TRABALHO DECENTE, GAMIFICAÇÃO E PRECARIZAÇÃO: UMA ANÁLISE DO TRABALHO EM APLICATIVOS

DECENT WORK, GAMIFICATION, AND PRECARIZATION: AN ANALYSIS OF APP-BASED WORK

LEONARDO ALEXANDRINO DE ALMEIDA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA - CAMPUS GOVERNADOR VALADARES

IRACEMA MARIA DE LIMA MARTINS

Comunicação:
O XIV SINGEP foi realizado em conjunto com a 14th Conferência Internacional do CIK (CYRUS Institute of Knowledge) e com a SPARK (Society for Promoting Academic Research and Knowledge), em formato híbrido, com sede presencial na UNINOVE - Universidade Nove de Julho, no Brasil.

TRABALHO DECENTE, GAMIFICAÇÃO E PRECARIZAÇÃO: UMA ANÁLISE DO TRABALHO EM APLICATIVOS

Objetivo do estudo
Analisar como a precariedade estrutural e a gamificação das plataformas digitais impactam a saúde e a segurança de motociclistas de aplicativo.

Relevância/originalidade
O estudo articula etnografia participante, psicodinâmica do trabalho e trabalho em plataformas, abordando a gamificação como mecanismo de controle e viciação, ainda pouco explorado em pesquisas sobre saúde ocupacional no contexto brasileiro.

Metodologia/abordagem
Pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, baseada em participação observante como motociclista de aplicativo em Governador Valadares-MG, com diário de campo, conversas informais e análise interpretativa dos registros à luz de Dejours e da literatura recente.

Principais resultados
Os achados evidenciam subordinação algorítmica, opacidade informacional, metas-armadilha e transferência de riscos ao trabalhador, produzindo fadiga, insegurança, pressão psicológica e adoecimento físico e mental.

Contribuições teóricas/metodológicas
O artigo amplia a compreensão da gamificação como dispositivo de gestão patogênica e demonstra o potencial da participação observante para captar dimensões subjetivas e cotidianas do trabalho plataformizado.

Contribuições sociais/para a gestão
Os resultados sustentam a necessidade de regulação das plataformas, com transparência algorítmica, pagamento pelo tempo logado e seguro acidentário obrigatório, para proteger a saúde e promover trabalho decente.

Palavras-chave: Saúde do Trabalhador, Condições de Trabalho, Tecnologia da Informação, Gameficação

DECENT WORK, GAMIFICATION, AND PRECARIZATION: AN ANALYSIS OF APP-BASED WORK

Study purpose
To analyze how structural precariousness and platform gamification affect the health and safety of app-based motorcycle workers.

Relevance / originality
The study combines participant ethnography, work psychodynamics, and platform labor, addressing gamification as a mechanism of control and behavioral reinforcement that remains underexplored in Brazilian occupational health research.

Methodology / approach
Qualitative ethnographic research based on participant observation as an app-based motorcycle worker in Governador Valadares, Brazil, using field notes, informal conversations, and interpretive analysis grounded in psychodynamics of work and recent literature.

Main results
The findings reveal algorithmic subordination, informational opacity, trap-like goals, and risk transfer to workers, generating fatigue, insecurity, psychological pressure, and physical and mental illness.

Theoretical / methodological contributions
The article broadens the understanding of gamification as a pathogenic management device and shows the value of participant observation for capturing subjective and everyday dimensions of platform work.

Social / management contributions
The results support regulation of platforms through auditable algorithmic transparency, payment for logged time, and mandatory accident insurance to protect workers' health and promote decent work.

Keywords: Occupational Health, Working Conditions, Information Technology, gamification

TRABALHO DECENTE, GAMIFICAÇÃO E PRECARIZAÇÃO: UMA ANÁLISE DO TRABALHO EM APLICATIVOS

1 Introdução

As transformações contemporâneas no mundo do trabalho, impulsionadas pelo desenvolvimento acelerado das Tecnologias de Comunicação e Informação (TCI), têm reconfigurado de forma drástica as fronteiras entre a autonomia e a subordinação. No cenário brasileiro, esse processo de metamorfose laboral foi acentuado pela Reforma Trabalhista implementada a partir da Lei 13.467 (2017), que forneceu o esteio jurídico para a flexibilização extrema dos vínculos e a individualização dos riscos, criando um terreno fértil para a expansão das plataformas digitais (Abilio, 2019). Sob a égide do que se denomina uberização, o trabalho deixa de ser mediado por contratos salariais tradicionais e passa a ser gerido por algoritmos complexos, transformando o trabalhador em um autogerente subordinado (Abilio, 2019; Oliveira, 2021).

