UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS ADMINISTRATIVAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO - PROPAD

Chris Herbert Berenguer Pereira

AS CARREIRAS CRIATIVAS NO AMBIENTE ONLINE: UMA ETNOGRAFIA VIRTUAL NUMA COMUNIDADE DE ARTISTAS DIGITAIS

Recife
2021

Chris Herbert Berenguer Pereira

AS CARREIRAS CRIATIVAS NO AMBIENTE DIGITAL: UMA ETNOGRAFIA VIRTUAL NUMA COMUNIDADE DE ARTISTAS DIGITAIS

Orientador: Prof. Dr. Fernando Gomes de Paiva Júnior

Projeto de dissertação apresentado como requisito complementar para prosseguimento do curso de mestrado acadêmico em Administração, área de concentração em Organização e Sociedade, do Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco.

Recife

2021

Catalogação na Fonte
Bibliotecária Ângela de Fátima Correia Simões, CRB4-773

S729c

Pereira, Chris Herbert Berenguer
As Carreiras Criativas no Ambiente Digital: Uma Etnografia Virtual numa Comunidade de Artistas Digitais / Chris Herbert Berenguer Pereira. – 2021.
97 folhas: il. 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Gomes de Paiva Júnior.
Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco, CCSA, 2021.
Inclui referências e apêndices.

1. Carreiras sem fronteiras. 2. Trabalho Criativo. 3. Netnografia. I. Paiva Júnior, Fernando Gomes (Orientador). II. Título.

658 CDD (22. ed.) UFPE (CSA 2023 – 086)

AS CARREIRAS CRIATIVAS NO AMBIENTE DIGITAL: UMA ETNOGRAFIA VIRTUAL NUMA COMUNIDADE DE ARTISTAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Administração.

Aprovado em: 24/05/2021.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Fernando Gomes de Paiva Júnior (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. André Luiz Maranhão de Souza Leão (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Eduardo Paes Barreto Davel (Examinador Externo)
Universidade Federal da Bahia

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores das disciplinas cursadas por mim ao longo desta trajetória de mestrado acadêmico em Administração pela UFPE. Agradeço a todas as pessoas que me incentivaram ao longo desse percurso e, em especial, ao meu orientador Dr. Fernando Paiva Júnior por todas as suas orientações e por ter sempre acreditado na minha capacidade enquanto pesquisador e profissional. Sem as suas interações, a minha vivência no mestrado dificilmente teria ocorrido.

Agradecimentos especiais a Alessandra Elbakyan por tornar o conhecimento acadêmico-científico universalmente acessível. Sem iniciativas como as do Sci-Hub, o meu acesso à literatura internacional teria sido consideravelmente limitado e este estudo não teria alcançado os resultados que alcançou, qualquer que tenha sido considerada sua relevância no âmbito das organizações. É graças a iniciativas altruístas na difusão do conhecimento que pessoas geograficamente periféricas aos grandes centros de desenvolvimento socioeconômico podem se beneficiar ao obterem acesso à produção intelectual globalizada. Sou mais uma dessas pessoas beneficiadas por tais iniciativas.

“É justamente ao compreender o que é a etnografia, ou mais exatamente, o que é a prática da etnografia, é que se pode começar a entender o que representa a análise antropológica como forma de conhecimento. Devemos frisar, no entanto, que essa não é uma questão de métodos. Segundo a opinião dos livros-textos, praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante. Mas não são essas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento. O que o define é o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma "descrição densa", tomando emprestada uma noção de Gilbert Ryle.” (GEERTZ, 2012, p. 4)

