

Modo de vida, ideologia e gerência do trabalho: uma análise a partir do trabalho no setor de tecnologia

Guilherme Henrique Guilherme*

Resumo

Esse texto discute o trabalho dos trabalhadores da tecnologia, centralmente desenvolvedores e desenvolvedoras de software, à luz das contribuições de Gramsci acerca do modo de vida, articulando essa discussão com o debate sobre a gerência e controle do trabalho e a Ideologia do Vale do Silício. Por meio de uma pesquisa empírica em que entrevistamos trabalhadores do setor - desenvolvedores, supervisores, gerentes e os chamados “evangelizadores” - debatemos as formas de gerência desses trabalhadores, analisando como a Ideologia do Vale do Silício conforma uma ideia de ruptura desse trabalho em relação às demais categorias profissionais, o que atua de maneira ativa na própria gestão e subsunção desses processos de trabalho pelo capital.

Palavras-chave: Tecnologia; Trabalho; Gerência do Trabalho; Modo de Vida

Way of life, ideology, and work management: an analysis of work in the technology sector

Abstract

This paper examines the labour of technology workers, primarily software developers, considering Gramsci's contributions to the “way of life” concept, connecting this discussion with the debate on work management and the Silicon Valley Ideology. Through empirical

* Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UNIFESP-EFLCH, Guarulhos-SP, Brasil. O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Processo 2020/15078-9. Membro do Grupo de Pesquisa Classes Sociais e Trabalho (GPCT). End. eletrônico: gguilherme@unifesp.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8209-727X>.

research involving interviews with IT workers - developers, supervisors, managers, and the so-called 'evangelists' - we explore the management and control of this labour, analysing how the Silicon Valley Ideology shapes the perception of disruption in this work when compared to other professional categories, actively playing a role in the management of this workers by capital.

Keywords: Technology; Work; Work Management; Way of Life

Introdução

O trabalho fundamentado nas tecnologias de informação e comunicação (TICs) aparece, em determinada literatura, como o núcleo de um novo tipo de trabalho, uma ruptura na forma como o processo produtivo se organiza. São exemplos os autores que apontam para o surgimento do trabalho imaterial (Gorz, 2005), da Sociedade em Redes (Castells, 2005) e da nova subjetividade pós-fordista (Negri; Lazaratto, 2001). Essas teses preconizam o despontar de sociedades pós-industriais, da informação, do conhecimento e do capitalismo cognitivo, que afirmam, em suma, uma transição do que seria uma antiga sociedade “fabril” para um novo modelo de organização do trabalho e da sociedade.

Ainda, com frequência, o produto do trabalho dos trabalhadores da tecnologia é apresentado como inerentemente inovador, resultado de uma busca de soluções pelo bem-comum. É o caso, por exemplo, da autodenominada “Economia do Compartilhamento”, da qual se declaram partidários executivos da Uber e do AirBnB. Em sua argumentação, essas e outras empresas de modelos similares estariam otimizando a utilização de recursos. Afinal, porque comprar um carro quando se pode “chamar um Uber”? Por que deixar uma casa vazia quando se pode colocá-la à disposição no AirBnB? Essas tecnologias, nessa perspectiva, resolveriam problemas que a regulação urbana foi incapaz de solucionar. Essa tendência não se encerra nesses dois exemplos, já que periodicamente surgem empresas ou startups que teriam o potencial de ser o Uber de seus setores.

Slee (2019) demonstra como essas empresas constituíram intensos lobbys e “movimentos” de fachada para construir e projetar sua perspectiva perante a sociedade. É o caso da “Peers”, uma autoproclamada “organização de base” de defesa da economia do compartilhamento, que, na realidade, trata-se de lobby patrocinado por diversas corporações. Suas ações seguem o interesse corporativo de suas patrocinadoras. Entre essas ações, a Peers já insuflou anfitriões do Airbnb contra discussões de regulamentação e mobilizou motoristas do Uber com a mesma finalidade.

Morozov (2018), analisando essa conjuntura, aponta criticamente para o que chama de “solucionismo” digital. Para ele, o que estaria se propagando é a ideia de que os maiores problemas da sociedade poderiam ser resolvidos pelo desenvolvimento de aplicativos direcionados a esses problemas, assim como pela

coleta geral e massiva de dados que facilitariam tomadas de decisão ou a melhoria desses aplicativos-solução.

As Big Techs, ainda seguindo Morozov, diferente das “big farmas” ou das gigantes do petróleo, lograram se desvencilhar da imagem de corporações capitalistas e construíram para si a imagem de solucionadoras de problemas e criadoras de facilidades cotidianas. Na figura de linguagem do autor, as Big Techs seriam “empresas Teflon”, pois “desgrudam” do fato de serem efetivamente corporações multinacionais gigantescas e monopolistas, que radicalizam a exploração do trabalho.

