



DOI 10.5380/2238-0701.2020n20.03
Data de Recebimento: 18/02/2019
Data de Aprovação: 17/09/2019

03

Disciplina pessoal, dispositivos e precarização
do trabalho em três aplicativos de
produtividade





Disciplina pessoal, dispositivos e precarização do trabalho em três aplicativos de produtividade¹

Personal discipline, aparatuses and precariousness of work in three productivity applications

Disciplina personal, dispositivos y precarización del trabajo en tres aplicaciones de productividad

LUIS MAURO SÁ MARTINO²

ALESSANDRA GOULART³

THAIS GODINHO⁴

Resumo: Este texto analisa as descrições dos três aplicativos de produtividade mais acessados nas lojas virtuais Play Store e Apple Store. O objetivo é delinear quais discursos são acionados para incentivar os potenciais usuários a baixar os aplicativos, e como esses dispositivos são situados no âmbito de uma economia da informação. A análise mostrou três pontos principais: (1) os aplicativos são voltados à organização do tempo de produção,

1 Uma versão prévia deste texto foi apresentado no 7º Comunicon, realizado nos dias 10 e 11 de outubro de 2018 na ESPM-SP. Agradecemos as contribuições recebidas na ocasião, assim como as e sugestões dos pareceristas anônimos da revista.

2 Professor do PPG em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. Doutor em Ciências Sociais pela PUC-SP.

3 Mestranda em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero.

4 Mestranda em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero

progressivamente indefinido; (2) a organização do trabalho é pensada em termos de organização pessoal, da qual deve decorrer a profissional; (3) há, em um dos casos, um sistema de pontuações e recompensas pela produtividade. Esses dados são analisados criticamente contra o pano de fundo das noções de “cultura empreendedora” e, sobretudo, de trabalho informacional.

Palavras-chave: Aplicativos. Mídias Digitais. Precarização do Trabalho. Produtividade.

Abstract: This text analyzes the descriptions of the three most accessed productivity applications in the online stores Playstore and AppleStore. The goal is to outline which speeches are triggered to encourage potential users to download applications, and how these devices are placed in the scope of the economy of information. The analysis showed three main points: (1) the applications are oriented to the organization of the production time, progressively undefined; (2) the organization of work is thought in terms of personal organization, which should be professional; (3) there is, in one case, a system of scores and rewards for productivity. These data is analyzed critically against the background of notions of “entrepreneurial culture” and informational work.

Keywords: Applications; Digital media; Precariousness of work; Productivity

Resumen: Este texto analiza tres de las aplicaciones de productividad más populares en PlayStore y AppleStore. El objetivo es delinear qué discursos se accionan para animar a los usuarios potenciales a descargar las aplicaciones, y cómo estos dispositivos se sitúan en el marco de una economía de la información. El análisis mostró tres puntos principales: (1) las aplicaciones se centran en la organización de tiempo de producción, progresivamente indefinido; (2) la organización del trabajo se piensa en términos de organización personal, de la que debe transcurrir la profesional; (3) hay, en uno de los casos, un sistema de puntuaciones y recompensas por la productividad. Estos datos son analizados críticamente contra el fondo de las nociones de “cultura emprend-

dedora” y trabajo informacional.

Palabras-clave: Aplicaciones; Medios digitales; Precarización del trabajo; Productividad.

Introdução

O desenvolvimento do chamado “capitalismo informacional”, seguindo a expressão de Castells (2000), parece estar relacionado, embora não em nexos causais, à presença de dispositivos tecnológicos progressivamente complexos voltados para o aumento do rendimento do tempo de trabalho, incremento da produtividade e redução de perdas.

Esse cenário não é característica específica da situação contemporânea, e seria talvez um erro creditar suas características principais ao desenvolvimento desta ou daquela tecnologia ou à emergência do ambiente das mídias digitais. Trata-se, mais do que isso, da ampliação de um processo que pode ter suas raízes localizadas na Revolução Industrial e que, revestindo-se ao longo do tempo de diversas maneiras, parece se traduzir em um problema contínuo relacionando produção, trabalho e tecnologia. Marx (2015) já apontava essa tendência de exploração máxima do tempo como mercadoria no primeiro livro de “O Capital”, tema desenvolvido, entre outros, por Gorz (1964), Offe (1988) e Desjours (1996).

Embora, em termos iniciais, a discussão desse tipo de questão pareça se endereçar mais à Sociologia – em particular, à Sociologia do Trabalho – e à Economia, sua pertinência aos estudos de Comunicação pode ser sugerida quando se leva em conta que parte das “tecnologias” envolvidas, neste caso, se referem à mídia e comunicação, temática estudada, entre outros. Dentre as autoras e autores vinculados à comunicação, a questão da tecnologia é destacada, ainda que de maneiras diferentes, por Fossa e Figuera (2005); Lourenço, Ferreira e Brito (2013); Oliveira e Silva (2015); Marques e Oliveira (2015) e Rudissera (2014), os quais sublinham o aspecto tecnológico do quadro.

