Gestão.Org - Revista Eletrônica de Gestão Organizacional
Universidade Federal de Pernambuco
ISSN: 1679-1827

Tecnologias digitais de si do profissional da inovação

Digital technologies of the self of the innovation professional

Ana Carolina Assis Sampaio[1]
André Luiz Maranhão de Souza-Leão[1]

[1]Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de ciências administrativas, Programa de Pós-Graduação em Administração (PROPAD), Recife, Pernambuco, Brasil.

Sampaio, A.C.A. & De Souza-Leão, A. L. M. (2025). Tecnologias digitais de si do profissional da inovação. *Gestão.Org – Revista Eletrônica de Gestão Organizacional – Universidade Federal de Pernambuco*, *23*, e266047.
https://doi.org/10.51359/1679-1827.2025.266047

CC BY NC

Gestão.Org - Revista Eletrônica de Gestão Organizacional
Universidade Federal de Pernambuco
ISSN: 1679-1827

Resumo

Objetivo: O objetivo da pesquisa é compreender como as tecnologias digitais de si se evidenciam nas práticas discursivas sobre trajetória de carreira dos profissionais de inovação.
Método/abordagem: Para tal, adotou-se o método de Análise de Discurso Foucaultiana, com foco nos profissionais da inovação da economia criativa e de tecnologia de informação e comunicação. Atendendo a critérios de representatividade e saturação, foram realizadas catorze entrevistas narrativas com profissionais brasileiros**.**
Contribuições teóricas/práticas/sociais: A análise evidenciou duas formações discursivas. São elas: tecnologias do profissional, vinculada às práticas criativo-digitais (amadorismo) e sociodigitais (alteridade), e cuidado pela profissão, associado ao trabalho que exercem sobre si para ascensão profissional (perseverança). A nível teórico, o estudo contribui ao aplicar a noção foucaultiana de sujeito nas pesquisas organizacionais, particularmente nas interseções entre inovação e carreira. Em termos práticos e sociais, os achados fornecem subsídios para políticas públicas e estratégias individuais de gerenciamento de carreira, especialmente nos setores de TIC e Economia Criativa, ao explicitar tecnologias de si associadas à trajetória profissional.
Originalidade/relevância: Utilização do sujeito foucaultiano como lente analítica para compreender as práticas discursivas que formam as subjetividades dos profissionais da inovação. A relevância se manifesta na ampliação do debate sobre organização, subjetivação e inovação, oferecendo um novo caminho analítico para os estudos de carreira contemporâneos.
Palavras-chave: profissionais da inovação; tecnologias de si; cuidado de si; análise de discurso foucaultiana**.**

Abstract

Purpose: The aim of the research is to understand how digital technologies of the self are evident in discursive practices about the career trajectory of innovation professionals.
Methodology/approach: To this end, the Foucauldian Discourse Analysis method was adopted, focusing on innovation professionals in the creative economy and information and communication technology. Meeting representativeness and saturation criteria, fourteen narrative interviews were conducted with Brazilian professionals.
Research, Practical & Social implications: The analysis revealed two discursive formations. These are: technologies of the professional, linked to creative-digital practices (amateurism) and socio-digital practices (otherness), and care for the profession, associated with the work they do on themselves in order to rise professionally (perseverance). This study makes a theoretical contribution by analysing the discursive practices of subjectivity related to the career trajectories of innovation professionals.

CC BY NC

Its originality lies in its application of Foucault's concept of the subject, particularly in the context of careers and at the intersection of innovation and organization. In practice, the findings offer valuable insights into career management and can help individuals aiming to enter the ICT and creative economy sectors by identifying key career technologies and self-practices. From a social perspective, the study enhances our understanding of professional profiles in these sectors and informs the design of public policies aimed at fostering creative environments and regional or national innovation strategies.

Originality/value: The Foucauldian subject is used as an analytical lens through which to understand the discursive practices that shape the subjectivities of innovation professionals. This approach is relevant because it broadens the debate on organization, subjectivation and innovation, offering a new analytical path for contemporary career studies.

Keywords: innovation professionals; technologies of the self; care of the self; foucauldian discourses analyses**.**

Introdução

O momento tecnológico atual, voltado para as tecnologias de informação e comunicação (TIC), reconfigurou os arranjos produtivos globais, as trocas informacionais e interações sociais (Castells, 2003). Os meios de comunicação (mídias) (Jenkins, 2015), vinculados a dispositivos digitais, passam a ser apropriados pelos usuários (Kozinets & Jenkins, 2022) reelaborando um panorama cultural por meio de um universo midiático cada vez mais interativo. Assim, se forma uma cultura (das mídias) emergida da relação entre tecnologias e usuários caracterizada enquanto difusa e não centralizada (Couldry & Hepp, 2018).

Esse contexto de transformação midiática afeta fortemente os profissionais da inovação, sobretudo aqueles vinculados às mídias, como é o caso dos profissionais de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e Economia Criativa (EC) (Goulart et al., 2022; Van Laar et al, 2020). Os profissionais TIC podem ser delimitados a partir de suas funcionalidades (Suhaimi et al., 2012) vinculando-se a ocupações relacionadas à criação e manutenção de processos (e.g. como design e experiência do usuário) (Moura Júnior & Helal, 2014, 2019). Já os profissionais da EC se associam ao termo "classe criativa" que podem ser caracterizados pelas suas produções intelectuais (Florida, 2012) simbólicas e culturais (De Oliveira et al., 2013).

Em um cenário de inovação e em um contexto em que as mídias estão cada vez mais ubíquas (Couldry & Hepp, 2018) – em que os dispositivos habitam (quase que) acoplados aos sujeitos (Marchant & O'Donohoe, 2019) – esses profissionais ganham um novo

CC BY NC

status. Por um lado, os dispositivos digitais interferem de forma preponderante no perfil dos profissionais, uma vez que estão intimamente às atividades profissionais desses segmentos (Goulart et al., 2022). Por outro, a participação ativa nas redes possibilita acesso a atividades que tanto podem ser úteis para o exercício (Leftheriotis & Giannakos, 2014; Scaraboto et al., 2020) como despertar para os segmentos inovativos/criativos (Mohd Jenol & Ahmad Pazil, 2022).

Nesse panorama, é possível iniciar um questionamento acerca das práticas que conduzem os profissionais, a partir de uma perspectiva subjetiva, a se vincular aos segmentos TIC e EC. Uma possibilidade de olhar para essas práticas subjetivas é a partir da perspectiva de Foucault. Para o autor (Foucault, 2016), as práticas que o sujeito realiza sobre si e sobre os outros, compõem a sua subjetividade. Dado o contexto tecnológico atual, essas práticas de constituição de sujeito (i.e., tecnologias de si) perpassam o ambiente digital, caracterizando-se enquanto tecnologias digitais de si (Abbas & Dervin, 2009).

Assim sendo, partindo da compreensão de que as tecnologias de si podem ser captadas por meio de produções discursivas sobre si (Freund, 2019; Fage-Butler, 2020), o artigo busca responder à seguinte questão investigativa: como as tecnologias digitais de si se evidenciam nas práticas discursivas sobre a trajetória de carreira dos profissionais de inovação?

A resposta a tal questionamento permite explorar a relação entre a cultura das mídias e o desenvolvimento desses profissionais, observando em nível de exercício participativo associado ao exercício profissional. Por conseguinte, esse debate pretende contribuir e ampliar a compreensão de que o exercício participativo nas redes e a vivência sócio digital (e. g., construção de conhecimentos em ambientes virtuais) são também exercícios úteis e presentes na vida profissional.

Fundamentação Teórica

Cultura das mídias

As mídias, enquanto meio de comunicação (Jenkins, 2015), apresentam contornos sociais e estéticos (Couldry & Hepp, 2018). São veículos em que se estabelecem vínculos emocionais e simbólicos (Illouz & Kotliar, 2023) que não se resumem pela questão utilitária de transmissão de informação. Nesse sentido, podem ser visualizados como uma rede complexa de esquemas linguísticos, simbólicos e culturais que interferem no modo como se compreende a realidade (Couldry & Hepp, 2018).

Dada a onipresença dos aparatos midiáticos, forma-se uma cultura alternativa que se difere da indústria de massa pelo seu caráter contraditório, aberto e não padronizado (Hepp, 2015). Uma cultura definida pela presença dos meios de comunicação no cotidiano

CC BY NC

(Jenkins, 2015) marcada por fatores sociais e estéticos que moldam a forma como indivíduos e organizações atuam socialmente.

A ubiquidade midiática altera a forma como se concebe a comunicação, evidenciando novas formas de trocas informacionais (Couldry & Hepp, 2018) em um processo em que a construção de conteúdo é feita pelos próprios usuários (Kozinets & Jenkins, 2022). Esse contexto possibilita a apropriação tecnológica, isto é, o processo de apoderar-se das tecnologias de mídias digitais, estimulando a participação dos consumidores na produção de conteúdos de mídia (Moreno Gálvez & Sierra Caballero, 2022; Da Silva, 2019).

Nesse aspecto, Jenkins (2015) trabalha o fenômeno da convergência das mídias que corresponde a um novo paradigma em que o conteúdo "flui por vários canais" (p. 283) possibilitando múltiplos acessos. Esse fenômeno está intimamente relacionado à inteligência coletiva (Lévy, 2007; Padilha & Graeml, 2019), construção conjunta de conhecimento no ciberespaço, e à cultura participativa (De Souza-Leão et al., 2019; 2020; Jenkins, 2015), atuação na cultura midiática. Tanto a inteligência coletiva quanto a cultura participativa tratam de práticas da convergência dada a popularização das tecnologias móveis, uma vez que estas estão cada vez mais imbricadas às atividades cotidianas (Kozinets & Jenkins, 2022).

Tecnologias de si no contexto digital

As tecnologias de si se efetivam enquanto práticas que o sujeito constitui a si próprio (Foucault, 2005), em técnicas que exerce sobre si e sobre os outros que evidenciam "um certo número de operações em seus próprios corpos, almas, pensamentos, conduta e modo de ser" (FOUCAULT, 2004b, p.323). Nessa ordem de ideias, as tecnologias de si são processos de constituição da subjetividade, ou seja, "procedimentos de subjetivação de um código" (Foucault, 2016, p.228) propostos e/ou impostos por uma cultura ou grupo social (Foucault, 2004a), vinculados a práticas e verdades sócio-histórico-culturalmente analisáveis (Dreyfus & Rabinow, 1995).

As práticas e tecnologias de si estão relacionadas à questão do cuidado de si (i.e., epimeleia heautou, Foucault, 2005, 2006) que "implica em labor" (Foucault, 2005, p. 56). Como o próprio nome sugere, o cuidar de si mesmo significa ocupar-se de si mesmo, preocupar-se consigo, conhecer-se, cuidar do corpo e também da alma (Foucault, 2005, 1998, 2004a, 2004b, 2006) para uma existência bela.