Resumo

Com a proliferação da internet como tecnologia de *mainstream* ao redor do globo, indivíduos potencializam suas capacidades de influência mútua, engendrando coletivos humanos distintos daqueles criados pela mediação face a face, porém estendidos a esses (HINE, 2017). Essas formas de sociabilidade possibilitam a emergência de oportunidades de carreira nas indústrias culturais e criativas (ICC). O estudo busca compreender a função das comunicações mediadas por computador (CMC) concernentes ao trabalho criativo em carreiras de profissionais das artes digitais no âmbito do ciberespaço tomando como núcleo de discussão os *career studies*, o que contribui com esses ao fornecer uma abordagem etnográfica virtual. Foi adotada na investigação de uma comunidade online de artistas digitais para as técnicas de análise de *corpus* teórico, cujas práticas de interação contemplam o compartilhamento de experiências profissionais. Os resultados trazem luz à compreensão acerca de idiossincrasias pós-materialistas desses indivíduos que nutrem uma relação idílica com o trabalho e recorrem a interações comunitárias como recurso de capacitação profissional e apoio motivacional ao lidarem com cenários de incerteza permeados por informalidade e demanda por projetos de trabalho temporário.

Palavras-chave: indústrias culturais e criativas, estudos de carreira, artistas digitais, netnografia

Abstract

With the spread of internet as a mainstream technology around the world, people who potencialize their influence capabilities engender human collectives distinguished of that ones created by fate-to-face interaction, but extended to this (HINE, 2017). These forms of sociability turn possible the emergence of creative and cultural industries careers. This study aims to understand interactional aspects of professional and aspirant digital artists cyberspace careers taking the carreer studies as core of theory, the study contributes to this offering a virtual ethnography approach which analysis the computer mediated communication (CMC). The theoretic corpus analysis was taken during the non-participant observation in a digital artists online community. The results put lights about the post-materialist idiosyncrasy of individuals who nurturing an idyllic work relationship and resort to the community interactions as professional capability resource and motivational support face to uncertain environments characterized by informality and temporary project-based works.

Key-words: Creative and cultural industries, career studies, digital artists, netnography

Lista de ilustrações

Quadro 1 – Coleta de dados do corpora.....46
Quadro 2 – Codificações na pesquisa qualitativa.....47
Quadro 3– Construção de *corpora* e *corpus*.....50
Quadro 4 – Caracterização dos membros da comunidade online de artistas digitais.....52
Quadro 5 – Estrutura de codificação a partir das interações da comunidade online.....58

Lista de Abreviaturas e Siglas

CGI – Computer-generated imagery

CMC – Comunicação Mediada por Computador

DCMS – Department for Digital, Culture, Media & Sport

FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro

ICC – Indústrias Culturais e Criativas

MIT – Massachusetts Institute of Technology

OCDE - Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico

PIB – Produto Interno Bruto

PJ – Pessoa Jurídica

SCCT - Social Cognitive Career Theory

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

VoC – Varieties of Capital

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **12**
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO 16
1.2 PERGUNTA DE PESQUISA 18
1.3 JUSTIFICATIVAS DO ESTUDO 18
2 REFERENCIAL TEÓRICO **20**
2.1 GÊNESE E EVOLUÇÃO DOS ESTUDOS DE CARREIRA (CAREER STUDIES) 20
2. 2 CARREIRAS SEM FRONTEIRAS NAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS 25
2.3 AS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS E OS ARTISTAS DIGITAIS 31
2.4 COMUNIDADES ONLINE AGREGANDO ARTISTAS DIGITAIS 36
2.5 PRESSUPOSTOS EPISTEMOLÓGICOS DA PESQUISA 41
3 TRILHAS METODOLÓGICAS **44**
3.1 ESTRATÉGIA INVESTIGATIVA 44
3.2 IDENTIFICAÇÃO DO GRUPO-ALVO E A COMUNIDADE DE ARTISTAS 45
3.3 A OBSERVAÇÃO NÃO-PARTICIPANTE E CONSTRUÇÃO DO CORPORA 46
3.4 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS 51
3.5 SOBRE A COMUNIDADE DE ARTISTAS DIGITAIS E SEUS MEMBROS 52
3.6 DESCRIÇÃO DA COMUNIDADE ONLINE DOS ARTISTAS DIGITAIS 54
4 ANÁLISES DA COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR NA COMUNIDADE ONLINE **58**
4.1 NARRATIVAS PROFISSIONAIS 59
4.1.1 O IDÍLIO LABORAL *59*
4.1.2 A ODISSEIA DE CARREIRA 61
4.1.3 O APRENDIZADO EXTASIANTE 66
4.2 TECNICIDADES 66
4.2.1 TECNOCRACIA *67*
4.2.2 ARTEFATOS INSPIRACIONAIS *71*
4.2.2 ESCRUTÍNIO COMUNITÁRIO 72
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS **75**
REFERÊNCIAS **79**
APÊNDICE A — Mapeamento de membros presentes na comunidade online **90**
APÊNDICE B — Registro de postagens no grupo de Facebook **93**
APÊNDICE C — Mapeamento das práticas dos membros da Alpha CGI Community **95**
APÊNDICE D — Dados secundários compartilhados nas interações da comunidade **96**