A ubiquidade da informação parece se tornar igualmente à ubiquidade do trabalho de produção e consumo dessas informações. E, da mesma maneira como os fluxos de informação não parecem conhecer

limites, uma vez que seu tempo não é necessariamente o do humano, os fluxos de trabalho relacionados parecem não obedecer a delimitações espaço-temporais. O “conteúdo gerado pelo usuário” (“user-generated content”) pode ser entendido, nesse cenário, também como um valor expresso na forma de uma mercadoria a ser consumida.

O objetivo deste trabalho é delinear quais discursos são acionados para incentivar os potenciais usuários a baixar os aplicativos, e como esses dispositivos são situados no âmbito de uma economia da informação. Foram analisadas as descrições de três aplicativos disponíveis nas lojas da Play Store e Apple Store para organização e produtividade tanto pessoal quanto profissional mais acessados no mês de março de 2018. Deu-se preferência aos aplicativos que envolviam a produtividade como gestão do tempo.

Os aplicativos de produtividade são compostos, nos casos estudados, de vários elementos à primeira vista voltados para seu uso imediato em situações práticas: um elemento técnico, o aplicativo em si, que pode ser “baixado” para qualquer smartphone ou tablet, onde é instalado; uma “descrição”, observada nas “lojas” onde pode ser adquirido. Uma vez acionado, o aplicativo apresenta suas várias maneiras de uso, em consonância maior ou menor com a expectativa criada pela descrição; finalmente, os discursos dos usuários a respeito dos aplicativos, postados nas lojas, permitem algum tipo de avaliação e, de repente, correções em versões posteriores – este último aspecto, por questão de foco, foi deixado de lado neste trabalho.

Para usar o aplicativo, o usuário precisa fazer download dele para seu próprio dispositivo (ou usar a versão web) e efetuar um cadastro com seus dados pessoais, concedendo informações a seu respeito e possibilitando o uso de rede semântica entre os conteúdos gerados dentro de cada programa. Aciona-se ao redor do aplicativo um conjunto de procedimentos responsáveis por estabelecer a relação entre a ferramenta e um público eventual de usuários-produtores.

Foram escolhidos os três aplicativos de produtividade mais baixados nas lojas virtuais Play Store e Apple Store: Evernote, Trello e Todoist. Vale, a título de contexto, situar brevemente as informações referentes aos três – recordando que sua descrição mais detalhada compõe o corpo de análise do artigo. As informações utilizadas aqui foram retiradas dos sites oficiais dos aplicativos, referenciados ao final do texto.

Trello é descrito em seu site oficial como um aplicativo “fácil, flexível e atrativo”, e “usado por pessoas do mundo todo”. Possui uma versão gratuita e uma paga (com recursos adicionais, como a maioria dos aplicativos de produtividade). Entre as empresas que usam o Trello são mencionadas Pixar, Adobe, Google, Fender e National Geographic, entre outras. O aplicativo foi criado em 2011 (inicialmente com o nome “Trellis”) e conta com 4,5 milhões de usuários desde o seu lançamento.

Todoist é um aplicativo gerenciador de listas criado pela empresa Doist, elaborado para “criar ferramentas que promovam uma maneira de trabalhar e viver mais calma, equilibrada e com significado”. Em 2017, contabilizou uma base de 10 milhões de usuários. Como outros aplicativos, o Todoist tem sua versão gratuita e uma paga, com acesso a recursos avançados.

O Evernote é uma ferramenta gerenciadora de notas (uma espécie de “bloco de notas versão 2.0”), mas dentro de cada nota é possível inserir informação como texto, imagem, áudio, vídeo, tabelas etc. O aplicativo também apresenta uma versão gratuita e algumas versões pagas, com recursos adicionais. Sincroniza-se com diversos dispositivos, do computador ao “smartphone”.

O Quadro 01 pode auxiliar a construir uma visão inicial dos aplicativos:

Quadro 01: Descrição dos aplicativos de produtividade

Aplicativo	Número de usuários	Descrição
Todoist	10 milhões (09.2019)	Você vai aprender como usar Todoist para: Manter controle de tudo o que você precisa fazer Organizar e progredir em seus projetos mais importantes Planejar seu dia para um foco e produtividade máximos
Trello	25 milhões (09.2019)	“O Trello é o jeito fácil, grátis, flexível e atrativo de gerenciar seus projetos e organizar tudo. Milhões de pessoas de todo o mundo confiam no Trello.”

Evernote	225 milhões (09. 2019)	“A Evernote foi fundada como uma extensão do cérebro. Começando com a missão de “Lembrar-se de Tudo”, a Evernote cresceu para atender as três necessidades que Pachikov identificou. Com 8 bilhões de notas criadas por 225 milhões de pessoas ao redor do mundo, é fácil ver porque os produtos Evernote se tornaram o local padrão para pessoas e equipes que querem se lembrar de tudo, transformar ideias em ação, e trabalharem melhor juntas”
----------	------------------------	---

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de <https://trello.com/pt-BR/about>, <https://todoist.com/guide/getting-started?lang=ptBR> e <https://evernote.com/intl/pt-br/about>.