As práticas do cuidado de si são tecnologias de si e, ainda que se trate da constituição do sujeito por si mesmo, são práticas sociais (Foucault, 2005). A cultura de si (associada ao cuidado de si), assim como a cultura das redes, é um processo relacional, histórico e cultural que se vincula à forma como nos

CC BY NC

relacionamos com nós mesmos e com os outros. A cultura de si promoveu, ao mesmo tempo, a intensificação das relações sociais e a valorização da individualização (Foucault, 2005). De forma similar, as redes sociais intensificaram as conexões ao mesmo tempo que provocam um isolamento (Castells, 2003), caracterizados também pela valorização e exposição da vida privada.

Assim sendo, é possível pontuar que as práticas de si, no atual contexto sócio-histórico-cultural, se vinculam ao exercício participativo nas redes (Zajc, 2015). Nessa ordem de ideias, a midiatização das vivências diárias influencia a construção de subjetividade, isto é, a forma como se constitui a si mesmo. Nesse aspecto, as práticas de subjetivação se materializam no atual contexto tecnológico, por meio de tecnologias digitais de si (Abbas & Dervin, 2009; Gabriels & Coeckelbergh, 2019).

Nessa ordem de ideias, as tecnologias digitais de si tratam de uma extensão da proposta de "tecnologias de si" de Foucault para as práticas sociais mediadas por tecnologia (Gabriels & Coeckelbergh, 2019). Trata, portanto, do processo de subjetivação de si mesmo imerso no ambiente digital, onde as práticas de si e dos outros são realizadas via tecnologias digitais. Assim, a digitalização/midiatização das vivências diárias vinculam-se tanto a relação do sujeito consigo mesmo - formação de identidades virtuais, mobilidade geográfica - quanto à relação com os demais – trocas informacionais e conversas online, vigilância (rastreamento, antecipação dos desejos) (Abbas & Dervin, 2009; Gabriels & Coeckelbergh, 2019).

Profissionais da Inovação

Os profissionais da inovação são fortemente afetados pela transformação midiática são aqueles diretamente relacionados com os dispositivos digitais, como é o caso dos profissionais da EC e de TIC (Goulart et al., 2022; Van Laar et al, 2020). Os profissionais da EC podem ser delimitados como "classe criativa". Para Florida (2012) tal classe define-se por aqueles que recebem por sua produção intelectual envolvendo grandes níveis de 'capital humano' na resolução de problemas complexos utilizando aspectos cognitivos e sociais.

De forma distinta, os profissionais TIC apresentam uma dificuldade de delineamento devida à multiplicidade de áreas abarcadas pelo termo "tecnologia de informação" (Moura Júnior & Helal, 2014). Para Suhaimi et al. (2012) os profissionais TIC podem ser entendidos a partir de sua função, vinculando-se à criação de novos processos e manutenção dos já existentes. Seguindo essa proposta, pontua-se que as ocupações de TIC estão relacionadas às áreas de design, gerenciamento e experiência do usuário (Moura Júnior & Helal, 2014, 2019).

Entre esses dois segmentos há uma sobreposição. Por um lado, os profissionais TIC apresentam funções com-

CC BY NC

patíveis com os presentes na classe criativa (e.g. designers, engenheiros etc.). Por outro, o aspecto tecnológico já é incorporado na discussão da EC, em especial o audiovisual e as novas mídias, como softwares, games e conteúdos digitais criativos (Almeida & Dias, 2021; Castro & Tumibay, 2021).

Esses dois segmentos se diferenciam, no entanto, pela concepção relativa a cada setor. Enquanto os profissionais TIC são retratados pela funcionalidade, voltada à melhoria de processos organizacionais, a classe criativa é marcada pelas produções simbólicas e culturais (Coll-Martínez, 2019; De Oliveira et al., 2013; Steil et al., 2022).

Metodologia

O presente estudo foi realizado por meio da Análise de Discurso Foucaultiana (ADF) que corresponde à analítica do círculo arqueológico de Foucault (2008). Tal proposta trata da análise das construções discursivas e possibilita a identificação do conjunto de conhecimentos e saberes acerca do fenômeno (Foucault, 2008).

Para a construção do arquivo (Foucault, 2008, 2014) foram utilizadas entrevistas narrativas (Kutsyuruba & Mendes, 2023) que objetivam a obtenção de relatos textuais narrativos dos profissionais, compreendidas a partir de sua natureza discursiva (Santos & Davel, 2021). A opção metodológica parte do entendimento de que tanto a entrevista quanto a narrativa são meios capazes de captar as práticas discursivas de subjetividade (Fage-Butler, 2020). Nesse sentido, a narrativa é tratada enquanto prática/produção discursiva que reflete seu contexto sócio-histórico-cultural (De Fina, 2021) capaz de captar as práticas discursivas do sujeito (Fage-Butler, 2020; Freund, 2019).

O perfil dos entrevistados foi delimitado pela intersecção de cargos baseada na classificação da International Standard Classification of Occupations (versão 2008), a partir das ocupações presentes nos documentos da Eurostat (Eurostat, 2018; Eurostat & OECD, 2019). A intersecção entre as ocupações TIC e EC apresentou os segmentos Graphic and Multimedia Designers (cód. 2166) Web and Multimedia Developers (cód. 2513) e Broadcasting and Audiovisual Technicians (cód. 3521). Os profissionais selecionados, presentes na Tabela 1, atenderam aos critérios: (a) ativos no exercício profissional em alguns dos cargos resultantes da intersecção e (b) possuíssem vivência digital desde a infância. Este último, envolvendo o aspecto central do traço biográfico da entrevista narrativa.

Para acessar as fontes, primeiramente, foram solicitadas indicações via contato direto por e-mail com as empresas indicadas nos sites dos parques tecnológicos brasileiros que atendessem à delimitação do perfil estudado. Após acionar os primeiros entrevistados, iniciamos a estratégia de bola de neve (Parker et al., 2019). A entrevista foi conduzida por um modelo de roteiro de entrevista narrativa semiestruturado

CC BY NC

(Kutsyuruba & Mendes, 2023) adaptável durante a entrevista.

A coleta foi realizada a fim de atingir representatividade (geográfica e de segmentação) e dados suficientes para análise (Tight, 2023). Nessa compreensão, foram realizadas 14 entrevistas narrativas síncronas por videochamadas nas plataformas Google meet ou Microsoft Teams, com duração média de uma hora, entre os dias 08/09/22 e 15/11/22. A Tabela 1 apresenta os cargos, os segmentos e a região dos entrevistados.

Cód.	Cargo	Segmento				Região			
		2166	2513	3521	N	NE	S	SE	CO
Ent1	Designer Gráfico	X				X			
Ent2	Desenvolvedor de software (CEO)		X			X	X	X	
Ent3	Desenvolvedor web		X			X			
Ent4	Captação de som			X	X				
Ent5	Assistente de produção			X		X			
Ent6	Gestor de inovação e artista (*podcast*)			X				X	
Ent7	Consultor (Ciência de dados, IA)	X	X				X		
Ent8	Designer gráfico	X						X	
Ent9	Designer de produtos	X					X		
Ent10	Designer (Motion Design e Animação)	X						X	X
Ent11	Engenheiro de Software		X			X			
Ent12	Produtor audiovisual (CEO)			X					X
Ent13	Designer Gráfico	X							X
Ent14	Programador de jogos e artista digital	X	X					X	

Tabela 1. Perfil dos entrevistados
Fonte: Elaboração dos autores (2023)

A análise dos dados foi conduzida por meio da análise de discurso foucaultiana, vislumbrada nos trabalhos de Foucault (e.g. Foucault, 2008; 1999; 2005). O processo metodológico sistematizado por De Souza-Leão e colegas (Camargo et al. 2020; De Souza-Leão et al, 2022; De Souza-Leão et al., 2022; Moura & De Souza-Leão, 2022) se efetiva a partir do esquema apresentado na Figura 1.

Como percebido na Figura 1, há uma sequência analítica que inicia nos Enunciados (E) e finda nas Formações Discursivas (FD). Entre a estrutura mínima/inicial e o resultado final há um processo estruturado a partir da determinação de critérios analíticos, apresentados na Tabela 2. Nela, os E sintetizam as narrativas em orações que buscam trazer um elemento isolado do discurso, uma "unidade mínima". Esses E possuem características que são classificadas em Funções enunciativas (F) – ações dos enunciados - e as Regras de

formação (R) - as regularidades discursivas, "comportamento" dos enunciados. Os critérios de F e R são análogos, sendo assim, a construção da associação entre critérios de função e de regras indica as formações discursivas (FD). As FD, por sua vez, expressam as práticas que regem os discursos, que fundamentam o que é enunciado.

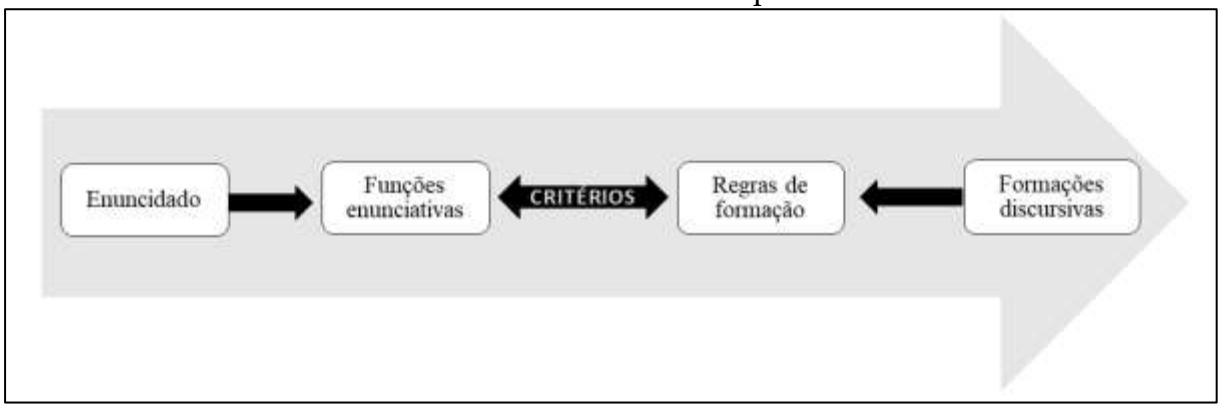

Figura 1. Processo de Análise Foucaultiana de Discurso
Fonte: Elaboração dos autores (2023).

Enunciados			
Se refere a unidade mínima do discurso, "atos isolados" das formações. Evidencia o conjunto de signos que exploram uma mesma afirmação.			
Funções Enunciativas			
Se refere à "ação" dos enunciados. Evidencia a relação entre os enunciados a partir da análise de como os mesmos operam a partir dos critérios:			
Referencial	**Campo associado**	**Sujeito**	**Materialidade**
Ao que o enunciado se refere, isto é, o que está sendo tratado no enunciado.	Local dos saberes pelo qual o enunciado emerge. O "campo" enquanto espaço de possibilita o surgimento de tais enunciados.	A posição (sujeito ou grupo) capaz de declarar tal enunciado.	A forma material que o enunciado se veicula, em que "tom" se revela.
Regras de formação			
Evidencia as regularidades que estabelecem a formação dos discursos. Os critérios de regra são análogos aos critérios de função e são analisados pelo:			
Objeto	**Conceito**	**Modalidade**	**Estratégia**
Significado específico conferido ao que o enunciado trata.	Tópico específico do campo associado. Evidencia dependências, coexistências e sucessões do que é abordado.	O modo como o sujeito se manifesta frente as condições nas quais o enunciado emerge.	A finalidade vista a materialidade expressa no enunciado.
Formações discursivas			

CC BY NC

Resultado dos agrupamentos das regularidades discursivas, a formação expressa os discursos que foram construídos pela existência dos enunciados nas condições nas quais foram enunciadas.

