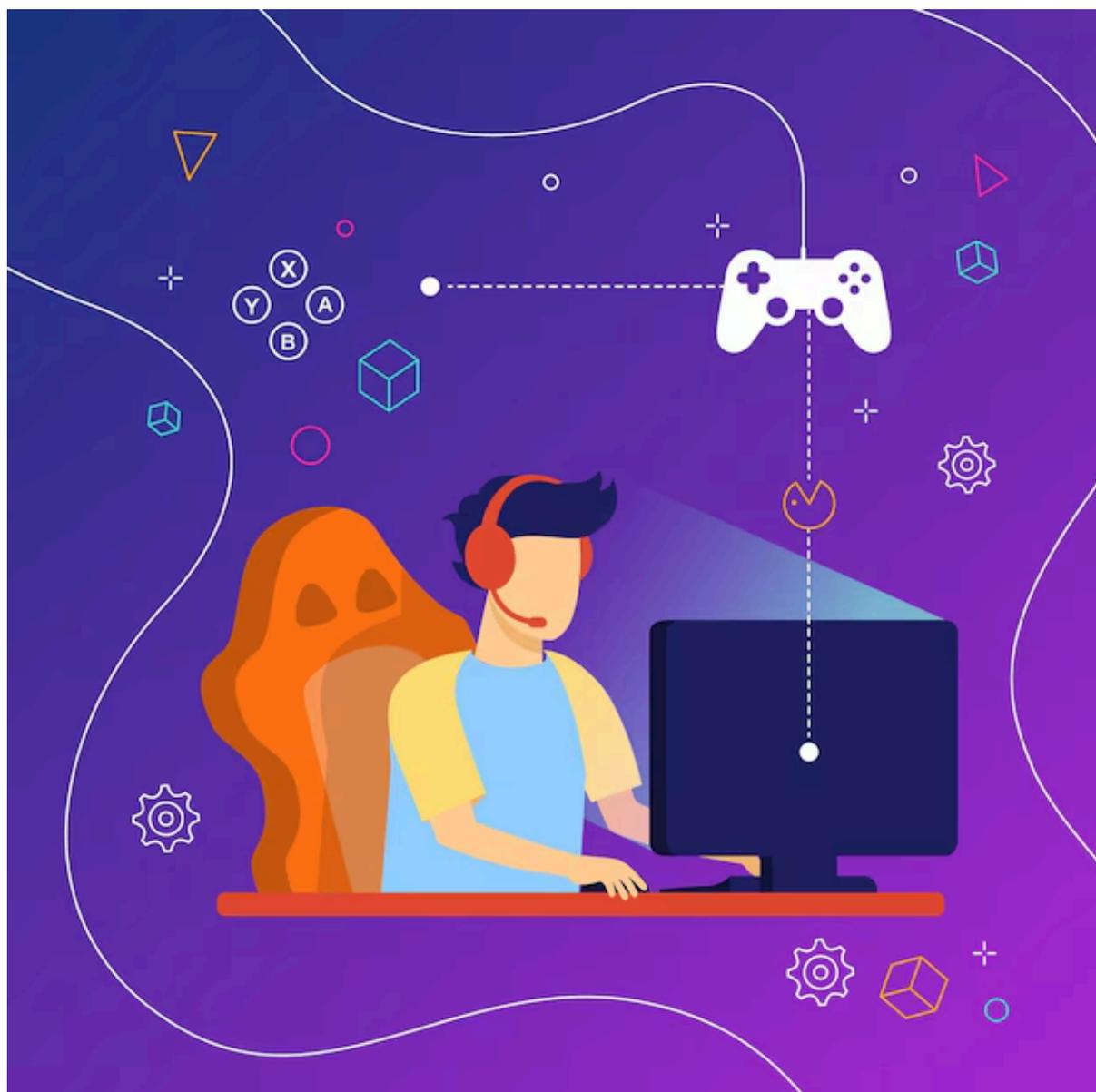


**INFORMATIVO ESPECIAL**

## Gamificação e Direito do Trabalho



agosto, 2024

Fonte:

[https://br.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-de-vicio-de-jogos-online-com-homem-jogando\\_7814837.htm#fromView=image\\_search\\_similar&page=1&position=0&uuid=3996b8fd-9ffe-45c4-8b93-87a85d9a59f9](https://br.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-de-vicio-de-jogos-online-com-homem-jogando_7814837.htm#fromView=image_search_similar&page=1&position=0&uuid=3996b8fd-9ffe-45c4-8b93-87a85d9a59f9)

**Organização e revisão:** Equipe Biblioteca do Tribunal

**Capa e projeto gráfico:**

Tribunal Regional do Trabalho da 4ª Região (TRT4)  
Escola Judicial  
Biblioteca do Tribunal  
Av. Praia de Belas, 1432, Prédio III, 3º andar  
90110-904 – Porto Alegre – RS

**Contatos da Biblioteca:** Fone: (51) 3255.2089, e-mail: [biblioteca@trt4.jus.br](mailto:biblioteca@trt4.jus.br)

**Sugestões são aceitas por e-mail.**

Versão digital disponível no site do Tribunal Regional do Trabalho da 4ª Região:  
<http://www.trt4.jus.br/portal/portal/EscolaJudicial/biblioteca/AcervoDigital>

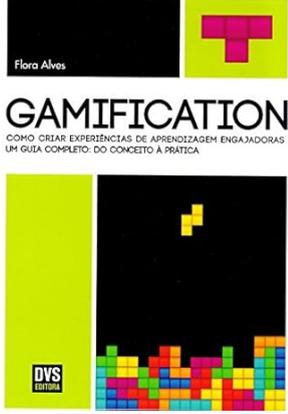
## APRESENTAÇÃO

O objetivo desta publicação é disponibilizar fontes de informação que contribuam para a ampliação dos conhecimentos a respeito de temas atuais.

Para composição desta bibliografia, foram utilizadas as seguintes fontes de informação: Catálogo da Biblioteca do TRT4. A Bibliografia reúne documentos de doutrina sobre o tema em destaque. As ideias e opiniões expostas nos artigos são de responsabilidade exclusiva dos autores e não refletem a opinião do TRT4.

Os textos de acesso restrito podem ser solicitados pelo e-mail [biblioteca@trt4.jus.br](mailto:biblioteca@trt4.jus.br).

## DOUTRINA

	<p>ABÍLIO, Ludmila Costhek. Uberização: do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. <b>Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da Bahia</b>, Salvador, v. 10, n. 13, p. 7-24, maio 2021.</p> <p><b>Resumo:</b> A definição de uberização do trabalho se refere a uma nova forma de gestão, organização e controle, compreendida como uma tendência que atravessa o mundo do trabalho globalmente. São analisados os principais elementos da uberização, em especial: a transformação do trabalhador em trabalhador just-in-time; o crowdsourcing; a transformação do trabalho em trabalho amador e as novas formas de controle automatizadas que possibilitam pensar na definição de gerenciamento algorítmico do trabalho. Faz-se uma crítica ao uso da noção de empreendedor para o trabalhador uberizado, propondo-se seu deslocamento para a definição de autogerente subordinado. O artigo apresenta os resultados de pesquisa empírica com motofretistas entre 2014 e 2019, analisando a uberização a partir da própria experiência dos trabalhadores. Também é feita, a partir do uso de dados secundários, uma análise comparativa com o trabalho dos bike boys, uma ocupação tipicamente juvenil, negra e periférica, que já nasce uberizada.</p>
	<p>ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. [S.l.]: [s.n.] 172 p. ISBN 9788582891025.</p> <p><b>Resumo:</b> O termo Gamification parece ser, no momento, uma das palavras mais pronunciadas quando o assunto é treinamento. Poucos, entretanto, sabem o que realmente significa este termo e como colocar o novo conceito em prática. É comum encontrarmos pessoas que acreditam que Gamification seja o mesmo que o uso de games para treinamentos, afinal, sempre utilizamos jogos em intervenções de treinamento no Brasil e isso pode também gerar alguma confusão. O Gamification e uso de games não são a mesma coisa. No contexto do Desenvolvimento de Talentos, ele é uma poderosa ferramenta para gerar engajamento. Experiências de aprendizagem verdadeiramente engajadoras aplicam adequadamente este novo conceito, fazendo uso de mecânica, estética e pensamento de games para motivar a ação, promover a aprendizagem e resolução de problemas. Esta obra oferece ao leitor a oportunidade para que conheça ou se aprofunde no tema e também funciona como um guia prático por meio do qual será estimulado a colocar em prática aquilo que aprendeu criando as suas próprias Soluções de Aprendizagem Gamificadas. O leitor também encontrará aqui subsídios para identificar os tipos de Gamification existentes e escolher o melhor para cada caso.</p>



