

Conteúdo gerado pelo usuário, “trabalho livre” e as indústrias culturais¹

Contenido generado por usuarios, trabajo libre y las industrias culturales

User-generated content, free labour and the cultural industries

David Hesmondhalgh

Chefe do Instituto de Estudos das Comunicações na Universidade de Leeds. Autor de *The Cultural Industries* (três edições, 2002, 2007 e 2012); *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries* (2011), em co-autoria com Sarah Baker.

Contato: d.j.hesmondhalgh@leeds.ac.uk

Autor convidado

Resumo

O conteúdo gerado pelo usuário e as indústrias culturais envolvem trabalho não remunerado (“trabalho livre”) por parte dos participantes. Depois de localizar as críticas ao “trabalho livre” no contexto do pensamento marxista autonomista, o artigo a) argumenta que o frequente emparelhamento do termo “trabalho livre” com o conceito de exploração não é convincente e é até bastante incoerente, pelo menos, como até agora desenvolvido pelos analistas mais citados; b) explora quais demandas políticas podem e não podem coerentemente ser derivadas de perspectivas críticas do “trabalho livre” (e argumenta que o sistema de estágio é de longe o exemplo mais significativo do “trabalho livre” nas indústrias culturais contemporâneas); c) avalia uma tentativa anterior crítica de lidar com questões de trabalho não remunerado, envolvendo o conceito de “mercadoria audiência”, e julga que isto leva a uma visão muito mais pessimista das populações do que a de trabalho não pago, mas compartilha a falta de compromisso com a experiência vivida e a política pragmática; d) defende a continuação da importância política das condições da produção cultural profissional, contra a marginalização implícita da importância, em algumas versões, dos debates sobre o “trabalho livre”, e resume as conclusões de uma pesquisa recente sobre o assunto.

Palavras-chave: comunicação, cultura, indústrias da cultura, trabalho criativo, trabalho livre.

Resumen

Tema dominante de la reciente análisis crítico de los medios digitales, el contenido generado por el usuario y las industrias culturales implican el trabajo no remunerado (“trabajo libre”) por los participantes. Después de localizar la crítica del “trabajo libre” en el contexto del pensamiento marxista autonomista, el artículo a) argumenta que el apareamiento frecuente del término “trabajo libre” con el concepto de la explotación es poco convincente y, de hecho es bastante inconsistente, al menos como hasta ahora desarrollado por los analistas más citados; b) explora las demandas políticas que pueden y no pueden consistentemente derivar de las críticas de la perspectiva “trabajo libre” (y sostiene que el sistema de prácticas es de lejos el ejemplo más significativo de “trabajo libre” en las industrias culturales contemporáneas); c) evalúa un intento crítico anterior para hacer frente a cuestiones de trabajo no remunerado, que implica el concepto de la “mercancía audiencia”, y cree que esto conduce a una visión mucho más pesimista de la gente que la de mano de obra gratuita, pero comparte una falta de compromiso con la experiencia y pragmática política d) argumenta a favor de la continua importancia política de las condiciones de producción cultural profesional, contra la marginación implícita de esa importancia en algunas versiones de los debates sobre el “trabajo libre”, y resume las conclusiones de una encuesta reciente sobre el tema.

Palabras-clave: comunicación, cultura, industria cultural, trabajo libre, trabajo creativo

Abstract

A dominant theme of recent critical analysis of digital media, user-generated content and cultural industries is that they involve unpaid work (‘free labour’) on the part of participants. After locating the critiques of free labour in the context of autonomist Marxist thought, the article a) argues that the frequent pairing of the term ‘free labour’ with the concept of exploitation is unconvincing and rather incoherent, at least as so far developed by the most-cited analysts; b) explores what political demands might and might not coherently be derived from critical accounts of free labour (and argues that the internship system is by far the most significant example of free labour in the contemporary cultural industries; c) assesses a previous critical attempt to address questions of unpaid labour, involving the concept of the ‘audience commodity’, and judges that it takes a much more pessimistic view of populations than that of free labour, but shares a lack of engagement with lived experience and political pragmatics; d) argues for the continuing political importance of the conditions of professional cultural production, against the implicit marginalisation of that importance in some versions of the free labour debates, and summarises conclusions from some recent research on the subject.

Key word : communication, culture, cultural industry, free labour, creative labour

Críticas ao trabalho criativo na era digital

1. Artigo publicado na revista *Ephemera Journal-theory & politics in organization*, 2010. (10(3/4): 267-284). Tradução para o português de Olivia Bulla e Rafael Grohmann.

2. Um termo semelhante, porém mais antigo, "prosumidor", cunhado por Alvin Toffler em 1980, envolveu a alegação de que produção e consumo foram separados na era da produção em massa, e que cada vez mais, a fim de que as empresas alcançassem a personalização, uma economia pós-fordista exigiria o aumento da integração dos consumidores no processo de produção. Ritzer e Jurgenson (2010) argumentam que a Web 2.0 facilita uma versão muito mais intensificada de "prosumo" (prosumption), aquela que geralmente capacita consumidores e que se caracteriza pelo fim da escassez e uma economia de abundância. Os milhões de trabalhadores que atualmente estão perdendo seus empregos na esteira da recessão podem questionar o que se entende aqui por 'abundância'.

3. É claro que algumas empresas e indústrias optaram por proibição de determinados tipos de participação, ao invés de engajamento, notadamente os primeiros esforços das indústrias de música para conduzir a digitalização (ver Hesmondhalgh, 2009). Alguns tentaram uma mistura das duas estratégias - ver Green e Jenkins (2009).

As indústrias culturais e a produção cultural têm sido temas de milhares de estudos. Mas até recentemente, apenas uma pequena porção destes estudos focaram na questão do trabalho criativo que é fundamental para este setor da produção. O esquecimento ou a desvalorização da questão do trabalho nas análises das indústrias culturais tomou uma série de formas diferentes. Uma forma, evidente em alguns estudos nas áreas de artes e humanidades, é o foco nos produtores individuais, em vez de na complexa divisão do trabalho, que, como a sociologia da cultura tem mostrado (em perspectivas valiosas, tais como Becker, 1982; Wolff, 1993), é a base da maior parte da produção cultural. Outra é a ênfase em determinadas escolas ou tradições, notadamente alguns tipos de estudos culturais e de mídia, sobre o consumo, em detrimento da produção.

Mais recentemente, porém, a desvalorização do trabalho na pesquisa em comunicação e cultura tomou uma nova forma. A digitalização levou a uma proliferação de novas maneiras de produção amadora e semiprofissional; blogs, Wikipedia, jornalismo cidadão e várias formas de jogos interativos foram os exemplos mais citados durante os anos 2000. Muitos comentaristas anunciaram a chegada desta suposta explosão de produção cultural não-profissional como evidência de uma nova era de produção cultural e, como uma democratização dessa produção. Axel Bruns (2008: 13-14), por exemplo, afirma que a produção e o consumo são conceitos antiquados da 'era industrial', e que na era da internet, em que o acesso aos meios de produção e de distribuição de informação é 'amplamente disponível', os consumidores podem tornar-se produtores e distribuidores culturais, ignorando as organizações "tradicionais", via sistemas de comunicação ponto a ponto e "muitos-para-muitos" (em vez de "um-para-muitos"), levando a uma nova forma ou modelo conhecido como 'prosumo' (prosumage), uma mistura de produção e uso².

Fenômenos como a Wikipédia e os softwares de código aberto são, sem dúvida, exemplos fascinantes de atividade cultural que tentam basear-se nos prazeres e recompensas da cooperação ao invés da competição. É certamente o caso da indústria cultural na era digital, como muitos outros tipos de empresa, cada vez mais procurando contar com a participação de seus usuários e consumidores³. Mas muitas dessas discussões de transformações associadas às novas mídias digitais contam com representações caricaturais de eras supostamente ignoradas. A 'era industrial', por exemplo, envolveu relações muito mais complexas entre a produção e o consumo do que é sugerido por Bruns. Além do mais, muitas dessas discussões são desconfortavelmente dependentes de negócios e comentários jornalísticos sobre o impacto das tecnologias digitais nas economias e sociedades do século XXI. A lista de neologismos continua: 'a nova economia', 'a economia digital', 'wikinomics', 'crowdsourcing', 'inteligência coletiva', 'a cauda longa', 'a sabedoria das multidões', 'smart mobs' etc. Se eu ler mais uma vez

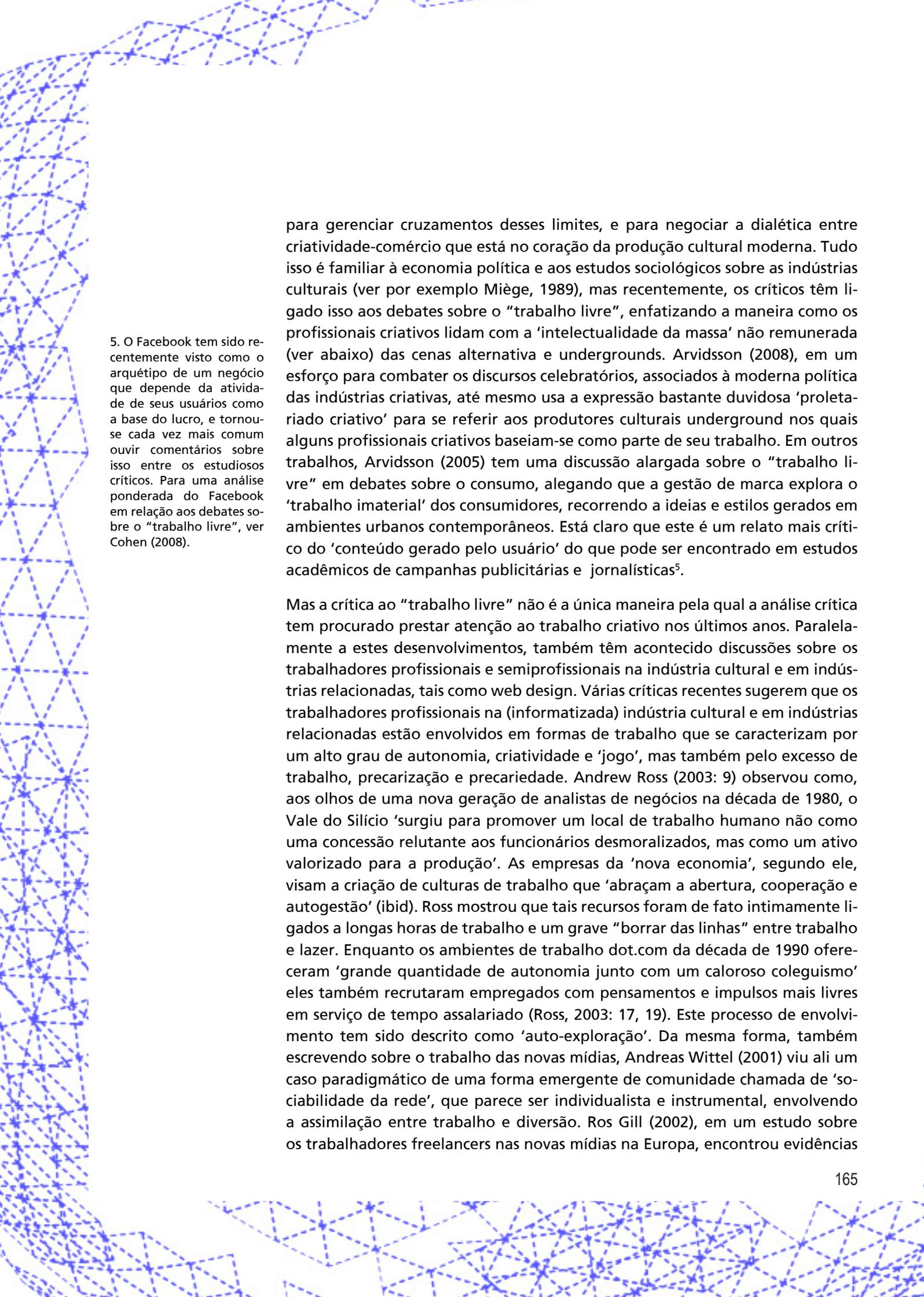


4.O artigo de Terranova foi publicado originalmente em 2000, mas foi reimpresso em apenas uma forma ligeiramente revisada como parte do livro *Culturas de Rede*, de Terranova em 2004.

sobre como a revista Time nomeou 'ocê' como personalidade do ano em 2006, e como isso marcou o início de uma nova era de conteúdo gerado pelo usuário, eu acho que vou postar um vídeo no YouTube. Será um vídeo em que apareço segurando minha cabeça em minhas mãos e gritando. Clichês parecem dominar esta área de debate.

Tais relatos de transformação não foram feitos sem seus críticos. Um tema dominante da recente análise crítica da mídia digital é que ele envolve o trabalho não remunerado por parte dos participantes. Em um ensaio seminal, Tiziana Terranova escreveu sobre o fenômeno do "trabalho livre", descrito como "uma importante, ainda não reconhecida, fonte de valor nas sociedades capitalistas avançadas" (Terranova, 2004: 73)⁴. O "trabalho livre" era, escreveu Terranova, 'simultaneamente voluntariado dado e não desejado, apreciado e explorado' e na internet inclui 'construção de web sites, modificação de pacotes de software, leitura e participação em listas de discussão e construção de espaços virtuais' (2004: 74). Outros têm aplicado perspectivas semelhantes a distintas formas, tais como televisão e jogos. Mark Andrejevic, reagindo contra perspectivas celebratórias dos 'públicos ativos' nos estudos de mídia, tem escrito poderosamente sobre 'as formas em que a atividade criativa e de exploração coexistem e se interpenetram entre si dentro do contexto da emergente economia online' (2008: 25). Em trabalhos anteriores, Andrejevic discutiu como o 'reality show na TV antecipa a exploração de (...) o trabalho estar sendo observado, numa forma de produção em que os consumidores são convidados a vender o acesso a suas vidas pessoais de um jeito não diferente daquele em que eles vendem sua força de trabalho' (Andrejevic, 2004). Andrejevic (2008) passou a explorar como a atividade online do espectador serve aos produtores de televisão de duas maneiras, ao fornecer feedback, o que poupa os produtores de ter de realizar uma pesquisa de mercado cara, e, de fato, ao divulgar os programas de televisão, o que economiza custos de marketing. Andrejevic critica a equalização de participação e atividade com democratização real e controle compartilhado, e afirma que regimes de vigilância e os imperativos da obtenção de lucro comprometem enormemente a satisfação e os elementos progressivos de participação online. No mundo dos games, Greig De Peuter e Nick Dyer-Witheford (2005) explicam como, a partir da década de 1990, "ferramentas de autoria" têm sido cada vez mais acondicionadas com os jogos de computador, ajudando a fomentar uma vibrante cultura participativa de jogo 'modding', ou modificação. Eles argumentam que o trabalho de tais 'modders', ou modificadores, é um tipo de "trabalho livre", um processo de exploração 'desafiando o espaço' da 'inteligência coletiva', que também serve como um tipo de treinamento informal para a futura força de trabalho de desenvolvimento de jogos.

