ocorre de modo similar à metamorfose das mercadorias que Marx (2008) descreve. No processo da circulação, o movimento que faz a mercadoria aponta para a dupla existência dessas mercadorias. Elas são tanto valor de uso, quanto valor de troca, uma existência ideal e uma real (MARX, 2008). Observar essa dupla existência é essencial para entender a circulação da mercadoria, do mesmo modo que a dupla existência de jogadores e trabalhadores é essencial para entender o lugar que ocupa o *farm*, e conseqüentemente o trabalho dentro do Runescape.

O trabalho com Runescape também esclarece algumas dinâmicas que refletem o mundo fora do jogo. Como argumentamos no texto, por vezes o que se passa dentro das telas pode ser entendido como uma réplica das relações fora da tela. O exemplo inicial e mais claro dessa dinâmica é a réplica da relação econômica da Venezuela com a economia global, como fornecedores de mercadorias, na posição que ocupam os jogadores venezuelanos em relação com a economia interna do jogo, também como fornecedores primários de mercadorias. Essa noção de réplica, no entanto, não encapsula todas as dinâmicas abertas dentro dessas relações de trabalho no jogo. A direta ligação da economia interna do jogo com a economia global cria uma série de outras transformações, não somente na dinâmica jogadores/trabalhadores, mas também na relação jogo/trabalho. Essa última está também ligada às transformações acarretadas pela atmosfera, que penetra todas as esferas do jogo, do que Fisher (2010) chama de realismo capitalista.

A transformação de jogo em trabalho é anterior a aparição dos trabalhadores venezuelanos, que ao entrarem no Runescape traziam ao jogo uma nova possibilidade de ser encarado exclusivamente como trabalho. Como argumentamos, essa exclusividade foi se dissipando na medida em que esses trabalhadores foram se transformando em jogadores. Mas, o jogo já era, por muitos jogadores proficientes, encarado como trabalho. Os aspectos de fantasia, exploração, aventura e diversão foram atualizados e convertidos em números: um senso de uma constante necessidade de progressão que, novamente, vai ao encontro do diagnóstico de Fisher (2010) sobre o atual estado do capitalismo. Entendemos que essa transformação, a dissipação da fronteira entre jogo em trabalho, indica, também, mais um exemplo de uma dupla existência entre jogo e trabalho. Na medida em que os jogadores vão sendo atravessados pela lógica do capital, por essa atmosfera penetrante que Fisher (2010) tão bem descreve, o espaço que uma vez ocupavam para *jogar*, um lugar de descontração, imaginação e brincadeira, vai sendo também colonizado pela lógica capitalista e gradualmente transforma-se em mais um ambiente de trabalho - mesmo quando não é.

Os direcionamentos que indicamos nesta monografia não encapsulam o espectro de possibilidades desse tipo de pesquisa, ou outras pesquisas que passem pelos mesmos temas. Aliás, o campo dessa pesquisa também abre um leque para diversas outras direções que não exploramos. Entretanto, esperamos que ao adotar a categoria trabalho para discutir um jogo online, principalmente quando dentro de crises econômicas, tenhamos conseguido apontar como trabalhadores venezuelanos, jogadores brasileiros, um jogo online de gráficos velhos e trabalho estão todos ligados entre si e ao atual estágio do capitalismo. De fato, a fronteira entre jogo e trabalho não é sólida; afinal, ela é atravessada por diversos modos de sobreviver ao século XXI.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTRONOVA, E. **Synthetic Worlds: The business and culture of online games**. Chicago, IL: University Of Chicago Press, 2005.

FISHER, Mark. **Capitalist Realism: is there no alternative?** Winchester, UK: Zero Books, 2010.

GOLUMBIA, David. **Cryptocurrency is garbage. So is blockchain**. 2020. Disponível em: <https://davidgolumbia.medium.com/cryptocurrency-is-garbage-so-is-blockchain-3e80078e77fe>  
Acesso: 22 fev. 2021.