BARBOSA, Júlia Zanetti. Gamificação de programas de treinamento para adequação à LGPD [recurso eletrônico] : um jogo que todos vencem. **Revista de direito e as novas tecnologias**: RD Tec, v. 4, n. 11, p. 1-14, abr./jun. 2021. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/157570>



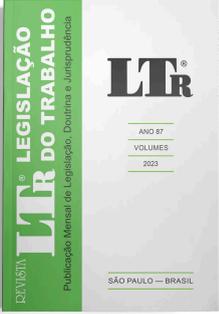
CANONICA, Giovane; MELLO, Prudente José Silveira. A inteligência artificial em favor da dignidade humana: o entendimento do Supremo Tribunal Federal e a auditoria do algoritmo das plataformas digitais de trabalho tendo como paradigma os regulamentos da União Europeia. **Revista de Direito do Trabalho e Seguridade Social**, São Paulo, v. 50, n. 234, p. 225-236, mar./abr. 2024.

**Resumo:** Esse artigo teve como objetivo estudar o fenômeno das Tecnologias de Informação e de Comunicação e o impacto destas nas relações de trabalho, em particular no que concerne aos trabalhos de plataforma digital e o controle exploratório exercido pela Inteligência Artificial. Para isso, parte-se de noções gerais de Direito, Princípios e Normas Internacionais, por meio de levantamento bibliográfico e documental. Para uma análise mais profunda sobre o efeito da desregulamentação, a pesquisa buscou entender as características dos trabalhos regidos pelas TIC, em especial aqueles operados via plataforma digital. O que se revela, e se tenta aprofundar no texto, é a dependência do trabalhador à plataforma digital e como se faz necessária uma regulamentação, ainda que básica, do algoritmo que dita as regras da relação laboral. Necessária esta análise, uma vez que a IA pode não observar exceções legais da rotina de trabalho, como atestados, greves, licenças e aplicar penalidades ao trabalhador, da mesma forma que pode aplicar regramentos claramente discriminatórios, em especial quando não observada a isonomia entre sexos. Necessária uma análise sobre o entendimento do STF sobre o tema, assim como do estudo da regulamentação da IA, tal qual a União Europeia tem implementado.



CARDOSO, Ana Cláudia Moreira; ARTUR, Karen; OLIVEIRA, Murilo Carvalho Sampaio. O trabalho nas plataformas digitais: narrativas contrapostas de autonomia, subordinação, liberdade e dependência. **Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da Bahia**, Salvador, v. 10, n. 13, p. 138-176, maio 2021. Disponível em: [https://escolajudicial.trt5.jus.br/sites/default/files/escolajudicial/revista\\_13\\_edicao.pdf](https://escolajudicial.trt5.jus.br/sites/default/files/escolajudicial/revista_13_edicao.pdf)

**Resumo:** Este ensaio trata das narrativas presentes nos discursos das empresas-plataformas digitais de trabalho e dos trabalhadores que nelas atuam, bem como na doutrina e em decisões judiciais brasileiras. Seu objetivo é mapear as visões centrais sobre a questão da autonomia, numa análise teórica sócio-jurídica. Para tanto, foi realizada pesquisa bibliográfica e analisados documentos, doutrina jurídica, ações judiciais e observações dos discursos dos trabalhadores nas mídias. Inicialmente, apresenta-se a literatura sobre as principais configurações das plataformas de trabalho e, em seguida,

