

IV Seminário da Rede Gaúcha de Estudos e Pesquisas sobre Educação Profissional e Tecnológica IV Seminário ProfEPT IFRS

As (contra)reformas nas políticas educacionais no Brasil e seus
impactos na Educação Profissional e Tecnológica

28 a 30 de Agosto de 2023

POSSO AJUDAR? CARTOGRAFANDO O TRABALHO HUMANO GAMIFICADO EM UMA COMUNIDADE DIGITAL DE FREELANCERS

Junio César Florentino¹

Admardo Bonifácio Gomes Júnior²

PPGET/CEFET-MG¹

PPGET/PPGA/DCSA/CEFET-MG²

Eixo Temático 4: Tecnologias e Práticas Educativas em EPT

Palavras-chave: Gamificação. Comunidade Digital. Freelancers. Trabalho. Ergologia.

INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias de informação e comunicação e o advento das plataformas que permitem contratar *freelancers* para trabalhos remotos, suscitam oportunidades e desafios aos profissionais inseridos nos ambientes digitais. Comunidades de *freelancers* hospedadas em sítios da *web* têm se destacado como espaços virtuais onde esses trabalhadores são estimulados a produzir e difundir conhecimentos, estabelecer conexões, colaborar de forma remota, criar estratégias de resistência para lidar com adversidades e buscar melhores condições para desenvolverem suas atividades laborais.

Nesta conjuntura, a gamificação da ajuda tem despontado como uma estratégia adotada pelas corporações tecnológicas para engajar, motivar e explorar os usuários. Nas comunidades de *freelancers*, a ajuda gamificada baseia-se na ideia de recompensar ações de colaboração e assessoramento entre os trabalhadores, convertendo essa interação digital em uma experiência de produção e circulação de saberes e valores.

No entanto, apesar do crescente interesse na gamificação do trabalho humano nos ambientes digitais, ainda há lacunas significativas na compreensão das dinâmicas, estratégias e impactos relacionadas à sua implementação em comunidades digitais de trabalhadores *freelancers*. Diante dessa problemática, nosso estudo tem como objetivo investigar o trabalho humano gamificado em uma comunidade de *freelancers*, mapeando seus efeitos nas interações digitais produtoras e circuladoras de saberes e valores, oriundos da experiência profissional, compartilhados nos tópicos de discussão.

A cartografia do trabalho humano gamificado em uma comunidade de *freelancers* justifica-se pela compreensão das práticas de colaboração e construção coletiva do conhecimento. Tal abordagem permite entender como os trabalhadores interagem e compartilham saberes e valores, engendrando redes de apoio e validando a gamificação.

REFERENCIAIS TEÓRICOS

Nosso referencial teórico visa uma abordagem profunda, considerando as dimensões econômicas, sociais, políticas e subjetivas do trabalho. Permitindo uma cartografia das interações digitais, dos processos de gamificação e dos saberes oriundos da experiência.

Para termos uma compreensão abrangente das dinâmicas do trabalho humano gamificado, circulator de saberes e valores em uma comunidade digital de *freelancers*, convocamos a *démarche* ergológica (SCHWARTZ, 2016), utilizamos a obra “Capitalismo de Plataforma” (SRNICEK, 2018), exploramos o conceito de gamificação (CHOU, 2015); e discutimos os saberes oriundos da experiência (FREIRE, 2015).

A *démarche* ergológica nos permite compreender o trabalho humano em sua totalidade, considerando suas dimensões sociais, econômicas, técnicas, organizacionais e subjetivas, valorizando as experiências e saberes dos *freelancers* envolvidos. A obra de Srnicek proporciona informações sobre o fenômeno do capitalismo de plataforma, explorando as implicações políticas, econômicas e sociais. O conceito de gamificação envolve a criação de dinâmicas que baseiam-se em elementos motivacionais, como o desejo de alcançar metas, o prazer da descoberta e a necessidade de conexão e reconhecimento social. Utilizando estratégias ancoradas na psicologia humana e no entendimento das motivações intrínsecas para estimular a participação ativa e o comprometimento dos *freelancers*. Por fim, os saberes oriundos da experiência oferecem uma perspectiva que valoriza os conhecimentos adquiridos nas práticas e vivências cotidianas dos *freelancers*, reconhecendo sua expertise e contribuindo para uma análise mais contextualizada dos patrimônios epistêmicos e axiológicos circulados.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inspirados nas pistas cartográficas do atlas da inteligência artificial de Kate Crawford (2021), desenvolvemos uma cartografia ergológica, como método de pesquisa. Para confeccioná-la, selecionamos conceitos da *démarche* ergológica, entendidos com pistas ergológicas, que foram utilizadas como categorias analíticas. Tais pistas apontam para lugares (vivenciados em usos de si) onde há debates de normas relativos, tanto a saberes (constituídos versus investidos, em aderência versus em desaderência), quanto aos valores (com dimensão versus sem dimensão, orientados ao mercado versus orientados ao bem comum). Para engendrar a cartografia ergológica criamos quatro procedimentos:

- ❖ Procedimento I – A figuração dos campos relacionais dos fluxos de saberes e valores (localizar saberes/valores e identificar debates de normas);
- ❖ Procedimento II – A determinação dos planos de fluxos de saberes e valores (plano macro/generalista e o plano micro/singular);
- ❖ Procedimento III – A pré-localização de pistas investigativas (relação entre os desejos dos *freelancers* e as normas da comunidade digital);
- ❖ Procedimento IV – A escolha dos tópicos de discussão.

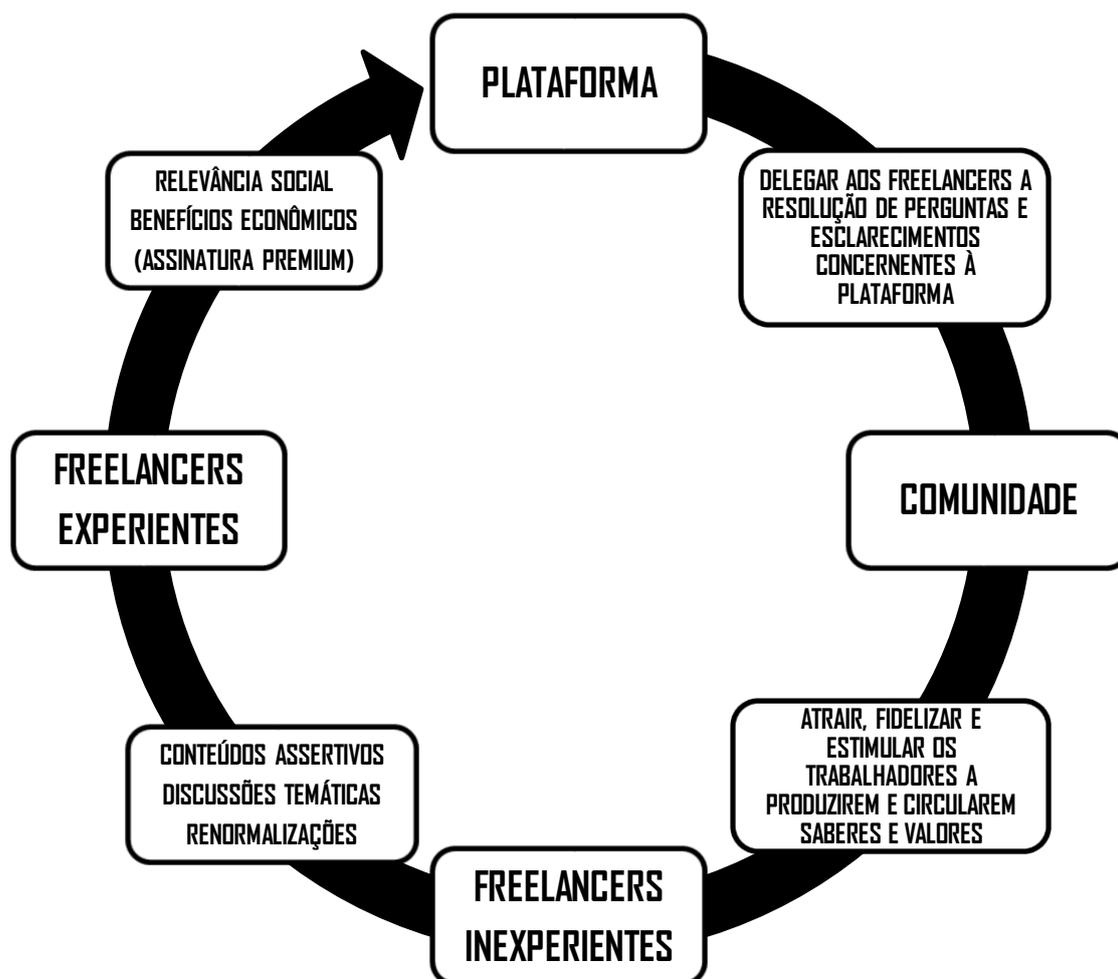
Escolhemos a “Comunidade Workana” pela possibilidade de cartografar a intercambialidade de saberes, valores e normas entre os *freelancers*. A lente ergológica permite observar a dinâmica de normatização que ocorre na comunidade digital, incluindo a influência de diferentes atores, instituições e fatores socioeconômicos na