HEEKS, R. **Understanding "gold farming" and real-money trading as the intersection of real and virtual economies** In: Journal of Virtual Worlds Research, 2010. 2, 4. Pp. 4-27

JAMESON, F. **Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham, NC: Duke University Press. 1991.

LANDER, Edgardo. **The implosion of Venezuela's rentier state**. New Politics Papers, Transnational Institute's Public Alternatives Project, 2016. Disponível em: [https://www.tni.org/files/publication-downloads/the\\_implosion\\_of\\_venezuelas\\_rentier\\_state.pdf](https://www.tni.org/files/publication-downloads/the_implosion_of_venezuelas_rentier_state.pdf)  
acesso: 20 fev. 2021.

\_\_\_\_\_. *Waiting for Guaido (pt 2/7)*. The Real News Network, Baltimore MD, 2019.  
Disponível em: <https://therealnews.com/waiting-for-guaido-pt-2-7>. Acesso em: 20 fevereiro 2021.

MAUSS, Marcel. **As técnicas do corpo**. [1936]. In: MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003: Pp. 399-422.

MARX, Karl. **Contribuição à Crítica da Economia Política**. Tradução de Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão popular, 2008.

\_\_\_\_\_. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. Tradução de Jesus Raniere. São Paulo: Boitempo, 2004 [1844].

\_\_\_\_\_. **O Capital – Livro I: o processo de produção do capital**. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2017.

SIMMEL, Georg. **O Dinheiro na Cultura Moderna**. [1896]. In: SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. *Simmel e a modernidade*. Brasília: UnB, 1998. Pp. 23-40.

TOLEDO, Henrique. **Commentary on La Diaria's interview with Edgardo Lander**. 2017.  
Disponível em: <https://www.tni.org/en/article/commentary-on-la-diarias-interview-with-edgardo-lander> Acesso: 20 fev. 2021.

TSING, Anna. **Free in the Forest: Popular Neoliberalism and the Aftermath of War in the US Pacific Northwest**. In: Gambetti, Z & Godoy-Anatívia, M. *Rhetorics of Insecurity: belonging and violence in the neoliberal era*. New York, Social Science Research Council and New York University Press, 2013. Pp. 20-39

VIANA, D. **O esquema operatório da moeda: corpo, imagem e transindividual**. (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2018.

## OUTRAS REFERÊNCIAS

AHMAD, Muhammad Aurangzeb. *Clandestine And Deviant Behaviors In Massive Online Games*. [Portifólio] 2009-2013 Disponível em: <http://www.aurumahmad.com/prevresearch/#clandestine-and-deviant-behaviors-in-massive-online-games>. Acesso em: 30 abril 2021.

BARBOZA, D. *Ogre to Slay? Outsource It to Chinese*. The New York Times, 9 dezembro 2005. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/ogre-to-slay-outsource-it-to-chinese.html> . Acesso em: 19 fevereiro 2021.

*Dollars flood Venezuela as Maduro abandons 'socialismo' in favour of Chinese system*. The Telegraph, 27 fevereiro 2021. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/2021/02/27/dollars-flood-venezuela-maduro-abandons-socialism-favour-chinese/> Acesso em: 23 março 2021.

DOUHAN, Alina. *Preliminary findings of the visit to the Bolivarian Republic of Venezuela by the Special Rapporteur on the negative impact of unilateral coercive measures on the enjoyment of human rights*. OHCHR, 12 fevereiro 2021. Disponível em: <https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=26747&LangID=E>. Acesso em: 15 março 2021.

*Entenda: o que se sabe sobre a suposta tentativa de assassinato contra Maduro*. O Estado de São Paulo, 06 agosto 2018. Disponível em: <https://internacional.estadao.com.br/noticias/geral/entenda-o-que-se-sabe-sobre-a-suposta-tentativa-de-assassinato-contramaduro,70002433867>. Acesso em: 30 abril 2021.