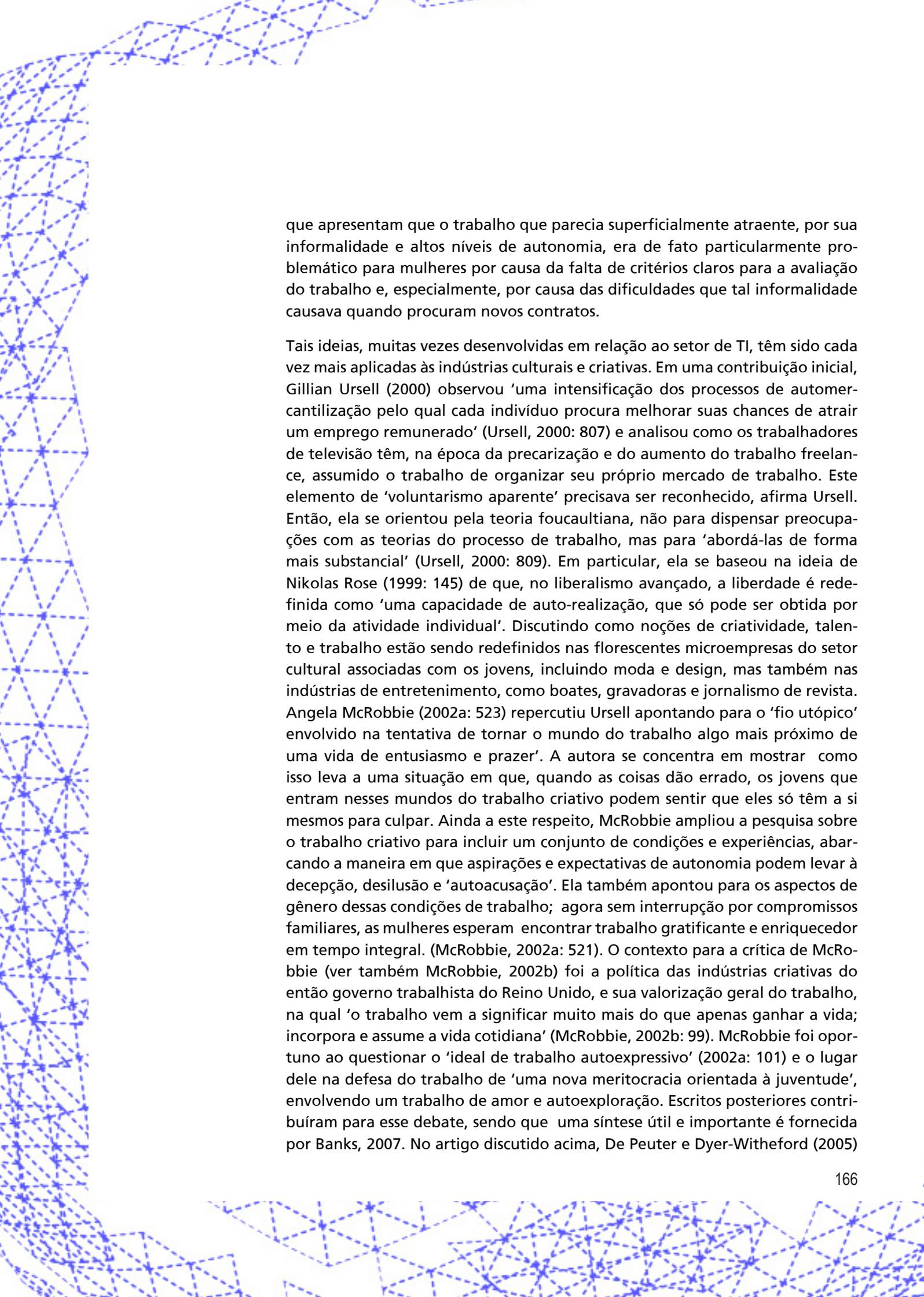
Uma outra perspectiva que os analistas têm apontado em relação à contribuição do "trabalho livre" para as indústrias culturais é o modo em que este último produz em "pools de talento" fora de seus limites, e emprega profissionais



5. O Facebook tem sido recentemente visto como o arquétipo de um negócio que depende da atividade de seus usuários como a base do lucro, e tornou-se cada vez mais comum ouvir comentários sobre isso entre os estudiosos críticos. Para uma análise ponderada do Facebook em relação aos debates sobre o “trabalho livre”, ver Cohen (2008).

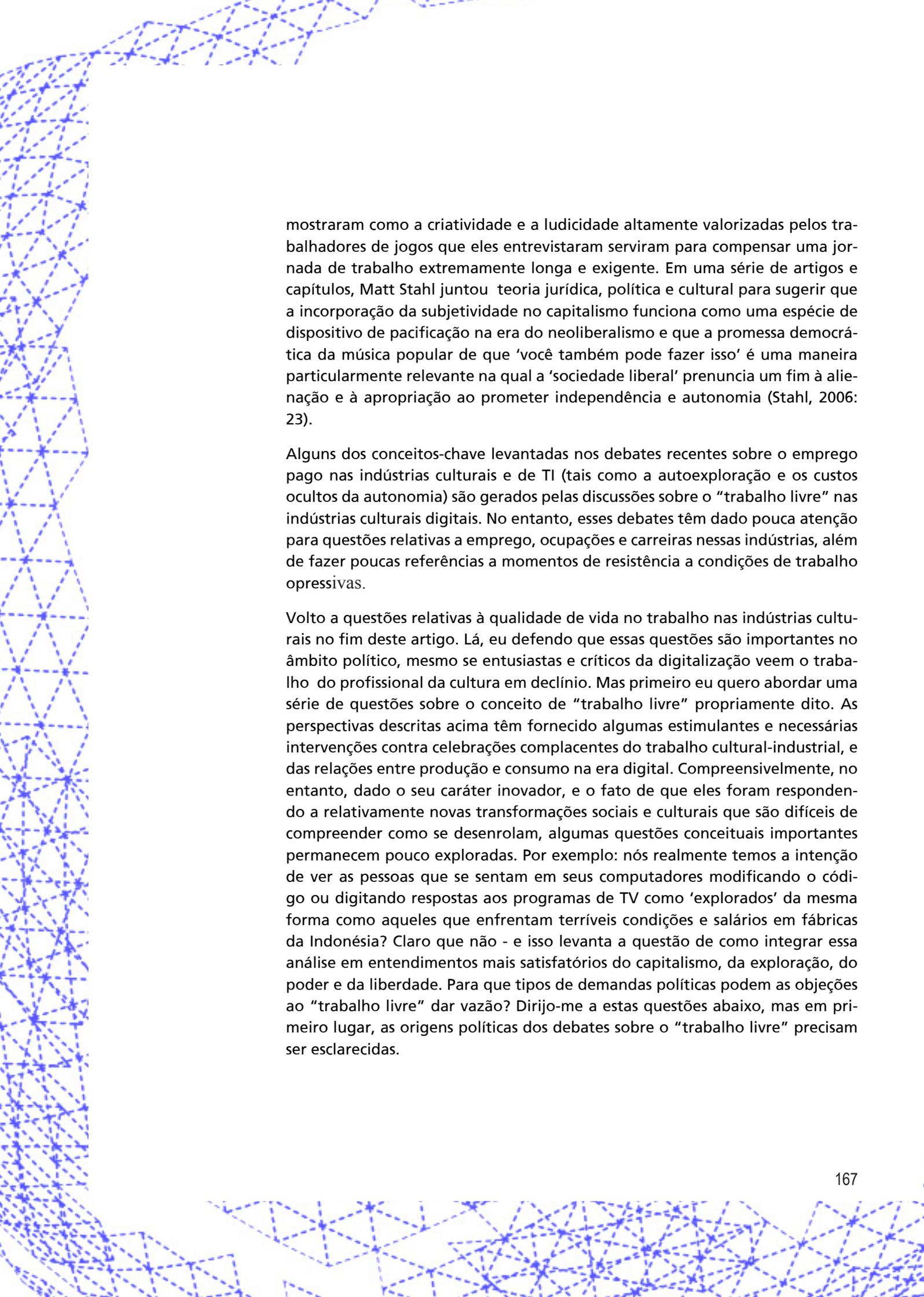
para gerenciar cruzamentos desses limites, e para negociar a dialética entre criatividade-comércio que está no coração da produção cultural moderna. Tudo isso é familiar à economia política e aos estudos sociológicos sobre as indústrias culturais (ver por exemplo Miège, 1989), mas recentemente, os críticos têm ligado isso aos debates sobre o “trabalho livre”, enfatizando a maneira como os profissionais criativos lidam com a ‘intelectualidade da massa’ não remunerada (ver abaixo) das cenas alternativa e undergrounds. Arvidsson (2008), em um esforço para combater os discursos celebratórios, associados à moderna política das indústrias criativas, até mesmo usa a expressão bastante duvidosa ‘proletariado criativo’ para se referir aos produtores culturais underground nos quais alguns profissionais criativos baseiam-se como parte de seu trabalho. Em outros trabalhos, Arvidsson (2005) tem uma discussão alargada sobre o “trabalho livre” em debates sobre o consumo, alegando que a gestão de marca explora o ‘trabalho imaterial’ dos consumidores, recorrendo a ideias e estilos gerados em ambientes urbanos contemporâneos. Está claro que este é um relato mais crítico do ‘conteúdo gerado pelo usuário’ do que pode ser encontrado em estudos acadêmicos de campanhas publicitárias e jornalísticas⁵.

Mas a crítica ao “trabalho livre” não é a única maneira pela qual a análise crítica tem procurado prestar atenção ao trabalho criativo nos últimos anos. Paralelamente a estes desenvolvimentos, também têm acontecido discussões sobre os trabalhadores profissionais e semiprofissionais na indústria cultural e em indústrias relacionadas, tais como web design. Várias críticas recentes sugerem que os trabalhadores profissionais na (informatizada) indústria cultural e em indústrias relacionadas estão envolvidos em formas de trabalho que se caracterizam por um alto grau de autonomia, criatividade e ‘jogo’, mas também pelo excesso de trabalho, precarização e precariedade. Andrew Ross (2003: 9) observou como, aos olhos de uma nova geração de analistas de negócios na década de 1980, o Vale do Silício ‘surgiu para promover um local de trabalho humano não como uma concessão relutante aos funcionários desmoralizados, mas como um ativo valorizado para a produção’. As empresas da ‘nova economia’, segundo ele, visam a criação de culturas de trabalho que ‘abraçam a abertura, cooperação e autogestão’ (ibid). Ross mostrou que tais recursos foram de fato intimamente ligados a longas horas de trabalho e um grave “borrar das linhas” entre trabalho e lazer. Enquanto os ambientes de trabalho dot.com da década de 1990 ofereceram ‘grande quantidade de autonomia junto com um caloroso coleguismo’ eles também recrutaram empregados com pensamentos e impulsos mais livres em serviço de tempo assalariado (Ross, 2003: 17, 19). Este processo de envolvimento tem sido descrito como ‘auto-exploração’. Da mesma forma, também escrevendo sobre o trabalho das novas mídias, Andreas Wittel (2001) viu ali um caso paradigmático de uma forma emergente de comunidade chamada de ‘sociabilidade da rede’, que parece ser individualista e instrumental, envolvendo a assimilação entre trabalho e diversão. Ros Gill (2002), em um estudo sobre os trabalhadores freelancers nas novas mídias na Europa, encontrou evidências



que apresentam que o trabalho que parecia superficialmente atraente, por sua informalidade e altos níveis de autonomia, era de fato particularmente problemático para mulheres por causa da falta de critérios claros para a avaliação do trabalho e, especialmente, por causa das dificuldades que tal informalidade causava quando procuram novos contratos.

Tais ideias, muitas vezes desenvolvidas em relação ao setor de TI, têm sido cada vez mais aplicadas às indústrias culturais e criativas. Em uma contribuição inicial, Gillian Ursell (2000) observou 'uma intensificação dos processos de automercantilização pelo qual cada indivíduo procura melhorar suas chances de atrair um emprego remunerado' (Ursell, 2000: 807) e analisou como os trabalhadores de televisão têm, na época da precarização e do aumento do trabalho freelance, assumido o trabalho de organizar seu próprio mercado de trabalho. Este elemento de 'voluntarismo aparente' precisava ser reconhecido, afirma Ursell. Então, ela se orientou pela teoria foucaultiana, não para dispensar preocupações com as teorias do processo de trabalho, mas para 'abordá-las de forma mais substancial' (Ursell, 2000: 809). Em particular, ela se baseou na ideia de Nikolas Rose (1999: 145) de que, no liberalismo avançado, a liberdade é redefinida como 'uma capacidade de auto-realização, que só pode ser obtida por meio da atividade individual'. Discutindo como noções de criatividade, talento e trabalho estão sendo redefinidos nas florescentes microempresas do setor cultural associadas com os jovens, incluindo moda e design, mas também nas indústrias de entretenimento, como boates, gravadoras e jornalismo de revista. Angela McRobbie (2002a: 523) repercutiu Ursell apontando para o 'fio utópico' envolvido na tentativa de tornar o mundo do trabalho algo mais próximo de uma vida de entusiasmo e prazer'. A autora se concentra em mostrar como isso leva a uma situação em que, quando as coisas dão errado, os jovens que entram nesses mundos do trabalho criativo podem sentir que eles só têm a si mesmos para culpar. Ainda a este respeito, McRobbie ampliou a pesquisa sobre o trabalho criativo para incluir um conjunto de condições e experiências, abrangendo a maneira em que aspirações e expectativas de autonomia podem levar à decepção, desilusão e 'autoacusação'. Ela também apontou para os aspectos de gênero dessas condições de trabalho; agora sem interrupção por compromissos familiares, as mulheres esperam encontrar trabalho gratificante e enriquecedor em tempo integral. (McRobbie, 2002a: 521). O contexto para a crítica de McRobbie (ver também McRobbie, 2002b) foi a política das indústrias criativas do então governo trabalhista do Reino Unido, e sua valorização geral do trabalho, na qual 'o trabalho vem a significar muito mais do que apenas ganhar a vida; incorpora e assume a vida cotidiana' (McRobbie, 2002b: 99). McRobbie foi oportuno ao questionar o 'ideal de trabalho autoexpressivo' (2002a: 101) e o lugar dele na defesa do trabalho de 'uma nova meritocracia orientada à juventude', envolvendo um trabalho de amor e autoexploração. Escritos posteriores contribuíram para esse debate, sendo que uma síntese útil e importante é fornecida por Banks, 2007. No artigo discutido acima, De Peuter e Dyer-Witthford (2005)



mostraram como a criatividade e a ludicidade altamente valorizadas pelos trabalhadores de jogos que eles entrevistaram serviram para compensar uma jornada de trabalho extremamente longa e exigente. Em uma série de artigos e capítulos, Matt Stahl juntou teoria jurídica, política e cultural para sugerir que a incorporação da subjetividade no capitalismo funciona como uma espécie de dispositivo de pacificação na era do neoliberalismo e que a promessa democrática da música popular de que ‘você também pode fazer isso’ é uma maneira particularmente relevante na qual a ‘sociedade liberal’ prenuncia um fim à alienação e à apropriação ao prometer independência e autonomia (Stahl, 2006: 23).

Alguns dos conceitos-chave levantadas nos debates recentes sobre o emprego pago nas indústrias culturais e de TI (tais como a autoexploração e os custos ocultos da autonomia) são gerados pelas discussões sobre o “trabalho livre” nas indústrias culturais digitais. No entanto, esses debates têm dado pouca atenção para questões relativas a emprego, ocupações e carreiras nessas indústrias, além de fazer poucas referências a momentos de resistência a condições de trabalho opressivas.