Em meio à literatura apologista das capacidades libertadoras da tecnologia e do argumento de que o trabalho fundamentado nas tecnologias representaria o rompimento com o “antigo” fordismo ou a sociedade industrial, pretendemos debater como esse tipo de ideologia dá fundamento e orienta práticas gerenciais que dão sustento à gerência do trabalho dos trabalhadores do setor. Nos ancorando principalmente em Gramsci, mobilizamos neste texto o conceito de “modo de vida” e as ricas articulações que o autor estabelece entre este conceito e seu objeto à época, o “americanismo” e o “fordismo”.

Apesar dessa análise de Gramsci estar localizada na década de 1930, direcionada ao surgimento e consolidação do fordismo na produção industrial, a de seus Cadernos do Cárcere não se encontra de forma alguma encerrada ou restrita à conjuntura dos anos 30. O próprio autor ressalta:

Trata-se apenas da fase mais recente de um longo processo que foi iniciado com o nascer do próprio industrialismo, fase que só é mais intensa que as precedentes e se manifesta nas formas mais brutais, mas que serão também superadas com a criação de um novo senso psicofísico diferente do precedente e indubitavelmente superior” (Gramsci, 2008, p. 67).

Vemos como o italiano não antecipava nenhum “Fim da História” no que diz respeito ao modo de vida e racionalização da produção que vislumbrava. Se o capitalismo é feito de reestruturações e recomposições, Gramsci mostra como essas transformações podem refletir de uma forma mais ampla na hegemonia, na ideologia e no próprio senso psicofísico do trabalhador. A obra do italiano segue fornecendo formulações essenciais para a compreensão de diversos temas atuais. Mobilizar essas contribuições é o que pretendemos neste texto. Para isso, nos utilizaremos ainda de entrevistas realizadas em nosso trabalho empírico com desenvolvedores de software, gerentes da área e outros trabalhadores do setor.

Gramsci e o modo de vida

Antonio Gramsci, intelectual e dirigente do Partido Comunista Italiano, formulou contribuições teórico-práticas fundamentais para o marxismo. Dentre elas, destacam-se suas reflexões sobre o Estado, a Sociedade Civil, a Hegemonia, o papel dos intelectuais, da educação e o Modo de Vida.

Diferente de outros autores do século XX que também se guiavam pela obra marxiana para analisar a realidade, Gramsci não foca em apontar se determinada ideologia, consciência ou percepção seria falsa ou verdadeira. Seu interesse fundamental reside no papel e capacidade que tais ideologias teriam - enquanto parte constituinte do todo social - na orientação de práticas e na conformação da totalidade do modo de produção capitalista. Ou seja, o foco da análise de Gramsci não é o “sistema de ideias”, mas sim a prática social vivida, habitual (Eagleton, 1997). Nesse sentido, é fundamental o conceito de hegemonia. É por meio dela que se conquistaria o consentimento dos subalternos. A hegemonia não seria “ [...] apenas um tipo bem-sucedido de ideologia, mas pode ser decomposta em seus vários aspectos ideológicos, culturais, políticos e econômicos.” (idem, 1997, p. 106).

A conceituação da hegemonia em Gramsci, seguindo a análise de Eagleton, expande e enriquece a noção da ideologia e emprestaria a esse termo um corpo material. Estabelecer a hegemonia seria estabelecer a liderança moral, política e intelectual da vida social e tanto mais eficaz seria essa liderança quanto mais invisível, “naturalizada” como senso comum, hábito ou prática espontânea. Larain (2007) possui uma leitura similar: ideologia, mais que concepção de mundo ou sistema de ideias, diz respeito à capacidade de inspirar atitudes concretas e de orientar certas ações. Há, dessa forma, uma unidade entre a visão de mundo e as suas respectivas formas de conduta.

Gramsci, portanto, traz elementos à análise da ideologia ao compreendê-la em conexão e relação interdependente com a hegemonia, que, conforme afirmamos, trata-se da liderança moral e intelectual da sociedade. O grupo dominante tem a intenção de que as outras classes da sociedade voluntariamente aceitem seu sistema de valores, atitudes e crenças que apoiam a ordem estabelecida (Larain, 2007).

Dentre essa rica articulação entre ideologia e hegemonia, Gramsci (2008) traz ao debate, no caderno que ficou conhecido como Americanismo e Fordismo, uma discussão sobre o modo de vida. Na década de 1930, ao analisar o fordismo, Gramsci constrói uma abordagem que não se limitou a analisar apenas a organização do trabalho fabril. O demonstra como o conjunto da vida social (aspectos religiosos, éticos, morais, simbólicos, econômicos, políticos etc.) é reconfigurado para atender aos interesses da classe capitalista.

Se o capitalismo e sua indústria inauguram uma nova forma de produção material e de trabalho na sociedade, “[...] os novos métodos de trabalho são indissolúveis de um determinado modo de viver, de pensar e de sentir a vida”

(Gramsci, 2008, p. 66). O Americanismo e Fordismo não seriam apenas um simples conjunto de técnicas de produção e a famosa esteira fabril. Nas palavras do autor: “Na América a racionalização tornou necessário a elaboração de um novo tipo humano, conforme o novo tipo de trabalho e processo produtivo” (Gramsci, 2008, p. 40).