	<p>investiga-se como os trabalhadores têm vivenciado as condições de trabalho nessas empresas. Aborda-se como as categorias de autonomia, subordinação e dependência se manifestam no âmbito jurídico do trabalho. Então, é examinado o sentido prático das decisões judiciais brasileiras, que identificam o trabalho subordinado ou autônomo. Por fim, são apresentadas perspectivas para a regulação trabalhista. Nas considerações finais, reflete-se que, apesar das plataformas apresentarem-se como meras intermediadoras, há uma pluralidade dos discursos entre os trabalhadores e fortes disputas entre os juristas a respeito da semântica sobre subordinação, liberdade e dependência. Além disso, observa-se que esses conflitos têm ocorrido dentro de uma realidade de condições de trabalho precárias, que merece ser regulada pelo direito do trabalho.</p>
	<p>COSTA, Margareth Rodrigues; DUTRA, Renata Queiroz. Regulação do trabalho em plataformas x gamificação. <b>Revista LTr: Legislação do Trabalho</b>. São Paulo, v. 87, n. 12, p. 1485-1496, dez. 2023.</p> <p><b>Resumo:</b> O artigo discute a relevância da imperatividade de uma regulação protetiva do trabalho controlado por plataformas digitais, tendo em consideração o arcabouço jurídico internacional e o direito interno. Tendo como premissa a compreensão crítica do modelo de negócios desenvolvido pelas chamadas empresas-plataformas digitais, bem como o seu significado para o atual contexto do mundo do trabalho, analisa-se a chamada “uberização”, como ênfase na questão da subordinação jurídica manifestada por meio da submissão às estratégias de gamificação.</p>
	<p>Gamificação do trabalhador como o moderno instrumento de disciplina / Lara Caxico Martins Miranda, Valter Foletto Santin <i>In</i>: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO DO TRABALHO 2020. X Congresso Internacional da ABDT: crise econômica e social e o futuro do Direito do Trabalho : anais do Congresso. São Paulo: Matrioska Academia Brasileira de Direito do Trabalho, 2020. e-book</p>
	<p>LEAL, Érica Ribeiro Sakaki; SANTOS, Tácio da Cruz Souza. Da ilusão de liberdade ao trabalho sem fim: o auge da informalidade no trabalho via plataforma digital da uber. <b>Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da Bahia</b>, Salvador, v. 10, n. 13, p. 40-58, maio 2021.</p> <p><b>Resumo:</b> Com o advento da 4ª Revolução Industrial e seus avanços tecnológicos sem precedentes, surgem as empresas digitais, que têm provocado uma dilatação da economia informal no mercado de trabalho, especialmente no Brasil. Nesse novo cenário, os trabalhadores submetidos a essas plataformas absorvem e incorporam um discurso midiático de alcance da liberdade e do sucesso através do “empreendedorismo”. Sem notar que estão sendo capturados em sua subjetividade, engajam-se à nova sistemática e são vítimas de um aumento na intensificação do seu trabalho. Com efeito, o modelo do tempo cibernético promovido pelas plataformas, por meio dos algoritmos, sujeita os trabalhadores a um mecanismo de parcelamento das suas tarefas</p>

laborativas e uma baixa remuneração. Via de regra, os assalariados digitais são pagos unicamente pelas horas efetivamente laboradas, não sendo computado o tempo à disposição da empresa. Esse é o contexto considerado pelo presente artigo, que objetiva analisar criticamente as relações de trabalho informal nas plataformas digitais, especificamente pelos mecanismos da Uber, sob a ótica da suposta liberdade prometida aos trabalhadores. Será essa ‘autonomia’ capaz de legitimar a expansão da exploração do tempo de trabalho sem quaisquer limites? Para tanto, utiliza-se como metodologia de pesquisa a revisão bibliográfica, a partir dos quais se busca tecer uma análise fático-jurídica das condições de trabalho desses assalariados digitais da Uber, além da consulta a dados secundários fornecidos por órgãos oficiais. A hipótese a ser confirmada no curso da pesquisa é de que, na era do capitalismo digital, o discurso que promete liberdade para o trabalho, sucesso via empreendedorismo individual e engaja milhares de trabalhadores nas plataformas tecnológicas é uma quimera. Em verdade, a superexploração do trabalho pelo capital parece vir ocasionando a perda progressiva dos limites temporais e da proteção legal que põem risco à integridade física e psicológica do trabalhador. Em um cenário de poucas opções e mera luta por sobrevivência, resta ao novo proletariado de serviços da Era Digital o “privilégio” de poder servir.