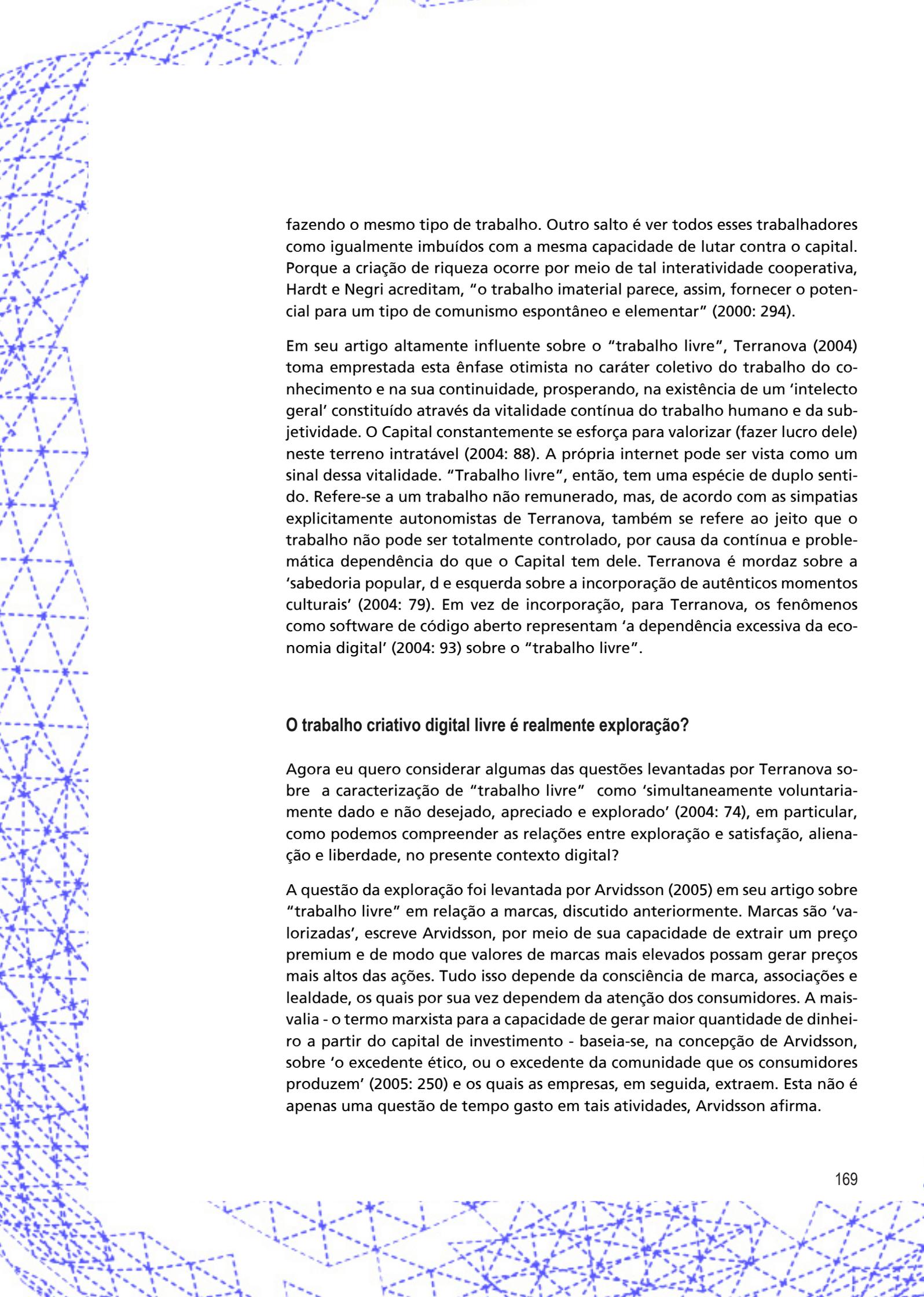
Volto a questões relativas à qualidade de vida no trabalho nas indústrias culturais no fim deste artigo. Lá, eu defendo que essas questões são importantes no âmbito político, mesmo se entusiastas e críticos da digitalização veem o trabalho do profissional da cultura em declínio. Mas primeiro eu quero abordar uma série de questões sobre o conceito de “trabalho livre” propriamente dito. As perspectivas descritas acima têm fornecido algumas estimulantes e necessárias intervenções contra celebrações complacentes do trabalho cultural-industrial, e das relações entre produção e consumo na era digital. Compreensivelmente, no entanto, dado o seu caráter inovador, e o fato de que eles foram respondendo a relativamente novas transformações sociais e culturais que são difíceis de compreender como se desenrolam, algumas questões conceituais importantes permanecem pouco exploradas. Por exemplo: nós realmente temos a intenção de ver as pessoas que se sentam em seus computadores modificando o código ou digitando respostas aos programas de TV como ‘explorados’ da mesma forma como aqueles que enfrentam terríveis condições e salários em fábricas da Indonésia? Claro que não - e isso levanta a questão de como integrar essa análise em entendimentos mais satisfatórios do capitalismo, da exploração, do poder e da liberdade. Para que tipos de demandas políticas podem as objeções ao “trabalho livre” dar vazão? Dirijo-me a estas questões abaixo, mas em primeiro lugar, as origens políticas dos debates sobre o “trabalho livre” precisam ser esclarecidas.

6. Ros Gill e Andy C. Pratt (2008) fornecem uma pesquisa relevante em sua introdução a uma seção especial da revista *Theory, Culture and Society* sobre 'Precariedade e Trabalho Cultural'. Essa seção especial contém um artigo escrito por mim e Sarah Baker, onde uma versão de parte do material neste parágrafo apareceu originalmente, junto com uma crítica de Hardt e Negri (Hesmondhalgh e Baker, 2008).

O “trabalho livre” e o marxismo autonomista

Grande parte das pesquisas acima indicadas baseia-se em um conjunto de teorias e conceitos que são familiares para os interessados no tema. Conceitos autonomistas de trabalho imaterial, trabalho afetivo e ‘precariedade’ têm sido de interesse crescente para comentaristas críticos sobre o trabalho contemporâneo, incluindo o trabalho nas indústrias culturais e criativas⁶. O conceito de trabalho imaterial tem sua origem em uma série de trabalhos de Michael Hardt, Maurizio Lazzarato, Antonio Negri e Paolo Virno, publicados na revista *Futur Antérieur* no início dos anos 1990. O conceito foi lá definido como “o trabalho que produz informação e conteúdo cultural como mercadoria” (Lazzarato, 1996: 133). Esta definição era para sofrer sério ataque de outros marxistas autonomistas (nomeadamente Caffentzis, 1998) por seu otimismo excessivo, pela falta de atenção às questões de gênero e por falhar em reconhecer a importância contínua de formas altamente materiais de exploração e opressão. Consequentemente, no momento de seu best-seller *Império*, Hardt e Negri (2000: 290) tinham desenvolvido uma definição mais ampla: “trabalho que produz um bem imaterial, como um serviço, um produto cultural, conhecimento ou comunicação”. Esse conceito incorporou agora o ‘trabalho afetivo’, aquele que envolve o contato e a interação humana, incluindo o pesado trabalho de cuidados fortemente ligado ao gênero e à saúde, para os quais as críticas de Caffentzis e outros vêm chamando a atenção. Nas discussões autonomistas, tanto do trabalho imaterial quanto do trabalho afetivo, havia um foco sobre o trabalho e a produção da cultura, do conhecimento e da comunicação - buscando uma concepção crítica sobre o lugar de tal trabalho nas sociedades modernas.

Hardt e Negri iniciam a discussão de como a introdução do computador tem radicalmente transformado o trabalho. Mesmo onde o contato direto com os computadores não está envolvido, dizem eles, a manipulação de símbolos e informações ‘ao longo do modelo de funcionamento do computador’ (2000: 291) é extremamente difundida. Trabalhadores costumavam agir como máquinas, agora eles cada vez mais pensam como computadores. Eles modificam as suas operações através do uso, e essa interatividade contínua caracteriza uma vasta gama da produção contemporânea. A revolução da comunicação e da informática na produção supostamente transformou as práticas de trabalho, de tal maneira que todas elas tendem para o modelo de informação e de tecnologias da comunicação, e isto significa uma homogeneização dos processos de trabalho. A esse respeito, Hardt e Negri são pessimistas sobre a ‘informacionalização’ da economia. Mas eles são muito mais otimistas sobre o ‘trabalho afetivo’, que é, segundo eles, o que produz redes sociais e comunidades, e, para Hardt e Negri, cooperação é imanente a essa atividade de trabalho. Este aspecto cooperativo em rede do trabalho afetivo é então transferido por Hardt e Negri a outras formas relacionadas ao computador e ao aspecto “simbólico-analítico” do trabalho imaterial, como se enfermeiras e programadores de computador estivessem



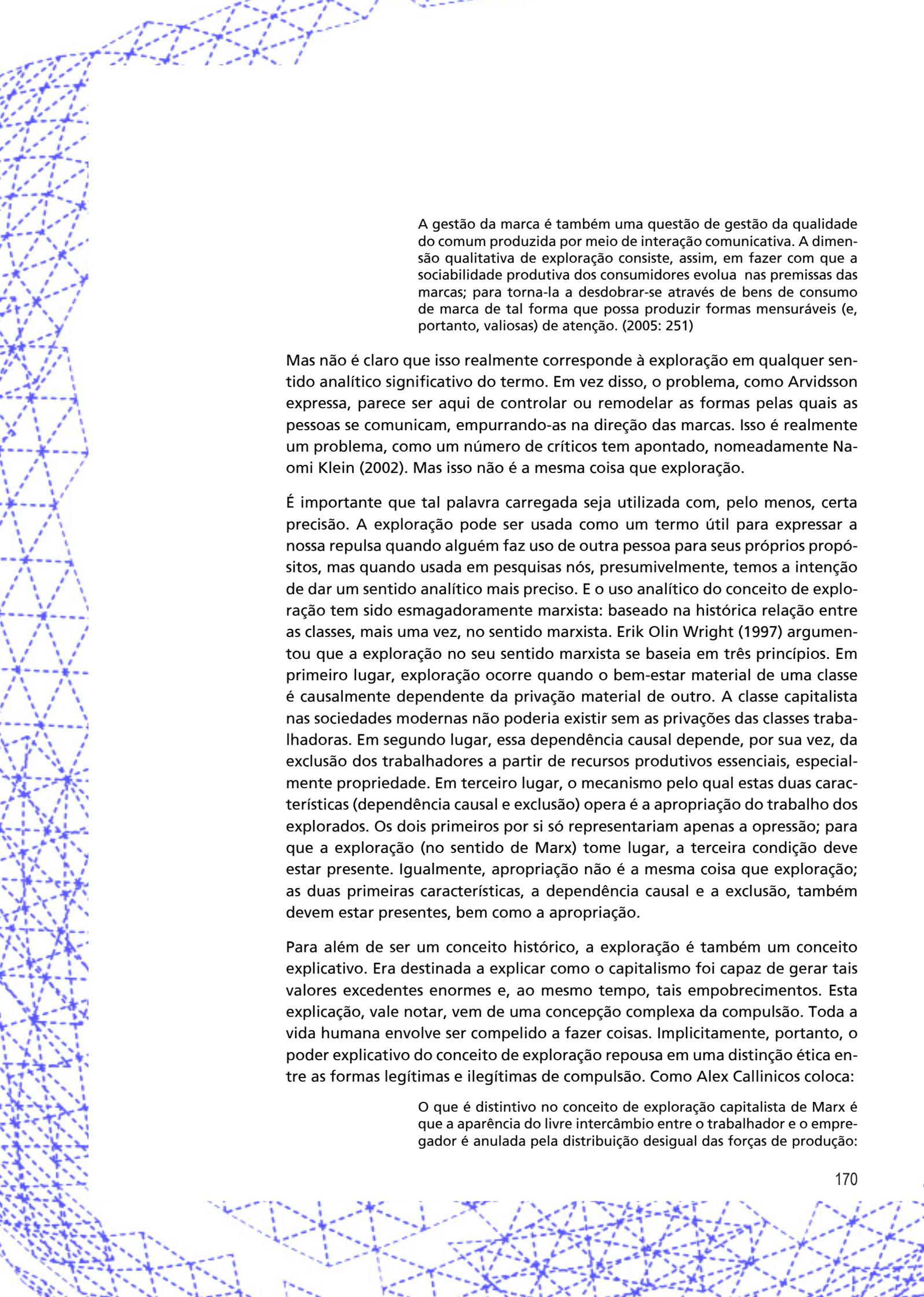
fazendo o mesmo tipo de trabalho. Outro salto é ver todos esses trabalhadores como igualmente imbuídos com a mesma capacidade de lutar contra o capital. Porque a criação de riqueza ocorre por meio de tal interatividade cooperativa, Hardt e Negri acreditam, “o trabalho imaterial parece, assim, fornecer o potencial para um tipo de comunismo espontâneo e elementar” (2000: 294).

Em seu artigo altamente influente sobre o “trabalho livre”, Terranova (2004) toma emprestada esta ênfase otimista no caráter coletivo do trabalho do conhecimento e na sua continuidade, prosperando, na existência de um ‘intelecto geral’ constituído através da vitalidade contínua do trabalho humano e da subjetividade. O Capital constantemente se esforça para valorizar (fazer lucro dele) neste terreno intratável (2004: 88). A própria internet pode ser vista como um sinal dessa vitalidade. “Trabalho livre”, então, tem uma espécie de duplo sentido. Refere-se a um trabalho não remunerado, mas, de acordo com as simpatias explicitamente autonomistas de Terranova, também se refere ao jeito que o trabalho não pode ser totalmente controlado, por causa da contínua e problemática dependência do que o Capital tem dele. Terranova é mordaz sobre a ‘sabedoria popular, de esquerda sobre a incorporação de autênticos momentos culturais’ (2004: 79). Em vez de incorporação, para Terranova, os fenômenos como software de código aberto representam ‘a dependência excessiva da economia digital’ (2004: 93) sobre o “trabalho livre”.

O trabalho criativo digital livre é realmente exploração?

Agora eu quero considerar algumas das questões levantadas por Terranova sobre a caracterização de “trabalho livre” como ‘simultaneamente voluntariamente dado e não desejado, apreciado e explorado’ (2004: 74), em particular, como podemos compreender as relações entre exploração e satisfação, alienação e liberdade, no presente contexto digital?

A questão da exploração foi levantada por Arvidsson (2005) em seu artigo sobre “trabalho livre” em relação a marcas, discutido anteriormente. Marcas são ‘valorizadas’, escreve Arvidsson, por meio de sua capacidade de extrair um preço premium e de modo que valores de marcas mais elevados possam gerar preços mais altos das ações. Tudo isso depende da consciência de marca, associações e lealdade, os quais por sua vez dependem da atenção dos consumidores. A mais-valia - o termo marxista para a capacidade de gerar maior quantidade de dinheiro a partir do capital de investimento - baseia-se, na concepção de Arvidsson, sobre ‘o excedente ético, ou o excedente da comunidade que os consumidores produzem’ (2005: 250) e os quais as empresas, em seguida, extraem. Esta não é apenas uma questão de tempo gasto em tais atividades, Arvidsson afirma.