*Estados da Venezuela estão há mais de 80 horas sem energia elétrica*. G1 Globo, 11 março 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/03/11/estados-da-venezuela-estao-ha-mais-de-80-horas-sem-energia-eletrica.ghtml>. Acesso em: 29 abril 2021.

*Money making guide*. OSRS Wiki. Disponível em: [https://oldschool.runescape.wiki/w/Money\\_making\\_guide](https://oldschool.runescape.wiki/w/Money_making_guide). Acesso em: 03 abril 2021.

*THE RUNESCAPE DOCUMENTARY - 15 Years of Adventure*. Direção: Alan Campbell & Emily Dee Runescape, 2017. 1 vídeo (83 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7RNK0YBdwko> Acesso 15 março 2021.

*They play games for 10 hours - and earn £2.80 in a 'virtual sweatshop'*. The Guardian, 13 março 2005. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2005/mar/13/games.theobserver>. Acesso em: 19 fevereiro 2021.

*Venezuela (Bolivarian Republic of): NATIONAL NATIONAL ECONOMIC PROFILE*. CEPALSTAT, ECLAC, 2021. Disponível em: [https://estadisticas.cepal.org/cepalstat/Perfil\\_Nacional\\_Economico.html?pais=VEN&idioma=english](https://estadisticas.cepal.org/cepalstat/Perfil_Nacional_Economico.html?pais=VEN&idioma=english). Acesso em: 10 março 2021.

*Venezuela's Maduro Starts Year With a 67% Minimum Wage Hike*. Bloomberg, 10 janeiro 2020. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-01-11/venezuela-s-maduro-starts-year-with-a-67-minimum-wage-hike>. Acesso em: 30 abril 2021.

*Venezuelan Gold Farmers Have Moved*. Crumb, 2020. 1 vídeo (11 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YHeKCoaIVMo>. Acesso em: 29 abril 2021.

*Welcome to the new gold mines*. The Guardian, 5 março 2009. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2009/mar/05/virtual-world-china>. Acesso em: 19 fevereiro 2021.

## GLOSSÁRIO:

**Bots:** são contas do jogo totalmente automatizadas (contas-robô), realizando tarefas repetitivas a partir de *scripts* (códigos de programação) para gerar dinheiro ou pontos de experiência no jogo.

**Clã:** Agrupamentos de jogadores com objetivos ou interesses similares

**EXP (Experience Points):** pontos de experiência no jogo. São a medição em pontuação do progresso do treino de determinada conta em alguma habilidade específica do jogo.

**GE (Grand Exchange):** é a centralização do mercado dentro do jogo, funciona como um banco de dados que organiza e efetua as trocas da maior parte das mercadorias do jogo.

**Gp (Gold Pieces):** Nome da moeda interna do jogo. Também conhecida como *coins*.

**gp/h (gold pieces/hour):** (gp por hora) medição comumente usada dentro do jogo para designar a lucratividade esperada na moeda do jogo por hora gasta numa atividade específica.

**Membership:** termo usado para referenciar o conteúdo do jogo (cerca de 90%) acessível somente através do pagamento de uma mensalidade. Essa mensalidade pode ser paga dentro do jogo, na compra de um item chamado **Bond**.

**NPC(s) (Non Player Characters):** Personagens do jogo que não são controlados por um humano e habitam o universo do Runescape.

**PKer: (Player Killer):** jogadores que se especializam em combater e eliminar outros jogadores.

**PKing (Player Killing):** ato de eliminar outro jogador.

**Quests:** Jornadas que os jogadores empreendem com diferentes benefícios para sua conta.

**RWT (Real World Trading):** Nome dado pela empresa à venda e compra de dinheiro do jogo por dinheiro real.

**Wilderness:** área do jogo (selva) onde podem ocorrer combates entre jogadores.