Tabela 2. Descrição das categorias da ADF
Fonte: Baseado em De Souza-Leão e Moura (2018).

Descrição e Análise de Dados

Esta seção apresenta os resultados da pesquisa e está organizado eu duas partes. A primeira descreve os elementos constitutivos das formações discursivas (enunciados, funções enunciativas, regras de formação e seus critérios) com definições e os respectivos contextos empíricos. Já na segunda parte, as formações discursivas são detalhadas por meio dos agrupamentos identificados, acompanhadas de exemplos empíricos extraídos do arquivo.

Elementos das formações discursivas

O primeiro nível de análise trata da formação dos enunciados, que, no presente trabalho, a análise das entrevistas conduziu à identificação de 15 enunciados, os quais são apresentados e descritos na Tabela 3.

Cód.	Título	Descrição
E01	A vivência digital sempre esteve presente na minha trajetória	Explora a relação dos entrevistados com tecnologias. Se evidencia em relatos que descrevem o desejo e a aproximação dos entrevistados pelos dispositivos eletrônicos e o quão estão intimamente ligados a cultura digital desde a infância.
E02	Minha experiência digital me profissionalizou	Aponta atividades realizadas no ambiente digital que agregaram conhecimentos úteis para suas respectivas atividades profissionais. Relatos que exploram como o *hobby* se tornou uma atividade laboral, momentos de diversão e a familiarização com os equipamentos profissionais.
E03	Minha escolha profissional me representa	Indica como o trabalho que exercem os compõem enquanto sujeitos. Se observa em relatos que trazem características, interesses e vivências pessoais que delineiam suas trajetórias de carreira.
E04	Criatividade faz parte de quem sou	São relatos que evidenciam que o entrevistado é uma pessoa criativa, que gosta de criar. Esse enunciado se expressa em relatos sobre seu "eu artístico". Envolve apreço pela arte e característica pessoal útil para a carreira que influencia a escolha profissional e acadêmica; além de treino e vivências constantes com a arte.

CC BY NC

E05	O ambiente digital oportuniza meu desempenho	Se refere a forma como utilizam o espaço digital, onde se explora como os entrevistados operam e se beneficiam dos dispositivos. Esse enunciado se evidencia em relatos acerca utilização do ambiente digital e trata da: utilização de redes para fins pessoais, a busca por conhecimento e a execução e divulgação de trabalhos, projetos e/ou conteúdos.
E06	A sociabilidade é útil na minha carreira	Trata dos aspectos relacionais que envolvem o espaço midiático e laboral. Aponta como as relações sociais são necessárias e valorizadas dentro do ambiente profissional. Esse enunciado surge em relatos sobre construção de uma rede de relacionamento voltados para o âmbito profissional.
E07	A sociabilidade faz parte da minha característica	Explora o aspecto social dos entrevistados onde se evidencia a estima que possuem em construir redes de relacionamento, sobretudo no ambiente digital. Se observa em relatos de socialização digital no âmbito pessoal e profissional em que os entrevistados se inspiram, recebem suporte, contribuem e absorvem conhecimentos com os demais.
E08	A inovação me atrai	Aborda sobre o interesse dos profissionais em tecnologias, novidades e criações digitais. Esse enunciado se evidencia ao relatarem a admiração por aspectos ligados a inovação e a busca por provar e superar suas próprias habilidades.
E09	A família me motivou a estar nessa profissão	Revela a influência da família na escolha e na permanência dos profissionais em suas respectivas carreiras. Esse enunciado se evidencia em relatos acerca da convivência familiar no que tange ao suporte material e emocional e a pressão para escolha acadêmica e/ou profissional. O suporte familiar envolve tanto o apoio recebido quanto prestar auxílio aos entes queridos em virtude de suas carreiras.
E10	Ter um direcionamento é importante para a escolha profissional	Explora a relevância da orientação, sobretudo para o início da carreira. Esse enunciado se evidencia em relatos que abordam sobre a falta de direcionamento e sobre as pessoas que inspiraram e apoiaram suas jornadas profissionais.
E11	Adaptação faz parte da minha jornada profissional	Trata da forma como os profissionais se moldaram frente os desafios profissionais que enfrentaram. Esse enunciado é evidenciado nos relatos em que abordam sobre: a busca por aceitação, a persistência frente as adversidades e a renúncia a práticas e crenças.
E12	Minha expertise me transformou	Explora as transformações (desenvolvimento de habilidades e a mudanças pessoais) que ocorreram em razão do exercício profissional. Esse enunciado é evidenciado em relatos que abordam sobre: melhoria técnica, identificação com a atividade e concordância com prática profissional.

CC BY NC

E13	Minha profissão me requer conhecimentos específicos	Se refere ao conhecimento necessário para o exercício profissional. Os relatos deste enunciado são relativos à aprendizagem constante e ao ambiente acadêmico (jornada universitária e sua contribuição para a carreira).
E14	Nesse trabalho eu devo gerenciar minha própria carreira	Explora a projeção, programação e delineamento que os profissionais realizam para sua manutenção e ascensão profissionais. Esse enunciado é evidenciado em relatos acerca da construção de suas carreiras em que descrevem que são resultados de suas escolhas além de se evidenciarem com empresários de si e representam sua marca.
E15	Nesse trabalho eu faço o que eu gosto	Narram o quanto apreciam suas atividades profissionais. Esse enunciado se expressa em relatos que expõem carinho pela área que atuam, em que expressam: realizar um sonho de infância, o prazer pela atividade profissional e que a motivação pela profissão é o interesse.

Tabela 3. Descrição dos enunciados
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

A segunda categoria de análise refere-se às funções enunciativas. Foram identificadas 7 funções (conforme Tabela 4), definidas por orações iniciadas por verbos no infinitivo, com o objetivo de elucidar a "ação" desempenhada pelos enunciados aos quais estão vinculadas.

Cód.	Função Enunciativa	Descrição
F1	Identificar-se com o trabalho	Diz respeito identificação do profissional com o trabalho que exerce, o vínculo entre o que se faz efetivamente no exercício profissional e aquilo que desfrutam. Desempenha a função de expor a conexão que o sujeito tem com o que faz, reconhecer o apreço em exercer atividades profissionais.
F2	Manifestar interesse pela profissão	Revela a forma como o entrevistado se interessa e se aproxima da sua atividade a partir da sua busca por elementos ligados ao ambiente profissional, como pela inovação, tecnologia e criação. Cumpre a função de evidenciar a atração dos entrevistados pela inovação e ambiência digital, a paixão pelo novo, por tecnologia e por suas vivências criativas.
F3	Valorizar vivências digitais	Revela o entusiasmo ao narrar experiências relacionadas ao universo digital. Cumpre a função de manifestar o apreço pelo ambiente digital, durante e especialmente antes do exercício da profissão.
F4	Enaltecer inspirações	Diz respeito a exaltação de elementos que serviram de estímulo, as "referências" que guiaram os entrevistados a percorrerem seus caminhos profissionais. Tem como função enaltecer pessoas, temas e momentos que envolvem interesses, memórias afetivas e vivências relacionadas ao ambiente digital.

CC BY NC

F5	Despertar do sujeito social	Diz respeito ao nascimento do ser social, formação daquele que buscam se relacionar fora e dentro do ambiente digital. Expõe as memórias, interesses e a socializações como algo que os compõem. Tem a função, portanto, de revelar a surgimento do ser social.
F6	Evidenciar aspiração profissional	Indica o que foi preciso realizar para se tornarem o que os profissionais que são. Reflete, assim, a dedicação pessoal para conquista de realizações. Frente as vivências e interesses pessoais os profissionais indicam um permanente afinco a fim de lograrem desenvolver projetos inovadores e/ou criativos.
F7	Evidenciar ambição profissional	Aponta o que é necessário para se manter e ascender profissionalmente. Tem como função de destacar o esforço dos profissionais em desenvolver suas carreiras, isto é, o constante empenho na realização dos objetivos profissionais. Esse esforço é um exercício contínuo do profissional em gerenciar sua própria carreira e empreenderem a si mesmo.

Tabela 4. Descrição das funções enunciativas
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Como descrito na seção de procedimentos metodológicos, a definição das funções enunciativas foi orientada por determinados critérios: referencial, campo associado, sujeito e materialidade (ver Figura 1 e Tabela 2). A Tabela 5 reúne as categorias identificadas na pesquisa que correspondem a esses critérios.

Referencial		
Ref1	Desamparo	Narra sobre a falta de apoio.
Ref2	Interesses	Narra sobre aquilo que se busca aproximar, de atividades que tragam satisfação.
Ref3	Jornada acadêmica	Trata dos relatos sobre a vivência na área acadêmica e o que pensam do espaço de formação educacional formal.
Ref4	Memórias afetivas	Falas que remetem momentos que os marcaram emocionalmente, lembranças carinhosas.
Ref5	Obstáculos	Se refere às adversidades que percorreram para chegar onde estão.
Ref6	Relações Sociais	Trata da construção de rede de relacionamento.
Ref7	Sanidade	Trata da estabilidade mental e emocional afetada pelo exercício da atividade e pelo uso de mídias.
Ref8	Suporte	Descreve sobre a segurança financeira, material e emocional para o exercício da atividade.
Ref9	Trabalho	Trata do desenvolvimento de alguma etapa de trabalho, sobre o trabalho e si e os elementos que o envolvem.
Ref10	Trajetória	Trata do caminho laboral que o profissional percorreu.
Ref11	Vivência digital	Aborda as experiências do universo digital.
Ref12	Vivências criativas	Envolve o que é relativo ao criar algo novo, artístico e/ou tecnológico.
Campo associado		
Ca1	Autoconhecimento	Se refere ao conhecimento relativos a si mesmo.

CC BY NC

Ca2	Criatividade	Corresponde aos conhecimentos relativos a área artística, o necessário para a imaginação e criação de novos objetos.
Ca3	Digitalidade	Inissociabilidade, interdependência e junção entre o mundo físico e digital.
Ca4	Inovação	Trata dos saberes relativos a geração de ideias, busca teórica e empírica pelo novo.
Ca5	Profissão	Conjunto de saberes que envolvem a atividade profissional. Envolve a compreensão de que trajetória profissional depende unicamente da agência individual.
Ca6	Segurança	Evidencia a compreensão de que é necessário bases emocionais e materiais para o desenvolvimento.
Ca7	Sociabilidade	Trata dos conhecimentos relacionados a construção de redes de relacionamento, as regras de construção do convívio social.
Ca8	Vida ordinária	Saberes advindos através da vida cotidiana.
	Sujeito	
Suj1	Empreendedor	Descreve o posicionamento de quem busca criar seus próprios caminhos profissionais.
Suj2	Geek	Se refere aqueles que estão intimamente ligados ao universo digital desde a infância, que se divertem, trabalham e socializam utilizando ferramentas digitais.
Suj3	Original	Condição daqueles que gostam de criar coisas novas, inventores que criam por diversão ou por trabalho, dentro ou fora do ambiente digital.
Suj4	Profissional	Condição de possuir os conhecimentos e a experiência profissional.
Suj5	Singular	Posição assumida por aqueles que abordam sobre suas vivências pessoais na vida privada e suas particularidades.
	Materialidade	
Ma1	Adoração	Falas emotivas que expressão admiração excessiva com relação à pessoa querida, objeto, área de conhecimento ou pela trajetória.
Ma2	Afirmação	Falas ditas com segurança sobre aquilo que se referem, em que explicam alguma situação, expõem e confirmam suas identidades e vivências.
Ma3	Empolgação	Falas expressas com ânimo e carinho por alguma pessoa, objeto, campo de saber ou ainda uma memória.
Ma4	Persistência	Descreve a insistência, a firmeza, a garra que tiveram para passar por obstáculos e realizar sonhos.

