CORONAVÍRUS E NOVAS FORMAS DE PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO[[1]](#footnote-1)

Gabrielle Granadeiro da Silveira[[2]](#footnote-2)

1. **Introdução**

A pandemia do Coronavírus mudou o mundo como conhecíamos no decorrer do ano de 2020. De uma hora para outra fronteira dos países precisaram ser fechadas no mundo todo, as pessoas que tinham condições foram submetidas à quarentena e medidas de higiene passaram a ser um assunto cada vez mais recorrente no cotidiano das pessoas. Profissionais que atuam nas áreas relacionadas à Saúde tiveram sua carga horária e estresse aumentados, já que passaram a conviver diretamente com um vírus desconhecido e mortal, que no momento em que este texto era escrito já havia infectado 54.418.895 de pessoas e matado 1.317.707[[3]](#footnote-3)ao redor do globo, sendo 5.863.093 contaminados e 165.811 óbitos apenas no Brasil, então terceiro no ranking de casos e segundo no de mortes. Além da sobrecarga dos profissionais de Saúde, outras carreiras precisaram se reinventar, já que muitas empresas preferiram aderir ao home office – seja para evitar a propagação do vírus ou parecerem politicamente corretas em um mundo onde o boicote a elas – agora chamado de cancelamento – está ao alcance de um clique[[4]](#footnote-4).

Não se pode esquecer também do papel dos governos, que nos últimos anos vêm “flexibilizando” as relações de trabalho. Mais especificamente no Brasil, o Governo Federal parecia não ter noção da quantidade de pessoas em situação de vulnerabilidade social – seja por estarem desempregadas ou por serem trabalhadores autônomos impedidos de trabalhar devido à pandemia - até anunciar o auxílio emergencial. Quase 54 milhões de brasileiros foram beneficiados com saques de cerca de R$ 600[[5]](#footnote-5), de acordo com o Portal da Transparência do Governo Federal, sendo muitos deles esses autônomos impossibilitados de continuar com seu “empreendedorismo” durante a pandemia. Muitos profissionais precisaram se reinventar e também foram forçados a entrar para o mundo do empreendedorismo após terem perdido o emprego durante a pandemia. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e divulgada no dia 30 de outubro, a taxa de desemprego entre junho e agosto de 2020 havia sido de 14,4%, a maior desde 2012, quando a pesquisa começou a ser realizada. De acordo com ela, 13,8 milhões de pessoas estavam desempregadas no Brasil durante o período analisado. Para muitas destas pessoas, especialmente aquelas sem muita formação escolar, as plataformas de trabalho surgem como uma oportunidade de custear suas vidas, sendo que em 2019 – antes da pandemia - quatro milhões de autônomos já atuavam como seus trabalhadores.

Nestas plataformas há algoritmos capazes de unir pessoas que estão buscando determinados tipos de serviço com pessoas que podem atender a tais demandas, uma “reinvenção algorítmica do trabalho”, como diria Ed Finn, chamada por muitos de Uberização, já que tem no aplicativo de transportes seu principal exemplo. Luis Felipe Miguel acredita que para o sucesso dessa “moda”, iniciada por volta da segunda década dos anos 2000, o discurso da meritocracia foi fundamental, principalmente para a classe média, que precisava manter sua diferença em relação aos mais pobres. Ainda assim, ele acrescenta mais dois fatores que podem explicar o fenômeno: o declínio da atividade sindical e o discurso do empreendedorismo, que para ele teriam sido

“feitos sob medida para dissolver a solidariedade de classe. O trabalhador - em particular o trabalhador precarizado, despido de vínculo empregatício - é instado a ver a si mesmo como um capitalista em formação. (...) O efeito 'simbólico' é um efeito sobre a percepção na própria hierarquia social e, portanto, do sucesso ou fracasso como indivíduo.” (Miguel, 2018, p. 22-23)