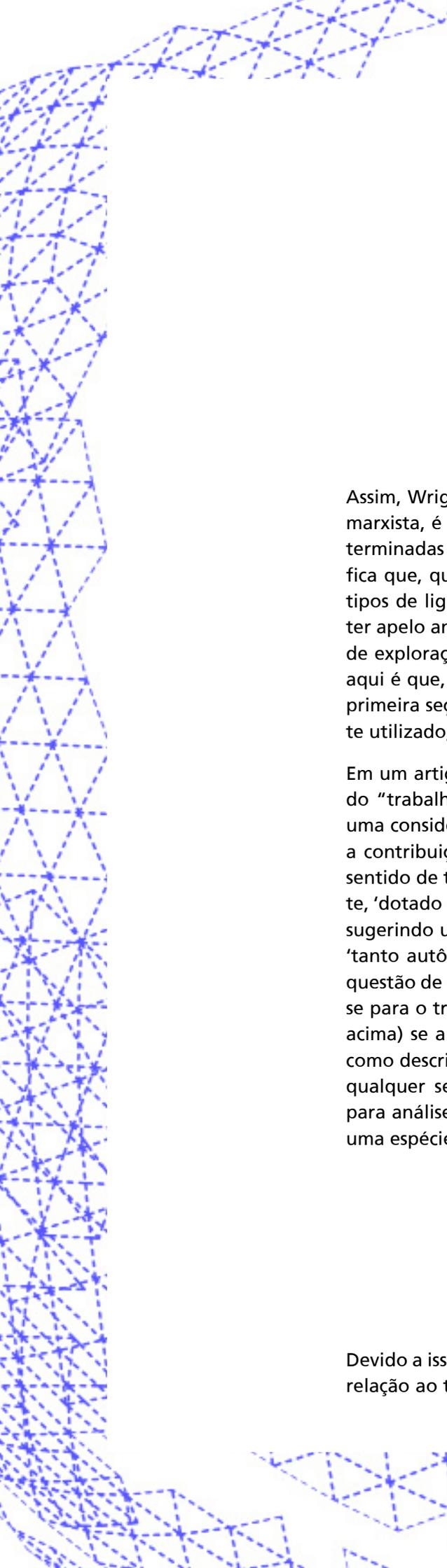
A gestão da marca é também uma questão de gestão da qualidade do comum produzida por meio de interação comunicativa. A dimensão qualitativa de exploração consiste, assim, em fazer com que a sociabilidade produtiva dos consumidores evolua nas premissas das marcas; para torna-la a desdobrar-se através de bens de consumo de marca de tal forma que possa produzir formas mensuráveis (e, portanto, valiosas) de atenção. (2005: 251)

Mas não é claro que isso realmente corresponde à exploração em qualquer sentido analítico significativo do termo. Em vez disso, o problema, como Arvidsson expressa, parece ser aqui de controlar ou remodelar as formas pelas quais as pessoas se comunicam, empurrando-as na direção das marcas. Isso é realmente um problema, como um número de críticos tem apontado, nomeadamente Naomi Klein (2002). Mas isso não é a mesma coisa que exploração.

É importante que tal palavra carregada seja utilizada com, pelo menos, certa precisão. A exploração pode ser usada como um termo útil para expressar a nossa repulsa quando alguém faz uso de outra pessoa para seus próprios propósitos, mas quando usada em pesquisas nós, presumivelmente, temos a intenção de dar um sentido analítico mais preciso. E o uso analítico do conceito de exploração tem sido esmagadoramente marxista: baseado na histórica relação entre as classes, mais uma vez, no sentido marxista. Erik Olin Wright (1997) argumentou que a exploração no seu sentido marxista se baseia em três princípios. Em primeiro lugar, exploração ocorre quando o bem-estar material de uma classe é causalmente dependente da privação material de outro. A classe capitalista nas sociedades modernas não poderia existir sem as privações das classes trabalhadoras. Em segundo lugar, essa dependência causal depende, por sua vez, da exclusão dos trabalhadores a partir de recursos produtivos essenciais, especialmente propriedade. Em terceiro lugar, o mecanismo pelo qual estas duas características (dependência causal e exclusão) opera é a apropriação do trabalho dos explorados. Os dois primeiros por si só representariam apenas a opressão; para que a exploração (no sentido de Marx) tome lugar, a terceira condição deve estar presente. Igualmente, apropriação não é a mesma coisa que exploração; as duas primeiras características, a dependência causal e a exclusão, também devem estar presentes, bem como a apropriação.

Para além de ser um conceito histórico, a exploração é também um conceito explicativo. Era destinada a explicar como o capitalismo foi capaz de gerar tais valores excedentes enormes e, ao mesmo tempo, tais empobrecimentos. Esta explicação, vale notar, vem de uma concepção complexa da compulsão. Toda a vida humana envolve ser compelido a fazer coisas. Implicitamente, portanto, o poder explicativo do conceito de exploração repousa em uma distinção ética entre as formas legítimas e ilegítimas de compulsão. Como Alex Callinicos coloca:

O que é distintivo no conceito de exploração capitalista de Marx é que a aparência do livre intercâmbio entre o trabalhador e o empregador é anulada pela distribuição desigual das forças de produção:



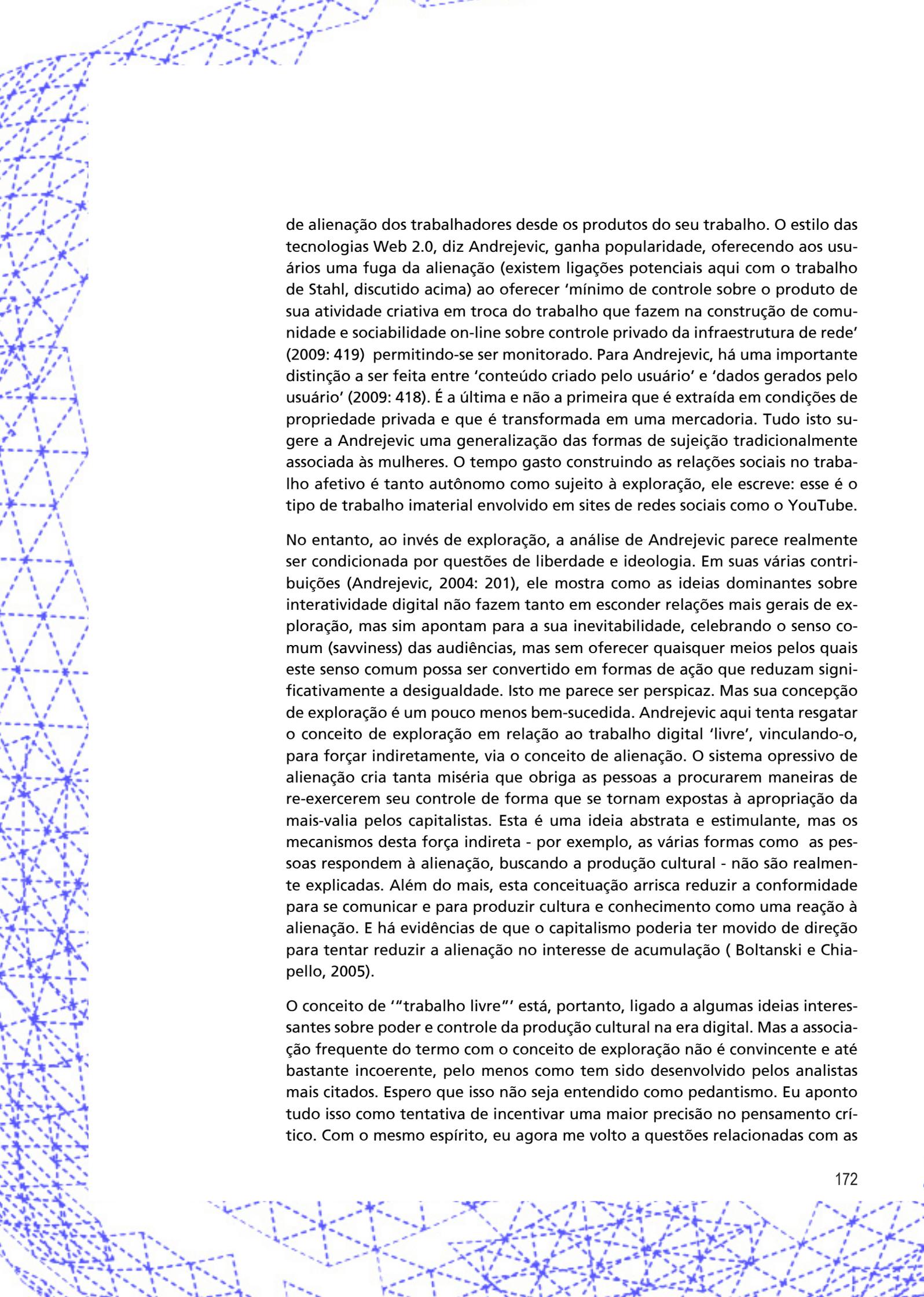
como resultado, os trabalhadores são obrigados a vender sua força de trabalho aos capitalistas em termos que levam a sua exploração. Isto é uma violação da sua liberdade, mesmo que eles não estejam diretamente coagidos para realizar trabalho excedente para o capitalista, mas sim fazê-lo como um resultado do que Marx chamou de “a compulsão silenciosa das relações econômicas”. Assim, a exploração é diretamente injusta, independentemente de qualquer injustiça na distribuição inicial de ativos produtivos, porque os trabalhadores são ilegitimamente compelidos a trabalhar para o capitalista. (Callinicos 2000: 68)

Assim, Wright e Callinicos ajudam a deixar claro que a exploração, no sentido marxista, é um conceito histórico, explicativo e ético que gira em torno de determinadas (disputadas) noções de classe, de trabalho e compulsão. Isto significa que, quando o termo é aplicado a exemplos empíricos específicos, alguns tipos de ligações devem ser feitas para essas abstrações necessárias, se é para ter apelo analítico. Isso não significa que cada invocação individual do conceito de exploração por qualquer escritor deve envolver tal teorização. O problema aqui é que, como as citações na introdução do conceito de “trabalho livre” na primeira seção deste artigo ilustram, o termo ‘exploração’ tem sido amplamente utilizado, mas de forma incerta nesses debates.

Em um artigo recente sobre o YouTube, Andrejevic (2009) voltou às questões do “trabalho livre”, discutido em artigos anteriores citados acima e ofereceu uma consideração mais desenvolvida do conceito de exploração. Aproveitando a contribuição dos autonomistas, Andrejevic vê o termo “trabalho livre” no sentido de trabalho não remunerado, mas também de trabalho feito livremente, ‘dotado de um senso de autonomia’ (2009: 416). Ele interpreta isso como que sugerindo uma lógica em que a produção da comunidade e da sociabilidade é ‘tanto autônoma de capital e como capturado por ela’. Para Andrejevic, essa questão de captura sinaliza a fundamental importância da exploração. Virando-se para o trabalho de Adam Arvidsson, Andrejevic imagina (como eu também, acima) se a captura ou a apropriação de “trabalho livre”, afetivo e imaterial, como descrito por Arvidsson, pode realmente ser descrito como exploração em qualquer sentido analítico convincente. Andrejevic justamente salienta que, para análises marxistas, a geração e a apropriação da mais-valia dependem de uma espécie de força:

a separação forçada do trabalhador dos meios de produção é conservada em trabalhadores forçados a abrir mão do controle sobre sua força de trabalho. Mas o potencial localizado no trabalho afetivo ou imaterial por Arvidsson, Hardt e outros reside no fato de que é livremente ou autonomamente dado. É, por definição, não forçado. Também não é claro se se apropria desse trabalho sob a ameaça de força, o que torna a alegação de exploração necessária de mais explicações. (2010: 418)

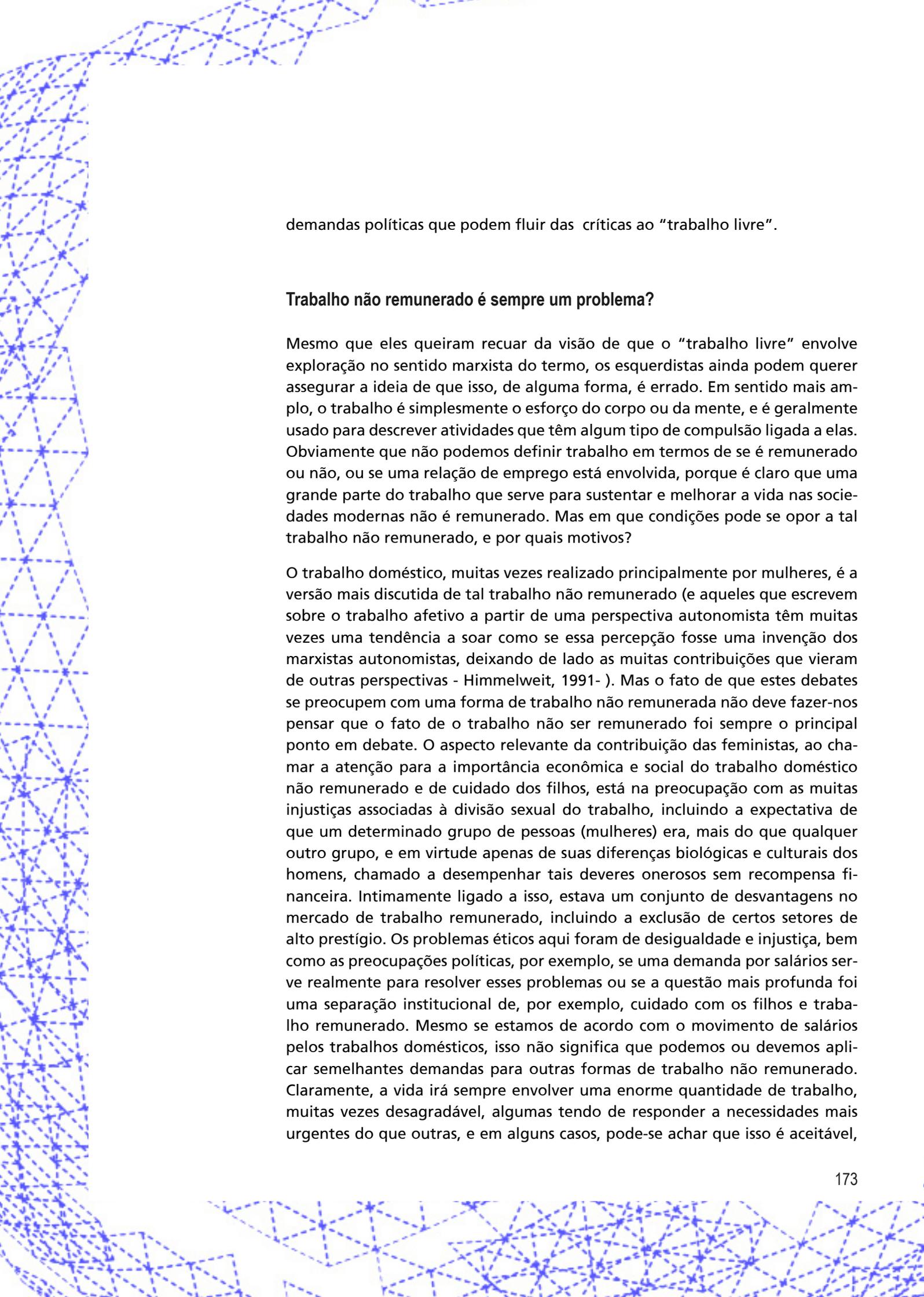
Devido a isso, Andrejevic busca uma compreensão alternativa de exploração em relação ao trabalho digital. Assim, ele enfatiza como o conceito está ligado ao



de alienação dos trabalhadores desde os produtos do seu trabalho. O estilo das tecnologias Web 2.0, diz Andrejevic, ganha popularidade, oferecendo aos usuários uma fuga da alienação (existem ligações potenciais aqui com o trabalho de Stahl, discutido acima) ao oferecer 'mínimo de controle sobre o produto de sua atividade criativa em troca do trabalho que fazem na construção de comunidade e sociabilidade on-line sobre controle privado da infraestrutura de rede' (2009: 419) permitindo-se ser monitorado. Para Andrejevic, há uma importante distinção a ser feita entre 'conteúdo criado pelo usuário' e 'dados gerados pelo usuário' (2009: 418). É a última e não a primeira que é extraída em condições de propriedade privada e que é transformada em uma mercadoria. Tudo isto sugere a Andrejevic uma generalização das formas de sujeição tradicionalmente associada às mulheres. O tempo gasto construindo as relações sociais no trabalho afetivo é tanto autônomo como sujeito à exploração, ele escreve: esse é o tipo de trabalho imaterial envolvido em sites de redes sociais como o YouTube.