Nesta nova morfologia do trabalho, a empresa-aplicativo opera uma dissimulação estratégica de sua natureza empregadora ao autodenominar-se como mera empresa de tecnologia ou plataforma de intermediação (Abilio, 2019). Essa retórica permite a transferência sistemática ao trabalhador de todo o ônus dos meios de produção, da manutenção das ferramentas de trabalho e, principalmente, da própria proteção social e previdenciária (Abilio, 2019). Entretanto, para garantir a produtividade e a disponibilidade constante de uma multidão de trabalhadores *just-in-time* (Oliveira, 2021), as plataformas utilizam estratégias refinadas de controle e vigilância digital. Entre essas, destaca-se a gamificação, que longe de ser um elemento lúdico ou recreativo, funciona como uma ferramenta de gestão comportamental que utiliza metas quantificadas, rankings e recompensas psicológicas para capturar a subjetividade do trabalhador (Abilio, 2019).

A lógica de "viciação" (ou *ludic loop*) intrínseca a esses sistemas é um ponto nevrálgico para a saúde do trabalhador. Como descreve a literatura contemporânea, as plataformas operam experimentos comportamentais que exploram vulnerabilidades psicológicas, induzindo o condutor a manter-se no trabalho por jornadas extenuantes na esperança de alcançar bônus que, na prática, funcionam como metas armadilhas (Abilio, 2019). Esse engajamento emocional forçado cria uma dependência de estímulos e dados que asfixia a capacidade de gestão de si, gerando um ambiente de trabalho patogênico e infiel ao ser humano (Salvagni et al., 2025; Souza, 2023; 2024). O resultado é um processo de subsunção real que não apenas precariza a remuneração, mas degrada a saúde psicossocial, levando à perda de sentido do trabalho e ao esgotamento físico e mental (Salvagni et al., 2025).

Apesar da crescente relevância do tema, as pesquisas que relacionam diretamente a gestão gamificada com desfechos específicos de saúde ocupacional no Brasil ainda carecem de densidade empírica e estudos de campo aprofundados. No país, dados recentes do IBGE indicam que o setor de transportes e entregas concentra a maior parte da população plataformizada, marcada por uma informalidade que atinge cerca de 70% da categoria (IBGE, 2023). Diante deste cenário de invisibilidade estatística e sofrimento ético, o presente estudo tem como objetivo analisar como a precariedade estrutural e a lógica de gamificação das plataformas impactam a saúde e a segurança de motociclistas de aplicativo.

A justificativa desta pesquisa reside na urgência de desvelar os mecanismos de controle algorítmico que, sob o manto de uma falsa autonomia, expõem o trabalhador a riscos ambientais

severos, acidentes de trânsito e processos de desgaste corporal acelerado. A contribuição teórica deste artigo consiste em confrontar as categorias de "viciação" e "subordinação algorítmica" com a realidade vivida no campo, utilizando o diário de campo etnográfico para evidenciar como a busca incessante por metas quantificadas se traduz em insegurança existencial e fadiga crônica. A análise desenvolvida utiliza-se das abordagens da psicodinâmica do trabalho (Dejours, 1992, 2004, 2007, 2012; Dejours & Jean-Philippe, 2010). Ao documentar a "viração" cotidiana (Abilio, 2019; Oliveira, 2021), este trabalho pretende subsidiar o debate sobre a necessidade premente de regulação das plataformas em prol do Trabalho Decente.

2 Psicodinâmica do Trabalho e Trabalho Decente

A psicodinâmica do trabalho parte do entendimento de que o trabalho é uma experiência central de constituição do sujeito, na qual se articulam sofrimento, prazer, reconhecimento e defesa psíquica (Dejours & Jean-Philippe, 2010). Desde “A loucura do trabalho” (Dejours, 1992), a organização do trabalho é analisada como dimensão decisiva para a saúde mental, pois não apenas distribui tarefas, mas estrutura possibilidades de agir, criar, cooperar e atribuir sentido ao esforço despendido. Quando o real da atividade impede que o trabalhador exerça sua inteligência prática e tenha seu fazer reconhecido, o sofrimento deixa de ser apenas inerente ao trabalho e pode converter-se em adoecimento.