Os caminhos para essa racionalização passam por uma combinação entre força e consenso. Teria sido necessário combinar habilmente a coerção (destruição dos sindicatos, repressão policial e repressão jurídica); com a persuasão (salários melhores em determinado momento, benefícios sociais e propaganda ideológica e política). Se trata, em suma, de: 1) emprego da força; 2) concessão real de benefícios concretos (ainda que limitada a certos setores); 3) propaganda ideológica e política que contribuam com essa construção de hegemonia.

Essa síntese de múltiplos fatores que conformam a hegemonia e o modo de vida se encontra no próprio processo produtivo e, mais imediatamente, na gerência e controle do trabalho dos trabalhadores. Gramsci observa que o gorila amestrado do qual falava Taylor¹ seria um objetivo inatingível do capital e que os próprios capitalistas teriam se dado conta disso. Os industriais americanos “[...] entenderam que o gorila amestrado é apenas uma expressão [...] que tal preocupação exista é evidente se levarmos em conta toda série de cuidados e iniciativas educativas que são reveladas pelos livros de Ford. (Gramsci, 2008, p. 75).

Se o tal gorila amestrado de Taylor - o funcionário padrão que executa os movimentos 100% conforme preconizados pela gerência - é inatingível, faz-se necessário que a hegemonia seja também imposta à fábrica. Assim, se “a hegemonia nasce da fábrica”, conforme famosa passagem de Americanismo e Fordismo, para nós, é possível dizer que a hegemonia também deve ser construída na fábrica.

Trata-se de uma construção permanente. Levando-se em conta que parte considerável das sociedades capitalistas passou por uma reestruturação produtiva a partir da década de 70, torna-se necessário compreender como se deu essa reorganização do ponto de vista da recomposição da hegemonia. Para Dias (2013), se o taylor-fordismo transformou os artesãos em “operário-massa”, nessa última reestruturação produtiva o capital teria transformado esse operário-massa em trabalhador flexível.

¹Autor fundamental para a formação do que se chama geralmente de “gerência científica do trabalho”. Sua obra é basilar para os princípios modernos da gerência capitalista do trabalho, preconizando a separação entre concepção e execução do trabalho, a divisão e padronização das tarefas e o estudo dos movimentos do trabalho para a sua repetição sistemática e mecanizada. O autor, referência entre os capitalistas para gerir a força de trabalho, se utiliza de diversas metáforas com animais para se referir aos trabalhadores. Além de “gorila amestrado”, compara os trabalhadores que carregam lingotes a bois (Taylor, 1971).

Essa construção-destruição-reconstrução do trabalhador coletivo é uma necessidade orgânica do Capital, pois a própria reestruturação permanente é ela mesma uma necessidade. A história do capitalismo está permeada pelas reestruturações produtivas. Mais ainda, a história do capitalismo é a história da reestruturação produtiva (Dias, 1998, p. 46). Nas palavras de Marx e Engels: “A burguesia não pode existir sem revolucionar constantemente os instrumentos de produção, portanto as relações de produção e, por conseguinte, todas as relações sociais.” (Marx; Engels, 2008, p. 13).

Tendo por pano de fundo esse debate, passaremos agora, com base nos conceitos de Gramsci e dessa formulação de ideologia enquanto orientadora concreta de práticas sociais, à análise voltada ao nosso objeto específico: o trabalho com as TICs.

TICs, ideologia e hegemonia

O surgimento da informática, do computador pessoal, da internet e, posteriormente, das redes digitais, aparece com centralidade em uma diversidade de debates atuais. Um desses debates diz respeito ao trabalho, à gestão do trabalho e às transformações pelas quais teriam passado os processos de trabalho.

A irradiação do aparato material e imaterial da internet, com seus cabos, placas, minérios, microcomputadores e softwares que os acompanham, teve como principal centro os EUA e empresas sediadas no Vale do Silício, na Califórnia. Para além da disseminação de tecnologias e mídias, Schradie (2017) destaca que deste grande centro da internet se espalha, também, a Ideologia do Vale do Silício. Esta ideologia teria como base um fundamentalismo de livre mercado, fundado na ideia de que a internet produziria, inevitavelmente, formas mais democráticas de participação. As TICs permitiriam uma maior participação política, de forma fácil, ativa e direta. Constrói-se a ideia de que a informática proporcionaria um espaço democrático e não-hierárquico aos seus usuários.

Essa Ideologia do Vale do Silício não seria restrita ao espaço geográfico das “sedes corporativas do neoliberalismo digital”. Pelo contrário, tomaria parte de uma “articulação mais ampla, ou conexão, entre Estado, economia e sociedade neoliberais” (Schradie, 2017, pp. 87; 89).

Para nós, essa articulação mencionada pela autora é parte da construção da hegemonia da classe dominante no momento atual e, ainda, parte da conformação do modo de vida, conforme a conceituação gramsciana que exploramos no item anterior. E, no que diz respeito ao trabalhador da tecnologia, esse modo de vida pode ser evidenciado na gestão/gerência de seu trabalho.