No entanto, ao invés de exploração, a análise de Andrejevic parece realmente ser condicionada por questões de liberdade e ideologia. Em suas várias contribuições (Andrejevic, 2004: 201), ele mostra como as ideias dominantes sobre interatividade digital não fazem tanto em esconder relações mais gerais de exploração, mas sim apontam para a sua inevitabilidade, celebrando o senso comum (savviness) das audiências, mas sem oferecer quaisquer meios pelos quais este senso comum possa ser convertido em formas de ação que reduzam significativamente a desigualdade. Isto me parece ser perspicaz. Mas sua concepção de exploração é um pouco menos bem-sucedida. Andrejevic aqui tenta resgatar o conceito de exploração em relação ao trabalho digital 'livre', vinculando-o, para forçar indiretamente, via o conceito de alienação. O sistema opressivo de alienação cria tanta miséria que obriga as pessoas a procurarem maneiras de re-exercerem seu controle de forma que se tornam expostas à apropriação da mais-valia pelos capitalistas. Esta é uma ideia abstrata e estimulante, mas os mecanismos desta força indireta - por exemplo, as várias formas como as pessoas respondem à alienação, buscando a produção cultural - não são realmente explicadas. Além do mais, esta conceituação arrisca reduzir a conformidade para se comunicar e para produzir cultura e conhecimento como uma reação à alienação. E há evidências de que o capitalismo poderia ter movido de direção para tentar reduzir a alienação no interesse de acumulação (Boltanski e Chiappello, 2005).

O conceito de "trabalho livre" está, portanto, ligado a algumas ideias interessantes sobre poder e controle da produção cultural na era digital. Mas a associação frequente do termo com o conceito de exploração não é convincente e até bastante incoerente, pelo menos como tem sido desenvolvido pelos analistas mais citados. Espero que isso não seja entendido como pedantismo. Eu aponto tudo isso como tentativa de incentivar uma maior precisão no pensamento crítico. Com o mesmo espírito, eu agora me volto a questões relacionadas com as

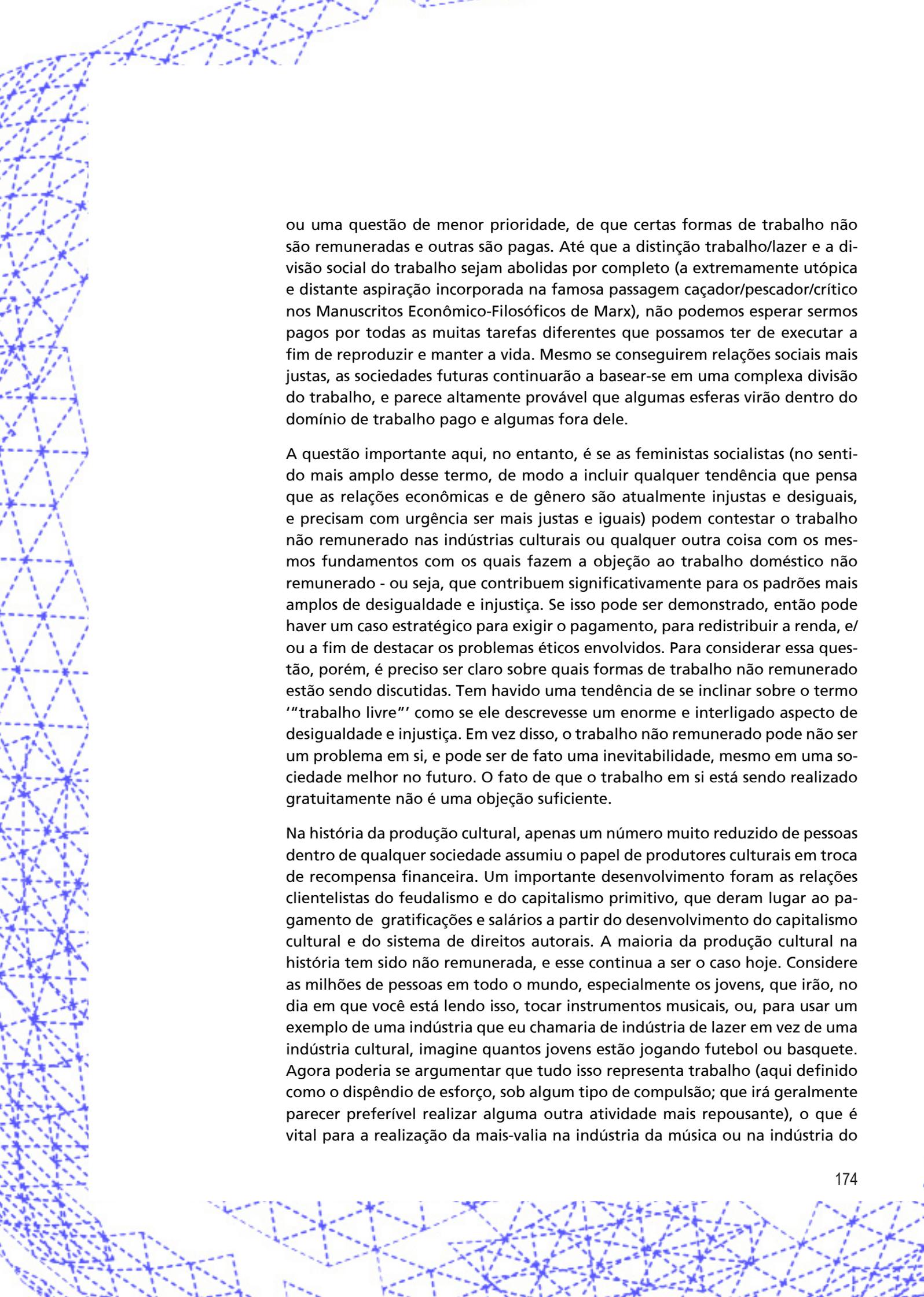


demandas políticas que podem fluir das críticas ao “trabalho livre”.

Trabalho não remunerado é sempre um problema?

Mesmo que eles queiram recuar da visão de que o “trabalho livre” envolve exploração no sentido marxista do termo, os esquerdistas ainda podem querer assegurar a ideia de que isso, de alguma forma, é errado. Em sentido mais amplo, o trabalho é simplesmente o esforço do corpo ou da mente, e é geralmente usado para descrever atividades que têm algum tipo de compulsão ligada a elas. Obviamente que não podemos definir trabalho em termos de se é remunerado ou não, ou se uma relação de emprego está envolvida, porque é claro que uma grande parte do trabalho que serve para sustentar e melhorar a vida nas sociedades modernas não é remunerado. Mas em que condições pode se opor a tal trabalho não remunerado, e por quais motivos?

O trabalho doméstico, muitas vezes realizado principalmente por mulheres, é a versão mais discutida de tal trabalho não remunerado (e aqueles que escrevem sobre o trabalho afetivo a partir de uma perspectiva autonomista têm muitas vezes uma tendência a soar como se essa percepção fosse uma invenção dos marxistas autonomistas, deixando de lado as muitas contribuições que vieram de outras perspectivas - Himmelweit, 1991-). Mas o fato de que estes debates se preocupem com uma forma de trabalho não remunerada não deve fazer-nos pensar que o fato de o trabalho não ser remunerado foi sempre o principal ponto em debate. O aspecto relevante da contribuição das feministas, ao chamar a atenção para a importância econômica e social do trabalho doméstico não remunerado e de cuidado dos filhos, está na preocupação com as muitas injustiças associadas à divisão sexual do trabalho, incluindo a expectativa de que um determinado grupo de pessoas (mulheres) era, mais do que qualquer outro grupo, e em virtude apenas de suas diferenças biológicas e culturais dos homens, chamado a desempenhar tais deveres onerosos sem recompensa financeira. Intimamente ligado a isso, estava um conjunto de desvantagens no mercado de trabalho remunerado, incluindo a exclusão de certos setores de alto prestígio. Os problemas éticos aqui foram de desigualdade e injustiça, bem como as preocupações políticas, por exemplo, se uma demanda por salários serve realmente para resolver esses problemas ou se a questão mais profunda foi uma separação institucional de, por exemplo, cuidado com os filhos e trabalho remunerado. Mesmo se estamos de acordo com o movimento de salários pelos trabalhos domésticos, isso não significa que podemos ou devemos aplicar semelhantes demandas para outras formas de trabalho não remunerado. Claramente, a vida irá sempre envolver uma enorme quantidade de trabalho, muitas vezes desagradável, algumas tendo de responder a necessidades mais urgentes do que outras, e em alguns casos, pode-se achar que isso é aceitável,



ou uma questão de menor prioridade, de que certas formas de trabalho não são remuneradas e outras são pagas. Até que a distinção trabalho/lazer e a divisão social do trabalho sejam abolidas por completo (a extremamente utópica e distante aspiração incorporada na famosa passagem caçador/pescador/crítico nos Manuscritos Econômico-Filosóficos de Marx), não podemos esperar sermos pagos por todas as muitas tarefas diferentes que possamos ter de executar a fim de reproduzir e manter a vida. Mesmo se conseguirmos relações sociais mais justas, as sociedades futuras continuarão a basear-se em uma complexa divisão do trabalho, e parece altamente provável que algumas esferas virão dentro do domínio de trabalho pago e algumas fora dele.

A questão importante aqui, no entanto, é se as feministas socialistas (no sentido mais amplo desse termo, de modo a incluir qualquer tendência que pensa que as relações econômicas e de gênero são atualmente injustas e desiguais, e precisam com urgência ser mais justas e iguais) podem contestar o trabalho não remunerado nas indústrias culturais ou qualquer outra coisa com os mesmos fundamentos com os quais fazem a objeção ao trabalho doméstico não remunerado - ou seja, que contribuem significativamente para os padrões mais amplos de desigualdade e injustiça. Se isso pode ser demonstrado, então pode haver um caso estratégico para exigir o pagamento, para redistribuir a renda, e/ou a fim de destacar os problemas éticos envolvidos. Para considerar essa questão, porém, é preciso ser claro sobre quais formas de trabalho não remunerado estão sendo discutidas. Tem havido uma tendência de se inclinar sobre o termo "trabalho livre" como se ele descrevesse um enorme e interligado aspecto de desigualdade e injustiça. Em vez disso, o trabalho não remunerado pode não ser um problema em si, e pode ser de fato uma inevitabilidade, mesmo em uma sociedade melhor no futuro. O fato de que o trabalho em si está sendo realizado gratuitamente não é uma objeção suficiente.

Na história da produção cultural, apenas um número muito reduzido de pessoas dentro de qualquer sociedade assumiu o papel de produtores culturais em troca de recompensa financeira. Um importante desenvolvimento foram as relações clientelistas do feudalismo e do capitalismo primitivo, que deram lugar ao pagamento de gratificações e salários a partir do desenvolvimento do capitalismo cultural e do sistema de direitos autorais. A maioria da produção cultural na história tem sido não remunerada, e esse continua a ser o caso hoje. Considere as milhões de pessoas em todo o mundo, especialmente os jovens, que irão, no dia em que você está lendo isso, tocar instrumentos musicais, ou, para usar um exemplo de uma indústria que eu chamaria de indústria de lazer em vez de uma indústria cultural, imagine quantos jovens estão jogando futebol ou basquete. Agora poderia se argumentar que tudo isso representa trabalho (aqui definido como o dispêndio de esforço, sob algum tipo de compulsão; que irá geralmente parecer preferível realizar alguma outra atividade mais repousante), o que é vital para a realização da mais-valia na indústria da música ou na indústria do



7. O fato de que a maioria dos humanos se envolve em algum tipo de produção cultural em uma base mais ou menos diária, ao longo da maior parte da história, e certamente tem durado o período do capitalismo moderno, expõe as versões mais ingênuas de afirmações de que as tecnologias digitais criaram uma nova era onde antigamente consumidores passivos se tornaram produtores (ou 'prosumidores'). Produção e consumo sempre foram dialeticamente interligados - e também precisam ser considerados como momentos separados em um processo interligado. Mas essa não é a minha principal preocupação aqui.