MARTINS, Lara Caxico. **Gamificação no ambiente de trabalho: motivação, fiscalização e controle.** Londrina, PR:Thoth, 2023. 266 p.: il. ISBN 9786559594474.

**Resumo:** Jogos são fantásticos. Sua estrutura e mecânica têm encantado sociedades há centenas de anos. Em razão da capacidade dos jogos de envolver o ser humano na dinâmica proposta, eles têm deixado os espaços de lazer para enveredar nas áreas mais sérias do cotidiano. Hoje é fácil encontrar elementos de jogos no contexto da aprendizagem, saúde ou no mercado de consumo. Em qualquer espaço que se pretenda motivar um indivíduo a alcançar sua melhor performance, é possível se valer de jogos ou de itens deles para criar instrumentos de engajamento. É nesse contexto que surge a teoria da gamificação e é valendo-se dela que essa obra pretende analisá-la em meio ao ambiente de trabalho. Mais do que olhar o jogo inserido na relação de emprego, o livro pretende estimular o leitor a compreender os efeitos dessa prática e convidá-lo a caminhar com a autora em vistas da melhor aplicação dessa ferramenta fantástica no ambiente de trabalho.



MIRANDA, Lara Caxico Martins; SANTIN, Valter Foletto. Gamificação do trabalhador como o moderno instrumento de disciplina. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO DO TRABALHO 2020. **X Congresso Internacional da ABDT: crise econômica e social e o futuro do Direito do Trabalho: anais do Congresso: [livro eletrônico].** São Paulo: Matrioska Academia Brasileira de Direito do Trabalho, 2020. p. 406-414. ISBN 9786586985108.

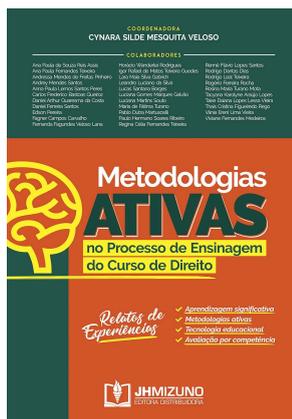
**Resumo:** A cultura da gamificação ganhou espaço no século XXI com o discurso de ser capaz de promover maiores resultados. No âmbito educacional, terapêutico ou no mercado de consumo, inúmeros são os processos que gamificaram práticas comuns. No ambiente laboral, os jogos também aparecem

com o propósito de aumentar a produtividade e ao mesmo tempo reduzir as tensões impostas pelo mercado de trabalho. Questiona-se, todavia, se a ferramenta é introduzida em prol do divertimento ou apresenta-se como uma moderna forma de controle. Nessa perspectiva, a pesquisa em destaque pretende demonstrar o objetivo da inserção dos jogos no dia a dia laboral. Por via do método dedutivo crítico e da pesquisa bibliográfica, concluiu-se que em ainda que os jogos possam trazer momentos de prazer e aumento de produtividade, representam formas diferenciadas de controle dos trabalhadores.



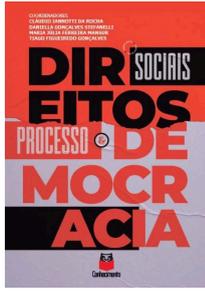
ROCHA, Cláudio Jannotti da; BACELAR, Anselmo; MANSUR, Maria Júlia Ferreira. A reificação do trabalhador na indústria 4.0. **Revista Magister de Direito do Trabalho, Porto Alegre**, v.19, n. 114, p. 99-111, maio/jun. 2023.