Posteriormente, Dejours (2004) explicita o deslocamento teórico que leva da clínica do sofrimento para uma compreensão do trabalho vivo, enfatizando que o sofrimento não é um acidente periférico, mas um elemento constitutivo da atividade laboral, cuja elaboração depende das mediações subjetivas e coletivas disponíveis. Esse movimento é aprofundado em “Trabalho e Emancipação” (Dejours, 2012), no qual o autor destaca que o trabalho pode ser também uma via de realização e emancipação, desde que a organização permita ao sujeito transformar a experiência prática em reconhecimento e em construção de si. Nesse sentido, o foco não está apenas na presença de riscos ou na dureza das condições materiais, mas na forma como o trabalho mobiliza ou bloqueia a cooperação, a autonomia relativa e a possibilidade de subjetivação.

A noção de reconhecimento ocupa lugar central nesse arcabouço. Em “A banalização da injustiça social”, Dejours (2007 mostra que a submissão e a dominação no mundo do trabalho não se sustentam apenas por coerção externa, mas também por mecanismos subjetivos que normalizam a injustiça e fragilizam a solidariedade. O reconhecimento, nesse contexto, não se limita à recompensa simbólica; ele é condição para que o trabalhador possa inscrever seu esforço em uma narrativa de valor e dignidade. Quando o reconhecimento é bloqueado por formas de gestão individualizantes, competitivas ou opacas, intensifica-se a necessidade de defesas psíquicas para suportar o cotidiano de trabalho, com efeitos sobre o sofrimento e a saúde mental.

Essa discussão ganha especial relevância quando articulada à dimensão do trabalho decente. O trabalho decente não se resume à existência de ocupação ou renda, mas pressupõe proteção social, segurança, previsibilidade, autonomia relativa e possibilidade de participação. Na prática, isso significa que o trabalho precisa ser organizado de modo a não destruir os fundamentos subjetivos e sociais da saúde. Estudos recentes com trabalhadores de plataformas digitais têm indicado que as condições psicossociais nesse contexto incluem altas demandas físicas e psicológicas, violência laboral, limitação do uso de habilidades e insegurança ocupacional, com impactos diretos sobre o bem-estar e a saúde mental (Borges, 2024; Liu et al., 2025).

No caso do trabalho por aplicativo, a gestão algorítmica aprofunda esse cenário ao impor controle opaco, avaliação automática e incentivos instáveis, ao mesmo tempo em que transfere ao trabalhador os riscos e os custos da atividade. A literatura recente mostra que insegurança ocupacional, feedback negativo e dificuldade de desligamento psicológico do trabalho se associam ao aumento do sofrimento entre trabalhadores de *gig work* (Liang et al., 2025; Silva & Gomes, 2025; Sousa et al., 2024). Assim, a precarização não se expressa apenas na instabilidade da renda, mas também na erosão das condições subjetivas necessárias para a preservação da saúde. À luz da psicodinâmica, o trabalho decente depende, portanto, não somente de garantias materiais, mas de uma organização que reconheça o trabalho vivo, favoreça a cooperação e sustente a dignidade de quem trabalha.

3 Métodos

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, fundamentada na participação observante e na experiência direta do pesquisador no cotidiano do trabalho plataformizado. A abordagem buscou capturar a experiência subjetiva e concreta do processo saúde-doença, superando o uso de dados secundários ao colocar o pesquisador na condição de trabalhador, compartilhando as mesmas pressões e riscos dos demais condutores (Souza, 2024).

3.1 Cenário da Pesquisa e Escolha da Plataforma

O campo foi realizado em Governador Valadares, Minas Gerais, um polo regional de médio porte marcado por uma topografia acidentada e profundas desigualdades socioespaciais (Espindola et al., 2018) que influenciam diretamente a logística de transporte e o desgaste físico dos motociclistas. A escolha pela plataforma 99pop justificou-se por sua expressiva penetração no mercado local e por oferecer um sistema de gestão algorítmica que utiliza mecanismos explícitos de gamificação, como as "missões" com metas diárias de corridas e bônus financeiros variáveis, o que permitiu analisar a "viciação" comportamental descrita na literatura (Oliveira, 2021). Destaca-se que, além da 99pop, atuam na cidade a Uber e a InDrive, oferecendo serviços similares. Assim, antes de decidir a plataforma a ser utilizada foi realizado um teste em cada uma delas. Na InDrive, os valores são negociados entre o passageiro e o motorista. A Uber possui baixa penetração no mercado da cidade nos serviços de motofrete e mototáxi, chegando ao ponto de o motociclista permanecer horas logado sem receber nenhum chamado.