Três principais elementos dos aplicativos são discutidos ao longo do texto. Em primeiro lugar, nota-se a questão da organização do tempo de trabalho: os aplicativos são voltados à organização do tempo de produção, progressivamente indefinido. Em segundo lugar tem que a organização do trabalho é pensada em termos de organização pessoal, da qual deve decorrer a profissional. Finalmente, há, em pelo menos um dos casos, um sistema de pontuações e recompensas pela produtividade, definida pelo volume de tarefas concluídas.

O dispositivo como técnica e como discurso

O dispositivo tecnológico engendra e é engendrado por uma trama de discursos que não apenas o legitima, mas também o posiciona diante de discursos paralelos e concorrentes. Isolado, o dispositivo técnico – o aplicativo, no caso – poderia ter seu apelo consideravelmente reduzido na medida em que, ao se colocar fora de uma determinada “ordem discursiva”, estaria limitado a um conjunto de técnicas e potencialidades. Parecem constituir um “dispositivo”, no sentido dado ao termo por Foucault (2012), em particular quando lembramos que o foco não é o aplicativo em si, mas uma rede descentralizada de elementos, da qual o “app”

em si é apenas um dos componentes – importante, mas não único.

Enquanto agenciadores de uma série de procedimentos, e voltados justamente para a criação ou reforço de disposições, os aplicativos se mostram como o momento “prático” de discursos que se espalham no tecido social encontram, na ferramenta tecnológica, sua materialidade. Seria precipitado, nesse sentido, dizer que o aplicativo “faz” alguma coisa, na medida em que suas funcionalidades só são propriamente dotadas de sentido quando pensadas em termos de um discurso no qual ele se insere – no caso, o discurso da produtividade, da disciplinarização organizada na tríade tempo – corpo – trabalho.

Ao elemento propriamente “técnico” do aplicativo, em suas características (denominadas “funcionalidades”) soma-se um discurso composto de concepções em circulação no âmbito social a respeito do aumento progressivo do tempo de trabalho a partir de uma consequente auto disciplinarização de corpos voltados para uma mentalidade de produtividade e empreendedorismo. Na ausência desses discursos, os aplicativos poderiam falhar em uma de suas atividades principais: garantir que o próprio usuário controle seu tempo e defina parâmetros de produtividade mais e mais amplos.

Sem buscar aqui uma genealogia ou exegese do conceito, vale retomar alguns aspectos de seu potencial heurístico para a compreensão dos aplicativos, sobretudo quando se observa, ainda que de maneira preliminar, um potencial de disciplina do corpo para o trabalho dentro de uma perspectiva de diminuição do tempo de execução de tarefas.

A noção de produtividade presente ganha contornos mais delineados na medida em que se apresenta em meio a uma trama de outros discursos a respeito da produção – e, mais ainda, se relaciona com outros discursos no âmbito da produção e do trabalho. Entendidos dessa maneira, e destacando-se devido ao apelo não apenas ao controle, mas sobretudo à autodisciplina e ao autocontrole, os aplicativos não podem ser destacados da rede discursiva da qual fazem parte enquanto dimensão técnica – o dispositivo, neste caso, não se confunde com o uso cotidiano do termo, mas se apresenta como um conjunto de técnicas e discursos voltados para “criar disposições”, na analogia proposta por Agamben (2010) e, desta maneira, “levar à fazer”.

Segundo a descrição oficial no site do Todoist, o aplicativo “ajuda a manter o controle de suas tarefas, projetos e objetivos em um espaço lindamente simples. Sincroniza-se com todos os seus dispositivos e se

integra com outros aplicativos favoritos. Funciona para pessoas que precisam de menos caos e mais paz de espírito”

Nesse sentido, seria possível, de saída, procurar enquadrar os aplicativos de produtividade como parte de uma série de outros dispositivos característicos de uma “sociedade disciplinar” ou de sua passagem à “sociedade de controle”, para nos mantermos dentro do quadro de referências de Foucault (2012) e Deleuze (2016). Trata-se, em última análise, de elementos para garantir a racionalidade técnica das atividades profissionais em um modelo de produção no qual os horários não são muito bem definidos dentro da imaterialidade dos tipos de trabalho quantificáveis por formas específicas de produção – não de “bens”, mas de “dados”, em uma perspectiva ampla.

À imaterialidade do trabalho informacional, e à promessa específica de redução do tempo de atividade para um maior tempo livre, o aplicativo contrapõe a lógica do dispositivo de produção: o autocontrole de um horário de trabalho em expansão para se chegar a um ponto ótimo no qual a produção atinge seu máximo com o menor dispêndio de tempo.

Nesse sentido, o “segredo do sucesso” do Trello, segundo um dos seus criadores, Joel Spolsky, é que, apesar de ele ser “flexível o suficiente para abrigar uma variedade imensa de tipos de projetos” – de um desenvolvimento de *software* até o planejamento de um evento – ele também apresenta limitações que “organizam os pensamentos”. “Significa manter você focado nas coisas que são importantes neste momento, mais do que construir um ‘backlog’ de itens que você nunca irá trabalhar a respeito”.