Devido à necessidade de distinção social, para o autor “um componente central das sociedades contemporâneas”, o trabalhador se embrenha no mundo do empreendedorismo pensando que a possibilidade de consumir mais e se tornar “empresário”, não ter chefe, fará dele uma pessoa tão poderosa quanto seus patrões. Cocco e Cava, quando descrevem o Brasil dos últimos anos, falam em uma “empresarialização social, uma pervasividade da prática empresarial em todas as atividades, deslocando a lógica do emprego e seu salário unitário para a da empregabilidade e de um salário em variação contínua” (Cocco; Cava, 2018, p. 35). Ao mesmo tempo, a necessidade de conseguir uma renda motiva o “novo capitalista” a investir em um negócio próprio ou a aderir a estes aplicativos, onde “será seu próprio chefe” e “fará seus próprios horários”. A mídia ajuda a reforçar o discurso com casos de empreendedores de sucesso, pessoas que abriram seu próprio negócio ou se aliaram aos aplicativos X e Y e estão ganhando muito dinheiro. Em uma pesquisa feita através do Google, por exemplo, pelo termo “empreendedores falidos”, nenhuma das dez primeiras páginas apresentadas relata casos de pessoas quebradas ou que se sentem exploradas de tanto trabalhar, somente dos que faliram e conseguiram se reerguer. São títulos como “De falido a milionário: 5 dicas de empreendedores de sucesso”, “Veja casos de empresários que fracassaram, mas deram a volta por cima”, “Empreendedorismo: veja histórias de quem já faliu e hoje fatura milhões”, “Estes empreendedores transformaram o fracasso em negócios milionários”. É ou não motivador? A vantagem dessas plataformas de trabalho é que o empreendedor não precisa ter um nome para começar um negócio e nem mesmo investir tudo o que tem em franquias, basta se cadastrar e esperar que seus clientes os procurem. Ao mesmo tempo, também através da mídia, especialmente de canais de internet, os “coaches”, especialistas em desenvolvimento pessoal – mesmo que, muitas vezes, suas próprias vidas não estejam assim tão desenvolvidas – acentuam o discurso de autorresponsabilidade e culpabilização de cada trabalhador sobre o próprio fracasso, sem levar em conta todo o contexto social que envolve a capacidade de empregabilidade de cada um. São coaches de emagrecimento, coaches financeiros, coaches de relacionamento, em grande medida desenvolvimentos necessários para alcançar o sucesso dentro do sistema capitalista, que residiria prioritariamente no empreendedorismo.

1. **Treinamento do trabalhador**

Ed Finn diz que na verdade esses empreendedores em potencial, assim como todos nós, já vinham sendo treinados para trabalhar nestas plataformas através de joguinhos virtuais, principalmente os de redes sociais. É um processo que ele chama de “gameficação”, a “ideia de usar mecanismo de causa e efeito inspirados por jogadores para encorajar comportamentos particulares”, a criação de “uma superestrutura de métricas e objetivos arbitrários ligados a comportamentos culturais” (Finn, 2017, p. 114), neste caso com objetivos comerciais. Ele analisou jogos como o FarmVille e o Cow Clicker, todos criados após os anos 2000, e avaliou que eles são um “escapismo mascarado de eficiência”, porque a pessoa tem que plantar semente, construir impérios, completar tarefas, esperar online e vai sendo premiada por isso.

O que o jogador não percebe é que estes jogos estão adestrando pessoas disciplinadas e produtivas para o trabalho e viciando-as nisso. Foucault, em Vigiar e Punir, descrevia a disciplina como uma tecnologia de fabricação de “indivíduos úteis” (Foucault, 1999, p. 174), um poder que “se exerce tornando-se invisível: em compensação impõe aos que submete um princípio de visibilidade obrigatória” (Idem, p. 156). A obrigação de visibilidade, neste caso, é exercida pelos próprios algoritmos, à medida que captam as informações das pessoas e as adestram simultaneamente. O texto sobre a gameficação ainda descreve o caso de Ian Bogost. O criador do Cow Clicker fez o jogo seguindo a fórmula de “problemática interseção do engajamento social, compulsão pessoal e design interativo” (Finn, 2017, p. 118), com o intuito de parodiar jogos como o FarmVille, mas se surpreendeu quando seu jogo se tornou um sucesso. Finn acredita que a experiência de Bogost revela que esta inversão do conceito de diversão mostra o “poder dos sistemas algorítmicos em reordenar nossas vidas e formas tradicionais de significado e pertencimento” (Idem, p.122), indo além das interações sociais e redefinindo até nossas estruturas de trabalho. Para ele, assim como estes jogos disciplinam a pessoa para o trabalho, as startups que criam os aplicativos do trabalho estão trazendo os jogos para o mundo real, transformando as experiências nestes aplicativos quase que em um joguinho (ele descreve, por exemplo, que o trajeto do carro feito pelo Uber lembra o trajeto de carro do jogo de videogame GTA).