Tabela 5. Critérios das funções enunciativas
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Por conseguinte, a Tabela 6 demonstra de que maneira esses critérios se articulam na constituição das funções enunciativas.

	Referencial												**Campo associado**								**Sujeito**					**Material.**			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4
F1		X	X				X		X	X	X		X								X	X	X	X			X	X	
F2		X						X	X	X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X	X	X		X	X	

CC BY NC

F3				X		X					X			X	X						X	X	X			X	X	
F4		X	X	X				X			X	X	X	X	X	X						X	X		X	X			
F5		X		X		X		X			X						X		X	X		X		X	X		X	X	
F6	X	X			X			X		X		X	X	X		X	X	X			X		X	X	X				X
F7			X			X			X	X						X	X		X		X			X					X

Tabela 6. Relação entre funções enunciativas e seus critérios
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

O terceiro nível de análise corresponde às regras de formação que, assim como as funções enunciativas, são determinados por critérios (objeto, conceito, modalidade e estratégia) análogos aos critérios de função (ver Figura 1 e Tabela 2) que orientam sua formulação. A Tabela 7 reúne esses critérios juntamente com suas respectivas definições.

Na sequência, a Tabela 8 evidencia de que forma esses critérios se articulam na construção das regras de formação identificadas.

	Objeto	
Ob1	Autoidentificação	Evidencia elementos que interessam ao entrevistado, elementos que compõe parte da sua identidade.
Ob2	Comunidade	Trata da construção de relacionamentos, em especial, as ambientadas no espaço virtual.
Ob3	Conexão	Se refere a relatos sobre o mundo digital. Este objeto abarca a convivência, aproximação e conexão dos sujeitos aos dispositivos tecnológicos.
Ob4	Criação	Narra especificamente sobre invenções. Construção, elaboração e desenvolvimento de projetos, produtos, obras artísticas fora e dentro do ambiente digital.
Ob5	Dificuldade	Aponta diversas formas de obstáculos (psíquicos, emocionais, materiais e éticos).
Ob6	Trajetória profissional	Trata da jornada percorrida pelo profissional envolvendo relatos sobre o movimento profissional e a vivência com o trabalho em si.
	Conceito	
C1	Autoimagem	Representa um conhecimento de si a partir da forma de se enxergar e se projetar na sociedade.
C2	Auxílio	Diz respeito a assistência recebida. Análoga a segurança, reflete o amparo emocional e material.
C3	Competência	Descreve tanto o conjunto de habilidades quanto o seu desenvolvimento.
C4	Criação	Revela o processo criativo e suas etapas (métodos, busca por referências, inspirações, treino).
C5	Cultura participativa	Indica a conexão, troca de informações e a construção de conhecimentos ambientados no universo digital.
C6	Eudaimonia	Representa o conhecimento de si a partir do entendimento daquilo que se gosta e a busca por práticas/atividades que tragam alegria e completude.
C7	Experiência digital	Se refere as vivências ambientadas no universo digital, a experiência do usuário.

CC BY NC

C8	Gestão de carreira	Aborda sobre das decisões estratégicas para ascensão ou manutenção do exercício das atividades laborais, sejam elas racionais ou intuitivas.
C9	Hub	Se refere a espaços de efervescência da inovação, socialização para criação de obras, produtos, processos e/ou métodos novos.
C10	Network	Trata da socialização com objetivos profissionais.
C11	Prossumerização	Diz respeito a produção (ou reprodução) dos materiais de consumo pelos próprios consumidores.
C12	Sociação	Trata da socialização desenvolvida de forma espontânea partir de interesse e assuntos em comum.
	Modalidade	
Mo1	Ajustado	Posição daquele que foi moldado por múltiplas complicações (falta de apoio e a busca por estabilidade e segurança).
Mo2	Amador	Expressa o papel entusiasta, fã. A busca em ativar seus conhecimentos adquiridos através de hobby, construir ideias inventivas e colocá-las em prática sem um objetivo profissional.
Mo3	Expert	Evidencia a posição de especialista, autoridades no assunto, experientes e habilitados para enunciação. O expert detém o conhecimento técnico e experiência.
Mo4	Fascinado	Posição de admiração excessiva sobre memória, objeto ou campo do conhecimento.
Mo5	Interativo	Diz respeito manutenção de relacionamentos (profissionais ou pessoais, dentro ou fora do ambiente digital).
	Estratégia	
Es1	Enaltecimento	Aponta sobre a exaltação referente a vivência, pessoa, objeto ou área do conhecimento, sejam intensas (fascínio, reverência, devoção) ou sutis (entusiasmo).
Es2	Obstinação	Falas que tem por finalidade expressar o contínuo trabalho persistente na busca de realizações.

Tabela 7. Critérios das regras de formação
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

	Objeto											**Conceito**							**Modalidade**					**Est.**	
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	1	2
R1	X		X	X					X	X		X	X				X			X				X	
R2		X	X					X			X					X		X			X	X	X	X	
R3	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X			X	X	X	X	X		X

Tabela 8. Relação entre regras de formações e seus critérios
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Finalmente, as regras de formação são descritas na Tabela 9. Optou-se por nomeá-las com substantivos, uma vez que dizem respeito a aspectos que fundamentam as formações discursivas.

Cód.	Regras de Formação	Descrição

CC BY NC

R1	Amadorismo	Diz respeito à criação de uma obra ou ao exercício de algum ofício realizado por prazer, ou seja, a prática de atividades realizadas por gosto e não por um objetivo profissional. Revela, sobretudo, o entusiasmo ao abordarem processos criativos prossumerístas. Esses processos criativos envolvem ainda o apreço pela criação e ganho de habilidade.
R2	Alteridade	Diz respeito ao ser coletivo, comunitário, que depende do outro, que se tornou o que é com auxílio dos demais. Essa regra reconhece o convívio digital e as interações sociais são comuns, corriqueiras, espontâneas. Tendo com única estratégia o enaltecimento, a regra evidencia o sujeito que, com devoção, respeito e admiração expõe relatos concernentes as vivências comunitárias digitais. Corresponde ao entendimento de que a sociabilidade ocorre sem esforço, com naturalidade.
R3	Perseverança	Aponta o esforço dos sujeitos em superar os desafios profissionais e pessoais para lograrem suas realizações. Essa regra aporta duas vertentes nessa "batalha" para alcançar os objetivos profissionais: os obstáculos pessoais, que envolve o que enfrentaram no âmbito privado para exercerem o ofício, e a "competição" profissional que trata da "luta" para manutenção e ascensão uma vez atuando profissionalmente (aprendizagens constantes, manutenção de relação, participação em eventos, adaptar-se ao novo etc.).

Tabela 9. Regras de formação
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

As formações discursivas

As formações discursivas são inferidas a partir da maneira como seus elementos constitutivos se articulam em feixes. Os critérios eliciadas em cada nível de análise mantêm relações entre si, sendo conexões fundamentais para a composição das formações discursivas. Essa articulação entre os elementos constitutivos e as formações discursivas são visualmente apresentadas na Figura 2.

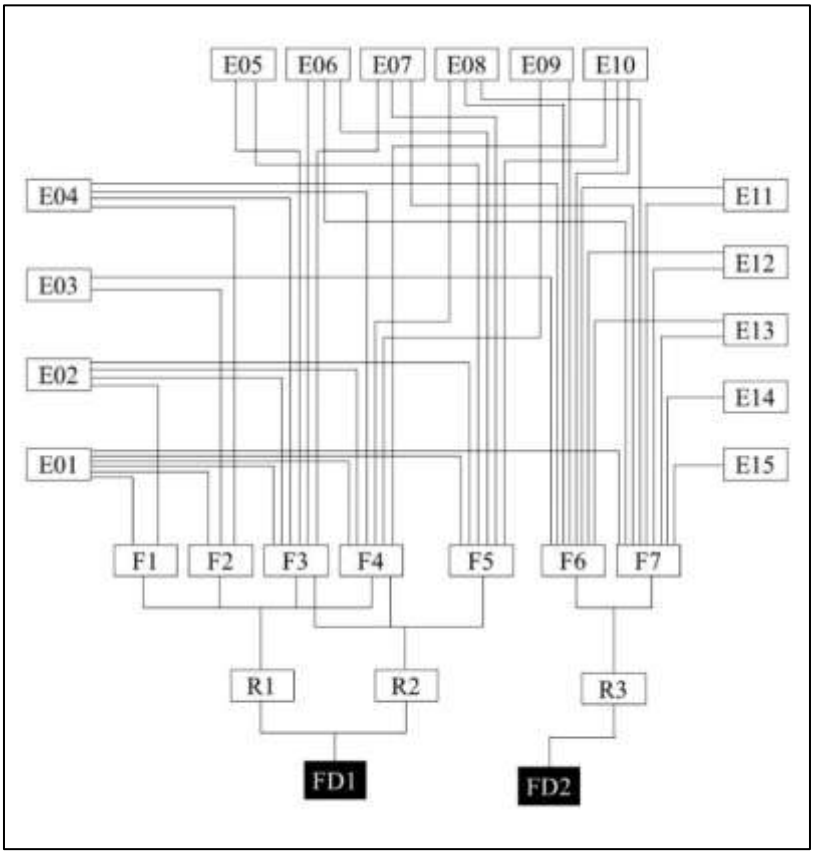

Figura 2. Mapa Analítico das Formações discursivas
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

A análise levou a identificação de duas formações discursivas: **tecnologias do profissional** (FD1) e **cuidado profissional (FD2)**. A primeira explora práticas que o sujeito exerce sobre si que estão relacionadas ao universo laboral e abarca as regras que dizem respeito ao amadorismo (R1) e a alteridade (R2). Já a segunda formação expõe a persistência para entrar, permanecer e ascender na carreira e é composta apenas pela regra que aborda sobre a luta constante para atingirem os objetivos, a perseverança (R3) dos profissionais. Na sequência, o leitor terá acesso as descrições e suas respectivas evidências retiradas das entrevistas de ambas formações discursivas.

Tecnologias do Profissional

Essa formação revela práticas de subjetivação vinculadas ao universo profissional, mas motivadas por interesse pessoal, expressando o entusiasmo em realizar atividades digitais e criativas fora do ambiente de trabalho, por desejo e não por obrigação. As duas regras que compõem essa formação são descritas nas próximas seções.