No entanto, a questão dos aplicativos estudados neste artigo ganha uma dimensão específica: a vinculação a um aspecto disciplinar ou de controle, e nesse caso, ambos não deixam de mostrar alguma convergência, que é escolha do próprio usuário. A escolha por utilizar um aplicativo de produtividade implica uma regulação, ou autorregulação do tempo do corpo destinado ao trabalho – o que chama a atenção, neste caso, é que esse tipo de escolha parece acontecer sem a existência de um controle externo visível. Não se trata do tempo da fábrica ou do tempo do trabalho, mas de uma expansão indefinida do controle sobre si mesmo, objetivada pelo aplicativo e subjetivada no momento em que se decide usá-lo para a disciplinarização da produtividade.

O profissional, o pessoal e a sobreposição dos tempos

Não é de se estranhar, levando em consideração esse pano de fundo esboçado no item anterior, a existência de aplicativos responsáveis por estimular um aumento individual da produtividade, voltados não apenas para um trabalho em grupo, mas para a sincronização disciplinar das atividades de sujeitos atomizados, envolvidos em uma lógica de produção orientada por demandas que chegam na velocidade das mídias digitais. Na medida em que a informação, como mercadoria, tem ciclos ininterruptos de circulação, o tempo de trabalho transborda para outros momentos da vida cotidiana, diminuindo as fronteiras entre os tempos individuais para um tempo vinculado a um espaço do individualismo.

Um dos recursos do aplicativo Evernote, o “Spaces”, foi criado para aumentar a produtividade do trabalho em equipe. O objetivo é organizar as informações “sem esforço”, mantendo as equipes “sincronizadas”. Dentre os comentários de empresas que utilizam o aplicativo, uma delas diz que o Evernote é essencial porque “mantém equipes enxutas”.

Esse cenário está longe de ser homogêneo, e a discussão de suas minúcias e diferenças escaparia aos objetivos deste trabalho. No entanto, guardadas as diferenças, é possível notar que a velocidade de circulação da informação parece coincidir com as demandas de produtividade e mesmo de disponibilidade para o trabalho, em um movimento que substitui a alocação de tempo para o trabalho no esforço para a abertura de momentos para outras atividades.

As mensagens constantes, enviadas e recebidas nos horários mais diversos, a cultura do que Sherry Turkle (2012) denomina “always on”, estar “sempre ligado”, implica também estar “sempre disponível” para o atendimento a demandas de atuação, situação comum da conexão em rede, como indica Martino (2018). Na ausência de regulações para esses procedimentos, a disposição de aceder a essas convocações depende exclusivamente das condições do indivíduo enredado nessa trama.

Diante de uma subjetividade individual, ao atribuir metas almejando o aumento de performance para marcar presença com os resultados entregues, assim a sujeição social demarca lugares e papéis para a divisão do trabalho. “A sujeição social produz um ‘sujeito individuado’ cuja a forma paradigmática no neoliberalismo tem sido a do ‘capital humano’ e

do ‘empresário de si’”, como indica Lazzarato (2014, p. 27).

Não por acaso, os aplicativos de produtividade se apresentam como auxiliares na construção desse processo, abrindo possibilidades da transformação em alta performance que serve tanto ao trabalho institucionalizado quanto à economia individual do empreendedor de si mesmo. A tecnologia, recorda Harvey (2010), não está vinculada efetivamente a este ou àquele modelo de produção, mas se apresenta como uma parte fundamental para pensar os processos de aceleração dos fluxos de trabalho. O Trello, neste aspecto, oferece uma descrição mais técnica, e apresenta o aplicativo como tendo sido “criado para apresentar uma perspectiva visual inestimável, não importa em que você esteja trabalhando”. Esse discurso pode ser arrolado dentro da ideia de “sedução” do trabalho organizacional, entendido, na perspectiva de Vieira (2014, p. 198), como “um fenômeno que se localiza nas entrelinhas, nas insinuações, nos espaços subentendidos, nos códigos, na linguagem subjacente, no que aguça a curiosidade”.

De modo geral, um indivíduo pode começar a usar o Trello para gerenciar seu fluxo de trabalho pessoal e, à medida que integre atividades em equipe, ele “evolua” para uma versão paga, que apresenta mais recursos, especialmente no que diz respeito à colaboração e controle de alterações feitas pelos diversos sujeitos naquele mesmo ambiente digital.

O Trello traz também recursos adicionais que buscam, segundo seus criadores, facilitar a eficiência do fluxo de trabalho. A possibilidade de inclusão de arquivos anexos aos cartões e tarefas, por exemplo, permite o compartilhamento de arquivos externos (como documentos de texto, planilha e imagens) entre equipes sem a necessidade de ferramentas complementares, gerando uma sensação de “painel de controle” autossuficiente que pode tornar o usuário dependente do acesso e com comportamentos de verificação. É comum, nos descritivos dessas e de outras ferramentas de produtividade, encontrarmos o verbo “centralizar” ao se referir à inserção de informações, sugerindo que a ferramenta deva funcionar como “cérebro externo” onde é possível encontrar o que precisa consultar a qualquer momento. Para facilitar ainda mais o manuseio de arquivos, o Trello permite a integração com os principais serviços de armazenamento “na nuvem”, como o Google Drive, o Dropbox e o One Drive. Evernote e Todoist fornecem integrações semelhantes.