Esse adestramento para o trabalho como se o mesmo fosse um jogo já chegou às escolas, como demonstram vários cursos voltados para profissionais de Educação no decorrer do ano de 2020. Uma pesquisa rápida sobre “gamificação na educação” no Google Acadêmico aponta 6.440 resultados, sendo que a maioria dos trabalhos data dos últimos cinco anos. Com o fechamento das escolas e a possibilidade de continuidade do distanciamento social e, consequentemente, do ensino remoto, algumas instituições de ensino têm apontado como tendência para o ano de 2021 o Ensino Híbrido, uma modalidade que alia encontros presenciais nas escolas a atividades feitas virtualmente pelos estudantes. O problema é que o ensino híbrido, assim como outras modalidades de ensino realizadas ainda que parcialmente à distância, requer motivação por parte dos alunos, e a sugestão para buscar essa motivação tem sido aplicar a lógica dos games para conquistar a “concentração e dedicação” exigida dos estudantes:

“Os games conseguem manter os jogadores concentrados em uma atividade durante horas, apenas para vencer um amigo, ultrapassar desafios e descobrir o fim da história. Na cultura atual, quase sempre o trabalho é associado com algo difícil, que requer muito esforço, entediante, uma obrigação. Mas nos jogos, o trabalho não é associado apenas a isso, pois os jogadores frequentemente passam horas formulando estratégias e depois passam muitas horas derrotando seus inimigos, coletando itens e até negociando com outros jogadores. Tarefas essas que exigem concentração, dedicação e inteligência. Os games dão trabalho, assim como o estudo, por requisitar a atividade mental dos jogadores através de seus mecanismos” (Bissolotti; Nogueira; Pereira, 2014, p. 7).

Além da concentração, dedicação e possibilidade de associação de algo visto como penoso a algo prazeroso, o processo de gamificação também é visto como algo que possibilita um monitoramento constante, estimula as pessoas através do sistema de desafios e recompensas e fomenta a competição, um ponto bastante importante entre os trabalhadores do capitalismo. Segundo Hardt e Negri, “para capturar o valor excedente, o capital precisa alienar as singularidades produtivas, apoderar-se do controle da cooperação produtiva, neutralizar o caráter imaterial e excedente do valor e expropriar o comum que é produzido” (Hardt; Negri, 2016, p. 299).

1. **O papel do individualismo**

É importante falar em acirramento do individualismo e não introdução, porque o individualismo é uma característica do sistema econômico capitalista e, embora tenha ficado mais forte, não surgiu devido às necessidades criadas pela crise econômica mundial, tampouco por sua intensificação após a pandemia do Coronavírus. Segundo Foucault o individualismo já vem sendo inserido na sociedade desde a contrarreforma como um mecanismo alienante, através do controle das práticas sexuais das pessoas, que se deu inicialmente de forma individual, posteriormente de forma social e por fim chegando ao isolamento. Ele descreve que o mesmo começou quando a Igreja impôs “regras meticulosas de exame de si mesmo” (Foucault, 1999, p. 23) e “atribui cada vez mais importância (...) a todas as insinuações da carne” (Idem, p. 23), criando então uma “superdiscursividade” das práticas sexuais. Essa “superdiscursividade” da sexualidade atuou como mecanismo opressor da mesma, impondo regras de conduta e determinando que cada sujeito seria responsável por se autoexaminar e se adequar às regras impostas como sendo as da sexualidade "normal", tentando suprimir quaisquer anomalias. Só que a sexualidade é diferente para todas as pessoas, então com essa supervalorização do discurso da carne, houve uma subvalorização do discurso da mente. Isto é, por passarem tanto tempo preocupados com essa adequação, com esse pensar sobre as potencialidades do corpo e com suas possíveis perversões que deveriam ser obliteradas, deixou-se de pensar nas potencialidades da mente e em suas possibilidades criativas. O ser humano é naturalmente curioso, questionador; se está questionando sua sexualidade, está voltado para si mesmo, então não vai questionar a sociedade.

Um segundo movimento após esse processo de interiorização e alienação foi o controle social. Houve uma construção do homem como um animal confessor, que se punha em posição de inferioridade ao outro que ouve a confissão. Isto porque a “(...) instância da dominação não se encontra do lado de quem fala (pois é ele pressionado), mas do lado de quem escuta e cala; (...) discurso de verdade adquire efeito, não em quem o recebe, mas sim naquele de quem é extorquido” (Idem, p. 62). O homem se sentia tão inferior como pecador, que provavelmente buscava calar toda a criatividade e toda a novidade que havia em sua mente, fosse ela sexual ou intelectual, e como “o que deve ser calado encontra-se banido do real como interdito por excelência” (Idem, p. 82), ele não se via como ser capaz de produzir conhecimento. Enfim chega-se ao terceiro movimento: o isolamento. “É através do isolamento, da intensificação e da consolidação das sexualidades periféricas que as relações de poder com o sexo e o prazer se ramificam e multiplicam, medem o corpo e penetram nas condutas” (p. 48). O homem se isolava para realizar o exame de si mesmo, para não dividir suas perversidades com os outros e porque o outro poderia ser ainda perverso. Essa biopolítica desagregou os grupos sociais e tornou a todos vigilantes, vigilantes de si e vigilantes dos outros. Instaurou um sistema constante de desconfiança devido a esse excesso de vigilância. Nesse isolamento não havia construção conjunta de conhecimento, não poderia haver inteligência coletiva.