3.2 Inserção no Campo e Coleta de Dados

A inserção etnográfica ocorreu entre 15 de dezembro de 2025 e 15 de fevereiro de 2026, sendo organizada em duas etapas sequenciais: 1 Fase de Pré-campo (15/12/2025 a 15/01/2026); Fase de Imersão (16/01/2026 a 15/02/2026). A primeira fase consistiu em conversas informais com motociclistas e motoristas de aplicativo para compreender o universo simbólico e as distinções entre os perfis de trabalhadores (os "complementadores" de renda versus os "profissionalizados" que têm no app sua única fonte de subsistência). Simultaneamente, o pesquisador realizou todo o percurso burocrático exigido pelo Estado e pela plataforma, tais como a inclusão da observação de Exercício de Atividade Remunerada (EAR) na Carteira Nacional de Habilitação (CNH), o pagamento de taxas ao Departamento Estadual de Trânsito e a submissão a exames psicotécnicos. Tal percurso foi essencial para documentar a "burocracia invisível" e a transferência antecipada dos custos de legalidade ao trabalhador (Abilio, 2019).

Na segunda fase, o pesquisador atuou efetivamente como motociclista de aplicativo, realizando corridas no contraturno de sua atividade principal, simulando a realidade de muitos trabalhadores que buscam no aplicativo uma fonte de renda extra. Utilizou-se o *walkthrough method*, que consiste na interação analítica passo a passo com a interface do aplicativo para desvelar como o algoritmo guia a atenção e o comportamento do condutor por meio de estímulos sensoriais (sons de notificações), mapas de calor e janelas de metas (Light & Duguay, 2018).

3.3 Instrumentos de Registro e Análise

O principal instrumento de coleta de dados foi o diário de campo etnográfico, organizado cronologicamente para registrar: (a) eventos operacionais, como quilometragem percorrida, faturamento bruto e líquido, falhas de GPS e custos de manutenção; (b) interações sociais, incluindo diálogos com passageiros e trocas rápidas com outros motociclistas; e (c) percepções subjetivas de fadiga, medo, pressa e frustração. Os dados foram analisados à luz da Psicodinâmica do Trabalho (Dejours, 1992, 2004, 2012). Após o encerramento das atividades de campo, as informações coletadas foram organizadas em documento do google docs. Neste documento as informações foram sintetizadas consolidando os principais acontecimentos e percepções do pesquisador. Ao final, consolidando informações de rotina que se repetiram ao longo do percurso, o documento ficou com 17 páginas. Foi realizada a leitura por ambos os pesquisadores e destacados os principais pontos para análise.

3.4 Considerações Éticas

As observações foram realizadas estritamente do ponto de vista do próprio pesquisador em sua prática como mototaxista. Em conformidade com o Art. 1º, inciso VII da Resolução nº510 do Conselho Nacional de Saúde, não são registradas nem avaliadas por Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), entre outras, “pesquisa que objetiva o aprofundamento teórico de situações que emergem espontânea e contingencialmente na prática profissional, desde que não revelem dados que possam identificar o sujeito” (CNS, 2016). Nesta modalidade de participação observante, o pesquisador é o objeto e o sujeito da observação, não havendo intervenção direta ou coleta de dados sensíveis que coloquem em risco a integridade de terceiros, conforme preconizado para pesquisas autoetnográficas e de observação de práticas cotidianas em espaços públicos.

Foi utilizado o assistente de inteligência artificial Perplexity AI, versão disponível em maio de 2026, para apoio à busca e triagem inicial de artigos relacionados à temática. O NotebookLM foi empregado na organização das referências e na sistematização dos elementos utilizados na análise. As ferramentas não foram utilizadas para produção de dados empíricos nem para formulação das interpretações finais, que permaneceram sob responsabilidade dos autores.

4 Resultados

A experiência etnográfica revelou que a precarização do trabalho em plataformas não se restringe à execução das tarefas, mas inicia-se na transferência sistemática de riscos e custos operacionais ao indivíduo (Abilio, 2019; Oliveira, 2021). O registro em campo evidenciou que,

antes de iniciar a primeira corrida, o trabalhador já ingressa no sistema em uma condição de dívida simbólica e financeira.