Conceitos como eficiência, performance, planejamento, produtividade, autonomia, controle, conectividade, simplicidade e praticidade encapsulam o discurso trazido pelos aplicativos onde a facilidade de conexão promove estar “sempre disponível”. Segundo Crary (2016), o mecanismo de estar sempre disponível pode incitar o capitalismo, onde o aplicativo funciona 24 horas por dia, 7 dias por semana tornando os sujeitos submetidos às “suas demandas”, isto quer dizer que a eficácia do “24/7” está atrelada a um “universo aceso” onde é possível encontrar sempre alguém “on-line” – em que a relação entre produção e consumo se dá de maneira ininterrupta, sem limitações de tempo nem de espaço, rompendo uma série de fronteiras e oscilações, seguindo o efeito colateral das novas exigências institucionais.

Além do discurso de agilidade no manuseio das informações e tarefas em equipe, existe também a orientação para “otimização de recursos em massa” – ou seja, além de manusear e inserir informações muito rapidamente, é possível “otimizar” o tempo criando checklists padrão ou mover todas as informações de uma mesma lista para a outra, o que geraria uma determinada “automação” do trabalho.

Vale lembrar que uma das principais características de tais aplicativos é justamente a sincronização quase em tempo real com todos os dispositivos que o usuário tiver acesso. Isso permite que ele faça login e “confira” suas atualizações (e atualize suas próprias informações) a qualquer momento, sem limites de tempo e de espaço, o que pode gerar uma expectativa de conectividade permanente (e constante atenção a possíveis “chamados”) em toda a equipe.

De certa forma, considerando que o trabalho conserva a centralidade na vida e na consciência de cada um, Gorz (2004) nos convida a pensar que o conceito de trabalho com o “direito de ter direitos” será cada vez mais aspiracional, pois nominalmente ainda não substituímos a sociedade de trabalho, porém estão cada vez mais latentes os índices de terceirização, desemprego, subemprego e trabalho temporário, onde o assalariado não é mais a figura central e a condição “normal”, mas sim o precário que enfrenta intermitências em sua remuneração.

A figura central do precário pode ser renomeada e conceitualizada como “modo de vida escolhido” e desejável, socialmente controlado e valorizado como fonte de liberdade e de novas sociabilidades. Esse processo pode resultar em uma acentuada precarização das condições

de trabalho, na medida em que o tempo coletivo da atividade organizada, como esperado no ambiente de trabalho regidos por contratos, por exemplo, é substituído pelo tempo individual, indeterminadamente expandido, potencialmente ampliado pelo concurso dos aparatos digitais, definido pela necessidade e limitado apenas pela energia corporal dos indivíduos.

Sob o argumento de autonomia perante o próprio fluxo de trabalho, apresenta-se uma falsa sensação de liberdade, “sempre para a empresa, para reduzir o horário de trabalho ou de recorrer a mais horas de trabalho; possibilidade de pagar salários reais mais baixos do que a paridade do trabalho exige; possibilidade de subdividir a jornada de trabalho em dia e semana segundo as conveniências das empresas, mudando os horários e as características do trabalho”, ressalta Antunes (2009).

O aplicativo Trello, por exemplo, concentra orientações, tutoriais e exemplos práticos de uso da ferramenta em seu blog corporativo, onde são comuns expressões como “trabalho à distância”, “tirar a equipe do trabalho físico”, “colaboração a partir de qualquer lugar”, “desenvolvimento de equipes além de fronteiras”, “equipes distribuídas”, entre outras.

Outros argumentos são comuns às três ferramentas. A busca por “bons profissionais, não importa onde estejam”, sugere que não há mais limites geográficos na busca por profissionais que se adequem melhor ao trabalho, de modo que a ferramenta em si apresente-se como “painel de controle” centralizado para o gerenciamento dos projetos e tarefas de uma equipe distribuída – e controlada – globalmente.

A adequação a “horários flexíveis”, sob o pretexto de existirem trabalhadores em diferentes locais do mundo, ou que “moldam seu próprio horário de trabalho”, baseando-se no discurso de que cada trabalhador é “responsável por seu próprio tempo”, usando descrições de rotinas “fluidas” e adequação a “períodos mais produtivos” para cada um.

Outra proposição utilizada é o da reprodução de “agilidade” nos comportamentos de resposta a diferentes demandas. Logo, o usuário que “resolver o problema” com mais rapidez mostra-se mais eficiente em uma sociedade de competição e um ambiente digital onde todos em uma equipe conseguem acompanhar as atividades de todos.

