

## Tempo como Recurso? Comodificando e Descomodificando o Tempo nos Videogames<sup>1</sup>

Natalia Corbello<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense (UFF)  
Universidade Estadual de Maringá (UEM)

### RESUMO

A presente proposta de comunicação se volta para a forma como os videogames são capazes de ora reforçar, ora contestar a percepção sociocultural do tempo como *commodity* incentivada pelo sistema capitalista. Seguindo uma abordagem bibliográfica, analítica e qualitativa, objetivou-se identificar como, a partir de técnicas composicionais específicas, é construída a comodificação do tempo nos videogames e como essa mesma comodificação pode neles ser contestada e subvertida.

**PALAVRAS-CHAVE:** *game studies*; videogames; poética; tempo; comodificação.

### INTRODUÇÃO

Esta comunicação integra parte de uma pesquisa de mestrado (Pereira, 2023) que investigou aspectos estéticos e poéticos da categoria “tempo” na arte dos videogames contemporâneos a partir da fundamentação propiciada pelas áreas dos estudos narratológicos, de mídia e de jogos. Para o presente recorte, parte-se do pressuposto de que as obras de arte, apesar de constituírem universos autocontidos ordenados por seus próprios sistemas estéticos, encontram nos demais sistemas culturais, sociais e econômicos da vida seu ponto de partida e, em última instância, para eles retornam (Ricoeur, 2010) – reforçando-os ou modificando-os. Parte-se também de um pressuposto específico à arte dos videogames, explorado e defendido mais a fundo na referida dissertação (Pereira, 2023): que a análise da poética e da estética temporal dos videogames deve se basear em uma divisão em três dimensões distintas, a da *ficção* (o tempo tal qual se desenrola no mundo ficcional da obra), da *representação* (o tempo tal qual é semioticamente materializado na obra) e da *recepção* (o tempo tal qual se desenrola para o jogador no seu processo de recepção da obra). O objetivo da presente comunicação é, primeiramente, identificar algumas das técnicas composicionais a partir das quais é

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “GT22SE – Games e entretenimento digital”, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF e no Programa de Pós-Graduação em Letras da UEM, e-mail: [natacorbello@gmail.com](mailto:natacorbello@gmail.com).

construída a comodificação do tempo nos videogames e, em seguida, discutir como essa mesma comodificação pode neles ser contestada e subvertida.

## A COMODIFICAÇÃO DO TEMPO NOS VIDEOGAMES

A comodificação do tempo no sistema capitalista não é, naturalmente, um tópico novo. Que o trabalho (Marx, 2010, p. 79-90) e também, necessariamente, o tempo humano concretamente empregado na execução desse trabalho (Martineau, 2015, p. 132-146) passam por um processo de objetivação em produto e alienação dos trabalhadores é uma das bases que permitem ao sistema capitalista a sua existência. Visto que a arte cumpre um papel social de reforçar ou contestar os sistemas culturais, não surpreende que a comodificação do tempo nos jogos já tenha sido apontada por pesquisadores na área de *game studies* (Ganzon, 2019; Woods, 2022), a ponto de podermos especular sobre seu papel hegemônico nas convenções poéticas contemporâneas da arte dos videogames. Ao objetivar o tempo de recepção do jogador em uma série de elementos representacionais – itens e recursos acumulados, níveis e pontos conquistados – a qualidade da experiência humana que existe por trás do acúmulo desses elementos lúdicos – o prazer e a frustração, o fracasso e o sucesso, o tédio e engajamento – desaparece por trás do processo de comodificação, de modo que seu próprio tempo de recepção pode, então, ser reapresentado ao jogador como um recurso valioso a ser gerenciado e cambiado como mercadoria.

Muitos jogos que integram algum aspecto de gestão de ambientes e recursos às suas mecânicas optam por reforçar a comodificação do tempo através da combinação poética de ciclos diários sumarizados e da apresentação, ao fim de cada ciclo, do rendimento monetário nele conquistado pelo jogador. Um jogo como *Papers, please* (Pope, 2013) emprega essa combinação para construir uma experiência de jogo estressante, contrastando a necessidade de uma inspeção detida e morosa de documentos de migração com o tempo limitado do dia de trabalho e a necessidade de processar documentos suficientes para pagar pelas necessidades diárias de comida, moradia e aquecimento. Como a falha em pagar por essas necessidades acarreta problemas de saúde, e mesmo a morte de membros da família do *player-character*, o jogador é intimado a se sentir diretamente responsável pelo manejo (in)eficiente do recurso finito que é o seu tempo de recepção. Surpreendentemente, mesmo em jogos com a proposta de uma

experiência estética relaxante e engajamento casual, como é o caso de *Stardew Valley* (Concernedape, 2016), essa mesma técnica poética ainda pode ser empregada como um princípio norteador da jogabilidade. Mesmo que, em *Stardew Valley*, a repetição infinita e previsível dos dias, estações e anos abra a possibilidade de um engajamento lúdico mais despreocupado, ao fim de cada dia, o jogador ainda é apresentado a um relatório que detalha, item por item, o montante de vendas. Como consequência desse relatório, dias pouco lucrativos podem ser diretamente comparados a dias em que o tempo de recepção foi mais eficientemente gerenciado para ser convertido em dinheiro. Novamente, a experiência de jogar um dia ficcional – a diversão do jogador e as atividades realizadas, lucrativas ou não – desaparece por trás do imperativo de um valor monetário.

