

GAMIFICAÇÃO DO TRABALHO E A NOVA ESTÉTICA DA SUBORDINAÇÃO ALGORÍTMICA: UMA ANÁLISE DA DOMINAÇÃO NO AMBIENTE LABORAL DIGITAL

Érica Aparecida Pacheco Mocker Paiva
Centro Universitário Univel–Cascavel/PR, Brasil
ericapachecopaiva@gmail.com

Renata Japiassu
Centro Universitário Univel–Cascavel/PR, Brasil
renatajapi@gmail.com

Resumo: A rápida digitalização das relações laborais, bem como o avanço das tecnologias digitais, continuamente impõe transformações profundas na organização do trabalho e no conceito de subordinação jurídica, descentralizando o paradigma de trabalho contínuo e presencial (Fincato e Wünsch, 2020). Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia de gestão que aplica elementos inspirados em jogos — como mecânicas, estética e pensamento lúdico — em ambientes organizacionais não lúdicos, com o objetivo comprovado de aumentar o engajamento e a produtividade dos colaboradores (Kapp, 2012; Angelovska e Josimovski, 2021; Singh, 2012). Consequentemente, tal técnica é matriz de uma nova estética da subordinação trabalhista, que se apresenta de maneira silenciosa, contínua e automatizada e, por sua vez, incita discussões acerca dos riscos causados pela gerência algorítmica em aspectos ocupacionais de saúde e medicina do trabalho (Cefaliello, Moore e Donoghue, 2023). À luz de Ricardo Antunes (2018), as metas impostas nesse contexto laboral estão intrinsecamente ligadas a práticas de assédio, além de erodirem a separação entre o tempo de vida no trabalho e fora dele. Estudos recentes demonstram como esse cenário pode deteriorar profundamente a saúde mental dos trabalhadores expostos, uma vez que pesquisas indicam que a percepção de controle algorítmico já é suficiente para desencadear sintomas da síndrome de *burnout* (Lang et al., 2023). Essa pressão por mérito e vitórias, quando não alcançadas, mina o trabalhador por dentro, consumindo sua energia emocional e física, e cristalizando uma competição interna que culmina na perda do bem- estar psicológico (Lang

et al., 2023; Antunes, 2018; Cefaliello, Moore e Donoghue, 2023). Sendo assim, o presente trabalho objetiva a analisar o fenômeno da gamificação e da subordinação algorítmica em contextos que transcendem a *gig economy* e a "uberização", considerando outros ambientes de trabalho, inclusive os corporativos, como *call centers*, armazéns e varejo, a fim de investigar como essa nova lógica de gestão afeta a autonomia, a dignidade e a saúde mental do trabalhador. Além disso, busca-se compreender como a gamificação molda a experiência laboral e impõe um novo tipo de subordinação, mesmo fora do contexto de plataformas digitais. Como destaca Chehab (2024), recursos como insígnias e desafios "são utilizados para induzir o comportamento humano e levar à intensificação e à precarização do trabalho, subjugando o trabalhador". Ao apresentar a dominação como estímulo meritocrático, a gamificação oculta sua face disciplinadora e opera como nova estética da servidão. Para tanto, metodologicamente adota-se a abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica interdisciplinar e análise de autores nacionais e internacionais no que tange o Direito do Trabalho — aqui incluso os temas de tecnologia laboral —, a Sociologia e a Administração. Nesse contexto, a análise crítica de conceitos como subordinação, alteridade e de discussões recentes sobre gestão algorítmica permitirá a construção de um panorama acerca desse fenômeno, bem como a problematização da compatibilidade dessa prática com os princípios do Direito do Trabalho, sobretudo diante dos limites da Consolidação das Leis Trabalhistas e da ausência de regulamentação sobre o tema.

Palavras-chave: Gamificação; Subordinação algorítmica; Servidão digital; Direito do Trabalho.

REFERÊNCIAS

ANGELOVSKA, Nina; JOSIMOVSKI, Sasho. **Application of Gamification as a Driver for Better Business Performances: Case of Grouper. Interdisciplinary Description of Complex Systems**, v. 19, n. 1, p. 132–145, 2021. Disponível em: <https://hrcak.srce.hr/255340>. Acesso em: 12 jun. 2025.

ANTUNES, Ricardo. **O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital.** São Paulo: Boitempo, 2018.

BORGES, Amanda Aparecida de Souza; MARINHO, Márcia Carla Pereira Ribeiro. **Gamificação como ferramenta para melhoria da produtividade nas organizações.** Revista ReCaPe – Revista de Casos e Pesquisas em Administração, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 57–67, 2023. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/ReCaPe/article/view/61060>. Acesso em: 12 jun. 2025.

CEFALIELLO, Adriana; MOORE, Phoebe V.; DONOGHUE, Jane**. Algorithmic Management: A research agenda for the study of human resource management.** International Labour Review, 2023. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/ilr.12386>. Acesso em: 12 jun. 2025.

CHEHAB, Gustavo Carvalho. **Servidão digital dos trabalhadores em plataformas: do controle algorítmico à supressão da autonomia.** Revista do TRT 10ª Região, v. 24, n. 1, 2024. Disponível em: <https://revista.trt10.jus.br/index.php/revista10/article/view/598>. Acesso em: 12 jun. 2025

FINCATO, Denise Pires; WÜNSCH, Guilherme. **Subordinação algorítmica: caminho para o direito do trabalho na encruzilhada tecnológica?.** Revista do Tribunal Superior do Trabalho, Brasília, v. 86, n. 3, p. 40–56, jul./set. 2020. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/181114>. Acesso em: 12 jun. 2025.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LANG, Jiao Jiao; YANG, Li Feng; CHENG, Xiang Yang et al. **Are algorithmically controlled gig workers deeply burned out? An empirical study on employee work engagement.** BMC Psychology, v. 11, art. 354, 2023. Disponível em: <https://bmcpsychology.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40359-023-01402-0>. Acesso em: 12 jun. 2025.

ADA MANGA, Joséphine Pascale; DESRUMAUX, Pascale; N'DONG NGUEMA, Willys. **Workplace bullying seen from the perspective of bystanders: Effects on engagement and burnout, mediating role of positive and negative affects.** ***International journal of environmental research and public health,*** v. 20, n. 19, p. 6821, 2023.Disponível em: <https://www.mdpi.com/1660-4601/20/19/6821>. Acesso em: 12 jun. 2025.

SINGH, S. P. **Gamification in Education**. International Journal of Engineering Research and Technology, v. 1, n. 5, 2012. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education>. Acesso em: 12 jun. 2025.

ZUBOFF, Shoshana. **The age of surveillance capitalism**. In: TURNER, Charles; STASIULIS, Daiva (org.). Social theory re-wired. 3. ed. New York: Routledge, 2023. p. 203-213.