Talvez seja interessante notar que um dos aplicativos nasceu de uma demanda pessoal de seu criador. O Todoist foi criado em 2007 como um

aplicativo simples para gerenciamento de tarefas que o próprio fundador, Amir Salihefendic, criou para seu fluxo pessoal (que ele chamava de “caótico”). Em suas palavras, ele diz que nunca imaginou que algo que ele tenha criado para uso pessoal seria usado por um número tão grande de pessoas no mundo todo. Para a empresa responsável pelo Todoist, o trabalho remoto é o “futuro do trabalho”, e por isso é necessário que sejam usadas ferramentas que deem apoio a esse tipo de fluxo de trabalho.

Deuze (2013) identifica no individualismo contemporâneo uma das chaves para a compreensão das transformações no âmbito do trabalho, sobretudo às atividades relacionadas com mídia e comunicação. Em sua opinião, a progressiva valorização da individualidade e do sucesso como consequência exclusiva do esforço individual tende a provocar certa deterioração das relações de trabalho coletivo e em equipe, pontos considerados fundamentais, até o final do século XX, para a execução de qualquer atividade. Ao mesmo tempo, parece reforçar a atomização do trabalhador, visto não mais como parte de uma comunidade que compartilha interesses, responsabilidades e obrigações, mas como “empresa de si mesmo”.

Organização pessoal e trabalho coletivo

Um fato que chama a atenção é a adesão voluntária a esse circuito. “O sujeito de desempenho da modernidade tardia não se submete a nenhum trabalho compulsório. Suas máximas não são de obediências, lei e cumprimento do dever, mas liberdade e boa vontade. Do trabalho, espera-se acima de tudo alcançar prazer”, escreve Han (2017, p. 83).

Certamente há aspectos positivos e negativos no processo. Não se trata de retomar, como recorda Moragas (1997), uma dicotomia de elogio/crítica do ambiente das mídias digitais em termos, pautados em Umberto Eco (1995), de “neoapocalípticos” e “neointegrados”. As possibilidades de interação, bem como o aspecto de satisfação individual resultante da presença em ambientes digitais não pode ser deixada de lado como aspectos fundamentais das formas de sociabilidade contemporânea, da qual depende, em boa parte, a construção de relações pessoais. Ao mesmo tempo, não é possível também deixar de lado um

aspecto crítico que, ultrapassando a utilização deste ou daquele aplicativo, está presente quando se observa as condições de inserção de indivíduos no ambiente das mídias digitais.

A utilização dos elementos técnicos presentes no ambiente das mídias digitais, como aplicativos, *players*, *softwares* e similares decorre, em termos iniciais, de uma escolha do indivíduo em utilizá-los. A partir daí há todo um conjunto de trocas de informação, que encontram na obtenção de dados do usuário sua forma mais conhecida, e oferecem como contrapartida no acesso do indivíduo a algum tipo de serviço ou produto, como a interação social em grupos previamente delimitados por interesses comuns, assistir filmes ou ouvir música.

A questão econômica da mercadoria como informação está presente nos aplicativos. Um dos componentes do sucesso do Trello, segundo seus criadores, é a flexibilidade no manuseio das informações. Uma mesma informação pode ser inserida em diversos formatos – de cartões a imagens e listas, sendo fácil o processo de alteração ou migração de um formato para o outro.

Não se trata, com exceções, de uma ação fundamentada obrigatoriamente em algum tipo de necessidade prática, mas da adesão voluntária à produção de informações – e, portanto, à geração de um tipo de valor-mercadoria – sobre as quais não se tem imediata possibilidade de regulação ou mesmo de acompanhamento. As vantagens podem ser localizadas nas gratificações decorrentes do consumo dessas informações, parcialmente responsáveis pela inserção do indivíduo em um circuito de relações interpessoais pautado em uma contínua troca dessa mercadoria-informação. O trabalho de produção de informações, desenvolvido sem remuneração, não encontra sua contrapartida necessariamente em um consumo desprovido de um custo, mas talvez justamente em uma lógica social de pertencimento.

Essas condições não deixam de vir acompanhadas de um discurso de legitimação. Como aponta Casaqui (2014; 2015), o discurso do empreendedorismo, em sua forte vertente individualista e individualizante, parece se esforçar no sentido não apenas de tornar legítimo o processo, mas também de garantir a existência de proposições responsáveis pela adesão voluntária a esses procedimentos.

Não é coincidência, nesse sentido, que as concepções relacionadas ao empreendedorismo se desenvolvam em paralelo temporal com a

precarização do trabalho, de um lado, e com o progressivo individualismo presentes nas relações em rede.

Ao “eu-mídia”, sugerido, entre outros, por Castells (2009), não deixa de corresponder parcialmente um “eu-empresa”, pautados, ambos, em uma perspectiva de singularidade e construção de espaços subjetivos. “As atividades humanas e as necessidades, portanto, estão nas duas pontas do processo: na produção e no consumo”, indica Huws(2009), e as informações pessoais se tornam também mercadoria disponível para consumo dos outros pares.