definição e aplicação das normas. Possibilitando entender como as normas são negociadas, reforçadas, modificadas ou recriadas pelos coletivos de trabalhadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gamificação da ajuda consiste em perguntas e respostas estabelecidas em tópicos de discussão, que abordam questões administrativas, organizacionais e técnicas. Nesta dinâmica, os *freelancers* inexperientes buscam conteúdos assertivos e discussões temáticas, já os *freelancers* experientes visam projeção social e rentabilização dos conteúdos. A “Plataforma Workana” delega aos *freelancers* a resolução de perguntas e esclarecimentos, que seriam de sua atribuição, para maximizar as interações de grupos heterogêneos. A “Comunidade Workana”, por sua vez, deseja atrair e fidelizar os trabalhadores, estimulando-os a produzirem e circularem saberes e valores. O mapa das circulações, eficácias e interesses em jogo pode ser verificado na figura 1:

Figura 1 – Circulações, eficácias e interesses em jogo



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Os saberes oriundos das experiências dos *freelancers* incluem estratégias práticas para localizar e filtrar boas oportunidades de trabalho, lidar com clientes difíceis, precificar

serviços, aprimorar habilidades específicas e superar obstáculos técnicos/tecnológicos. Tais saberes são adquiridos através da experiência e do aprendizado no contexto real de trabalho *freelancer*, e têm um valor significativo para os membros da comunidade.

Ao contrário dos saberes acadêmicos, que são muitas vezes estruturados e institucionalizados, os saberes empíricos são moldados pela realidade, pelas vivências pessoais e nas relações sociais. Eles emergem das experiências individuais e coletivas, da reflexão crítica sobre essas experiências e da aprendizagem resultante. Ao promover o compartilhamento de saberes da experiência, a comunidade digital de *freelancers* engendra um ambiente de aprendizado colaborativo e horizontal, no qual todos os membros podem ter voz e/ou contribuir para a construção coletiva do conhecimento.

Ao produzir e compartilhar conhecimentos, solucionar problemas e contribuir de forma significativa nos tópicos de discussão, os *freelancers* experientes ganham benefícios e visibilidade, construindo uma reputação sólida na comunidade. Ocorre que o trabalho gratuito, realizado por meio da ajuda gamificada, contribui para a desvalorização profissional, uma vez que estabelece a ideia de que o trabalho não tem valor intrínseco e pode ser obtido sem custo. Isso prejudica os *freelancers* que dependem de sua experiência profissional para obter trabalho, comprometendo o reconhecimento e a valorização de suas habilidades, gerando insegurança financeira para os profissionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa buscou investigar o trabalho humano gamificado produtor e circulador de saberes e valores em uma comunidade digital de *freelancers*. A cartografia ergológica desse fenômeno revelou aspectos significativos, como os principais motivadores e recompensas do trabalho gamificado (assinatura *premium* e reconhecimento da comunidade), as estratégias de engajamento e cooperação nos tópicos de discussão, bem como os desafios e conflitos enfrentados pelos participantes desta comunidade digital. Além disso, foram identificadas as implicações sociais, econômicas e políticas desta atividade laboral, incluindo a construção coletiva do conhecimento, a apropriação do trabalho gratuito, a busca por autonomia econômica e a competição entre os *freelancers*.

REFERÊNCIAS

CHOU, Yu-Kai. **Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards**. South Carolina: Createspace Independent Publishing Platform, 2015.

CRAWFORD, Kate. **Atlas of ai: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence**. New Haven: Yale University Press, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

SCHWARTZ, Yves. Abordagem ergológica e necessidade de interfaces pluridisciplinares. **Revista Virtual de Estudos da Linguagem (ReVEL)**, edição especial, n. 11, p. 253-264, 2016.

SRNICEK, Nick. **Capitalismo de plataformas**. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.