É o exemplo da Atari, empresa dos primórdios do Vale do Silício, precursora no desenvolvimento dos jogos de videogame. Woodcock (2020), analisando a

gerência do trabalho nessa empresa entre os anos 1970 e 1980, identifica que o principal mote e mobilizador da força de trabalho baseava-se na ideia de que o trabalho do Vale do Silício teria um trabalho distinto do “antigo” modelo do fordismo, e, por conseguinte, diferente do trabalho dos pais destes desenvolvedores de software. Para o autor

A Atari foi capaz de capturar a “recusa ao trabalho” [...] Essa recusa mostrava jovens trabalhadores rejeitando os empregos que a geração de seus pais tinha, negando-se a trabalhar nos termos do capital. Empresas como a Atari prometiam o “jogar como forma de trabalhar”, como uma alternativa às condições restritivas da indústria ou dos escritórios fordistas. Era a inovação da cultura do ambiente de trabalho “trabalhe duro, divirta-se bastante” que se tornou tão influente no Vale do Silício (Woodcock, 2020, p. 53).

Ainda debruçado sobre o caso simbólico da Atari, Woodcock nota como a construção da ideia de um trabalho de novo tipo, que difere de todo o trabalho anterior e que mobiliza as paixões de seus trabalhadores pelo próprio trabalho, possibilitou uma prática, que, de recorrente até os dias de hoje, recebeu um nome próprio na indústria dos games: o Crunch, quando os trabalhadores passam por semanas e até meses de intenso estresse e prolongamentos da jornada para finalizar uma mercadoria até seu lançamento (Thomsem, 2021; Woodcock, 2020). O mais notório nestes casos de prolongamento de jornadas e de intensidade do trabalho ocorreu justamente na Atari e adquiriu um caráter mítico entre a comunidade de gamers por ter terminado com o atterro de mais de 700mil cartuchos que não foram vendidos do jogo E.T. O Extraterrestre: para finalizar o game até o Natal de 1982, a empresa exigiu prazos impraticáveis de seus trabalhadores. O resultado foi a conquista do “prêmio informal” de pior jogo do mundo, o massacre da crítica e o consequente fracasso das vendas².

O exemplo ilustra como a gerência do trabalho dessas empresas mobiliza a ideia de que o trabalho de seus trabalhadores seria distinto do que seria o antigo modo de trabalhar. Mobiliza-se centralmente as ideias de novidade, transformação e a própria tecnofilia (Morozov, 2018) de seus trabalhadores, como uma maneira de controlar e guiar as práticas da própria força de trabalho, intensificando-se a exploração do trabalho.

²No trabalho dos desenvolvedores de *software* em outros ramos que não seja a produção de games, esses momentos de aumento da jornada também existem, embora não recebam o mesmo nome. Conforme nos narrou um líder técnico de uma grande empresa do ramo bancário: *“Geralmente em um mês você tem algo para entregar, um valor com uso para a produção mesmo. Então quase certo que uma vez por mês você vai ter uma sexta-feira que vai passar comendo pizza [na empresa] até 4h, 5h ou 6h da manhã”* (Líder Técnico)

Desde a Atari mobilizando o imaginário gamer para a produção de games até as empresas de telefonia mobilizando as “paixões” dos usuários de smartphone em seu processo produtivo, o trabalhador da tecnologia efetivamente deseja o produto que socialmente ajudou a fabricar e, mais ainda, é esse tipo de produto que cresceu manuseando. Conforme Lima e Oliveira (2017), é comum, nas trajetórias de formação desses trabalhadores, que a opção por sua atividade profissional seja tomada com base nos primeiros contatos com computador e/ou games. É nesse momento que o interesse pelo funcionamento dos dispositivos e dos programas desperta o interesse pela área.

Mencionando os videogames e a rapidez com que as novas gerações se habituariam aos computadores e a utilização intensiva dos smartphones, segundo Bernardo (2004), “Se aproveita a publicidade e o lazer para introduzir na força de trabalho as qualificações pretendidas” (Bernardo, 2004, p. 68).

Quando retornamos à Gramsci, à luz dos autores mais recentes que trouxemos a esse texto, é possível notar quão perspicaz foi sua análise e sua capacidade de pensar as tendências da dominação de classe nas sociedades capitalistas. Discorrendo sobre as iniciativas puritanas que teriam a finalidade de conservar um “equilíbrio psicofísico” do trabalhador, demandado pelo trabalho repetitivo e intenso do fordismo, o autor e militante admite ser esse equilíbrio imposto de forma exterior ao trabalhador e de forma mecânica, mas que, no entanto, “poderá se tornar interior se proposto pelo próprio trabalhador e não imposto, numa nova forma de sociedade, com meios apropriados e originais” (Gramsci, 2008, p. 68).

Notamos, assim, a contribuição original do autor para pensar as práticas sociais em relação à dominação de classes e, também, sua contribuição acerca da discussão sobre a interiorização do modo de vida e, em nosso caso específico, da gerência do trabalho. Há, nesse ponto, uma figura para a qual podemos apontar como um dos pilares desse processo: o intelectual orgânico.