Amadorismo

O amadorismo (R1) explora o enaltecimento (estratégia) de amadores

CC BY NC

(modalidade) e é composto por enunciados que têm como funções expressar identificação com o trabalho (F1), manifestar interesse pela profissão (F2), valorizar vivências digitais (F3) e enaltecer inspirações (F4).

Os critérios comuns entre as funções evidenciam características fundamentais para a formação da regra: um indivíduo que valoriza sua posição de amador (Mo2) e busca efetivar sua identificação e felicidade a partir de suas criações (Ob1 e Co4), seja pela conexão com os demais (Ob3), por hobby "prossumerístico", pela experiência digital ou ainda pelo desenvolvimento de competências (C3, C7 e C11).

As funções se diferenciam, no entanto, por evidenciar critérios de função específicos. Assim, o movimento de identificar-se (F1) envolve o autoconhecimento (campo associado, já a manifestação de interesse (F2) reflete, sobretudo, as memórias afetivas voltadas às práticas criativas e digitais (campo associado e referencial). A valorização (F3) abarca o âmbito da vida ordinária (Ca8), enquanto o enaltecimento de inspirações (F4) envolve uma adoração (Ma1) aos interesses, memórias e vivências criativas.

A primeira função (F1) se relaciona aos enunciados que abordam a presença do ambiente digital, seja na trajetória de vida (E01) ou como espaço de profissionalização (E02). O trecho a seguir apresenta um fragmento de fala do Entrevistado 10 em que se evidencia o processo de (auto)identificação com as criações (Ob1 e Ob4) a partir de um estado de contentamento (conceito).

> Então ali [serigrafia dos pais] foi o começo assim da minha relação com a tecnologia [...] desde muito pequeno tinha um computador que [não] era da casa, mas era da serigrafia [...] não tinha internet, não tinha possibilidade de jogo, aí eu abria o *corel*, ficava desenhando aí descobri umas coisas, [...] Assim... brincando. [...] aí a partir daí eu fui evoluindo, fazendo mais coisas mais difíceis. Tinha... serigrafia tem que vetorizar né [...] **faço** [isso] **até hoje né porque é o mesmo princípio da máscara de qualquer *photoshop*, de qualquer programa**. Eu acho que foi nisso assim, foi nessa brincadeira e ajudando meus pais. (Ent10. Grifo nosso.)

O relato deixa evidente o interesse e o divertimento em realizar funções que hoje fazem parte de suas atividades laborais. Esse fragmento resume o vivenciado pelos entrevistados que, por meio da utilização de mídias, se aproximam das ferramentas profissionais e aprendem a usar os softwares por lazer. O trecho expõe ainda ideias específicas dos enunciados, onde se vê como a vivência digital influenciou a escolha profissional (E01), os deixou mais familiarizados com as ferramentas profissionais, e como o hobby se tornou um trabalho (E02).

A função de manifestar o interesse pela profissão (F2) se relaciona com os enunciados em que os entrevistados abordam a presença da vivência digital (E01), a forma com a profissão os representa (E03) e como a criatividade

CC BY NC

faz parte de quem são (E04). O fragmento abaixo sintetiza os enunciados e explora a experiência criativo-digital e "prossumerístico" (Co4, Co8 e Co12), em que os entrevistados enaltecem (Es1) suas criações como parte daquilo com que se identificam (Ob1).

> Eu sempre tive uma enorme afinidade com criação de conteúdos no mundo digital, assim, na minha na minha época de escola isso esteve muito presente, eu organizei, fiz na época, a gente não sabia que tinha nome, mas eu era *youtuber* lá em 2006, 7, 8, fazendo essas coisas e produzindo. (Ent6)

Antes de se tornarem profissionais, os entrevistados criam conteúdos digitais movidos pelo desejo de criar materiais que possam ser veiculados no universo digital. A identificação com a área se expande gradualmente a partir da adoção de práticas profissionais.

Nessa regra, a função de valorizar vivências digitais (F3) comporta os enunciados em que os entrevistados apontam como a vivência digital esteve presenta na trajetória (E01), os profissionalizaram (E02) e os favorecem (E05), além de tratarem da criatividade como parte característica individual (E04). O trecho exposto exemplifica todos os enunciados citados e evidencia uma experiência digital de consumo produtivo (Co8 e Co12) que se efetiva por meio de conexões e criações (Ob3 e Ob4).

> Desde 10 anos, jogando videogame assim, eu queria ser um *game designer*, desde que tive computador, com sei lá, 7 anos, 6 anos [...] o jogo demanda né, tem que, sei lá, instalar um jogo pirata, tu tem que craquear um negócio, tem que abrir arquivo de texto, tem que entender de *hardware*, tem que entender *software*. Às vezes a gente modificava um joguinho, aí tu usava o *photoshop* pra modificar determinado rosto de determinado personagem, tu acaba entendendo né, o funcionamento do computador e entrando em contato com diversos *softwares* por causa disso né. [...] também era uma cultura do tipo "aprende e te vira". (Ent9)

A utilização do ambiente digital para fins não profissionais possibilitou a aproximação com o universo tecnológico. O relato sintetiza a ideia do 'do it yourself' que é presente na comunidade de programadores onde eles devem fazer por eles mesmos que expressa tanto um movimento determinado pela agência do sujeito quanto a individualização na execução e desenvolvimento de projeto "tecnocriativo".

Esse trecho evidencia ainda facetas dos enunciados em que os entrevistados revelam o acesso à tecnologia desde a infância e o apreço pela criação de conteúdo com tecnologia (E01). Adicionalmente, aborda uma "aprendizagem divertida" (E02), em que produzem materiais baseados no próprio consumo (E04), onde se apropriam e utilizam o ambiente digital para si mesmos (E05).

Finalmente, as falas que têm como objetivo enaltecer inspirações (F4) se referem aos enunciados que tratam sobre a vivência digital (E01) profissionalizante (E02), a criatividade como ca-

CC BY NC

racterística (E04) e a atração pela inovação (E08). O fragmento retirado da entrevista 05 evidencia os enunciados supracitados e evidencia um sujeito amador (Mo2) enaltecendo (Es1) o processo criativo (Co4) com o qual se (auto)identifica (Ob1).

> E aí [me] encontrei na gravação em cinema, aí eu falei "pronto, é isso" tipo, muito do que eu tinha interesse de entender, de atuar, eu me identifiquei. [...] era uma coisa que eu me identificava muito, porque eu podia criar, eu aprendia, de forma muito rudimentar também [...] mexer nos equipamentos, mexer numa câmera, editar um vídeo [...] (Ent5)

A escolha da trajetória reflete suas aspirações profissionais. O desejo de estar nessa carreira parte da identificação com a profissão, onde enaltecem a área e querem pertencer a ela. As tecnologias da profissão se inserem às tecnologias de si desses sujeitos.

Alteridade

Outra regra presente na formação das tecnologias da profissão aborda sobre a alteridade (R2). Essa regra é composta por falas que têm por fim valorizar vivências digitais (F3), enaltecer inspirações (F4) e revelar a formação do sujeito social (F5).

Todas as funções abordam o enaltecimento (Es1) de sujeitos fascinados (Mo4) que abordam sobre a conexão (Ob3) social digital. Assim, as funções se assemelham por critérios que exploram a valorização do aspecto sócio-digital da profissão. F3 e F5 compartilham falas em que os entrevistados lembram de forma nostálgica o início da participação em comunidades virtuais (F3) e da construção do tecido social online (F5), expondo um sujeito interativo (Mo5) que aborda sobre as relações interpessoais na comunidade digital (Ob2). Já F4 e F5 compartilham o critério sociação (C12) onde os entrevistados enaltecem as pessoas (amigos e familiares) que os inspiraram/ajudaram (F4) e as vivências sociais fora do escopo profissional (F5). As funções se diferenciam, por sua vez, por conceitos exclusivos. Nesse aspecto, se destacam: cultura participativa (F3), segurança (F4) e network (F5).

A função de valorizar vivências digitais (F3), nessa regra, aponta para os enunciados que exploram tanto como o ambiente digital esteve presente (E01) e os favorece (E05) quanto o aspecto da sociabilidade enquanto caraterística dos profissionais (E06) úteis para a profissão (E07). Os fragmentos de fala a seguir reúnem os enunciados apresentados e sintetizam a função. As falas, além de abarcarem os critérios compartilhados por todas as funções, empregam o sujeito interativo (Mo5) que descreve as trocas junto à comunidade (Ob2) na formação de uma cultura participativa (C5).

Em suma, os relatos evidenciam a utilização das mídias digitais, a interação no ambiente digital que fornece elementos que comportam as práticas profissionais. Seja a partir da troca de

CC BY NC

informações para elaboração de novos conteúdos (e.g. modificação de avatares em jogos) ou uma busca nas comunidades a fim de obter conhecimento (e.g. tutoriais em plataformas sociais), os profissionais participam de um processo de construção coletiva, onde fornecem e absorvem informações.

A função de enaltecer inspirações (F04), por sua vez, se relaciona aos enunciados que abordam como a influência da família motivou/contribuiu para estar na profissão (E09) e a importância do direcionamento na carreira (E10). Além dos critérios compartilhados entre todas as funções, esses enunciados abarcam a perspectiva do cuidado constante (conceito em E09) e a interação voltada pelos interesses (conceito em E10). A fala abaixo explora todos os critérios e enunciados mencionados.

> Eu passei acho que um ano mais ou menos assim com alguma dificuldade assim, ainda inseguro e aí meu pai me ajudou um pouco nessa questão né? E quando eu tinha algumas dúvidas, eu ia para casa dele e a gente sanava algumas dessas dúvidas. [...] [em transição de carreira] tava num período que ainda [o] aporte da minha mãe, ali junto, me ajudou bastante, né? A família me ajudou muito, me apoiou nessa mudança. (Ent3)

No fragmento o entrevistado evidencia a ajuda da família em sua transição de carreira. O pai, que também é programador, o ajudou em conhecimentos específicos da área de TI enquanto a mãe deu suporte financeiro e emocional para concluir suas aspirações.

Por fim, a função de revelar a formação do sujeito social (F5) explora a sociabilidade do entrevistado, desde a infância até suas conexões profissionais. Essa função se associa aos enunciados que abordam a vivência constante com o ambiente digital (E01) de profissionalização (E02) que os favorece (E05), a sociabilidade enquanto característica (E07) útil para a carreira (E06) e o direcionamento como aspecto importante para a escolha profissional (E10).

O aspecto social compõe grande parte das falas dos entrevistados, perpassando as vivências sócio digitais na infância até a formação de redes no âmbito do trabalho. Os trechos apesentados a seguir se referem a momentos da infância dos entrevistados e evidenciam, além dos critérios compartilhados entre as funções, sujeitos interativos (Mo5) que se relacionam por interesses pessoais (conceito). O primeiro trecho, retirado da entrevista 06, explora os enunciados que se referem à sociabilidade enquanto característica (E07) e a presença ininterrupta do ambiente digital nas vivências (E01); o segundo representa os enunciados que tratam do processo de profissionalização (E02) e da importância do direcionamento (E10). O último, a forma como o ambiente digital os favorece (E05).