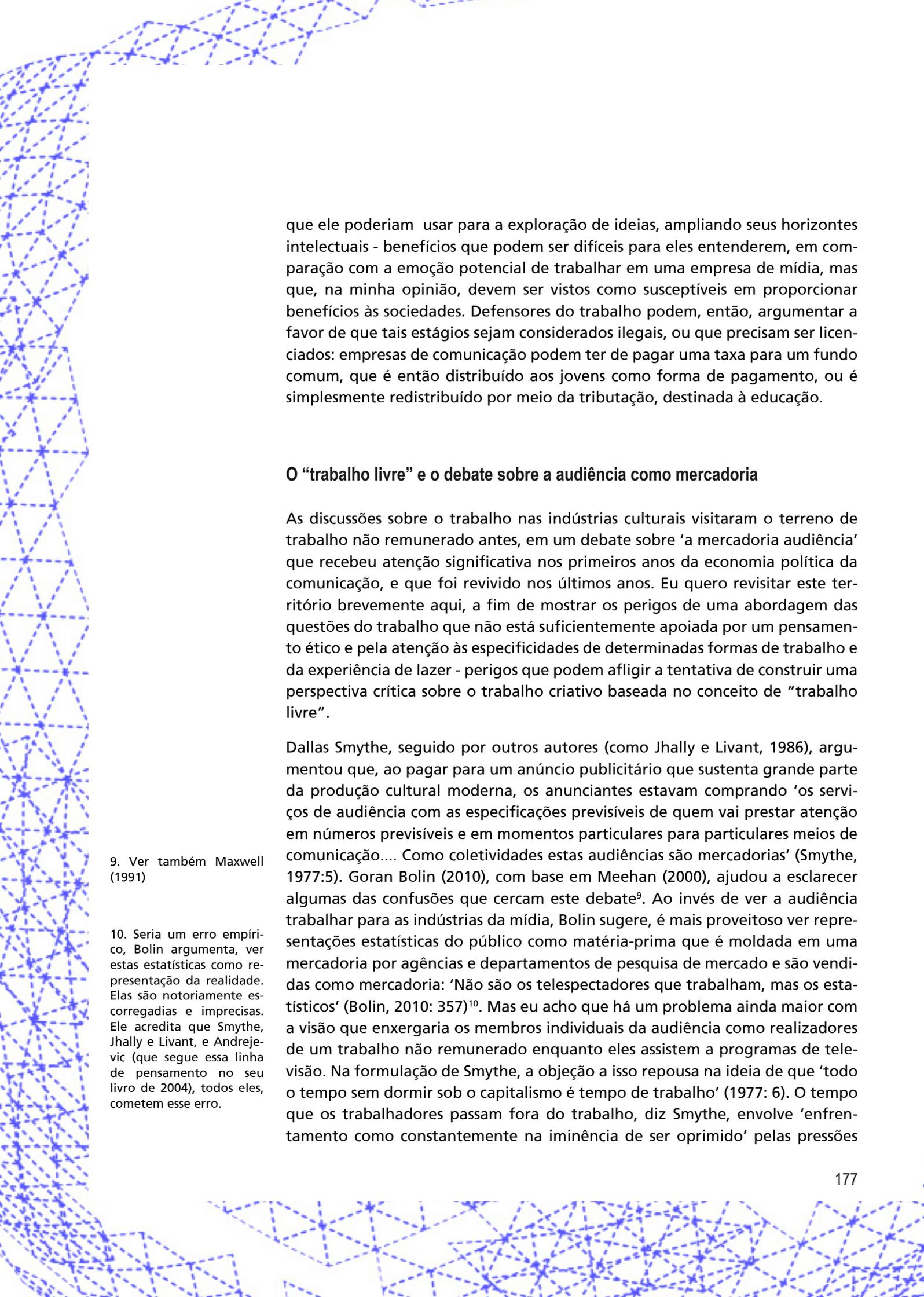
futebol. Este trabalho ajuda a criar uma reserva de trabalhadores, a quem estes setores podem chamar. A prática regular para criar futuros músicos e esportistas garante que exista melhores níveis de talentos disponíveis para as empresas os empregar. O exemplo do futebol é talvez ainda mais pertinente, porque, enquanto uma grande quantidade de ensino da música é feito em base profissional, a maioria do treinamento de futebol é feita por amadores, que dão o seu tempo em troca de uma série de prazeres e recompensas, incluindo ganhar competições, alegrias incalculáveis de atividade física baseada em equipe além de ser capaz de gritar muito alto aos jovens. Mas mesmo se isso for verdade, qual demanda política poderia resultar disso? Salários para a prática de música? Salários para treinadores de esportes? É claro que alguns da esquerda acreditam na importância de fazer o 'máximo' de demandas políticas como forma de promover uma emancipação mais profunda, mas também precisa ter algum senso de priorização, e pelo menos algum tipo de leitura pragmática do que poderia ser possível. Uma crítica indiferenciada do "trabalho livre" pode gerar demandas que falham nesses testes básicos.

Agora, os defensores de uma posição crítica (autonomista) para com o "trabalho livre" pode validamente responder que o "trabalho livre" só se torna um problema em esferas da atividade onde tem havido intensa mercantilização, e que o vasto alcance social de certas tecnologias digitais torna importante destacar o trabalho do qual eles dependem. O desenvolvimento da Internet pode ser um exemplo disso, ou em sites tais como o YouTube. Mesmo aqui, porém, existem problemas que podemos querer considerar, e que não parecem terem sido levantados nos debates sobre o "trabalho livre". O ensaio seminal de Terranova utilmente apontou para a enorme quantidade de trabalho não remunerado necessário para criar a Internet. Mas pode-se dizer em resposta daqueles que empreenderam tais trabalhos digitais não remunerados poderiam ter ganho um conjunto de recompensas por tal trabalho, tais como a satisfação ao contribuir para um projeto, que acreditaram que iria melhorar a comunicação entre pessoas e, finalmente, o bem comum; ou sob a forma de encontrar soluções para os problemas e ganhando novas habilidades que possam ser aplicadas posteriormente em outros contextos. Em alguns casos, pode ser possível pensar nesse trabalho como algo que envolve a construção de competências que levam ao pagamento de maiores salários no longo prazo - uma espécie de salário diferido. Sem negar por um momento a importância fundamental de um salário mínimo, parece perigoso pensar nos salários como a única forma significativa de recompensa e, certamente, seria errado insinuar que qualquer trabalho feito com base na contribuição social ou recompensa diferida representa a atividade de pessoas enganadas pelo capitalismo. Na verdade, parece-me que isso incorreria no perigo de internalização própria do capitalismo com ênfase na mercantilização. Temos de assegurar o valor do trabalho feito para o próprio bem, ou como uma mão de obra 'presente' (ver Hyde, 1983), e queixas sobre o "trabalho livre" - a menos que a base normativa para as queixas seja

8. O ótimo artigo de Terranova turva as águas que ligam tal “trabalho livre” à ‘auto-exploração’ dos profissionais que trabalham longas horas. Essas são duas questões muito diferentes. Terranova explicitamente define-se contra uma versão da visão de que as formas ‘doadas’ de trabalho podem ser valorizadas (a de Richard Barbrook, 1998), mas pode ser que existam outras versões melhores desse argumento, e outras mais consistentes com sua crítica subjacente das relações sociais capitalistas.

escrita com muito cuidado – com o risco de minar o seu valor.⁸ Pode ser que o software de código aberto esteja ligado a formas corporativas do capitalismo, como Terranova (2004) e outros apontaram. Mas a ideia de desenvolver softwares livres pode, em muitos casos, levar ao desenvolvimento de produtos, que não estão completamente sob o controle de grandes corporações como os outros. No mínimo, as queixas sobre o “trabalho livre” precisam estar ligadas à discussão de quais tipos de “trabalho livre” tem o mérito do pagamento e quais, não. Poderíamos, por exemplo, querer argumentar que a expertise que vai para a Wikipédia pode ser subsidiada por governos e empresas através de impostos, uma vez que ela oferece um enorme recurso social, muitas vezes desenvolvido por empresas e instituições do governo; até recentemente, esta foi a justificativa para o financiamento do ensino superior através de tributação na Europa Ocidental, embora esta ideia tenha sido corroída na era do neoliberalismo. Por outro lado, a queixa a qual me referi anteriormente, de que contatar os amigos e fazer upload de fotos para o Facebook representa algum tipo de trabalho explorado está, a meu ver, mais ao lado da visão de argumentação de que devemos exigir que todos os treinadores amadores de futebol sejam pagos por sua doação de tempo livre: não é impossível de defender, mas dificilmente uma prioridade - e acompanhada pelo perigo que pode mercantilizar as formas de atividade que nós gostaríamos que ficassem de fora do mercado. Os perigos da mercantilização podem ser mais bem combatidos argumentando contra os desenvolvedores de sites, que procuram se apoderar de conteúdo gerado pelos usuários. Pode ser que seja nos domínios da propriedade intelectual que uma crítica mais convincente do capitalismo contemporâneo possa ser montada, ao invés do trabalho não pago.

Um caso notável de trabalho injusto e não remunerado nas indústrias de mídia é o sistema de estágio. É cada vez mais difícil entrar na mídia e indústrias relacionadas à mídia em países industriais avançados sem ter realizado, em algum ponto, um período significativo de trabalho não remunerado. O motivo pelo qual os jovens estão dispostos a fazer isso é um produto do desejo de trabalho criativo e do excesso de oferta de trabalhadores. A extração de bilhões de horas de trabalho não remunerado por empresas de mídia pode ser vista como uma espécie de aluguel (no sentido tecnicamente econômico). Isso é compensado pelo tempo considerável necessário para treinar um fluxo constante de trabalhadores jovens e inexperientes, mas isso não está perto de se igualar às vantagens financeiras obtidas pelas empresas de mídia. O uso de tais jovens para realizar o trabalho não remunerado também deprime os salários dos trabalhadores nas indústrias culturais. Além disso, tem um sério impacto sobre quais tipos de pessoas estão susceptíveis e capazes de entrar nas indústrias de mídia. Os jovens de famílias abastadas são muito mais prováveis de serem capazes de suportar longos períodos sem remuneração. Cada vez mais, os estágios são fornecidos como parte do ensino na área de comunicação. É claro que muitos jovens querem realizar tais estágios. Mas eles beneficiam as empresas à custa do tempo



que ele poderiam usar para a exploração de ideias, ampliando seus horizontes intelectuais - benefícios que podem ser difíceis para eles entenderem, em comparação com a emoção potencial de trabalhar em uma empresa de mídia, mas que, na minha opinião, devem ser vistos como susceptíveis em proporcionar benefícios às sociedades. Defensores do trabalho podem, então, argumentar a favor de que tais estágios sejam considerados ilegais, ou que precisam ser licenciados: empresas de comunicação podem ter de pagar uma taxa para um fundo comum, que é então distribuído aos jovens como forma de pagamento, ou é simplesmente redistribuído por meio da tributação, destinada à educação.

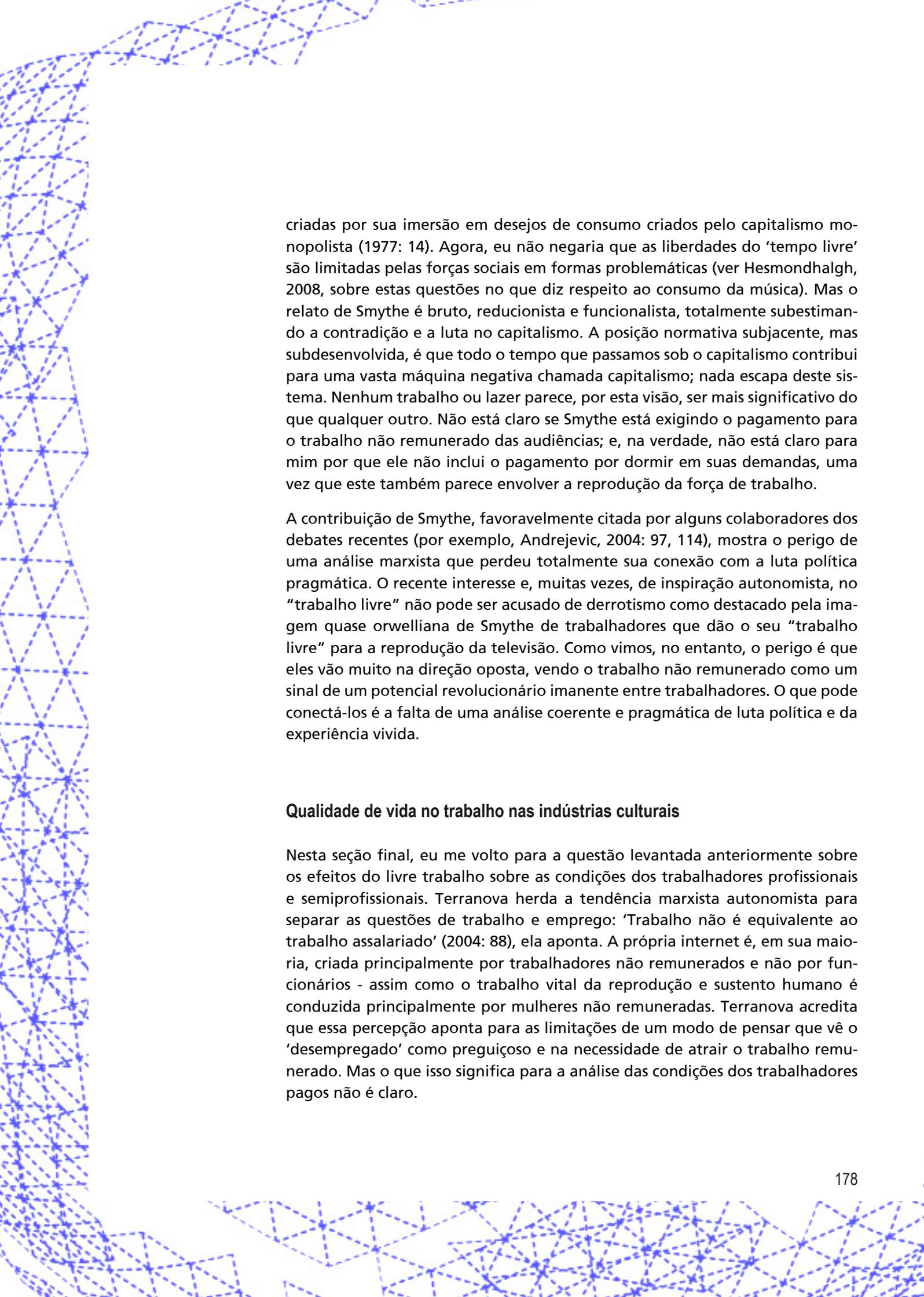
O “trabalho livre” e o debate sobre a audiência como mercadoria

As discussões sobre o trabalho nas indústrias culturais visitaram o terreno de trabalho não remunerado antes, em um debate sobre ‘a mercadoria audiência’ que recebeu atenção significativa nos primeiros anos da economia política da comunicação, e que foi revivido nos últimos anos. Eu quero visitar este território brevemente aqui, a fim de mostrar os perigos de uma abordagem das questões do trabalho que não está suficientemente apoiada por um pensamento ético e pela atenção às especificidades de determinadas formas de trabalho e da experiência de lazer - perigos que podem afligir a tentativa de construir uma perspectiva crítica sobre o trabalho criativo baseada no conceito de “trabalho livre”.

Dallas Smythe, seguido por outros autores (como Jhally e Livant, 1986), argumentou que, ao pagar para um anúncio publicitário que sustenta grande parte da produção cultural moderna, os anunciantes estavam comprando ‘os serviços de audiência com as especificações previsíveis de quem vai prestar atenção em números previsíveis e em momentos particulares para particulares meios de comunicação.... Como coletividades estas audiências são mercadorias’ (Smythe, 1977:5). Goran Bolin (2010), com base em Meehan (2000), ajudou a esclarecer algumas das confusões que cercam este debate⁹. Ao invés de ver a audiência trabalhar para as indústrias da mídia, Bolin sugere, é mais proveitoso ver representações estatísticas do público como matéria-prima que é moldada em uma mercadoria por agências e departamentos de pesquisa de mercado e são vendidas como mercadoria: ‘Não são os telespectadores que trabalham, mas os estatísticos’ (Bolin, 2010: 357)¹⁰. Mas eu acho que há um problema ainda maior com a visão que enxergaria os membros individuais da audiência como realizadores de um trabalho não remunerado enquanto eles assistem a programas de televisão. Na formulação de Smythe, a objeção a isso repousa na ideia de que ‘todo o tempo sem dormir sob o capitalismo é tempo de trabalho’ (1977: 6). O tempo que os trabalhadores passam fora do trabalho, diz Smythe, envolve ‘enfrentamento como constantemente na iminência de ser oprimido’ pelas pressões

9. Ver também Maxwell (1991)

10. Seria um erro empírico, Bolin argumenta, ver estas estatísticas como representação da realidade. Elas são notoriamente escuras e imprecisas. Ele acredita que Smythe, Jhally e Livant, e Andrejevic (que segue essa linha de pensamento no seu livro de 2004), todos eles, cometem esse erro.