Durante a primeira fase da pesquisa, foi possível identificar certo entusiasmo entre motoristas e motociclistas que atuam em diferentes plataformas. A facilidade e o baixo custo para se iniciar as atividades foram enfatizados nas conversas informais. Porém, o percurso burocrático, realizado entre 3 e 12 de janeiro de 2026, demonstrou que o processo não é tão simples. Antes de iniciar as atividades, o motociclista precisa custear o que se pode chamar de "pedágio para o trabalho". Além da própria motocicleta, pagamento de taxas ao Detran (R$ 138,00) e o custo dos exames psicotécnicos (R$ 139,00) representam investimentos que o trabalhador faz por conta própria, sem qualquer garantia de retorno ou vínculo. Na clínica onde foi realizado o exame psicotécnico, o pesquisador vivenciou a impessoalidade da "fabricação" do condutor profissional, onde testes de atenção e personalidade são aplicados em série, servindo como uma etapa de disciplinarização dos corpos (Dejours, 1992) antes da entrada no jogo algorítmico. Esse investimento inicial gera uma pressão psicológica por faturamento imediato para cobrir os custos de entrada, o que já condiciona a saúde mental do trabalhador antes do primeiro contato com o aplicativo.

A subordinação algorítimica (Abilio, 2019, 2021) mostrou-se presente em diferentes aspectos. Uma vez logado na plataforma 99pop, a partir de 16 de janeiro de 2026, a autonomia prometida revelou-se um simulacro mitigado por estímulos sensoriais constantes. O som das notificações para novas corridas funcionava como um vetor de tensão e desconcentração durante a pilotagem. O algoritmo exige uma resposta quase instantânea para o aceite da tarefa, sob risco de redução nos indicadores de desempenho e consequente queda na prioridade de recebimento de chamadas. Durante as corridas, houve diversos episódios em que o aplicativo orientava conversões proibidas ou indicava rotas fisicamente impossíveis em bairros de topografia acidentada. Essas falhas tecnológicas obrigam o condutor a realizar constantes ajustes para contornar a precariedade do próprio sistema que o gerencia.

A lógica de gamificação manifestou-se em sua forma mais predatória através das promoções de "missões". Em certa ocasião, a plataforma apresentou uma meta de 30 corridas de passageiros para o pagamento de um bônus de R$ 35,00. O registro em campo evidenciou a tática de viciação ou *ludic loop*: conforme o pesquisador se aproximava da meta, o algoritmo alterava o padrão de distribuição, reduzindo a oferta de corridas de passageiros e priorizando chamadas de "entrega" ou "99 negocia", que não contabilizavam para o bônus.

Essa manipulação algorítmica, em determinadas ocasiões, levava a extensão da jornada além do planejado inicialmente, sob um estado de maior tensão e fadiga. A frustração de se aproximar do atingimento da meta, mas não atingir o número de corridas necessárias, demonstrou como a gamificação funciona como um mecanismo de extração de mais-valia absoluta, mantendo o trabalhador disponível e engajado por mais tempo através da incerteza do resultado (Abilio, 2019; Oliveira, 2021). O aplicativo atua sobre a vulnerabilidade psicológica, transformando o trabalho em uma espécie de "jogo de azar" onde as regras são opacas e mutáveis unilateralmente pela plataforma (Oliveira, 2021).

A pressa induzida pela gamificação levava, em algumas ocasiões, que a motocicleta utilizada fosse deixada em locais com riscos de queda. Em uma dessas ocasiões, a motocicleta caiu danificando a manete de freio. A experiência evidenciou que o trabalhador plataformizado arca solitário com os riscos de acidentes e as perdas de renda resultantes do desgaste físico e emocional. A ausência de suporte para situações de emergência consolida o que a literatura

define como o trabalhador *just-in-time*: uma força de trabalho disponível integralmente, mas utilizada e descartada sem ônus social para a empresa-aplicativo.

Em geral, os contatos com os passageiros eram cordiais e rápidos. Confirmava-se a identidade e iniciava-se a corrida de imediato. Nas primeiras corridas, houve certa dificuldade de adaptação à agilidade exigida tanto para o aceite da corrida quanto para o início após a chegada ao local. No dia 01 de fevereiro, ao realizar uma corrida, o pesquisador enfrentou um episódio de agressividade por parte de um passageiro que exigia mudança de destino fora do aplicativo e, diante da negativa, proferiu insultos verbais. Esse evento, demonstrou a insegurança social a que os mototaxistas estão expostos, operando como o elo mais fraco em uma relação de consumo onde a plataforma se omite da responsabilidade pela segurança de seus "parceiros". A situação ocorrida exemplifica a vulnerabilidade às quais os motociclistas de aplicativos são submetidos.

5 Discussão

O resultado da pesquisa revela que a saúde do trabalhador de aplicativo é atravessada por uma arquitetura de controle que converte a precarização em engajamento forçado e o sofrimento em estratégia de gestão. A frustração diante da opacidade das taxas e do faturamento líquido exemplifica o que Souza (2024) denomina como obscurantismo algorítmico. Essa tática não é uma mera falha técnica, mas uma estratégia deliberada de omissão de informações essenciais (como a composição das tarifas) para impedir que o trabalhador tenha qualquer fragmento de autonomia real ou capacidade de resistência coletiva.