O intelectual orgânico e a interiorização do gerente

Em outra de suas fundamentais contribuições, Gramsci apresenta a figura do intelectual orgânico. Esses intelectuais interferem: “ativamente na vida prática, como construtor, organizador, “persuasor permanente”. E seriam, ainda, “categorias especializadas para o exercício da função intelectual; formam-se em conexão com todos os grupos sociais, mas, especialmente, em conexão com os grupos sociais mais importantes” (Gramsci, 1982, p. 8-9).

Dessa forma, se Gramsci analisa a ideologia na chave das práticas, o intelectual orgânico tem o papel de soldar essa prática, de ser o seu persuasor permanente. O intelectual orgânico vinculado ao Capital, especificamente, é um dos pilares da construção da hegemonia e do consenso. Em suma, segundo o autor “[...]”

o empresário capitalista cria consigo o técnico da indústria, o cientista da economia política, o organizador de uma nova cultura, de um novo direito, etc.” (Gramsci, 2004, p. 15).

Determinadas características são hoje centrais no mercado de trabalho³ e a sua apologia é propagandeada por esses intelectuais: na escola, na internet, na mídia, influencers do setor, etc. A tarefa, de acordo com nossa leitura de Gramsci, seria reduzir as contradições de classes ao construir uma noção do que seria “normal”, naturalizando as relações entre as classes sociais como se fossem relações entre iguais, ocultando os distintos interesses existentes entre elas. Neste sentido, a criação de “grandes narrativas”, compartilhadas pelos subalternos, seria tão necessária quanto a coerção violenta no que diz respeito à reprodução dos interesses classistas (Mordenti, 2007).

Neste processo, os intelectuais aos quais nos referimos seriam os “prepostos” do grupo dominante no exercício da hegemonia social e política (Duriguetto, 2014). Seu trabalho seria o de conservar, elaborar e dar coesão ao projeto da burguesia. Em suma, esses intelectuais contribuem para a manutenção da hegemonia e para a construção de consensos sociais. Realizamos uma análise mais aprofundada acerca dessa figura em Amorim et al. (2021).

Em nosso atual trabalho empírico com trabalhadores da tecnologia, temos nos deparado com algumas figuras que, acreditamos, podem ser compreendidas a partir da conceituação gramsciana de intelectuais orgânicos, principalmente os vinculados à organização técnica do trabalho. Conhecidos como “evangelizadores”, diversos palestrantes, coordenadores de cursos de formação, coaches e articulistas de publicações temáticas se dedicam a “pregar” determinadas características aos trabalhadores do setor. Nos chamou muito a atenção a quantidade de vezes em que termos como “cultura ágil” ou “pensamento ágil”⁴ aparecem nas revistas, livros e manuais gerenciais e nas palavras desses evangelizadores. É muito citada a necessidade de criar um mindset, nos termos dessas publicações, necessário à “nova” forma de gestão.

Em nossa pesquisa acerca dos métodos de gerir o trabalho dos trabalhadores na produção de software (Guilherme, 2020), notamos como essa metodologia apresenta a si mesma não como uma maneira de gerir, monitorar e controlar o trabalho pela empresa, mas sim como uma “poderosa filosofia”, para a qual são

³É notório o caso das “características empreendedoras” demandadas do trabalhador: que *vista a camisa da empresa*, que *trabalhe como se a empresa fosse de sua propriedade*. Ter *iniciativa*, *proatividade*, e *colaborar*, (afinal, esse trabalhador é hoje chamado de *colaborador*). Segundo seus defensores, essas características devem ser ensinadas desde a primeira infância, para serem aplicadas em todos os âmbitos da vida para além do trabalho.

⁴O termo “ágil” deriva do *agile* ou metodologias ágeis, e se trata da forma de gerir o trabalho no setor de *software* mais em evidência no período recente. Para uma análise crítica dessas metodologias, ver Amorim e Grazia (2021).

feitos diversos apelos para que os trabalhadores passem a “adotar a mentalidade” (mindset). Para responder às necessidades de agilidade das empresas no mercado seria necessário um conjunto de valores, princípios e regras gerais que os trabalhadores – e os gestores – devem estar imbuídos em sua mentalidade e em sua “cultura”. Segundo um evangelizador e gerente de TI, o convencimento acerca desta cultura precede as transformações organizacionais e tecnológicas:

A gente também tá mudando a cultura. O software que eu uso é um meio, as pessoas que eu vou contratar são um meio, agora o que vem antes é a cultura. A empresa precisa querer mudar culturalmente. Um dos grandes expoentes da administração moderna diz que a cultura come a estratégia no café da manhã. e então, não adianta você ter uma estratégia, “vou ser agile, eu vou fazer de tudo e tal”, mas e aí? Você mudou a cultura? a empresa está realmente querendo mudar? Se você não mexer na cultura, e obviamente passa pelas pessoas, não adianta [...]. O que eu venho falando em todo lugar que eu vou – vira e mexe eu sou convidado a falar – eu estou querendo dizer que a cultura é muito importante. A cultura é muito importante (evangelizador e gerente de TI).