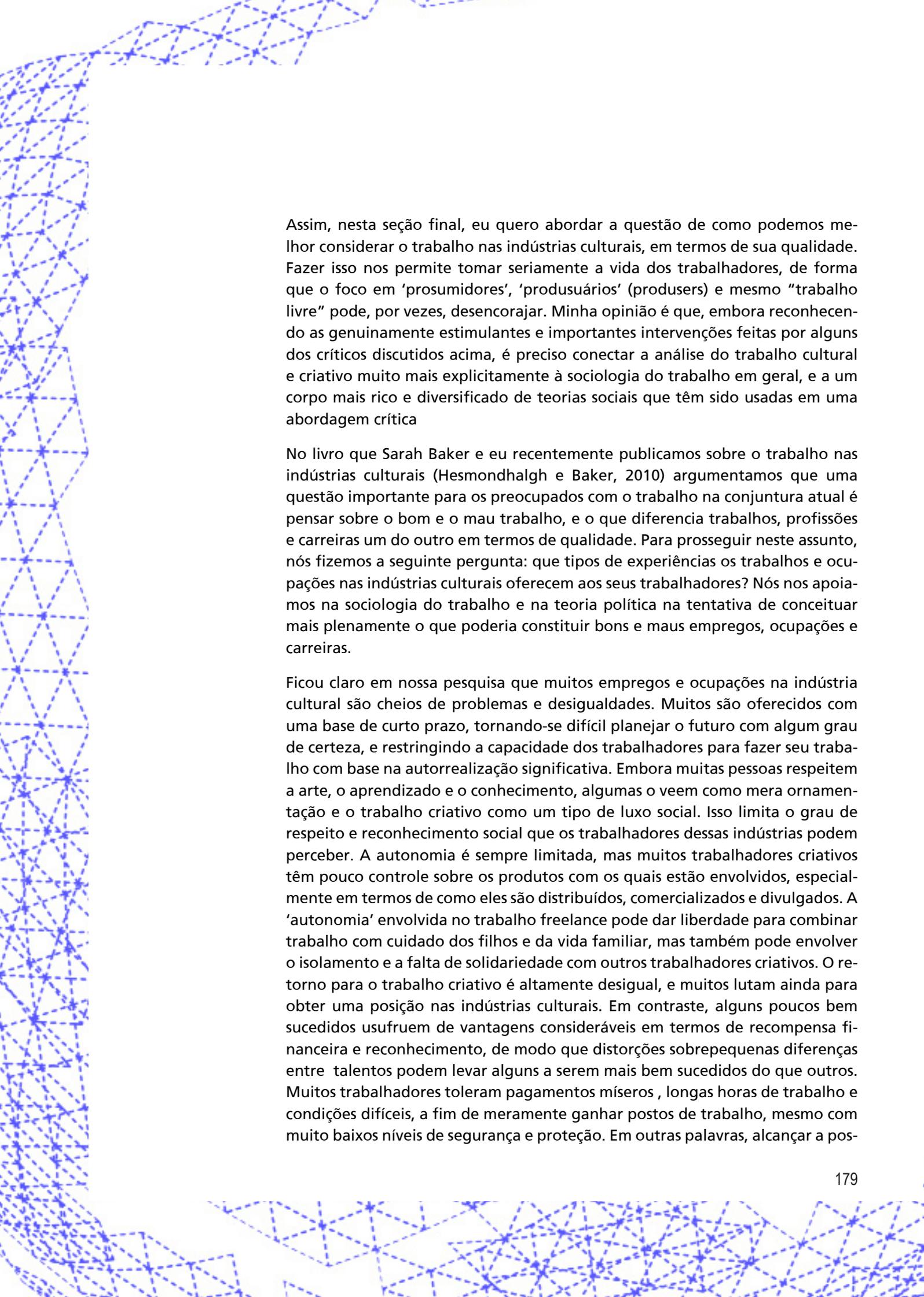


criadas por sua imersão em desejos de consumo criados pelo capitalismo monopolista (1977: 14). Agora, eu não negaria que as liberdades do 'tempo livre' são limitadas pelas forças sociais em formas problemáticas (ver Hesmondhalgh, 2008, sobre estas questões no que diz respeito ao consumo da música). Mas o relato de Smythe é bruto, reducionista e funcionalista, totalmente subestimando a contradição e a luta no capitalismo. A posição normativa subjacente, mas subdesenvolvida, é que todo o tempo que passamos sob o capitalismo contribui para uma vasta máquina negativa chamada capitalismo; nada escapa deste sistema. Nenhum trabalho ou lazer parece, por esta visão, ser mais significativo do que qualquer outro. Não está claro se Smythe está exigindo o pagamento para o trabalho não remunerado das audiências; e, na verdade, não está claro para mim por que ele não inclui o pagamento por dormir em suas demandas, uma vez que este também parece envolver a reprodução da força de trabalho.

A contribuição de Smythe, favoravelmente citada por alguns colaboradores dos debates recentes (por exemplo, Andrejevic, 2004: 97, 114), mostra o perigo de uma análise marxista que perdeu totalmente sua conexão com a luta política pragmática. O recente interesse e, muitas vezes, de inspiração autonomista, no "trabalho livre" não pode ser acusado de derrotismo como destacado pela imagem quase orwelliana de Smythe de trabalhadores que dão o seu "trabalho livre" para a reprodução da televisão. Como vimos, no entanto, o perigo é que eles vão muito na direção oposta, vendo o trabalho não remunerado como um sinal de um potencial revolucionário imanente entre trabalhadores. O que pode conectá-los é a falta de uma análise coerente e pragmática de luta política e da experiência vivida.

Qualidade de vida no trabalho nas indústrias culturais

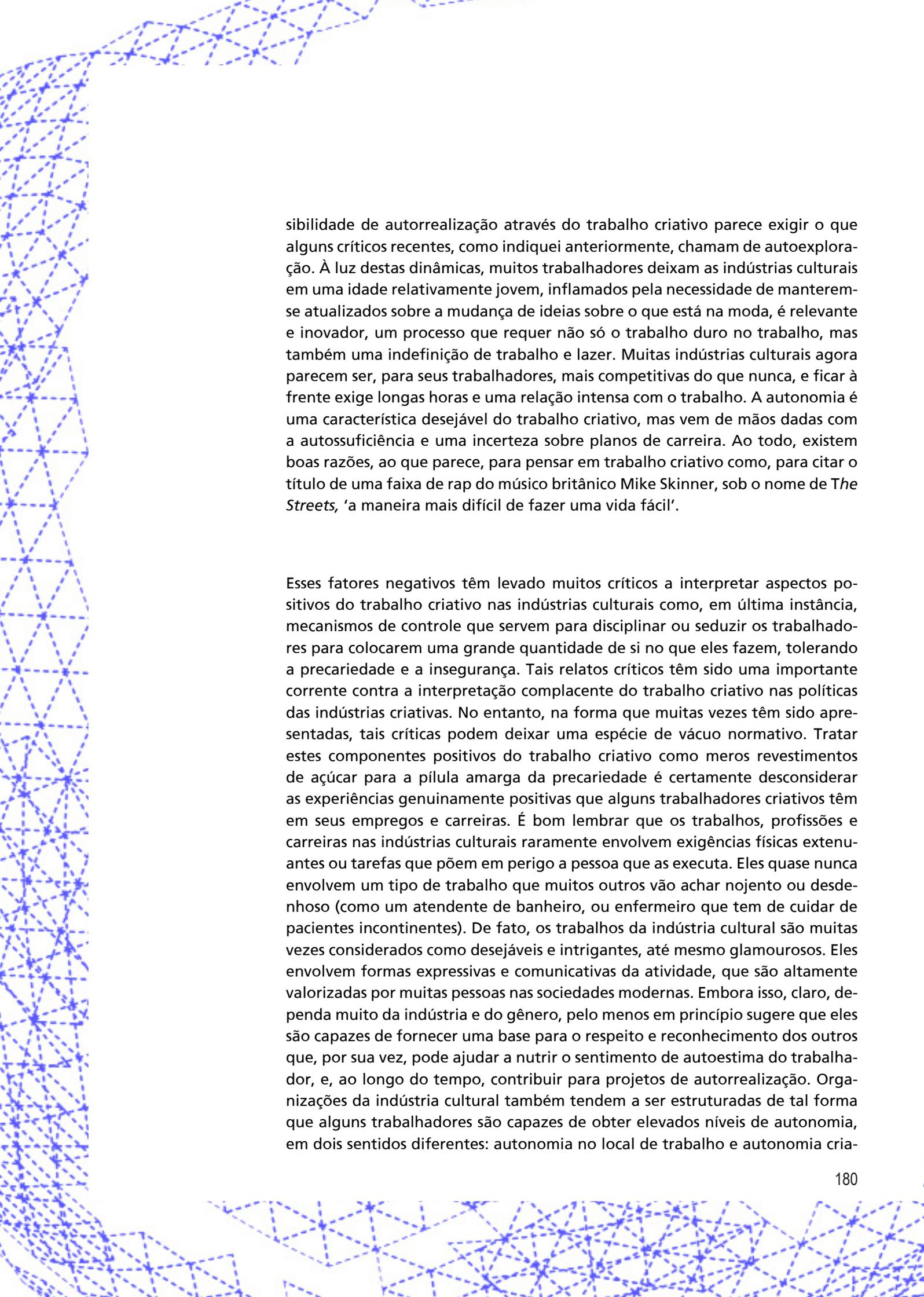
Nesta seção final, eu me volto para a questão levantada anteriormente sobre os efeitos do livre trabalho sobre as condições dos trabalhadores profissionais e semiprofissionais. Terranova herda a tendência marxista autonomista para separar as questões de trabalho e emprego: 'Trabalho não é equivalente ao trabalho assalariado' (2004: 88), ela aponta. A própria internet é, em sua maioria, criada principalmente por trabalhadores não remunerados e não por funcionários - assim como o trabalho vital da reprodução e sustento humano é conduzida principalmente por mulheres não remuneradas. Terranova acredita que essa percepção aponta para as limitações de um modo de pensar que vê o 'desempregado' como preguiçoso e na necessidade de atrair o trabalho remunerado. Mas o que isso significa para a análise das condições dos trabalhadores pagos não é claro.



Assim, nesta seção final, eu quero abordar a questão de como podemos melhor considerar o trabalho nas indústrias culturais, em termos de sua qualidade. Fazer isso nos permite tomar seriamente a vida dos trabalhadores, de forma que o foco em 'prosumidores', 'produzíveis' (producers) e mesmo "trabalho livre" pode, por vezes, desencorajar. Minha opinião é que, embora reconhecendo as genuinamente estimulantes e importantes intervenções feitas por alguns dos críticos discutidos acima, é preciso conectar a análise do trabalho cultural e criativo muito mais explicitamente à sociologia do trabalho em geral, e a um corpo mais rico e diversificado de teorias sociais que têm sido usadas em uma abordagem crítica

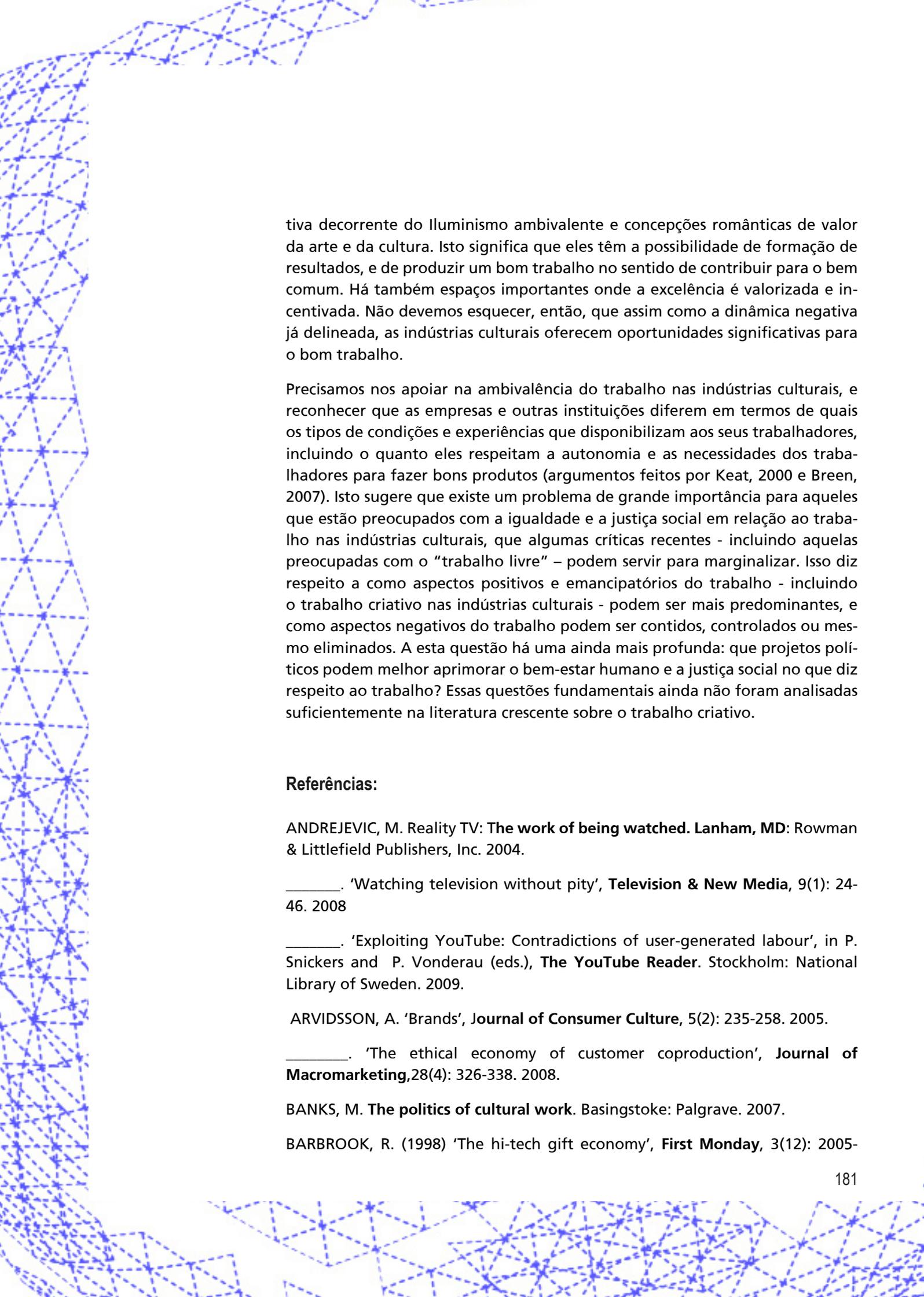
No livro que Sarah Baker e eu recentemente publicamos sobre o trabalho nas indústrias culturais (Hesmondhalgh e Baker, 2010) argumentamos que uma questão importante para os preocupados com o trabalho na conjuntura atual é pensar sobre o bom e o mau trabalho, e o que diferencia trabalhos, profissões e carreiras um do outro em termos de qualidade. Para prosseguir neste assunto, nós fizemos a seguinte pergunta: que tipos de experiências os trabalhos e ocupações nas indústrias culturais oferecem aos seus trabalhadores? Nós nos apoiamos na sociologia do trabalho e na teoria política na tentativa de conceituar mais plenamente o que poderia constituir bons e maus empregos, ocupações e carreiras.