Sob a ótica de Dejours (1992, 2004), esse obscurantismo bloqueia a relação saudável entre homem e trabalho. O sofrimento surge no momento em que o trabalhador não pode modificar a tarefa para adaptá-la às suas necessidades fisiológicas e desejos psíquicos, pois as regras são mutáveis unilateralmente pela plataforma. A impossibilidade de planejamento financeiro e a incerteza sobre o valor do próprio esforço geram um sofrimento ético, onde a energia vital é consumida sem a devida retribuição simbólica ou material justa, levando à perda de sentido do trabalho (Dejours, 1992; Salvagni et al., 2025).

Os episódios de "meta-armadilha" ilustram o que a literatura define como "*sticks and carrots*" (bordão e cenoura) ou "ludic loop". A plataforma explora vulnerabilidades psicológicas, induzindo o condutor a permanecer pilotando por jornadas exaustivas na esperança de um bônus que funciona como isca (Oliveira, 2021). Esse engajamento forçado leva ao que Dejours (1992, 2010) define como ideologia defensiva. Para suportar o medo do trânsito, a pressa algorítmica e o cansaço acumulado, o trabalhador passa a negar o risco e a própria exaustão, adotando uma postura de "guerreiro" ou "empreendedor vencedor".

No entanto, essa adaptação é patogênica: ela consome as reservas de energia psíquica e física, podendo transformar a fadiga em um quadro crônico que predispõe ao esgotamento (burnout) e a doenças psicossomáticas (Dejours, 1992; Masson, 2024). A gamificação, portanto, atua como um despotismo fabril digital que mascara a exploração sob o manto do desafio lúdico, neutralizando a percepção da própria precarização (Oliveira, 2021). A busca pelo atingimento da meta cega o condutor para o perigo, como evidenciado em algumas ocasiões em que a pressa induzida pelo app prevalece sobre a segurança.

A rotina imposta aos motociclistas por meio da supervisão algorítmica e da gamificação demonstram que o trabalho em apps viola sistematicamente os pilares de Trabalho Decente

preconizado pela OIT (Barroso, 2023). O trabalho decente pressupõe segurança e proteção social, elementos ausentes na experiência etnográfica. O desgaste corporal registrado — fadiga visual, dores osteomusculares e tensão constante — é agravado pela precariedade climática e pela topografia íngreme de Governador Valadares, que o algoritmo ignora ao traçar rotas perigosas.

Neste cenário, o trabalhador é reduzido a um recurso just-in-time: disponível integralmente, mas desprovido de qualquer amparo em caso de sinistro (Abilio, 2019, 2021). A transferência integral dos riscos ao trabalhador configura-se como uma espécie de "servidão digital" que remete a condições de exploração do século XIX (Oliveira, 2021). O ambiente das plataformas mostra-se infiel ao ser humano, pois retira dele o potencial de gestão de si, tornando o adoecimento um imperativo estatístico do modelo de negócio (Salvagni et al., 2025; Santos et al., 2022).

Apesar do controle onipresente, os resultados mostram que os trabalhadores desenvolvem estratégias psíquicas e práticas para suportar as exigências do trabalho, o que, na perspectiva de Dejours (1992, 2004), pode ser compreendido como mobilização defensiva diante do sofrimento. Ignorar o som das notificações, desativar alertas do aplicativo para reduzir a tensão e ajustar rotas diante das inconsistências do sistema não constitui apenas uma adaptação operacional, mas uma forma de preservar a continuidade do trabalho diante de uma organização que intensifica a pressão, a insegurança e o desgaste subjetivo. Em termos psicodinâmicos, tais condutas expressam a tentativa do trabalhador de manter algum grau de equilíbrio psíquico em face do real do trabalho, isto é, das falhas do sistema, da opacidade algorítmica e da impossibilidade de controlar o curso da atividade.

Essas estratégias, contudo, não eliminam o sofrimento; ao contrário, frequentemente o tornam silencioso e persistente. Na psicodinâmica do trabalho, a proteção da saúde depende não apenas de defesas individuais, mas também da existência de coletivos capazes de compartilhar experiências, construir confiança e produzir reconhecimento (Dejours, 2007, 2012). No caso observado, as breves interações entre motociclistas podem ser interpretadas menos como um embrião de solidariedade mecânica e mais como um indicador da importância dos vínculos coletivos para a elaboração do sofrimento e para a construção de defesas compartilhadas frente à precarização. Quando a cooperação é frágil ou intermitente, o trabalhador tende a enfrentar sozinho as contradições do trabalho, o que aumenta a vulnerabilidade ao desgaste físico e psíquico e dificulta a transformação do sofrimento em experiência socialmente elaborável.