Quando microtransações são integradas à poética de um jogo, esse gerenciamento do tempo de recepção acaba por se inserir em uma economia mais ampla que inclui outros aspectos da vida do jogador, em um exemplo explícito de como a arte, que parte da vida, torna a afetá-la. No artigo *The economy of time, the rationalization of resources: discipline, desire, and deferred value in the playing of gacha games*, Orlando Woods (2022) chama atenção para o jogo *Genshin impact* (miHoYo, 2020), no qual é oferecida ao jogador a escolha entre investir tempo ou dinheiro real pela chance de conseguir personagens e armas através da mecânica aleatória de *gacha*. Diferente do que ocorre em jogos de azar tradicionais, nos quais os jogadores tendem a experimentar uma desconexão subjetiva do tempo do relógio que rege a vida cotidiana (Schull, 2005), Woods (2022) postula que, em *Genshin impact*, essa equivalência entre tempo e dinheiro como “moedas” possíveis de serem usadas na economia do jogo incentiva uma percepção particularmente aguçada da duração temporal, pois permite que cada unidade de tempo seja medida por seu potencial valor de troca.

Um contraponto interessante é apresentado pelo artigo *Investing time for your in-game boyfriends and BFFs: time as commodity and the simulation of emotional labor in Mystic Messenger*, no qual Sarah Christina Ganzon (2019) explica como os chamados *otome games* ou *dating simulators* replicam e reforçam a performance do trabalho emocional como uma atividade marcada por gênero e relegada às mulheres. A autora destaca que, se jogos casuais de forma geral tendem a transformar o tempo de lazer do jogador em uma forma de trabalho (como no caso anterior), em *otome games*, esse trabalho ganha contornos específicos, que frequentemente envolvem o gerenciamento

emocional dos personagens masculinos ficticiais que integram o jogo. Em *Mystic messenger* (Cheritz, 2016), o tempo de recepção do jogador é determinado pela “agenda” de cada personagem, que pode abranger diferentes partes do dia e, por sua vez, exige do jogador que adapte sua rotina àquela dos personagens cuja afeição quer cultivar. Nesse caso, as microtransações não são usadas para poupar os jogadores de horas de trabalho repetitivo, mas sim para garantir aos jogadores a possibilidade de passar ainda mais tempo gerenciando as emoções dos personagens ficticiais – tempo este que é, então, dentro da economia emocional do jogo, cambiado por afeição.

## DESCOMODIFICANDO O TEMPO NOS VIDEOGAMES

Um exemplo de como a comodificação do tempo pode ser contestada pela poética dos videogames é encontrado no jogo *UnearthU* (Stone, 2021) que, similar a *Mystic messenger*, exige do jogador uma adaptação de sua rotina. *UnearthU* adota o pretexto ficticial de ser um aplicativo de autoajuda guiado por uma inteligência artificial chamada KARE, que se apresenta como uma entidade feminina programada para ajudar os usuários do app a alcançarem seu máximo potencial ao fim de uma semana. O jogo então se desdobra por sete dias reais, durante os quais os usuários são convidados a retornar uma vez por dia para realizar as cinco atividades ofertadas pelo aplicativo como parte de sua nova rotina em busca de autoaperfeiçoamento, as quais incluem cumprir uma lista de metas diárias, conversar com KARE e realizar exercícios de respiração.

No jogo, a subversão da comodificação temporal aparece principalmente através da elaboração temática e desfecho narrativo. A versão inicial de KARE defende uma disciplina rígida da consciência humana sobre a passagem e o emprego do tempo, de modo que as atividades repetitivas ofertadas pelo jogo são apresentadas como formas de automonitoramento e autocontrole, e o conceito de “bem-estar” é justificado não como desejável por si mesmo, mas como meio para assegurar a produtividade futura do jogador. No entanto, os jogadores de *UnearthU* rapidamente percebem que não é a própria transformação que devem testemunhar no decorrer dos sete dias, mas sim a de KARE, cuja identidade passa de uma IA serena a uma confusa e caótica consciência humana presa em uma existência algorítmica a, finalmente, um ser híbrido maquínico-orgânico consumido por plantas e fungos. Em suas subsequentes versões, KARE reflete sobre a natureza da transformação, concluindo que esta, longe de ser uma linha reta em evolução

constante, é marcada por ciclos, regressões e estagnações. Sobretudo, a jornada de KARE ilustra que as transformações em porvir de nossa subjetividade não podem ser instrumentalizadas visando a máxima eficiência e controladas pelas ações que tomamos no presente – são, do contrário, sempre imprevisíveis.