Uma das inspirações, segundo o descritivo apresentado nas plataformas Android e Apple Store, para a criação do aplicativo Trello, foi o método kanban. “Kanban” significa “cartão” ou “sinalização” em japonês. O conceito é utilizado para formar um painel com cartões que indicariam o controle do fluxo de processos e atividades. Através desse controle, o profissional ou a equipe pode saber quando uma tarefa está “em andamento”, “para executar” ou “finalizada”. A “falsa” sensação de liberdade trazida pela metodologia do kanban, pode-se dizer que é trazida por Gorz (2004) como a “venda de si”, visto que o indivíduo se sente “parte do processo” e não coagido por uma ordem externa, pois são partidários do controle realizado pela “autogestão”.

O método kanban surgiu em empresas japonesas de fabricação em série, introduzido pela Toyota, e se popularizou em todo o mundo a partir da década de 1970, principalmente em decorrência do surgimento do neoliberalismo, quando o sistema capitalista começou a buscar novas maneiras de produção. O propósito era manter um funcionamento eficaz do sistema de produção em série, eliminando desperdícios em todas as frentes (suprimentos, humanos etc).

Com isso, “a concepção de mercadoria se alarga e consubstancia-se em ideias e imagens que podem se materializar tanto em novas mercadorias como em estratégias de marketing”, sublinha Wolff (2009).

A partir dessa análise, aliás, percebe-se que o duplo movimento contemporâneo de precarização do trabalho e valorização do empreendedorismo tendem a implicar consequências nas práticas subjetivas, bem como na subjetivação de todo o processo. O entendimento da pessoa como exclusivamente responsável por seu sucesso ou fracasso, colocados como dependente de seu esforço individual, dedicação e identificação com determinada prática, aloca as condições sociais

e objetivas de produção em um espaço de obscuridade. O aplicativo Evernote, nesse sentido, tem em sua descrição oficial uma referência a ser “seu segundo cérebro”.

Um dos recursos do aplicativo Todoist, nesse sentido, é o uso do recurso intitulado “carma”. Trata-se da possibilidade de ganhar pontos conforme o usuário conclui tarefas, acrescenta outras, faz uso de recursos “mais avançados” (de acordo com o descritivo oficial do programa, como inserir notificações) ou alcança sua meta específica para o dia de tarefas a serem concluídas (determinada pela pessoa). Quando alguém conclui suas tarefas com mais de quatro dias de atraso, sua pontuação cai. Existem diversos níveis de graduação em seu “carma” pessoal, começando em “iniciante” (de 0 a 499 pontos) e culminando no nível “iluminado” (mais de 50.000 pontos). É possível desabilitar o recurso de “carma” quando quiser para parar a pontuação – quando estiver de férias, por exemplo – e também pode alterar sua meta diária e semanal de tarefas concluídas se sentir necessidade de reajuste. São comuns os vídeos na rede social YouTube onde alguns usuários da ferramenta demonstram como utilizá-la de maneira mais eficientes e, assim, aumentarem o seu número de carma.

Nesse cenário, a produção de valor pela via do trabalho desmaterializado – mas não menos concreto por isso – acentua a diferença entre corporações e prestadores de serviço individualizados, diminuindo as prerrogativas de consenso e entendimento a respeito das condições de trabalho. Se a manutenção dessas condições era dividida entre corporações e funcionários no âmbito da construção de um espaço comum de atividade, em uma economia pautada pela progressiva individualização da produção fragmentada não apenas como processo, mas também em termos de seus agentes – a “pejotização”, a terceirização e a transformação do empregado na mencionada “empresa de si” podem ser vistas como indicação desse fenômeno.

Considerações finais

As tecnologias se apresentam como espaços privilegiados de circulação, em alta velocidade, de fluxos informacionais convertidos em elemento fundamental da Economia – não necessariamente uma “eco-

nomia da informação”, o que poderia sugerir a existência compartimentada de um tipo específico de relação econômica apartada das demais, mas da apropriação das informações – através do “trabalhador do conhecimento” – como mercadoria no âmbito do sistema produtivo. Como lembra Han (2017, p.21), “a sociedade do desempenho está totalmente dominada pelo verbo modal *poder*, em contraposição à sociedade da disciplina, que profere proibições e conjuga o verbo *dever* [grifos do autor]”

Mais do que causa ou consequência, a materialidade das tecnologias de mídia e comunicação se apresentam como espaços de inserção e intersecção das práticas de uma economia de mercado no ambiente das mídias digitais. A lógica da informação não implica necessariamente sua conversão em moeda, mas em valor de troca ao qual se pode somar os aspectos contemporâneos da disseminação de sua produção.

Os aplicativos estudados, mais do que simples “ferramentas”, parecem se enquadrar em um plano mais amplo de referências, sobretudo discursivas, com os quais está entrelaçado. A partir delas se forma a possibilidade de emergência de um sentido mais amplo de suas capacidades e potencialidades. Entendido dessa maneira, ao lado de um conjunto específico de funcionalidades técnicas, os aplicativos também são acompanhados de um discurso a respeito de suas capacidades para além da tecnicidade. As descrições dos aplicativos permitem ler não apenas uma referência ao que fazem, mas também ao conjunto de discursos aos quais se filiam no sentido de justificar sua existência.