A literatura empresarial acerca das metodologias ágeis para o trabalho no setor de TI, assim como seus propagadores e evangelizadores, apresentam essas metodologias como uma nova forma de trabalhar. Mais do que uma simples metodologia, estaríamos diante de um novo “pensamento”, que dependeria da mudança dos trabalhadores, dos clientes e das empresas, para funcionar plenamente em toda sua capacidade. Nos parece ser possível apontar, nesse sentido, uma relação entre as formas de gerenciar o trabalho dos trabalhadores da tecnologia da informação, especificamente os programadores de software, e a ideologia do Vale do Silício, nos termos em que Schradie a resume.

Em um primeiro momento, nos chamou a atenção que essa autora, embora não esteja realizando uma análise do trabalho, também identifica o que chama de “evangelistas”. Para ela, estes evangelistas da cultura da internet “ [...] promoveram o modo como todos nós podemos ser nós mesmos, comunicarmos, fazermos networks, compartilharmos informações e até nos engajarmos em ação política on-line sem interferência do Estado.” (Schradie, 2017, p. 88).

A exploração do trabalho nesse setor, portanto, carrega uma base semântica dessa ideologia ao incorporar as ideias de “mudança”, “novidade”, “transformação”, mas, mais ainda, também propaga que características inerentemente democráticas e participativas teriam surgido das próprias tecnologias e seriam, também, parte constitutiva do trabalho destes trabalhadores. Segundo outro gerente entrevistado em nossa pesquisa, essas metodologias “empoderam” o trabalhador, corroborando com a ideia de que as metodologias gerenciais do trabalho no software são

centralmente participativas, no sentido em que os trabalhadores participam da elaboração do próprio trabalho. Essa é peça central do léxico gerencial no setor.

Neste mesmo sentido, um termo “proibido” nas equipes de trabalho que se utilizam das metodologias ágeis é o controle. A ênfase na liberdade de ação das equipes e seus membros é sempre presente nos manuais e nas falas dos evangelizadores e gestores. Uma programadora, ao nos descrever todos os processos de reuniões diárias e de monitoramento do trabalho por softwares de gerenciamento, afirmou que a empresa apresenta isso como uma forma de verificar se haveria “alguém com dificuldades” ou se “algum trabalhador precisaria de ajuda”.

Isso seria, no entanto, uma dissimulação. Para ela: “Nunca vão falar que é pra controlar, nunca! Até porque se você falar isso você é meio que malvisto. [a gerência fala]: ‘Como assim eu estou tentando te controlar? nunca!’”. (Programadora). Isto é, pretende-se que o controle desapareça do processo produtivo simplesmente pelo banimento de termos que remetam ao controle. Assim, o papel do supervisor, em quaisquer dos nomes pelos quais ele se apresente, seria o de “Encarregado de coordenar as tarefas, determinar o tempo e “motivar” os desenvolvedores (...) um chefe que não dá ordens nem espera as diretrizes da direção” (Míguez, 2017, p. 47).

Se o trabalho fundamentado nas TICs seria resultado e impulsionador da nova sociedade surgida das tecnologias, inerentemente mais participativa, democrática, que demanda de seus trabalhadores a criatividade e a inovação, a gerência desse trabalho mobiliza esse léxico e o torna parte do controle e gerenciamento dos processos de trabalho e da força de trabalho nesse setor.

O “gorila amestrado” segue inalcançável: comentário sobre resistências e contra-hegemonias dos trabalhadores do software

Thompson, importante autor inglês e historiador das lutas e da formação da classe trabalhadora, chama a atenção para o que denomina de “sacudida violenta da experiência”: o autor foca sua análise no papel da experiência para a classe trabalhadora em sua formação (Thompson, 1981). Para o autor, a experiência histórica, a cultura, conflitos gerados nos processos produtivos (ou, até, em outros âmbitos da vida em sociedade) permitem tornar visível o lugar do sujeito coletivo no processo de trabalho.

Os anos seguintes à posse de Donald Trump como presidente dos Estados Unidos viram um aumento importante de lutas coletivas dos trabalhadores no centro do “trabalho digital” das sociedades capitalistas: o Vale do Silício. Os dados coletados pela plataforma CollectiveActions in Tech, que compila lutas coletivas no setor, demonstram isso. Ben Tarnoff (2020), atribui como um dos fatores desse ascenso das lutas as relações íntimas entre o governo republicano e os proprietários das Big Techs. Se, antes, os trabalhadores de tecnologia do Vale do Silício viam a si

mesmos como portadores de um projeto cosmopolita, democrático e moderno, os contratos realizados com o governo e seus projetos reacionários teriam rasgado o véu dessa aparência.

Os primeiros movimentos, após essa sacudidela inicial da experiência, se deram para manifestar a insatisfação dos trabalhadores contra os “Muslim Acts”, decretos presidenciais de Trump que proibiam a entrada nos EUA de cidadãos de 7 países de maioria muçulmana e ainda facilitava deportações a partir do critério discriminatório da religião. Os trabalhadores da tecnologia lançaram uma carta aberta, denominada “Never Again”, fazendo referência ao papel da IBM na sistematização e categorização dos presos nos campos de concentração nazistas. Essa carta, em uma semana, recebeu a adesão de 3000 trabalhadores e trabalhadoras das Big Techs.