Simultaneamente à questão da individualidade posta acima, o capitalismo ainda impregnou nossa sociedade da necessidade constante de produtividade, contribuindo ainda mais para o processo de alienação. Ancorado neste modo de vida e com o apoio de tecnologias surgidas posteriormente, houve a disseminação de certa apatia entre a população. Jonathan Crary escreveu 24/7 para demonstrar de que forma essa exigência por produtividade pode se tornar ainda mais aguda e lá ele revela como a televisão contribuiu para essa passividade, primeiramente como mecanismo disciplinador: “Como as normas disciplinares dos locais de trabalho e escolas perderam sua efetividade, a televisão foi transformada em uma máquina de regulação, introduzindo efeitos previamente desconhecidos de sujeição e supervisão” (Crary, 2013, p. 81); e criando um laço que unia a todos, sem que necessariamente culminasse em uma conexão mental: “A televisão rapidamente redefiniu o que é ser membro da sociedade. Até mesmo a pretensa valorização da educação e participação cívica diminuíram, como a cidadania foi suplantada pela audiência” (Idem, p. 79) .

De forma mais explícita, a rede Globo lançou no final dos anos 1980 – 1988 – o programa Pequenas Empresas Grandes Negócios. O programa estimulava o discurso empreendedorista mostrando casos de sucesso de pessoas que abriram mão de serem funcionários de grandes empresas para abrirem o próprio negócio, sempre alcançando resultados, ainda que alguma vezes tenham tido que “vencer certos desafios”. O programa chegou a sair do ar durante uma grande crise financeira durante o Governo Collor – quando este confiscou as poupanças que poderiam se converter em um investimento inicial para muitos destes negócios – mas retornou dois anos depois e persiste até hoje, inclusive com o apoio de uma revista que possui duas versões: uma física e outra digital.

 Nos últimos anos este papel de ordenador social que a TV tinha e que foi descrito por Crary se transferiu em grande medida – mesmo que a TV ainda ocupe papel importante - para a internet. Atualmente, há muitos influenciadores e “coaches” que fazem o papel de cobrar a produtividade, responsabilizando cada pessoa por seu próprio fracasso, sem levar em conta as crises econômicas e processos de exclusão que se abatem sobre as sociedades, como já mencionado neste artigo. O grande diferencial é que, como a internet costuma ser acessada, especialmente no Brasil, mais pelos smartphones que por computadores de mesa ou notebooks, essa cobrança e esse discurso acabam acontecendo e sendo disseminados de forma ubíqua e ininterrupta.

1. **Convencimento e produtividade**

O primeiro argumento usado por estas empresas para convencer o trabalhador a aderir ao trabalho a partir de plataformas é o de economia do compartilhamento, usar recursos que estão sobrando: se você tem um quarto sem uso em sua casa, alugue; vagas em um carro, alugue também. Em seguida vem a propaganda - para quem disponibiliza o serviço e para quem o compra - que é toda feita mostrando pessoas realizadas, bem vestidas, felizes oferecendo “uma nação de CEO's independentes trabalhando onde, quando e como preferirem” (Finn, 2017 p. 126), e como as interfaces parecem realmente joguinhos, a pessoa vai ficando presa ali por horas e nem se dá conta. Com a desculpa de poder curtir o momento, fazer seu horário e ainda assim fazer sua riqueza, a pessoa vai ficando por ali, e como foi disciplinada a fazer aquilo por muito tempo, nem percebe que pode estar sendo explorada.

Isso porque embora a pessoa “seja seu próprio patrão”, não é ela que define as taxas destes aplicativos. No Uber, por exemplo, o motorista sequer sabe quando vai custar a corrida quando sai para buscar um passageiro e nem sempre sabe quanto vai ser repassado para a plataforma. Quando ele começa a operar em uma cidade, por exemplo, o aplicativo oferece condições diferenciadas, preços melhores aos passageiros e percentuais maiores para os motoristas, que posteriormente vão se alterando. Em média, 25% do valor fica para a Uber[[6]](#footnote-6), que ainda economiza com a manutenção dos meios de produção, já que o desgaste do carro, a gasolina, o smartphone são todos do motorista. Em uma entrevista de TV, por exemplo, um ex-técnico, que havia abandonado o emprego para ser empreendedor e faliu, aderiu ao Uber e conseguia tirar R$ 6 mil brutos mensais. No entanto, para isso, precisava trabalhar 14 horas por dia. Se o Uber tira 25% do faturamento, na verdade ele estava recebendo R$ 4.500 para trabalhar 14h. Se trabalhasse as oito previstas em lei, só ganharia R$ 2.500, isso sem contar a gasolina, visitas ao mecânico, IPVA (Uber exige carros como no máximo dez anos de uso, de quatro portas, cinco lugares e ar condicionado)...