> [...] depois eu comecei a ter o lance do Orkut e aí foi quando eu fui entrando na puberdade começou a ser aquele lance de socializar com a galera da es-

CC BY NC

> cola e começar a conversar com o pessoal. E aí o MSN vai se ganhando ali uma camada de ser um tecido social de relação digital da gente, então ele esteve muito presente para mim nesse lugar. (Ent6)

> [...] eventualmente estou acessando à internet, procurando tutoriais, fóruns de discussões, para descobrir como é que faz determinada coisa [...]. (Ent3)

Relatos semelhantes aos Ent6 e Ent3 são recorrentes no arquivo. Esses trechos exploram a formação do "tecido social digital" que se inicia ainda na fase infantil, seja pela busca de materiais audiovisuais ou ainda para adquirir conhecimentos específicos.

Voltado para o sujeito na sua "fase profissional", os enunciados tratam sobretudo da característica social (E07) útil para a profissão (E06). O trecho a seguir se refere aos enunciados citados e evoca ainda a questão do ambiente digital como um local que favorece os profissionais (E05). Além disso, a fala é composta pelo enaltecimento (Es1) do sujeito interativo (Mo5) que trata de suas conexões (Ob3) sociais a fim de estabelecer uma network (C10).

> [...] tive a oportunidade de estagiar numa empresa muito massa que o c****, conhecer um monte de gente legal, viver esse mundo de software, eu tive a oportunidade de também de organizar alguns *meetups*, encontros lá no Porto Digital que é um lugar muito efervescente para isso né, principalmente antes da pandemia a gente tem muita coisa acontecendo lá, então foi natural [...]. (Ent11)

O trecho evidencia o entrevistado se relacionando em prol de sua profissão, que se movimenta buscando interações sociais digitais e físicas. A fala evidencia também a importância da sociabilidade, do contato com pessoas da área, para o progresso profissional.

Cuidado de si

Essa formação é relativa ao cuidado que o profissional tem consigo mesmo no que tange a sua carreira. O cuidado profissional (FD2) que trata da persistência para entrar, permanecer e ascender na carreira; do trabalho que exercem sobre si a fim de desenvolverem habilidades profissionais. Regida exclusivamente pela terceira regularidade (R3 – perseverança), essa formação abarca falas que têm como finalidade evidenciar a aspiração (F7) e ambição (F8) do profissional. Ambas as funções exploram experts fascinados (Mo3 e Mo4) que abordam sobre a autoidentificação em suas trajetórias profissionais (Ob1 e Ob6) em um movimento de desenvolvimento de competências via processos criativos em espaços de socialização inovadora (C3, C4 e C10).

Os critérios distintivos entre as funções exploram a "divisão" entre o sujeito "pessoal versus profissional". Aspirações (F6), envolvem o profissional ajustado (Mo1) que aborda sobre suas conexões, criações e dificuldades (Ob3, Ob4 e Ob5) referentes à criação de autoimagem e a busca por auxílio e por aquilo que lhe traz satisfação (Co1 e

CC BY NC

Co7). Já ambição (F7) evidencia um sujeito amador interativo (Mo2 e Mo5) que aborda sobre sua comunidade digital (Ob2) mantendo sua network e gerindo sua carreira (C8 e C10).

A função que objetiva evidenciar as aspirações profissionais (F6) se relaciona aos enunciados que abordam o sentimento de representação quanto a escolha profissional (E03), a importância do direcionamento na carreira (E10), adaptação na jornada profissional (E11), onde exploram as dificuldades na construção de suas carreiras. A função abarca ainda o auxílio conquistado por entes queridos, em que se evidencia a motivação familiar (E09). As práticas discursivas nessa função expressam a autoidentifcação dos profissionais pela profissão evidenciada pela obstinada busca pelo desenvolvimento de competências digitais, sociais e criativas em que se explora a criatividade como parte dos profissionais (E04), a atração pela inovação (E08) e a transformação em razão da expertise (E12). Adicionalmente, a função explora os conhecimentos específicos exigidos pela profissão (E13),

Os três primeiros enunciados citados (E03, E10 e E11) apontam obstáculos que os entrevistados vivenciaram durante suas jornadas relacionados às emoções. Nessa lógica, os fragmentos na sequência comtemplam essas questões, abordando sobre as dificuldades (Ob5) enfrentadas. O primeiro relato, da Entrevista 04, contempla E03 e E11 e é formado por critérios relativos à trajetória profissional (Ob6) de um sujeito expert (Mo3) que trabalha sua autoimagem (C1). Já o segundo relato, abarca E10 e evidencia um sujeito fascinado (Mo4) na busca por espaços interativos de inovação (C9).

> E aí tive que passar muita barra assim, passar muito tempo deprimido, triste, sem dinheiro, sem perspectiva, mas ainda assim criando, sabe? Ainda assim insistindo..., é loucura né? Eu acreditava muito que ia dar certo uma hora, tipo eu não tinha nenhum indício que ia dar certo porque tava tudo dando errado, mas eu ficava lá ficava criando, estimulando a imaginação e sonhando muito, né? Por que é muito sobre o sonho também a criação. Se a gente não sonha, a gente não cria, não pensa outra perspectiva, essa outra possibilidade de invenção né? É sempre uma invenção também. (Ent4)

> [...] logo no início eu me sentia meio que sozinho (risos) desbravando um mundo totalmente novo sem apoio, sem ninguém para poder conversar a não ser essas conexões internacionais que a gente foi tendo que fazer ao longo dos anos e isso, de certa forma, me deixou um pouco mais, digamos assim, individualista talvez, individualista [...] (Ent2)

Os relatos evidenciam os contratempos que os profissionais enfrentam na busca de legitimar seu trabalho ainda que sem apoio, participação e interação com movimentos de inovação e criação, onde passam a "sonhar sozinhos".

O enunciado que trata como a família motivou a estar na profissão (E09), nessa formação, aborda sobre o

CC BY NC

suporte que puderam fornecer para as suas famílias em razão de suas escolhas profissionais. Assim, a fala abaixo trabalha o E09 onde se evidencia sujeitos que se ajustaram (Mo1) a trajetória profissional (Ob6) e auxiliam (C2) seus entes queridos.

> [...] eu sei que eu preciso de dinheiro porque eu tenho gente que precisa de mim [...] [hoje] eu consigo comprar um apartamento para minha mãe morar, hoje eu consigo dar para minha mãe a chance de ir em restaurante que a gente nunca imaginou de ir [...] (Ent11)

O entrevistado expressa que tem pessoas que necessitam dele, em razão disso ele escolhe sua carreira e busca fortemente ascender profissionalmente para que possa contribuir cada vez mais com seus familiares.

O cuidado (R3), ao se vincular a criatividade enquanto característica (E04), a atração pela inovação (E08) e a transformação acarretada pela experiência laboral (E12), explora o desenvolvimento de competências (C3). Nesse quesito, os trechos a seguir sintetizam os enunciados dessa função. O fragmento da Entrevista 04 se refere ao E04 e evidencia a questão da criatividade como uma prática constante com método e treino. Abarca, assim, falas sobre o processo (C4) de criação (Ob4) de um sujeito que transita entre a condição de amador e expert (Mo2 e Mo3). Já o segundo relato, do Entrevistado 09, se relaciona aos enunciados 08 e 12 e comporta sujeito fascinado (Mo4) que explora o processo de autoidentificação durante sua trajetória profissional (Ob1 e Ob6).

> [...] a criatividade ela me acompanha sempre assim, diário. É um músculo que a gente vai exercitar todo dia assim, a gente vai aprimorando e consegue chegar em algum lugar eu acho. [...] criar para mim, como eu falei, é quase uma necessidade fisiológica (Ent4)

> [...] tive que fazer mestrado e acho que muito na prática de ir atrás e resolver problemas e através desses programas [de design] tu vai ganhar mais experiência [...] o designer se forma no laboratório e se forma com a mão na massa [...] então o designer tem que resolver problemas, tem que estar acostumado a não saber o final do projeto, e acho que se fala muito mesmo da prática [...] dessa parte do design. A parte de poder projetar e organizar sistematicamente um problema, quebrar ele em etapas menores e nessa visão sistêmica eu acho que isso é bem importante, [...] separar mais a parte de sistematizar acho que foi a parte mais do mestrado e aí também na parte prática. (Ent9)

As habilidades criativas e 'inovativas' são adquiridas por meio de um trabalho constante, um exercício que permite que esse "músculo" possa se desenvolver. Assim, os relatos evidenciam exercícios sobre si elaborados fora e dentro do exercício profissional que garantem a boa execução dos trabalhos.

Finalizando F6, o enunciado que se refere aos conhecimentos específicos exigidos pela profissão (E13), em F6, trata especificamente sobre a entrada tardia na área que envolve um processo de autoconhecimento e busca pelo que

CC BY NC

gosta. A fala a seguir evidencia esse viés do enunciado e trata da trajetória profissional (objeto) do amador (Mo2) em busca de autoconhecimento e felicidade para si (C6).

Os relatos nesses critérios evidenciam como a trajetória profissional também é definida pelas questões relativas ao conhecer a si mesmo e entender quais são as possibilidades possíveis. É um processo constante de conhecer a si mesmo, de compreender aquilo que se gosta, a luta incansável pela satisfação.

A função que objetiva evidenciar as ambições do profissional (F8), se relaciona aos enunciados que abordam experiência digital na trajetória do entrevistado (E01) sociabilidade na perspectiva profissional (E06) e como característica pessoal (E07), atração pela inovação (E08), adaptação (E11) transformação (E12) frente a trajetória profissional, conhecimentos específicos da profissão (E13), gerenciamento de carreira (E14) e o apreço pelo trabalho (E15).

O relato da Entrevista 02 a seguir abarca todas os enunciados acima relacionados. Trata de falas de profissionais experts fascinados e interativos (Mo3, Mo4 e Mo5) que abordam sobre autoidentificação e interação com comunidades digitais durante suas trajetórias profissionais (Ob1, Ob2 e Ob6). As falas partem do entendimento acerca de gestão de carreira, em que os profissionais desenvolvem competências e network em processos criativos e em ambientes de inovação (C3, C4, C9 e C10)

> [...] eu tive, na verdade, [que] ser muito cabeça dura né? Porque na faculdade não tinha apoio nenhum [...] tive muita dificuldade porque eu queria experimentar esse tipo de arquitetura mais livre mais feito através de programação, tudo o mais, e eu reprovei algumas vezes (risos) tentando fazer projetos mais diferentes. [...] e quando eu tive condições, eu comecei a sair. Fui pra São Paulo participar de workshops internacionais para tentar tá junto das pessoas que realmente estavam pensando igual e estavam participando dessa mudança assim mais global. [...] Quando eu saí da faculdade o desafio foi tornar isso viável do ponto de vista da realidade brasileira [...] trabalhar com tecnologia em uma área que não existe mercado, não existe nada assim, então... eu acho que o grande desafio foi primeiro criar valor a esse tipo de metodologias e tecnologias para o mercado que não existe, depois mostrar de certa forma como é possível trabalhar isso. (Ent2)

O fragmento evidencia a relação do entrevistado com a inovação e o empreendedorismo. A falta de apoio gerou uma motivação que acarretou na "luta" para "criar valor" para suas invenções. Assim, deve replanejar os passos de sua carreira e logrou, a partir da construção de redes de relacionamento, a expansão de suas ideias/negócios.