**Resumo:** As alterações promovidas nas relações de trabalho, tanto pela disruptiva mudança tecnológica da segunda década do século XXI quanto pelas alterações legislativas da Reforma Trabalhista (Lei nº 13.467/2017), introduziram no Direito do Trabalho e na Sociologia Jurídica novas relações jurídicas de interesse trabalhista substancialmente inovadoras. O trabalho intermitente, a terceirização e a figura do trabalho via aplicativos (e.g., Uber, iFood, Rappi) apresentam modificações na própria compreensão do conceito “vínculo trabalhista”, exigindo uma releitura dos clássicos Institutos do Direito do Trabalho em tons compatíveis com a hodierna sociedade digitalizada. Para tanto, o olhar jurídico não basta para a compreensão dos novos fenômenos sociais no âmbito do trabalho, tendo de se observar também tais relações sob as lentes da filosofia e da sociologia para maior profundidade de análise. Nesse sentido, insere-se a teoria da reificação, desenvolvida por Georg Lukács, em releitura marxista do processo de transformação da pessoa em coisa em valorização do seu ser tão somente pelo seu produto de trabalho, estudando também a teoria da gamificação como exemplo da reificação no direito do trabalho.



SANTOS, Andrey Mendes. Gamificação no ensino jurídico . *In:* VELOSO, Cynara Silde Mesquita (coord.). **Metodologias ativas no processo de ensinagem do curso de Direito: relatos e experiências**. Leme, SP: JH Mizuno, 2020. p. 177-186. ISBN 9788577894987.

**Resumo:** Métodos eficazes de aprendizagem estão se alterando. Cada vez mais, é necessário compreender os indivíduos da nova geração Y, posto que eles nasceram em um período em que as transformações são constantes. Brincadeiras de rua foram substituídas por vida virtual, bolinha de gude ou amarelinha por jogos virtuais sofisticados e desafiantes que criam processos sequenciais, mantendo os jovens conectados por horas, e até por dias ininterruptos. Fato é que a geração Y, como é conhecida esta nova geração, está conectada não somente a aparelhos, mas com todo os usuários do mundo. Estão sendo desafiados constantemente e obtêm informações rápidas, em que, em alguns casos, podem ter sua qualidade questionada por especialistas.



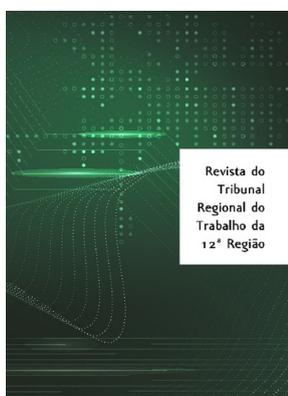
ROCHA, Cláudio Jannotti da; NASCIMENTO, João Lucas Gramilik; FRIGINI, Natália Del Caro. A gamificação do trabalho nas plataformas digitais: análise e reflexões a respeito da realidade brasileira. *In*: ROCHA, Cláudio Jannotti da. **Direitos sociais, processo e democracia**. Belo Horizonte: Conhecimento, 2022. p. 21-34. ISBN 9786553870376.

**Resumo:** Este artigo pretende dimensionar o que é a gamificação em plataformas digitais e como ela opera no Brasil, além de apresentar as consequências da ascensão desse modelo e como está interligado com a criação de um microcosmo de normalização da superexploração. A gamificação no ambiente de trabalho de plataformas digitais é a apropriação de elementos de games e incremento às plataformas, são técnicas e designs cuja finalidade é engajar, criar e intensificar interações, é a transposição de características de jogos para a realidade. Tal mecanismo é instrumentalizado em proveito da superexploração do trabalho, uma vez que sob a égide da ludicização, compele os trabalhadores a jornadas mais degradantes do que as usuais. A informalidade acende juntamente com a aderência a plataformas digitais no Brasil, de modo que cada vez mais sujeitos se submetem ao microcosmo de exploração, e se tornam míopes perante a superexploração vigente, uma vez que seus pares se encontram em situação análoga.



VIDIGAL, Viviane. Game over, play again? A gestão gamificada e o jogo de cartas marcadas. *In*: PINO ESTRADA, Manuel Martín; KROST, Oscar; VIDIGAL, Viviane (org.). **Direito, tecnologia e trabalho**. Leme: Mizuno, 2022p. 214-236.