Por fim, ao articular psicodinâmica do trabalho e trabalho decente, os resultados reforçam que a precarização observada não é apenas econômica ou jurídica, mas também subjetiva e ética. Em contextos em que faltam proteção social, previsibilidade e reconhecimento, o trabalho deixa de ser experiência potencialmente estruturante e passa a operar como fonte contínua de desgaste. Nesse sentido, os achados sugerem a necessidade de políticas e práticas que reconstruam espaços de cooperação, visibilidade do trabalho real e proteção social, condições sem as quais o trabalho tende a permanecer como fonte de sofrimento e não de realização.

6 Considerações Finais

O presente artigo analisou como a precariedade estrutural e a lógica de gamificação das plataformas impactam a saúde e a segurança de motociclistas de aplicativo. Os resultados

demonstraram que os mecanismos de controle operados por meio da gamificação reduzem a autonomia prometida pelas plataformas e colocam em risco tanto a saúde física quanto mental dos profissionais. Os achados desta pesquisa demonstram que o trabalho mediado por plataformas digitais, sob a atual configuração da plataforma 99pop, viola sistematicamente os pilares do Trabalho Decente estabelecidos pela OIT. A promessa de autonomia e empreendedorismo revela-se um simulacro que encobre uma subordinação algorítmica intensa, marcada pelo obscurantismo de informações e pelo uso de técnicas de gamificação que induzem a comportamentos de risco e ao esgotamento físico e mental. A transferência integral dos riscos e custos operacionais ao condutor desprotegido consolida um modelo de negócio patogênico que consome a saúde dos trabalhadores para alimentar o lucro corporativo.

A experiência da participação observante demostrou que a gestão algorítmica prioriza a velocidade do capital em detrimento da integridade humana. Diante desta precarização estrutural, urge a implementação de políticas públicas que superem a omissão estatal. Neste sentido, torna-se urgente a criação de um novo marco jurídico que force a responsabilização social das plataformas. A partir da pesquisa empreendida sugere-se que tal marco jurídico inclua pelo menos os seguintes pontos: (1) Transparência Algorítmica Auditável: Garantir ao trabalhador o direito de conhecer os critérios de distribuição de tarefas e a exata composição das taxas cobradas, combatendo o obscurantismo. (2) Pagamento pelo Tempo Logado: O faturamento deve incidir sobre todo o tempo em que o trabalhador está à disposição, e não apenas pelo trajeto, combatendo a extração gratuita de disponibilidade. (3) Seguro Acidentário Obrigatório: Estabelecer a responsabilidade objetiva das plataformas por danos físicos e materiais ocorridos durante a jornada, garantindo amparo imediato.

A contribuição teórica deste estudo reside na articulação entre a "viciação" comportamental da gamificação e o sofrimento ético resultante da gestão por algoritmos. Ao confrontar esses mecanismos com a psicodinâmica, o artigo revela que, neste contexto profissional, o adoecimento não é uma falha individual, mas um subproduto inevitável de um sistema que impede a gestão de si.

Como limitações, aponta-se o caráter autoetnográfico e o recorte geográfico específico, o que restringe a generalização estatística dos dados, embora forneça uma profundidade qualitativa única. Pesquisas futuras devem focar em estudos longitudinais que quantifiquem o impacto da gamificação em desfechos específicos de saúde, como burnout e distúrbios osteomusculares crônicos, além de analisar o potencial do cooperativismo de plataforma como alternativa viável para a promoção da saúde e do trabalho digno. A saúde do trabalhador uberizado deve ser o centro do debate sobre o futuro do trabalho no Brasil, sob pena de naturalizarmos a "loucura" de um modelo que descarta vidas em nome da eficiência algorítmica.

Referências

Abilio, L. C. (2019). *Uberização: Do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado*.

Abilio, L. C. (2021). Empreendedorismo, autogerenciamento subordinado ou viração? Uberização e o trabalhador just-in-time na periferia. *Contemporânea, 11*(3), 933–955. https://doi.org/10.4322/2316-1329.2021023

Barroso, R. C. (2023). O trabalho decente: Do conceito à prática. *Direito, Estado e Sociedade, 62*, 206–226.