O E13 expressa ainda, de forma específica, a questão da aprendizagem constante no trabalho e a exigência do domínio técnico para execução da atividade. Esse aspecto é evidenciado nos fragmentos de fala apresentados a seguir, em que se evidencia a obstinação

CC BY NC

(Es2) do expert (Mo3) no desenvolvimento de competências (C3) na sua trajetória profissional (Ob3).

Os relatos nesses critérios apresentam que em razão das suas profissões estarem inseridas no universo tecnológico, as mudanças são constantes e aceleradas. O aprendizado está necessariamente em constante renovação em busca do domínio da ferramenta (caso seja possível). Esse contexto, de constante mudança de ferramentas associado à obrigatoriedade de um grande conhecimento técnico, evidencia um conjunto de práticas que os profissionais, por desejo, realizam em si em prol de serem excelentes no que exercem.

Reflexões e Proposições

Por um lado, as práticas discursivas e as técnicas de vida do profissional expressam a subjetivação de um código estabelecido, ou seja, são processos de constituição do sujeito (Foucault, 2016). Por outro, os discursos da carreira carregam um conjunto de práticas que moldam práticas de subjetividade (Kjærgård, 2020). Nesse jogo discursivo, as práticas discursivas dos profissionais da inovação, inseridos em um contexto de carreira cada vez mais centrado no indivíduo (Baruch & Sullivan, 2022; Calasans e Davel, 2020) e em um momento tecnológico de convergência das mídias com a vida (Couldry e Hepp, 2018; Marchant & O'Donohoe, 2019), revelam um conjunto de verdades, práticas e tecnologias específicas.

Nessa ordem de ideias, as tecnologias digitais de si que os profissionais realizam, em razão de suas profissões, evidenciam-se por meio de práticas sociais e criativas. Essas duas esferas são representadas na Figura 3, onde se propõem as Tecnologias digitais de si na Carreira da Inovação, isto é, tecnologias digitais de si vinculadas às práticas profissionais de constituição de si (Foucault, 2005).

Figura 3. Ilustração das Tecnologias digitais de si na Carreira da inovação.
Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

A Figura 3 ilustra as esferas de práticas digitais de si criativa e social sobrepostas e submersas no ambiente digital. No ambiente digital, a formação do sujeito se expressa em tecnologias digitais de si (Abbas & Dervin, 2009; Gabriels & Coeckelbergh, 2019); a esfera criativa explora a "montagem" (i.e., assemblage) da criatividade vinculada a práticas humanas e não humanas (Duff & Sumartojo, 2017); e a esfera social envolve práticas relacionais digitais em função das carreiras. Por fim, a sobreposição da esfera criativa e digital evidencia criações coletivas digitais realizadas por prazer e por ofício. Nos achados a sobreposição se evidencia, sobretudo, na prossumerização a junto comunidades digitais (vide exemplos de F3 e F5 em R2).

Isso significa que essas práticas, sejam com o intuito profissional ou não, trazem aos sujeitos habilidades úteis para o exercício laboral. As práticas sócio-digitais e a vivência na cultura de fãs agregam atividades que contribuem tanto para o desenvolvimento de habilidades quanto influiu na escolha desses profissionais (De Souza-Leão & Costa, 2018; Mohd Jenol & Ahmad Pazil, 2022; Scaraboto et al., 2020). As interações inspiram as produções artísticas, auxiliam a absorção de habilidades sociais, ajudam a se familiarizar com as interfaces do dispositivo digital, dentro outros pontos que interligam práticas do âmbito "privado" e "profissional".

Isso revela um sujeito que, em relação à sua profissão, exerce uma série de práticas que realiza sobre si, revelando um ethos profissional. Isso porque não é apenas um sujeito que busca a si mesmo, mas se constrói (Foucault, 2000). Essa construção envolve um processo de subjetivação que fica evidente nas tecnologias profissionais (FD1) e no cuidado do profissional (FD2).

Considerações Finais

As tecnologias digitais de si se evidenciam nas práticas discursivas sobre a trajetória de carreira dos profissionais da inovação por meio de práticas sociais e criativas vinculadas à atividade profissional. Os resultados evidenciam duas formações discursivas que exploram práticas de si dos profissionais que se associam aos sujeitos antes e depois da inserção no campo de atuação. Por um lado, as tecnologias do profissional (FD1) evidenciam uma adoção "natural" das práticas profissionais por parte dos entrevistados. Ou seja, práticas que compõem um processo de subjetivação reforçado pela profissão, mas não exclusivo a ela. Por outro lado, o cuidado profissional (FD2) trata em especial das tecnologias realizadas para ascensão profissional, com o objetivo de progredir em suas carreiras.

A primeira formação discursiva revela Tecnologias de si do profissional (FD1). Empiricamente, essa formação aponta o entusiasmo dos profissionais em executar atividades relacionadas à profissão performadas especialmente

CC BY NC

fora do ambiente laboral. Nos achados, FD1 explora o amadorismo (R1), evidenciando o âmbito criativo, e alteridade (R2), trabalhando sobretudo o aspecto social. Nos dois casos vê-se a presença de uma cultura fânica (Jenkins, 2012; 2015), onde os integrantes participam ativamente na criação prossumerística amadora (R1) e na interação midiática (R2). Conceitualmente, FD1 diz respeito às tecnologias de si que se referem ao conjunto de práticas sócio-histórico-culturalmente construídas da sociedade ou grupo social (Foucault, 2004a) pelas quais o sujeito se constitui a si mesmo (Foucault, 2005) frente a um 'código social' (Foucault, 2016) que carrega um jogo de verdades (Dreyfus & Rabinow, 1995)

A segunda formação discursiva, o cuidado pela profissão (FD2) trata da persistência, ascensão e permanência na carreira. O cuidado significa labor, o trabalho que realizam sobre si para se aperfeiçoarem, conhecerem a si mesmos e buscar uma vida bela. Nessa ordem de ideias, empiricamente, FD2 explora o trabalho que os entrevistados exercem sobre si a fim de desenvolverem habilidades profissionais. Nos achados, FD2 é constituído a partir da regra perseverança (R3) que representa o esforço constante para atingir os objetivos profissionais e seguirem em suas trajetórias; envolve, assim, tanto gerenciamento e planejamento de carreira, como a manutenção e melhoria de si no âmbito profissional. Conceitualmente a formação discursiva trata do cuidado de si que diz respeito a ocupar-se de si mesmo, o cuidado com o corpo e com a alma (Foucault, 1998, 2004a, 2004b, 2005, 2006; Dreyfus & Rabinow, 1995).

Em âmbito teórico, o trabalho contribui ao analisar as práticas discursivas de subjetividade relacionadas à trajetória de carreira dos profissionais da inovação. O ineditismo em utilizar o sujeito foucaultiano permite a contribuição para o conhecimento no campo da organização e inovação. Isso porque, ainda que a perspectiva foucaultiana tenha um vasto campo de possibilidades de estudo na administração (Costa et al., 2013) o sujeito foucaultiano ainda é pouco explorado (Shimada & Crubellate, 2012). Assim, o presente estudo contribui fornecendo uma nova possibilidade de concepção de estudos do sujeito nas pesquisas em administração, em especial nos estudos de carreiras e nas áreas em que organização e inovação convergem.

Em âmbito prático, os achados apresentam dados úteis para a sociedade e para o gerenciamento de carreiras, uma vez que apresentam o delineamento das práticas discursivas de subjetividades dos profissionais da inovação. No aspecto social, compreendendo-se o perfil desses segmentos, é possível elaborar políticas de promoção de ambientes de efervescência criativa que permita planos de inovação regional e nacional. Adicionalmente, os dados possibilitam aos que buscam ingressar nos segmentos TIC e EC, vislumbrar as tecnologias de carreira que devem exercer sobre si.

CC BY NC

No que tange à limitação, vale pontuar o aspecto da escolha metodológica. Dentro da escolha teórica proposta, o ideal seria um método que abarcasse uma genealogia do sujeito (e.g. arqueogenealogia) que possibilitasse sair do nível de práticas discursivas de subjetividade para o entendimento do processo de subjetivação em si. A escolha metodológica se deu, no entanto, buscando primeiramente compreender como operam os discursos na formação das subjetividades. Assim, os resultados e discussão aqui trabalhados já abarcam o campo da subjetividade embora não contemple os aspectos não discursivos (genealógicos).

Por fim, os resultados abrem possibilidades para futuras pesquisas. Um dos potenciais desdobramentos se refere à concepção do sujeito na administração. A percepção do sujeito que se constrói a partir de sua trajetória pode envolver a perspectiva do organizing uma vez que essa pode ser entendida enquanto conjunto de práticas sociais.

Referências

Abbas, Y., & Dervin, F. (2009). (Ed.). *Digital technologies of the self***.** Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Almeida, E. L., & Dias, P. K. (2021). Revisão bibliométrica sobre economia criativa em periódicos nacionais entre 2008 a 2018. *Revista Ciências Administrativas*, 27 (3), 1-14.https://doi.org/10.5020/2318-0722.2021.27.3.10412.

Baruch, Y., & Sullivan, S. E. (2022). The why, what and how of career research: a review and recommendations for future study. *Career Development International*, 27 (1), 135-159. https://doi.org/10.1108/CDI-10-2021-0251.

Calasans, R. G., & Davel, E. P. B. (2020). Gestão de Carreiras Criativas: Passado e Futuro da Pesquisa Acadêmica. *Políticas Culturais em Revista*, 13 (1), 113-134. https://doi.org/10.9771/pcr.v13i1.29415.

Camargo, T. I.; Souza-Leão, A. L. M., & Moura, B. M. (2020). A Ordem do Cânone: Episteme da Produção Discursiva de Fãs de ASoIaF sobre GoT. *Revista Organizações em Contexto*, 16(32), 365-398.https://doi.org/10.15603/1982-8756/roc.v16n32p365-398.

Castells, M. (2003). *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar.

Castro, M. D. B., & Tumibay, G. M. (2021). A literature review: efficacy of online learning courses for higher education institution using meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 26, 1367-1385. https://doi.org/10.1007/s10639-019-10027-z.

Coll-Martínez, E. (2019). Creativity and the city: testing the attenuation of agglomeration economies in Barcelona. *Journal of Cultural Economics*, 43(3), 365-395. https://doi.org/10.1007/s10824-019-09340-9.

Costa, F. Z. N.; Guerra, J. R. F., & De Souza Leão, A. L. M. (2013). O solo epistemológico de Michel Foucault: possibilidades de pesquisa no campo da administração. *Revista de Ciências da Administração*, 15(35), 168-179.

CC BY NC

http://dx.doi.org/10.5007/2175-8077.2013v15n35p168.

Couldry, N., & Hepp, A. (2018). *The mediated construction of reality*. John Wiley & Sons.

Da Silva, A. V. M. (2019). Apropriação tecnológica e cultura digital: usos na/da internet. *Revista Observatório*, 5(3), 276-292. https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2019v5n3p276.