**Resumo:** *Alea jacta est?* Esse brocardo latino, atribuído a Júlio César, conta-nos Antônio Filardi Luiz, em seu “Dicionário de Expressões Latinas” que quando o Senado Romano recusou a César o consulado e a continuação de seu governo, estando ele nas Gálias (atualmente região da Espanha), resolveu marchar sobre Roma e derrubar Pompeu. Às margens do Rubicão, hesitou, pois se tratava de sacrilégio atravessá-lo, mas em seguida exclamou: *alea jacta est*, atravessou o rio e partiu para Roma, onde, triunfante, foi aclamado pelo povo” (LUIZ, 2000). “*Jacta*” é o participio passado feminino, do verbo “*jacere*” e significa “lançar, arremessar”. “*Alea*”, em latim, significa “dado”, como a “sorte”. Daí nós ouvimos dizer que um resultado é “aleatório”, quando baseado exclusivamente na sorte. “Tenho muito azar mesmo”, afirmou um dos trabalhadores uberizados, na concretude do trabalho contemporâneo. Colocamos a tradução do brocardo como questão: A sorte está lançada?



VIDIGAL, Viviane. O novo pede o velho : gamificação com o salário por peça. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 12. Região**, v. 25, n. 34, p. 333-352 2022. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/210160>

**Resumo:** A gestão por plataformas ao automatizar o controle, permite a proliferação do trabalho por peça. Esmiuçaremos argumentos que visam compreender como os aspectos gerenciais são internalizados pelos(as) trabalhadores(as) plataformizados(as), na imbricação da gamificação com o salário por peça. Para construir os argumentos, serão apresentados dados empíricos de duas pesquisas, recolhidos de entrevistas semiestruturadas,

	<p>realizadas com trabalhadores(as) plataformizadas, atuantes nas cidades de Campinas-SP e São Paulo-SP.</p>
	<p>VIDIGAL, Viviane. Quebrando a branca: gamificação como resistência. <i>In</i>: KROST, Oscar. <b>Adeus Direito, Tecnologia e Trabalho (?)</b>. Leme, SP: Mizuno, 2023. p. 315-328. ISBN 9786555266481.</p> <p><b>Resumo:</b> No cassino a casa sempre vence. Nas corridas de cavalo, o hipódromo vence. Na loteria, o Estado. No daytrade, a corretora. No sistema capitalista de produção, o capital. Assim, como tecnologia, a gamificação não é neutra. A gamificação é uma programação, podendo, portanto, ser utilizada a favor de alguém. No contexto do trabalho plataformizado, o uso da gamificação para deixar uma atividade laboral com aparência de algo mais divertido, mais interessante, se alinha com a estratégia capitalista de incorporar o tempo de vida como atividade produtiva ao sistema, intensificando e estendendo o tempo de trabalho. O que podemos observar é que a gestão gamificada tem atendido aos anseios do capital e do capitalista, cujo objetivo é o lucro.</p>
	<p>WOODCOCK, Jamie. Gamificação no mundo do trabalho e resistências dos trabalhadores. <i>In</i>: GROHMANN, Rafael; DELFANI, Alessandro. <b>Os laboratórios do trabalho digital: entrevistas</b>. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2021. p. 197-199. ISBN 9786557170748.</p> <p><b>Resumo:</b> Eu entendo gamificação como a aplicação dos <i>games</i> para coisas que não são <i>games</i>. E isso pode ser muito atraente. Como escrevi com meu colega Mark R. Johnson, a gamificação é frequentemente aplicada de maneira acrítica no trabalho. O resultado é que os trabalhadores a experimentam como intensificação e exploração do seu labor. Um exemplo é o cenário que descrevi sobre os call centers em <i>Working the Phones</i>. No entanto, ela não se resume a isso: esse tipo de gamificação pode ser concebido como algo vindo de “cima”, envolvendo os imperativos da área de administração e do capital, mas os trabalhadores também encontram maneiras de assimilar aspectos da gamificação, seja para tornar o trabalho mais fácil seja enquanto práticas de resistência. Nós concebemos isso como “gamificação vinda de baixo”, uma forma de recusa de trabalho - que deve ser celebrada.</p>