Depois disso, a famigerada ICE - que separava crianças de seus pais em prisões para imigrantes - também passou a receber tecnologias variadas das empresas Big Techs. E, ainda, é possível citar as reações ao projeto Maven, de análise de imagens para o bombardeio por drones.

Nesse momento, o Tech Workers Coalition (TWC), organização coletiva de trabalhadores da tecnologia, consegue expandir suas atividades sindicais. Essa organização, anteriormente, organizava as lutas dos terceirizados do Vale do Silício: os trabalhadores da limpeza, das cafeterias das grandes empresas, etc. A partir dos últimos anos, é possível uma abertura e diálogo com os trabalhadores da tecnologia, propriamente. Muitos desses são imigrantes dos países dos quais seus conterrâneos estavam sendo enviados às prisões da ICE. Outros, muçulmanos. Dessa forma, se a grande maioria dos trabalhadores do desenvolvimento de software e áreas correlatas não se engajavam tipicamente em ações políticas ou coletivas, a falta de diálogo da gerência das Big Techs e sua insistência em trabalhar com a administração Trump mostrou que “A indústria da tecnologia, como qualquer outra indústria, é dividida entre trabalhadores e patrões” [tradução livre] (Tarnoff, 2020, s/p).

Em entrevista para uma reportagem da revista Wired, uma das organizadoras de manifestações na sede da Google em 2018, afirma que

o senso de ‘excepcionalidade’ dos trabalhadores da Google pode estar se quebrando, assim como as ilusões sobre como a empresa opera. Se o movimento nos ensinou que o Vale do Silício é o mesmo capitalismo de sempre, então talvez os trabalhadores do Google não sejam um novo tipo de trabalhador” [tradução livre] (Tiku, 2018).

Tarnoff, construindo sua análise, situa os desenvolvedores e engenheiros de software em uma posição de classe intermediária e transitória. Compartilhariam com a classe trabalhadora determinadas características e com os CEOs das empresas,

outras. Para o autor, a ascensão do trumpismo e a ação rápida do TWC permitiu o realce e a percepção das características proletárias desses trabalhadores.

Contribuiu, também, a ameaça real de precarização desses trabalhadores. Diversos são os casos de grandes empresas que estão terceirizando grande parte de seus setores de tecnologia de informação. A isso se soma a quantidade de casos em que essas empresas estão demitindo seus trabalhadores permanentes e contratando, para os mesmos cargos e funções, trabalhadores temporários, sem direitos ou estabilidade. A proletarização é, cada vez mais, uma ameaça real no cotidiano desses trabalhadores do software. Como resume o autor:

Na Google, muitos trabalhadores de tempo integral foram eliminados durante a crise financeira, apenas para serem recontratados mais tarde sob as bases do trabalho temporário. [...] Novos produtos e tecnologias estão criando novos tipos de trabalho de escritório como a moderação de conteúdo nas redes sociais ou a filtragem de dados para o treinamento de Inteligência Artificial. Esses trabalhos com frequência são terceirizados, geralmente para países com menor custo da força de trabalho [tradução livre] (Tarnoff, 2020, s/p).

No Brasil, embora não seja nossa intenção realizar qualquer comparação de composição técnica entre os trabalhadores de tecnologia dos polos de software do Brasil e os do Vale do Silício, vale ressaltar que esses trabalhadores têm, pela frente, uma possibilidade de precarização de seu trabalho bastante concreta. Conforme Bridi e Lima (2019), uma característica dessa categoria seria a de que a maioria de seus trabalhadores são contratados formais, conforme as regras da CLT. A taxa de trabalhadores formais do setor seria comparável às da Alemanha e dos Países Nórdicos. Essa situação, no entanto, pode estar em vias de reversão: Um dos motivos dessa formalização seria a forte presença do Estado na demanda do setor de TI no Brasil, que exige, entre as regras das licitações, a regularização da força de trabalho. Esta configuração pode mudar significativamente a partir da reforma trabalhista de 2017; da lei 13.429 também de 2017, que versa sobre a terceirização e, por fim, pelo desmonte do próprio Estado e os projetos que demandem esse tipo de trabalho (Bridi; Lima, 2019). Esta conjuntura chama a atenção e merece ser observada com atenção.

Conclusão

Buscamos realizar uma discussão acerca do tema da ideologia - com base em sua abordagem ampla de Gramsci - em uma articulação com o Modo de Vida e a gerência do trabalho. Como o autor italiano, não pretendemos discutir a falsidade ou não de determinadas ideias ou da própria consciência, mas sim a influência prática e orientadora/organizadora da vida social de determinadas formulações e sua conexão

com a produção e reprodução capitalista. Para adentrar nesse debate, utilizamos um estudo de caso da Ideologia do Vale do Silício e sua articulação com as transformações pelas quais as sociedades capitalistas e os processos produtivos passaram a partir das reestruturações produtivas mais recentes. Procuramos, fundamentalmente, evidenciar essa articulação com base no trabalho dos trabalhadores de tecnologia.