Ficou claro em nossa pesquisa que muitos empregos e ocupações na indústria cultural são cheios de problemas e desigualdades. Muitos são oferecidos com uma base de curto prazo, tornando-se difícil planejar o futuro com algum grau de certeza, e restringindo a capacidade dos trabalhadores para fazer seu trabalho com base na autorrealização significativa. Embora muitas pessoas respeitem a arte, o aprendizado e o conhecimento, algumas o veem como mera ornamentação e o trabalho criativo como um tipo de luxo social. Isso limita o grau de respeito e reconhecimento social que os trabalhadores dessas indústrias podem perceber. A autonomia é sempre limitada, mas muitos trabalhadores criativos têm pouco controle sobre os produtos com os quais estão envolvidos, especialmente em termos de como eles são distribuídos, comercializados e divulgados. A 'autonomia' envolvida no trabalho freelance pode dar liberdade para combinar trabalho com cuidado dos filhos e da vida familiar, mas também pode envolver o isolamento e a falta de solidariedade com outros trabalhadores criativos. O retorno para o trabalho criativo é altamente desigual, e muitos lutam ainda para obter uma posição nas indústrias culturais. Em contraste, alguns poucos bem sucedidos usufruem de vantagens consideráveis em termos de recompensa financeira e reconhecimento, de modo que distorções sobrepequenas diferenças entre talentos podem levar alguns a serem mais bem sucedidos do que outros. Muitos trabalhadores toleram pagamentos míseros, longas horas de trabalho e condições difíceis, a fim de meramente ganhar postos de trabalho, mesmo com muito baixos níveis de segurança e proteção. Em outras palavras, alcançar a pos-



sibilidade de autorrealização através do trabalho criativo parece exigir o que alguns críticos recentes, como indiquei anteriormente, chamam de autoexploração. À luz destas dinâmicas, muitos trabalhadores deixam as indústrias culturais em uma idade relativamente jovem, inflamados pela necessidade de manterem-se atualizados sobre a mudança de ideias sobre o que está na moda, é relevante e inovador, um processo que requer não só o trabalho duro no trabalho, mas também uma indefinição de trabalho e lazer. Muitas indústrias culturais agora parecem ser, para seus trabalhadores, mais competitivas do que nunca, e ficar à frente exige longas horas e uma relação intensa com o trabalho. A autonomia é uma característica desejável do trabalho criativo, mas vem de mãos dadas com a autossuficiência e uma incerteza sobre planos de carreira. Ao todo, existem boas razões, ao que parece, para pensar em trabalho criativo como, para citar o título de uma faixa de rap do músico britânico Mike Skinner, sob o nome de *The Streets*, 'a maneira mais difícil de fazer uma vida fácil'.

Esses fatores negativos têm levado muitos críticos a interpretar aspectos positivos do trabalho criativo nas indústrias culturais como, em última instância, mecanismos de controle que servem para disciplinar ou seduzir os trabalhadores para colocarem uma grande quantidade de si no que eles fazem, tolerando a precariedade e a insegurança. Tais relatos críticos têm sido uma importante corrente contra a interpretação complacente do trabalho criativo nas políticas das indústrias criativas. No entanto, na forma que muitas vezes têm sido apresentadas, tais críticas podem deixar uma espécie de vácuo normativo. Tratar estes componentes positivos do trabalho criativo como meros revestimentos de açúcar para a pílula amarga da precariedade é certamente desconsiderar as experiências genuinamente positivas que alguns trabalhadores criativos têm em seus empregos e carreiras. É bom lembrar que os trabalhos, profissões e carreiras nas indústrias culturais raramente envolvem exigências físicas extenuantes ou tarefas que põem em perigo a pessoa que as executa. Eles quase nunca envolvem um tipo de trabalho que muitos outros vão achar nojento ou desdenhoso (como um atendente de banheiro, ou enfermeiro que tem de cuidar de pacientes incontinentes). De fato, os trabalhos da indústria cultural são muitas vezes considerados como desejáveis e intrigantes, até mesmo glamourosos. Eles envolvem formas expressivas e comunicativas da atividade, que são altamente valorizadas por muitas pessoas nas sociedades modernas. Embora isso, claro, dependa muito da indústria e do gênero, pelo menos em princípio sugere que eles são capazes de fornecer uma base para o respeito e reconhecimento dos outros que, por sua vez, pode ajudar a nutrir o sentimento de autoestima do trabalhador, e, ao longo do tempo, contribuir para projetos de autorrealização. Organizações da indústria cultural também tendem a ser estruturadas de tal forma que alguns trabalhadores são capazes de obter elevados níveis de autonomia, em dois sentidos diferentes: autonomia no local de trabalho e autonomia cria-



tiva decorrente do Iluminismo ambivalente e concepções românticas de valor da arte e da cultura. Isto significa que eles têm a possibilidade de formação de resultados, e de produzir um bom trabalho no sentido de contribuir para o bem comum. Há também espaços importantes onde a excelência é valorizada e incentivada. Não devemos esquecer, então, que assim como a dinâmica negativa já delineada, as indústrias culturais oferecem oportunidades significativas para o bom trabalho.

Precisamos nos apoiar na ambivalência do trabalho nas indústrias culturais, e reconhecer que as empresas e outras instituições diferem em termos de quais os tipos de condições e experiências que disponibilizam aos seus trabalhadores, incluindo o quanto eles respeitam a autonomia e as necessidades dos trabalhadores para fazer bons produtos (argumentos feitos por Keat, 2000 e Breen, 2007). Isto sugere que existe um problema de grande importância para aqueles que estão preocupados com a igualdade e a justiça social em relação ao trabalho nas indústrias culturais, que algumas críticas recentes - incluindo aquelas preocupadas com o "trabalho livre" - podem servir para marginalizar. Isso diz respeito a como aspectos positivos e emancipatórios do trabalho - incluindo o trabalho criativo nas indústrias culturais - podem ser mais predominantes, e como aspectos negativos do trabalho podem ser contidos, controlados ou mesmo eliminados. A esta questão há uma ainda mais profunda: que projetos políticos podem melhor aprimorar o bem-estar humano e a justiça social no que diz respeito ao trabalho? Essas questões fundamentais ainda não foram analisadas suficientemente na literatura crescente sobre o trabalho criativo.

Referências:

ANDREJEVIC, M. *Reality TV: The work of being watched*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2004.

_____. 'Watching television without pity', *Television & New Media*, 9(1): 24-46. 2008

_____. 'Exploiting YouTube: Contradictions of user-generated labour', in P. Snickers and P. Vonderau (eds.), *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden. 2009.

ARVIDSSON, A. 'Brands', *Journal of Consumer Culture*, 5(2): 235-258. 2005.

_____. 'The ethical economy of customer coproduction', *Journal of Macromarketing*, 28(4): 326-338. 2008.

BANKS, M. *The politics of cultural work*. Basingstoke: Palgrave. 2007.

BARBROOK, R. (1998) 'The hi-tech gift economy', *First Monday*, 3(12): 2005-

2012.

BECKER, H. **Art worlds**. Chicago: University of Chicago Press. 1982.

BOLIN, G. 'Symbolic production and value in media industries', **Journal of Cultural Economy**, 2(3): 345-361. 2010.

BOLTANSKI, L. , CHIAPELLO, E. **The new spirit of capitalism**. London and New York; Verso. 2005.

BREEN, G. 'Work and emancipatory practice: Towards a recovery of human beings' productive capacities', **Res Publica**, 13: 381-414. 2007.

BRUNS, A. **Blogs, Wikipedia, second life and beyond**. New York: Peter Lang. 2008.

CAFFENTZIS, G. 'The end of work or the renaissance of slavery? A critique of Negri and Rifkin' [<http://info.interactivist.net/node/1287>] 1998.

CALLINICOS, A. **Equality**. Cambridge: Polity. 2000.

COHEN, N. 'The valorization of surveillance: Towards a political economy of facebook', **Democratic Communiqué**, 22(1): 5-22. 2008.

DE PEUTER, G.,N. DYER-WITHEFORD 'A playful multitude? Mobilising and counter-mobilising immaterial game labour.' **FibreCulture**, 5. 2005. [<http://five.fibre-culturejournal.org/fcj-024-a-playfulmultitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/>]

GILL, R. 'Cool, creative and egalitarian? Exploring gender in project-based new media work in Europe', **Information, Communication and Society**, 5(1): 70-89. 2002.

GILL, R., PRATT, A. 'In the social factory? Immaterial labour, precariousness and cultural work', **Theory, Culture & Society**, 25(7-8): 1-30. 2008.

GREEN, J. , JENKINS, H. 'Title', in J. Holt and A. Perren (eds.) **Media industries: History, theory and method**. Cambridge, MA: Blackwell. 2009.

HARDT, M. , NEGRI, A. **Empire**. Cambridge: Harvard University Press. 2000.

HESMONDHALGH, D. 'Towards a critical understanding of music, emotion and self-identity', **Consumption, Markets and Culture**, 11(4): 329-343. 2008.

_____. 'Music, digitalisation and copyright', in P. Golding and G. Murdock (eds.) **Unpacking digital dynamics**. New York: Hampton Press. 2009.

HESMONDHALGH, D. , BAKER, S. 'Creative work and emotional labour in the television industry', **Theory, Culture and Society**, 25(7-8): 97-118. 2008.

_____. **Creative labour: Media work in three cultural industries.** Abingdon and New York: Routledge. to be published by Routledge, September. 2010.

HIMMELWEIT, S. 'Domestic labour', in T. Bottomore (eds.) **A dictionary of Marxist thought.**Oxford: Blackwell. 1991.

HYDE, L. **The gift: how the creative spirit transforms the world.** New York: Random House. 1983.

JHALLY, S.,B. LIVANT 'Watching as working: the valorization of audience consciousness',**Journal of Communication**, 36(3): 124-143. 1986.

KEAT, R. **Cultural goods and the limits of the market.** London and New York: Routledge. 2000.

KLEIN, N. **No logo: no space, no choice, no jobs.** London: Picador. 2002.

LAZZARATO, M. 'Immaterial labor', in P. Virno and M. Hardt (eds.) **Radical thought in Italy.**Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996.

MCROBBIE, A. 'Clubs to companies: Notes on the decline of political culture in speeded up creative worlds', **Cultural Studies**, 16(4): 516-31. 2002a.

_____. 'From Holloway to Hollywood: Happiness at work in the new cultural economy?', in P. du Gay and M. Pryke (eds.) **Cultural Economy.** London: Sage. 2002b.

MARX, K. **Economic and philosophic manuscripts of 1844.** 1959/1844.[<http://www.marxists.org/archive/marx/works/download/pdf/Economic-Philosophic-Manuscripts-1844.pdf>]

MAXWELL, R. 'The image is gold: Value, the audience commodity, and fetishism', **Journal of Film and Video**, 43 (1-2): 29-45. 1991.

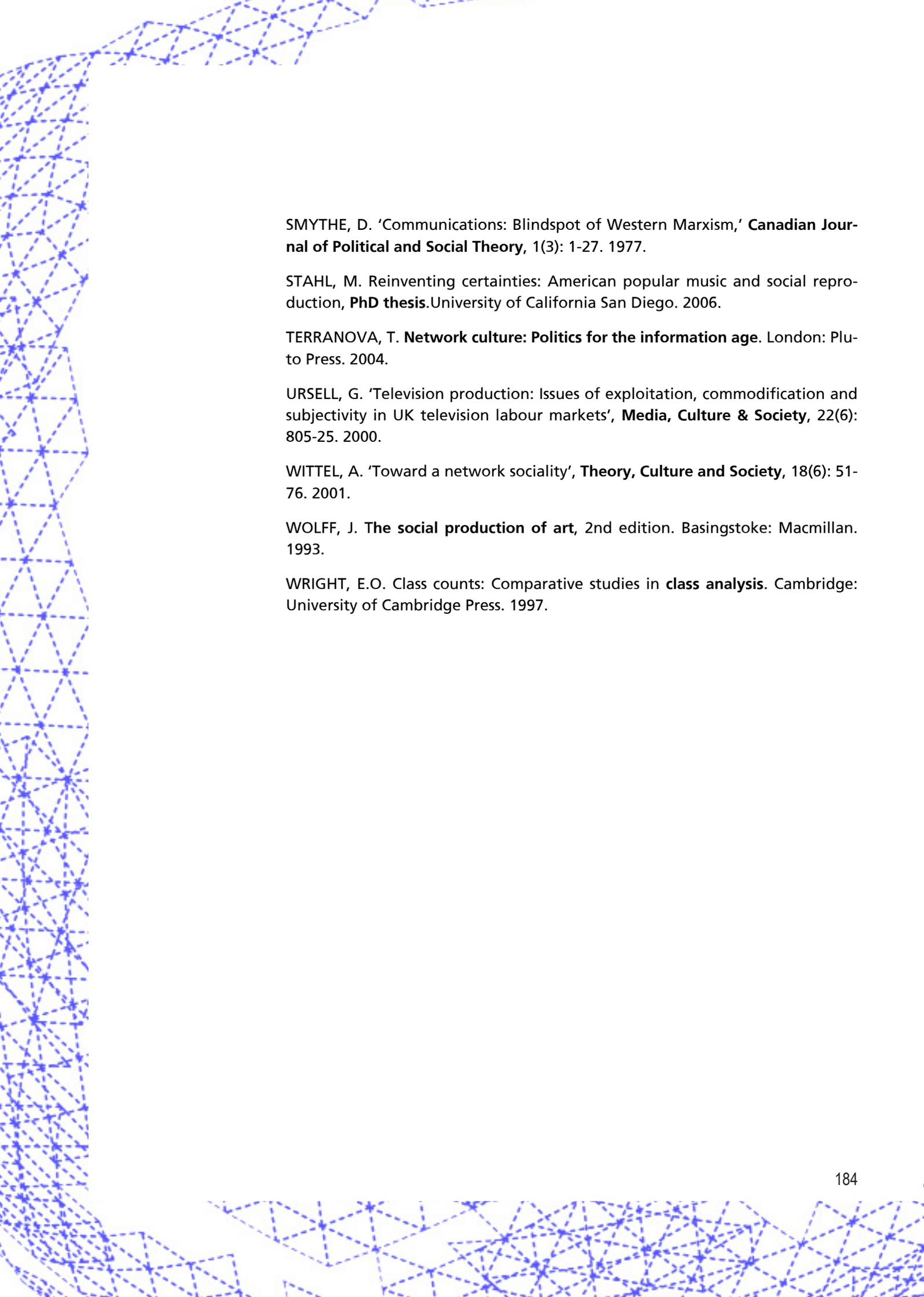
MEEHAN, E. 'Leisure or labor? Fan ethnography and political economy', in I. Hagen and J. Wasko (eds.) **Consuming audiences? Production and reception in media research.** Creskill, NJ: Hampton Press: 71–92. 2000.

MIÈGE, B. **The capitalization of cultural production.** New York: International General. 1989.

RITZER, G. ,N. JURGENSON 'Production, consumption, prosumption', **Journal of Consumer Culture**, 10(1): 13-36. 2010.

ROSE, N. **Powers of freedom: Reframing political thought.** Cambridge: Cambridge University Press. 1999.

ROSS, A. No-collar: **The humane workplace and its hidden costs.** Philadelphia: Temple University Press. 2003.



SMYTHE, D. 'Communications: Blindspot of Western Marxism,' **Canadian Journal of Political and Social Theory**, 1(3): 1-27. 1977.

STAHL, M. Reinventing certainties: American popular music and social reproduction, **PhD thesis**. University of California San Diego. 2006.

TERRANOVA, T. **Network culture: Politics for the information age**. London: Pluto Press. 2004.

URSELL, G. 'Television production: Issues of exploitation, commodification and subjectivity in UK television labour markets', **Media, Culture & Society**, 22(6): 805-25. 2000.

WITTEL, A. 'Toward a network sociality', **Theory, Culture and Society**, 18(6): 51-76. 2001.

WOLFF, J. **The social production of art**, 2nd edition. Basingstoke: Macmillan. 1993.

WRIGHT, E.O. **Class counts: Comparative studies in class analysis**. Cambridge: University of Cambridge Press. 1997.