Essa conta não costuma ser feita pela maioria dos 500 mil usuários brasileiros porque a plataforma se esmera em manter o motorista no aplicativo pelo maior tempo possível, cobrando produtividade sem que ele perceba. Algumas técnicas do Uber para dar início a esse processo de alienação são receber a chamada para uma nova corrida antes de terminar a anterior. Para se apoderar do controle da cooperação produtiva, ele avisa o motorista de que ele está próximo de atingir o objetivo do dia quando aperta o botão de desconectar do aplicativo e o ameaça de suspensão ou desligamento da plataforma caso rejeite muitas corridas. Além disso, o motorista deve seguir sempre alguns padrões estabelecidos pela empresa e manter a sua avaliação em 4,6 (de cinco pontos possíveis) para se manter ativo na plataforma. Ou seja, a ameaça de desligamento é constante e, embora qualquer pessoa possa aderir à plataforma, não é garantido que ela possa permanecer por lá, demonstrando que o motorista é tão refém da plataforma quanto qualquer trabalhador fabril. Finn lembra que alguns motoristas acreditam que “A camada de interface atua como um defletor ou amortecedor, difundindo barreiras socioeconômicas comuns como classe, gênero e raça” (Idem, p. 130). Americanos negros, por exemplo, relatam dificuldades em conseguir corridas como taxistas e acreditam que o aplicativo ajudaria a mitigar este problema. No entanto, ao menos nas versões mais recentes, é possível ter acesso a uma foto do motorista e mesmo negar a corrida antes que ele chegue, então, atualmente essa crença cai por terra. Além disso, os taxistas tradicionais estão sendo obrigados a aderir ao aplicativo, já que não conseguem competir com os preços que eles praticam. Ou seja, se estes empreendedores são levados a cumprir extensas jornadas de trabalho, obedecer a determinadas regras e padrões, não tem poder sobre a valoração de seu trabalho e sofrem ameaças de “desligamento”, eles não são empreendedores, são simples trabalhadores vendendo sua força de trabalho, ainda que não tenham se dado conta disso. No entanto, ainda mais explorados que os das empresas convencionais devido à ausência de direitos trabalhistas, pois como lembram Franco e Ferraz,

“Sem qualquer vínculo empregatício, os motoristas da Uber trabalham como profissionais autônomos e assumem diversos riscos para oferecer o serviço, detendo quase a totalidade dos meios de produção necessários à execução da atividade e por eles integralmente se responsabilizando.” (Franco; Ferraz, 2019).

1. **Mais aplicativos**

Se a Uber é a empresa em que este tipo de relação de trabalho se torna mais evidente, chegando a ser avaliada em US$ 70 bilhões em 2017, não é a única. Outros aplicativos que vêm crescendo em prestação de serviço, principalmente no Brasil, são os de entrega de comida como o Uber Eats, que pertence à Uber e pode ser utilizado através do mesmo cadastro que o feito para transportes, e o iFood, que é o líder brasileiro no setor. Se o aplicativo não possui em todas as cidades uma interface similar às dos joguinhos - em algumas cidades é possível acompanhar o caminho que o entregador de comida faz, mas em outras não - as imagens de comida passando pela tela permitem que os usuários escolham o que vão comer da mesma forma com que escolhem seus avatares nos jogos. Por isso, os “empreendedores” do iFood precisam investir nas fotografias que colocarão nos aplicativos, muitas vezes pagando profissionais para fazê-las para que elas possam lhes dar algum retorno. Embora, neste caso, a plataforma também seja utilizada por restaurantes e não apenas empreendedores individuais, ela se coloca como prioritária no caso de todos eles, já que determina o tempo que o usuário tem para produzir o alimento. A partir do momento em que o pedido é feito, o entregador recebe uma rota traçada para pegar os alimentos nos produtores e entregá-los ao cliente final. Os produtores, por sua vez, precisam estar com tudo pronto assim que o motoboy chegar a seu estabelecimento, fazendo com que ele priorize as entregas e não os pedidos do estabelecimento físico, no caso de restaurantes. Embora o preço final dos produtos seja determinado por quem faz a comida, ele também pode ser alterado pelo aplicativo, que estabelece promoções como a gratuidade do frete. No caso do iFood, a taxa descontada dos produtores de alimento é ainda maior: 27%. E assim como o Uber, há uma avaliação da empresa para que ela se mantenha no aplicativo que neste caso é de 4,5 dos 5 pontos possíveis. É possível especificar o motivo de cada nota baixa (se a qualidade do alimento ou a demora na entrega), portanto estão sob vigilância neste aplicativo tanto quem fez a comida quanto o entregador.