Discurso publicitário eivado de considerações e ressonâncias mais amplas no sentido de envolver o possível cliente em uma relação de consumo – mas também de divulgação e, eventualmente, de produção – os descritivos permitem entrever alguns aspectos da representação esperada do produto e, mais ainda, vislumbres da mentalidade de seus produtores e do público esperado. Certamente as descrições parecem ter, em primeiro lugar, um caráter sobretudo informativo, no sentido de mostrar aos possíveis compradores “o que faz” aquele produto e quais seus diferenciais de mercado frente a inúmeras outras opções de aplicativos. No entanto, para além disso, pode-se observar também uma série de posicionamentos, sobretudo se é possível compreender o discurso em sua materialidade de práticas específicas, vinculadas a um tempo e espaço socialmente definidos – e, por isso mesmo, marcado com as contradições de seu tempo.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. **O que é um dispositivo**. Chapecó: Argos, 2013.
- ANTUNES, Ricardo. BRAGA, Ruy. **Infoproletários: degradação real do trabalho virtual**. São Paulo: Boitempo, 2009.
- BALDISSERA, R. Comunicação organizacional, tecnologias e vigilância: entre a realização e o sofrimento. **E-compós**, v.17, n.2, mai./ago. 2014, pp. 1-15.
- CASQUI, V. A construção do papel do empreendedor social: mundos possíveis, discurso e o espírito do capitalismo. **Galaxia** n. 29, p. 44-56, jun. 2015.
- CASQUI, V. Abordagem crítica da cultura da inspiração: produção de narrativas e o ideário da sociedade empreendedora. **E-compós**, v.20, n.2, maio/ago. 2017, pp. 1-18.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- CASTELLS, M. **Communication Power**. Oxford: OUP, 2009.
- CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Ubu Editira, 2016.
- DEUZE, M. **Media Work**. Londres: Polity, 2013.
- DESJOURS, Christophe. **A loucura do trabalho**. São Paulo: Cortez, 2018.
- ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- FOSSA, M. I. T.; FIGHERA, J. A dimensão comunicativa das relações de trabalho. Trabalho apresentado no V Intercom. **Anais...** Rio de Janeiro, 5 a 9 de setembro de 2005.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 16ª.ed. Rio de Janeiro: Graal, 2012.
- GORZ, André. **Misérias do presente, riqueza do possível**. São Paulo: Annablume, 2004.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HAN, Byung-Chul. **Agonia do Eros**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HARVEY, D. **A companion to Marx's capital**. Londres: Verso, 2010.
- HUWS, Ursula. A construção de um cibertrariado? Trabalho virtual num mundo real em: ANTUNES, Ricardo (Org.) **Infoproletários**. São Paulo: Boitempo, 2009.
- LAZZARATO, M. **Signos, Máquinas, Subjetividades**. São Paulo: SESC, 2014.
- LOURENÇO, C. D. S.; FERREIRA, P. A.; BRITO, M. J. O significado do trabalho para uma executiva: a dicotomia entre prazer e sofrimento. **Organizações em contexto**, Vol. 9, n. 17, jan.-jun. 2013, pp. 247-279.
- MARQUES, A. C. S.; OLIVEIRA, I. L. Configuração do campo da comunicação organizacional no Brasil. Trabalho apresentado no XXXVIII Intercom. **Anais....** Rio de Janeiro, 4 a 7 de setembro de 2015.
- MARTINO, L. M. S. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- MARX, K. **O Capital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- MÉSZÁROS, Istvan. **O desafio e o fardo do tempo histórico**. São Paulo: Boitempo, 2007.

MORAGAS SPA, M. Las ciencias de la comunicación en la ‘sociedad de la información’. **Revista Dia-Logos de la Comunicación**. n. 49, outubro 1997.

OLIVEIRA, M. C.; SILVA, C. A. P. Sofrimento e comunicação no mundo do trabalho. Trabalho apresentado no XXXVIII Intercom. **Anais....** Rio de Janeiro, 4 a 7 de setembro de 2015.

TURKLE, S. **Alone Together**. Londres: Basic Books, 2012.

VIEIRA, F. O. “Quem vê cara não vê coração”: aspectos discursivos e eufemísticos da sedução organizacional que disfarçam violência e sofrimento no trabalho. **Economia & Gestão** – v. 14, n. 36, jul./set. 2014, pp. 194-220.

WOLFF, Simone. O “trabalho informacional” e a reificação da informação sob os novos paradigmas organizacionais. In: ANTUNES, Ricardo. BRAGA, Ruy. **Infoproletários**: degradação real do trabalho virtual. São Paulo: Boitempo, 2009.

Sites dos aplicativos consultados:

<http://www.evernote.com>

<http://www.trello.com>

<http://www.todoist.com>

Data do recebimento: 18 fevereiro 2019

Data da aprovação: 17 setembro 2019