De Fina, A. (2021). Doing narrative analysis from a narratives-as-practices perspective. *Narrative Inquiry*, 31(1), 49-71. https://doi.org/10.1075/ni.20067.def.

De Oliveira, J. M.; Araújo, B. C., & Silva, L. V. (2013). *Panorama da Economia Criativa no Brasil*. Rio de Janeiro: IPEA.

De Souza-Leão, A. L., & Costa, F. Z. D. N. (2018). Agenciados pelo desejo: O consumo produtivo dos potterheads. *Revista de Administração de Empresas*, 58(1), 74-86. https://doi.org/10.1590/S0034-759020180107.

De Souza-Leão, A. L., Ferreira, B. R., & Moura, B. (2022). Commitment to Freedom: A Fannish Struggle for the Representativeness of Political Identities. *Review of Business Management*, 24(4). https://doi.org/10.7819/rbgn.v24i4.4202

De Souza-Leão, A. L. M., & Moura, B. M. (2018). Temos que pegar todos! - Discursos identitários sobre o consumo de Pokemon GO no Brasil. ReMark - *Revista Brasileira De Marketing*, 17(6), 895–913. https://doi.org/10.5585/bmj.v17i6.3830

De Souza-Leão, A. L. M., Moura, B. M., & Nunes, W. K. S. (2022). All in one: digital influencers as market agents of popular culture. *Revista Brasileira de Gestão de Negócios*, 24(2), p.247-274. https://doi.org/10.7819/rbgn.v24i2.4167

De Souza-Leão, A. L. M., Moura, B. M., Nunes, W. K. D. S., Henrique, V. D. M. R., & Santana, I. R. C. D. (2020). No shame to play: Ludic prosumption on Brazilian fanvideos. *Revista de Gestão*, 27(4), 335-352. https://doi.org/10.1108/REGE-04-2019-0043

De Souza-Leão, A. L. M., Moura, B. M., Santana, I. R. C. de, Nunes, W. K. da S., & Henrique, V. de M. R. (2019). Fans Make Art: Authoring and Creativity in the Production of Fanvideos. *Revista De Negócios*, 24(4), 22–36. https://doi.org/10.7867/1980-4431.2019v24n4p22-36

Duff, C., & Sumartojo, S. (2017). Assemblages of creativity: Material practices in the creative economy. *Organization*, 24(3), 418-432. https://doi.org/10.1177/1350508416687765

Eurostat & OECD. (2019). Directorate for science, technology and innovation committee on digital economy policy. Working Party on Measurement and Analysis of the Digital Economy. *Definition of ICT specialists*. Disponível em: https://ec.europa.eu/eurostat/cache/metadata/Annexes/isoc_skslf_esms_an1.pdf.

Eurostat. (2018). *Guide to Eurostat culture statistics 2018 edition*. União Europeia: Statistical Office of the European Communities. DOI: 10.2785/45136.

Fage-Butler, A. (2020). Applying Foucault's tool-box to the analysis of counter-narratives. In: Lueg, K., & Lundholt, M. W. (Ed.). *Routledge handbook of counter-narratives*. 85-97. Routledge.

CC BY NC

Foucault, M. (1998). *História da sexualidade 2: o uso dos prazeres*. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal.

Foucault, M. (1999). *História da sexualidade 1: a vontade de saber*. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal.

Foucault, M. (2000). O Que São as Luzes? In: MOTTA, M. (Org.). *Arqueologia das Ciências e História dos Sistemas de Pensamento*. Coleção Ditos e Escritos 2. p. 335-351. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Foucault, M. (2004a). A ética do cuidado de si como prática de liberdade. In: MOTTA, M. (Org.). *Ética, sexualidade e política*. Coleção Ditos e Escritos 1, 288-293. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Foucault, M. (2004b). Tecnologias de si, 1982. *Verve. Revista semestral autogestionária do Nu-Sol*, (6).

Foucault, M. (2005). *História da sexualidade 3: o cuidado de si*. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal.

Foucault, M. (2006). *A hermêutica do sujeito*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.

Foucault, M. (2008). *Arqueologia do saber*. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Foucault, M. (2014). *Do governo dos vivos: curso no Collège de France (1979-1980)*. São Paulo: Martins Fontes.

Foucault, M. (2016). *Subjetividade e verdade*. São Paulo: WMF Martins Fontes.

Freund, A. (2019). "Confessing Animals": Toward a Longue Durée History of the Oral History Interview. The Oral History Review, 41(1), 1–26. https://doi.org/10.1093/ohr/ohu005

Gabriels, K., & Coeckelbergh, M. (2019). 'Technologies of the self and other': how self-tracking technologies also shape the other. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 17(2), 119-127. https://doi.org/10.1108/JICES-12-2018-0094.

Goulart, V. G.; Liboni, L. B., & Cezarino, L. O. (2022). Balancing Skills in the digital transformation era: The future of jobs and the role of higher education. *Industry and Higher Education*, 36(2), 118-127. https://doi.org/10.1177/09504222211029796.

Hepp, A. (2015). O que a cultura das mídias (não) é. *Interin*, 19(1), 3-23.

Illouz, E. & Kotliar, D. M. (2022). Capitalist Subjectivity, Tinder, and the Emotionalization of the Web. In: Llamas, R., & Belk, R. (Eds.). *The Routledge Handbook of Digital Consumption*. 229-240. Routledge.

Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.

Jenkins, H. (2015). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

Kjærgård, R. (2020). Career guidance and the production of subjectivity. In: Haug, E. H., Hooley, T., Kettunen, J., & Thomsen, R. *Career and career guidance in the Nordic countries*. p. 81-92. Brill.

Kozinets, R. V., & Jenkins, H. (2022). Consumer movements, brand activism, and the participatory politics of media: A conversation. *Journal of Consumer Culture*, 22(1), 264-282.

Kutsyuruba, B., & Mendes, B. (2023). Biographic Narrative Interpretive Method. In: Okoko, J.M., Tunison, S., & Walker, K.D. (eds) *Varieties of Qualitative Research Methods*. Springer Texts in Education. Springer, Cham.

CC BY NC

https://doi.org/10.1007/978-3-031-04394-9_10

Levy, P. (2007). *A Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola.

Marchant, C., & O'donohoe, S. (2019). Homo prostheticus? Intercorporeality and the emerging adult-smartphone assemblage. *Information Technology & People*, 32(2), 453-474. https://doi.org/10.1108/ITP-07-2017-0209.

Mohd Jenol, N. A., & Ahmad Pazil, N. H. (2022). "I found my talent after I become a K-pop fan": K-pop participatory culture unleashing talents among Malaysian youth. *Cogent Social Sciences*, 8(1), 2062914. https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2062914.

Moreno Gálvez, F. J.; Sierra Caballero, F. (2022). Social appropriation of new technologies. *Internet Policy Review*, 11(1), 1-11. https://doi.org/10.14763/2022.1.1647.

Moura, B. M., & De Souza-Leão, A. L. M. (2022). Time To Dtr: fan paratextualization about Game of Thrones last season. *Revista de Administração da UFSM*, 15(2), 311-330. https://doi.org/10.5902/1983465966563

Moura Junior, P. J. D., & Helal, D. H. (2014). It professionals and professionalization: controversial and conflictual occurrences in the field. *Cadernos EBAPE.BR*, 12(2), 321-338. https://doi.org/10.1590/1679-39519889.

Moura Junior, P. J., & Helal, D. H. (2019). Towards a reference framework for generational analyses on information technology professionals. *International Journal of Human Capital and Information Technology Professionals (IJHCITP)*, 10 (2), 33-50. 10.4018/IJHCITP.2019040103.

Padilha, M. A. O., & Graeml, A. R. (2019). Inteligência coletiva e gestão do conhecimento: uma relação de dependência ou mútuo reforço? *Perspectivas em Gestão e Conhecimento*, 9(2), 153-173. http://dx.doi.org/10.21714/2236-417X2019v9n2p153.

Parker, C.; Scott, S., & Geddes, A. (2019). Snowball Sampling. In: Atkinson, P.; Delamont, S.; Cernat, A.; Sakshaug, J. W., & Williams, R. A. (Ed.). *Sage Research Methods Foundations*. Sage Publications.

Santos, F. P., & Davel, E. P. B. (2021). Métodos biográficos para a pesquisa em Administração: princípios, potencialidades, práticas e desafios. *REAd. Revista Eletrônica de Administração (Porto Alegre)*, 27(2), 430-461. https://doi.org/10.1590/1413-2311.320.103048.

Scaraboto, D.; Almeida, S. O. D., & Fleck, J. P. S. (2020). "No piracy talk": how online brand communities work to denormalize controversial gaming practices. *Internet Research*, 30(4), 1103-1122. https://doi.org/10.1108/INTR-12-2018-0529.

Shimada, N. E., & Crubellate, J. M. (2012). A constituição do administrador profissional. *Caderno de Administração*, 20 (2), 1-10.

Steil, A. V.; Bello, J. S. A.; Freitas, A. F.; Kronbauer, J.; Cuffa, D. (2022). Razões de permanência e saída de profissionais de organizações de tecnologia da informação. *Revista de Administração Mackenzie*, 23(1), 1-29. https://doi.org/10.1590/1678-6971/eRAMG220161.

Suhaimi, M. A.; Hasan, M. R.; Hussin, H.; Shah, A. (2012). Information And Communication Technology workforce em-

CC BY NC

ployability in Malaysia. *Campus-Wide Information Systems*, 29(2), 80-89. https://doi.org/10.1108/10650741211212340.

Tight, M. (2023). Saturation: An Overworked and Misunderstood Concept? *Qualitative Inquiry*, 30 (7), 577-583. https://doi.org/10.1177/10778004231183948.

Tsakissiris, J., & Grant-Smith, D. (2021). The influence of professional identity and self-interest in shaping career choices in the emerging ICT workforce. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 2 (1), 1-15.

Van Laar, E.; Van Deursen, A. J.; Van Dijk, J. A.; De Haan, J. (2020). Measuring the levels of 21st-century digital skills among professionals working within the creative industries: A performance-based approach. *Poetics*, 81, 101434. https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101434.

Zajc, M. (2015). Social media, prosumption, and dispositives: New mechanisms of the construction of subjectivity. *Journal of Consumer Culture*, 15 (1), 28-47. https://doi.org/10.1177/1469540513493201.

A presente pesquisa foi realizada com recursos da Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia de Pernambuco (Facepe).

Ana Carolina Assis Sampaio (ana.sampaio@ufpe.br)* trabalhou no planejamento da pesquisa, coleta e análise dos dados, escrita e edição do artigo (fruto de dissertação de mestrado).
André Luiz Maranhão de Souza Leão (andre.sleao@ufpe.br) trabalhou na orientação e planejamento da pesquisa e na revisão da escrita do artigo.
*Autor-correspondente.

Data de Submissão: 12/03/2025 Data de Aprovação: 14/07/2025.

Editor-Chefe: Diogo Henrique Helal.
Editor Adjunto: Bruno Melo Moura.

Direitos autorais das pessoas autoras, 2025. Licenciado sob Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0). Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do material em qualquer meio ou formato, apenas para fins não comerciais, desde que seja dada a devida atribuição ao criador. Texto da Licença: https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/