Ainda no esquema de trabalho Uberizado há os aplicativos em que as pessoas não pagam pelo produto ou serviço, mas pelo direito de usá-lo, como a Fitfly e o Gympass, voltados para a prática de modalidades esportivas. No Gympass[[7]](#footnote-7) os clientes pagam planos que variam de R$ 69 a R$ 600 mensais pelo direito de usar determinadas academias inscritas na plataforma. Quando ele for a uma delas, é só sinalizar que está no local e a academia vai receber pela aula, não pelo mês inteiro. Já o “empreendedor” que se cadastra, com a promessa de ter seu negócio divulgado, não é informado sobre as taxas praticadas pelo aplicativo, apenas que receberá por aula e que uma parte ficará com o Gympass. Só que o repasse feito pela plataforma às academias pode chegar a 30% do valor praticado nas mensalidades convencionais. Além disso, como o usuário não pagou a mensalidade inteira, ele pode ir um dia apenas na aula de uma determinada modalidade e não voltar mais, fazendo com que o valor seja menor ainda. Após a pandemia, o Gympass ainda criou um aplicativo para que a pessoa se exercite em casa com auxílio de personal trainer e nutricionista, sempre com valores irrisórios. Os trabalhos formais estão tão desvalorizados que há plataformas que oferecem quase um leilão de trabalhos a baixos valores como as páginas “Vinte Pila” e “Vinte Conto”, quase uma reapropriação das lojas de R$ 1,99 do início dos anos 1990. Nestas páginas pode-se oferecer qualquer tipo de trabalho com valores cujo teto é R$ 20. São trabalhos gráficos, artísticos, conceituais, intelectuais e mesmo artesanais oferecidos por preços quase indecentes com propagandas dignas de trabalhos milionários como “vou mudar sua vida revisando seu currículo”, “vou ser sua voz em projetos”, sempre sem qualquer vínculo empregatício e com a esperança que a pessoa seja contratada futuramente com valores maiores, o que dificilmente acontecerá. Há também plataformas de contratação de cuidadores de cachorros (DogHero), chefes de cozinha para eventos particulares (Chefex), fretes feitos por caminhoneiros (Sontra Cargo), textos e trabalhos jornalísticos ou produção de conteúdos de forma geral (RockContent)... Todos eles exigindo que os “empreendedores” tenham um determinado padrão de qualidade avaliado sempre pelos usuários/clientes e se denominando porta-vozes da “sharing economy”, ou “economia de compartilhamento”. Muitos destes trabalhos, ainda que isso não fique explícito pelo discurso da plataforma, requerem uma formação até superior para serem executados. Ainda assim, elas se aproveitam do individualismo exacerbado, dos altos índices de desemprego e da solidão imposta pela quarentena para dizer que estão querendo “juntar” as pessoas de forma segura, virtualmente. Ainda assim, como reforçam Franco e Ferraz, se tratam apenas de terceirizações, da “própria venda da força de trabalho - ainda que a aparência imediata não deixe explícita tal relação econômica” (Franco; Ferraz, 2019).

1. **“Empreendedorismo” pandêmico**

Ainda que o isolamento social tenha sido uma motivação para mais pessoas aderirem a estes serviços, especialmente os de alimentação, engana-se quem pensa que ele foi uma oportunidade para estas pessoas ganharem mais dinheiro, devido a um aumento do fluxo de entregas. Como mostrou uma matéria publicada pelo portal UOL[[8]](#footnote-8), as principais empresas do setor de alimentação, por exemplo, ampliaram a quantidade de entregadores nas ruas e reduziram os percentuais repassados a eles. Além disso, a taxa que é paga a cada usuário depende de uma pontuação que ele tem nas plataformas, por isso para receber mais ele precisa trabalhar mais horas por dia, fazer o maior número de entregas possível evitando negar corridas, atuando inclusive aos finais de semana.

Ainda assim, de acordo com a matéria, 58,9% das pessoas entrevistadas para uma pesquisa que reuniu Unicamp, Ministério Público do Trabalho e Universidade Federal do Paraná, haviam aumentado suas jornadas de trabalho e mesmo assim tiveram queda nos rendimentos após a pandemia. Esse sistema de pontuações privilegiando as pessoas que não negam corridas e que determina não só as taxas de repasse, como também quem se mantém ou não no aplicativo também é semelhante ao empregado pela Uber no transporte de veículos. Além disso, em vários dos aplicativos de trabalho, muitas ofertas e promoções oferecidas ao consumidor são definidas pelas plataformas sem consultar os motoristas ou entregadores, que recebem com esses descontos sem qualquer satisfação. De forma geral, a pandemia do Coronavírus evidenciou outra doença que também parece crescente em nosso mundo, mas sem perspectivas de queda na curva: a da precarização do trabalho.