Buscamos também chamar a atenção para o papel dos intelectuais orgânicos na construção desse modo de vida, outra contribuição de Gramsci para a compreensão da sociedade capitalista e da construção da hegemonia burguesa, que combina sempre elementos e graus distintos de coerção, mas, também, de coesão e produção de consenso.

Esse estudo de caso teve o objetivo de tornar aparente a atuação desses intelectuais orgânicos e, mais concretamente, os efeitos dessa atuação, que busca uma força de trabalhadora flexível, comprometida e com o mindset exigido pelas empresas. A temática dos trabalhadores das TICs, para nós, é uma porta de entrada privilegiada para o debate sobre as formas contemporâneas de acumulação, sobre as formas de gestão que buscam ampliar a expropriação do fazer/saber dos trabalhadores, sobre os mecanismos de gerenciamento que tem por finalidade estender e aprofundar a autogerência dos trabalhadores.

Referências

- AMORIM, Henrique; GRAZIA, Mauricio Reis. The Precariousness of Immaterial Labor: Self-Taylorization in the Brazilian Software Industry. *Latin American Perspectives*, Thousand Oaks, vol. 49, n. 70, p. 217-233, 2021.
- AMORIM, Henrique; GUILHERME, Guilherme Henrique; MODA, Felipe Bruner; PELEGRI, João Gabriel Selles. O Empreendedorismo Contemporâneo ou uma Forma de Mistificação das Relações de Classe. *Contemporânea*, São Carlos, vol. 11 n. 3, p. 845-873, 2021.
- BERNARDO, João. *Democracia totalitária*. Teoria e prática da empresa soberana. São Paulo: Cortez, 2004.
- Data - Collective Action in Tech*. Disponível em: <https://data.collectiveaction.tech/>. Acesso em: 22 jan. 2022.
- DIAS, Edmundo. Intelectuais: para que e para quem? In: LOMBARDI, José Claudinei; MAGALHÃES, Livia D. Rocha; SANTOS, Wilson da Silva (Orgs.). *Gramsci no limiar do século XXI*. Campinas: Librum, 2013.
- _____. Reestruturação produtiva: forma atual da luta de classes. *Revista Outubro*, São Paulo, n. 01, p. 45-52, 1998.

- DURIGUETTO, Maria Lúcia. A questão dos intelectuais em Gramsci. *Serviço Social e Sociedade*. São Paulo, n. 118, p. 265-293, 2014.
- EAGLETON, Terry. *Ideologia: uma introdução*. São Paulo: Ed. Unesp/Boitempo, 1997.
- GRAMSCI, Antonio. *Americanismo e fordismo*. São Paulo: Hedra, 2008.
- _____. *Cadernos do Cárcere*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira., 2004.
- _____. *Os intelectuais e a organização da cultura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.
- GUILHERME, Guilherme Henrique. *O trabalho dos programadores de software: o desenvolvimento de uma nova gerência do trabalho?* Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/xmlui/handle/11600/62130>. Acesso: 22 jan. 2022.
- LARRAIN, Jorge. *El concepto de ideologia*. Santiago: LOM Ediciones, 2007.
- LIMA, Jacob Carlos; OLIVEIRA, Daniela Ribeiro de. Trabalhadores digitais: as novas ocupações no trabalho informacional. *Sociedade e Estado*, Brasília, vol. 32, n. 1, p. 115–143, 2017.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *Manifesto do Partido Comunista*. São Paulo: Expressão Popular, 2008.
- MORDENTI, Raul. *Gramsci e la rivoluzione necessaria*. Roma: Riuniti, 2007.
- MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a política da morte*. São Paulo: Ubu, 2018.
- SCHRADIE, Jen. Ideologia do Vale do Silício e desigualdades de classe: um imposto virtual em relação à política digital. *Revista Parágrafo*, São Paulo, vol. 5, n. 9ª edição, 2017.
- SLEE, Tom. *Uberização: a nova onda do trabalho precarizado*. São Paulo: Elefante, 2019.
- TARNOFF, Ben. The Making of the Tech Worker Movement. *Logic's Magazine*, 04 mai. 2020. Disponível em: <https://logicmag.io/the-making-of-the-tech-worker-movement/full-text/>. Acesso: 22 jan. 2022.
- TAYLOR, Frederick. *Princípios de Administração Científica*. São Paulo: Atlas, 1971.
- THOMSEM, Michael. Why is the games industry so burdened with crunch? It starts with labor laws. *The Washington Post*, 24 mar. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/24/crunch-laws/>. Acesso: 11 dez. 2023.

THOMPSON, Edward Palmer. *A miséria da teoria: ou um planetário de erros*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

TIKU, Nitasha. *The Year Tech Workers Realized They Were Workers*. 24 dez. 2018. Disponível em: <https://www.wired.com/story/why-hotel-workers-strike-reverberated-through-tech/>. Acesso: 11 dez. 2023.

WOODCOCK, Jamie. *Marx no Fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

_____. For Video Game Companies, “Crunch” Working Conditions Are Increasingly the Norm. *Jacobin*, 11 nov. 2020. Disponível em: <https://jacobin.com/2020/11/video-games-cyberpunk-2077-crunch-overwork>. Acesso: 11 dez. 2023.