Borges, C. A. (2024). Saúde mental no trabalho em plataformas digitais: Reflexões a partir dos fundamentos do direito ambiental do trabalho. *Revista do Tribunal Superior do Trabalho, 90*(3), 61–83.

Conselho Nacional de Saúde. (2016, 7 de abril). *Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016*. Ministério da Saúde. https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html

Dejours, C. (1992). *A loucura do trabalho: Estudo de psicopatologia do trabalho* (A. I. Paraguay & L. L. Ferreira, Trads.; 5ª ed.). Cortez.

Dejours, C. (2004). Addendum: Da psicopatologia à psicodinâmica do trabalho. In *Christophe Dejours: Da psicopatologia à psicodinâmica do trabalho* (pp. 1–59). Editora Fiocruz.

Dejours, C. (2007). *A banalização da injustiça social*. FGV.

Dejours, C. (2012). *Trabalho e emancipação: Trabalho vivo, tomo II*. Paralelo 15.

Dejours, C., & Jean-Philippe, D. (2010). The centrality of work. *Critical Horizons, 11*(2), 167–180. https://doi.org/10.1558/crit.v11i2.167

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023). *Teletrabalho e trabalho por meio de plataformas digitais*. IBGE.

Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017. (2017). *Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT)*. Diário Oficial da União.

Liang, Y., Sun, T., & Zhu, Z. (2025). I remember it all too well: Gig workers' psychological detachment after receiving negative customer feedback and the roles of job security and handling time. *Journal of Organizational Behavior, 46*, 1018–1037. https://doi.org/10.1002/job.2870

Light, B., & Duguay, S. (2018). The walkthrough method: An approach to the study of apps. *New Media & Society, 20*(3), 881–900. https://doi.org/10.1177/1461444816675438

Liu, Y., Cheng, Y., Tsai, P., Yang, Y., & Li, Y. (2025). Psychosocial work conditions and health status of digital platform workers in Taiwan: A mixed-method study. *Safety Science, 182*, 106722. https://doi.org/10.1016/j.ssci.2024.106722

Masson, L. P. (2024). Sobre viver no trabalho por plataformas digitais: Saúde, sofrimento e luta de entregadores/as e motoristas. In *Um horizonte de lutas para a autogestão* (pp. 77–102). Luas Anticapital.

Oliveira, R. C. de. (2021). Gamificação e trabalho uberizado nas empresas-aplicativo. *Revista de Administração de Empresas, 61*(4), 1–10.

Salmen Espindola, H., Favero, C., & Lovo, I. C. (2018). Um ponto de partida: Contexto socioterritorial de Governador Valadares. In S. Siqueira (Org.), *Ligações migratórias contemporâneas: Brasil, Estados Unidos e Portugal* (1ª ed., pp. 21–59). Univale Editora.

Salvagni, J., Veronese, M., & Figaro, R. (2025). Plataformas digitais: O retrato contemporâneo da exploração no trabalho e os desafios à saúde do trabalhador. *Revista Brasileira de Saúde Ocupacional, 50*, eedsmsubj7. https://doi.org/10.1590/2317-6369/23322pt2025v50edsmsubj7

Santos, J. J. dos, Kerber, G. B., & Rissi, V. (2022). "Estamos sendo submetidos a uma escravidão disfarçada": Análise de relatos de motoristas de aplicativo à luz da Psicodinâmica do Trabalho. *Psi Unisc, 6*(2), 107–123. https://doi.org/10.17058/psiunisc.v6i2.17330

Silva, J. O., & Gomes, S. (2025). Precarização do trabalho e saúde mental dos auxiliares e técnicos de enfermagem de um hospital público da Grande Vitória-ES durante a pandemia da covid-19. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, 27*, 1–16. https://doi.org/10.11606/issn.1981-0490.cpst.2024.212317

Sousa, A. L. C., Dedê, D. M. B., Sousa, J. I. A. de S., Sales, L. M. G. C., & Carvalho, R. G. de. (2024). Elos entre a precarização laboral e a saúde mental do trabalhador: Nexo entre la precariedad laboral y la salud mental del trabajador: The connection between precariousness of work and the mental health of workers. *PSI UNISC, 8*(2), 173–189. https://doi.org/10.17058/psiunisc.v8i2.18520

Souza, I. F. de. (2023). Formas de sujeição dos motoristas da Uber no Brasil : uma etnografia pela ótica da participação observante. *Revista Latino Americana de Antropologia del Trabajo, 15*. https://orcid.org/0000-0002-3039-7729

Souza, I. F. de. (2024). Na pista com a Uber: Uma etnografia. *Direito e Práxis, 15*(2), 1–28.