1. **Considerações finais**

Muitos dos usuários destas plataformas não percebem, e além dos entregadores de comida e motoristas de Uber é importante lembrar também dos Youtubers, que o trabalho deles depende da existência das plataformas de trabalho, ou seja, eles ainda não possuem os meios de produção necessários à sua sobrevivência, sendo, portanto, funcionários destas empresas, ainda que não tenham direitos trabalhistas assegurados por elas. Mas se a pandemia acentuou esse movimento que já vinha acontecendo ao menos desde os anos 2010, ela também contribuiu para que muitos destes trabalhadores despertassem para sua realidade.

O discurso do empreendedorismo tem sido descortinado por alguns grupos de trabalhadores das plataformas, que se entendem como trabalhadores em luta e acabam militando por seus direitos. Esse movimento começou na Europa, através de grupos de trabalhadores que se uniram ou que tentaram se desvencilhar das plataformas usuais criando cooperativas e desenvolvendo seus próprios aplicativos de entrega, como os grupos Mensakas, em Barcelona, na Espanha; e Coopcycle, que reúne cooperativas da Europa e do Canadá. No Brasil, a criação de uma cooperativa própria é a meta de grupos como o Entregadores Antifascistas, que já conseguiu organizar duas paralisações em diversas capitais do Brasil, no decorrer de 2020.

A fala de uma das entregadoras que diz “Os donos de aplicativos querem encher o bolso de dinheiro, não querem de fato melhoria do trabalho do entregador” mostra uma consciência de classe dificilmente vista na maior parte dos usuários dos aplicativos, e que diverge completamente da maior parte dos trabalhadores do capitalismo atual. Eles buscam se organizar de forma cooperativa, partindo também do uso de plataformas semelhantes às que os empregam, inclusive tentando criar os próprios aplicativos.

 Como a proposta é reunir estas individualidades separadas de trabalhadores das plataformas em uma multidão, a base são os estudos de Scholz sobre o cooperativismo de plataforma, que seria “a ideia de uma nova economia, mais inteligente e dinâmica, em que liberdade e facilidade valem mais do que a posse absoluta e exclusivas de objetos” (Scholz, 2017, p. 10), se inserindo no que já foi chamado de economia do compartilhamento ou economia entre pares. Para o autor, citando o jurista Frank Pasquale, todo tipo de trabalho pressupõe algum comprometimento, mas enquanto o emprego tradicional era como um casamento, com projetos de longo prazo, o trabalho a partir de plataformas seria focada na busca por uma série de relações. Ainda que tal asseveração se pareça com um discurso capitalista para promover terceirizações, Scholz se ancora em John Curl para rebater que “a própria existência de cooperativas desafia corporações e o capitalismo” (Curl apud Scholz, 2017, p. 58). Se a proposta tem viabilidade para ser aplicada no Brasil, já é assunto para um próximo artigo.

**Palavras-chave:** Coronavírus; precarização; plataformas; trabalho.

# Referências

ALERTA de Covid-19. In: **Google**. Disponível em <https://bitlybr.com/70qvs8>. Acesso em 16 nov 2020.

BISSOLOTTI, Katielen; NOGUEIRA, Hamilton Garcia; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação à distância**. Disponível em <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/53511/33027>. Acesso em 30 out 2020.

BONIS, Gabriel. **Pandemia precariza ainda mais o trabalho de entregadores de aplicativos**. Disponível em <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2020/07/10/pandemia-precariza-ainda-mais-o-trabalho-de-entregadores-de-aplicativos.htm>. Acesso em 02 nov 2020.

COCCO, Giuseppe; CAVA, Bruno. **Enigma do Disforme: neoliberalismo e biopoder no Brasil global**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2018.

CRARY, Jonathan. **24/7 – Late capitalism and the Ends of Sleep**. New York: Verso, 2013.

DESEMPREGO chega a 14,4%, maior taxa desde 2012, e atinge 13,8 milhões. In: **Portal UOL**. Disponível em <https://economia.uol.com.br/empregos-e-carreiras/noticias/redacao/2020/10/30/pnad-continua---taxa-de-desemprego.htm>. Acesso em 30 out 2020.