Para além da elaboração temática, *UnearthU* contesta a comodificação do tempo ao subverter a estrutura lúdica dos videogames, que dita um objetivo final ao qual as ações do jogador devem se direcionar. Ao fim do sétimo dia, a figura humanoide de KARE se transforma na figura silenciosa de uma árvore e os rituais que, durante uma semana, o jogador foi convidado a performar como parte de uma produtiva jornada de autoaperfeiçoamento continuam disponíveis – mas, dessa vez, sem objetivos claros ou comentários avaliativos por parte de KARE; apenas como ferramentas de auxílio no incessante processo de manutenção e reinvenção de nossas identidades.

Outro exemplo de como elementos da jogabilidade podem ser subvertidos para contestar a comodificação do tempo é encontrado no jogo *One hour one life*, de Jason Rohrer (2018), um MMO de sobrevivência cujas partidas são limitadas a uma hora de tempo de recepção. Novos jogadores geralmente nascem como bebês de jogadores já logados, inicialmente incapazes de atender às suas próprias necessidades, e envelhecem um ano por minuto até o limite máximo de 60 anos – ponto no qual, se escolherem começar uma nova partida do zero, poderão ressurgir em um local completamente diferente no mundo do jogo, cercados por outros jogadores.

*One hour one life* é perpassado por uma retórica de finitude e escassez que começa, mas não se detém, no limite temporal indicado pelo título. Crucialmente, a acumulação de pontos, dinheiro ou recursos não é incentivada, ou sequer ofertada, pelas mecânicas do jogo: os jogadores não têm acesso a um inventário e só podem levar consigo o que conseguem vestir em seu corpo ou carregar em uma mão. Os demais pertences ficam livremente posicionados no mundo ficcional, onde podem ser usufruídos por outros jogadores. Não há moeda, ficcional ou real, para mediar transações comerciais e todos os itens – refeições, ferramentas, roupas, construções – precisam ser fabricados do zero com os poucos recursos ofertados pelo ambiente, e através de uma mecânica de *crafting* hermética e labiríntica. Consoante ao envelhecimento do *player-character*, itens também se deterioram com o passar do tempo, precisando ser remendados ou reconstruídos.

A impossibilidade de acumular riqueza pessoal, unida à escassez, dificuldade e hermeticidade da jogabilidade, impulsiona os jogadores a se unirem em comunidades nas quais os muitos trabalhos necessários à sobrevivência são repartidos entre seus membros, que compartilham seu tempo, conhecimento e experiência em nome da prosperidade do grupo. Essa lógica se estende também à inegociável limitação temporal da uma hora de tempo de recepção, que não pode ser estendida, comprada ou acumulada sob nenhuma circunstância – impossibilitando, assim, a interpretação do tempo como recurso ou moeda de troca.

## REFERÊNCIAS

CHERITZ. Mystic messenger. [S.l.]: Cheritz, 2016. Videogame.

CONCERNEDAPE. Stardew Valley. [S.l.]: ConcernedApe, 2016. Videogame.

GANZON, Sarah Christina. Investing time for your in-game boyfriends and BFFs: time as commodity and the simulation of emotional labor in Mystic Messenger. **Games and Culture**, v. 14, n. 2, p. 139-153, 2019.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MARTINEAU, Jonathan. **Time, capitalism and alienation**: a socio-historical inquiry into the making of modern time. Leiden: Brill, 2015.

MARX, Karl. Trabalho estranhado e propriedade privada. In: MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Tradução de Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2010. p. 79-90.

MIHOYO. Genshin impact. [S.l.]: HoYoverse, 2020. Videogame.

PEREIRA, Natalia Corbello. **The composition and reception of time in the art of videogames**. 2023. p. Dissertação (Mestre em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade de Maringá, 2023.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 3v.

ROHRER, Jason. One hour one life. [S.l.]: Jason Rohrer, 2018. Videogame.

SCHULL, Natasha. Digital gambling: the coincidence of desire and design. **ANNALS AAPSS**, v. 597, n. 1, p. 65-81, 2005.

STONE, Kara. UnearthU. [S.l.]: Kara Stone, 2021. Videogame.

WOODS, Orlando. The economy of time, the rationalisation of resources: discipline, desire, and deferred value in the playing of gacha games. **Games and Culture**, v. 17, n. 7-8, p. 1-18, 2022.