FINN, Ed. **What Algorithms Want? Imagination in the Age of Computing**. Cambridge: The MIT Press, 2017.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I – A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir - Nascimento da prisão**. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

FRANCO, David Silva; FERRAZ, Deise Luisa da Silva. **Uberização do trabalho e acumulação capitalista**. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1679-39512019000700844&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em 17 jan 2020.

GALLEGO, Esther Solano (org). **O ódio como política: a reinvenção da direita no Brasil**. 1ª ed. São Paulo: Boitempo, 2018.

GAMIFICAÇÃO na educação. In: **Google Acadêmico**. Disponível em <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o&btnG>=. Acesso em 30 out 2020.

GAVRAS, Douglas. **Aplicativos como Uber e iFood são fonte de renda de quase 4 milhões de autônomos**. Disponível em <https://cutt.ly/HgfFH2l>. Acesso em 15 out 20.

HARDT, Michel; NEGRI, Antonio. **Bem Estar Comum**. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Editora Record, 2016.

JUNQUEIRA, Daniel. **Loja da Huawei na China troca funcionários humanos por robôs**. Disponível em <https://olhardigital.com.br/noticia/loja-da-huawei-na-china-troca-funcionarios-humanos-por-robos/94931?utm_campaign=newsletter_posicao_01&utm_medium=leia_mais&utm_source=newsletter>. Acesso em 17 jan 2020.

MONTY, Renata. **Consumo de comida por aplicativos: os impactos das materialidades da comunicação em Uber Eats e iFood**. Disponível em <http://anais-comunicon2018.espm.br/GTs/GTPOS/GT2/GT02_MONTY.pdf>. Acesso em 17 jan 2020.

PEQUENAS empresas & Grandes Negócios. In: **Wikipédia, a enciclopédia livre**. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pequenas\_Empresas\_%26\_Grandes\_Neg%C3%B3cios\_(programa\_de\_televis%C3%A3o)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pequenas_Empresas_%26_Grandes_Neg%C3%B3cios_%28programa_de_televis%C3%A3o%29). Acesso em 22 dez 2020.

PORTAL do Empreendedor. In: **Governo Federal**. Disponível em <https://www.gov.br/empresas-e-negociosmenu-rodape/sobre-o-portal-1>. Acesso em 03 nov 2020.

PORTAL da Transparência. In: **Controladoria Geral da União**. Disponível em <http://www.portaltransparencia.gov.br/comunicados/603517-portal-da-transparencia-divulga-lista-de-beneficiarios-do-auxilio-emergencial>. Acesso em 14 out 2020.

ROSA, Natalie. **O que é cultura do cancelamento? O que significa nos mundos real e digital?** Disponível em <https://canaltech.com.br/comportamento/o-que-e-cultura-do-cancelamento-164153/>. Acesso em 15 out 2020.

SCHREIBER, Mariana. **“Adeus, iFood”: entregadores tentam criar cooperativa para trabalhar sem patrão**. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53551592>. Acesso em 03 nov 2020.

SCHOLZ, Trebor. **Cooperativismo de Plataforma: Contestando a economia do compartilhamento corporativa**. Tradução Rafael A. F. Zanatta. São Paulo: Editora Elefante, Autonomia Literária & Fundação Rosa Luxemburgo, 2017.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 3: Capitalismo de Dados, Capitalismo de Plataforma e Capitalismo Algorítmico, do XIII Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). E-mail: gabishtar@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Os dados mundiais e brasileiros foram retirados de um sistema de alertas do Google, no dia 16 de novembro de 2020. [↑](#footnote-ref-3)
4. Ver em ver em <https://canaltech.com.br/comportamento/o-que-e-cultura-do-cancelamento-164153/>. [↑](#footnote-ref-4)
5. O valor não é exato porque, além de algumas pessoas terem direito a R$ 1200, como as mulheres que comprovem chefiarem famílias, depois de alguns meses foi anunciado que o valor seria reduzido para R$ 300. Além disso, há pessoas que recebem em um mês e não recebem no outro e aquelas que tiveram redução salarial e recebem uma compensação do Governo Federal, que também é variável. [↑](#footnote-ref-5)
6. De acordo com a pesquisa de Franco e Ferraz, a tarifa de 25% se aplica aos carros comuns (UberX), que são maioria no aplicativo. Sobre os de padrão mais elevado e mais novos (UberBlack), a parte que cabe ao aplicativo é de 20%. [↑](#footnote-ref-6)
7. Ver em [www.gympass.com/](http://www.gympass.com/) [↑](#footnote-ref-7)
8. Ver em <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2020/07/10/pandemia-precariza-ainda-mais-o-trabalho-de-entregadores-de-aplicativos.htm>. [↑](#footnote-ref-8)