1 INTRODUÇÃO

As indústrias culturais e criativas (ICC) se avultam mediante o contexto da sociedade da informação, uma vez que a cultura e a criatividade, antes vistas como temas secundários em meio às discussões a respeito de temáticas associadas a estratégias de desenvolvimento econômico, passaram a assumir protagonismo em pautas de desenvolvimento regional e políticas públicas. inclusive, aqueles modelos de urbanização voltados para a atração e retenção de indivíduos da classe criativa (FLORIDA, 2011; GRODACH et. al. 2017; PIERANTONI, 2015; THOM, 2016). Essa centralidade da criatividade e da cultura culmina na reorganização dos espaços laborais no cenário organizacional contemporâneo que reverbera em concepções pautadas nos níveis meso e microorganizacionais (BROWN, 2017; CAPDEVILA, 2015).

A nomenclatura do capitalismo cultural-cognitivo, por sua vez, tem sido utilizada para descrever altos níveis de computarização e inovação incessante, tanto em processos, quanto no que tange a bens e serviços. Isso acontece em detrimento da economia da repetição e mecanização dominante até os anos 1980, conforme Scott (2014). Dessa forma, processos interdependentes de aprendizagem se situam em campos concretos de relacionamentos e compõem a nova lógica do *establishment* corporativo (LAMPEL; GERMAIN, 2016). Diante de tal configuração cultural-cognitiva, os novos desdobramentos das experiências carreiras têm sido possibilitados pela profusão de ferramentas advindas do campo da tecnologia da informação e comunicação (TIC) e da Web 2.0 em situações ubíquas (HINE, 2017).

Em termos globais, as ICC geram bilhões de dólares e milhares de empregos, a ponto de chegarem a contribuir com 3% do PIB para a economia global (MAHESAR, 2018). De acordo com a UNESCO (2018), entre os anos de 2005 e 2015, o número médio de filmes recém-lançados produzidos e exibidos em países da OCDE aumentou 19%, enquanto que, nos países em desenvolvimento, esse número permaneceu relativamente estável ao longo desse período. Nesse tempo, a participação média dos ganhos de bilheteria gerados por seus filmes produzidos cresceu de 14% para 18% nos países desenvolvidos, e de 10% para mais de 25% nos países em desenvolvimento.

No período de 2005 a 2014, a participação das ICC no total das importações de bens culturais para países em desenvolvimento, com exceção de China e a Índia, aumentou de 15% em 2005 para 26,5% em 2014. No entanto, a participação desses países nas exportações de

bens culturais não apresenta melhorias significativas, uma vez que, tanto em 2005 como em 2014, a participação desses países representa apenas 0,5% do total das exportações mundiais de bens culturais, conforme a UNESCO (2018). Em parte, isso pode ser atribuído ao fato de os grandes *players* de distribuição serem provenientes de países desenvolvidos, a exemplo da indústria do cinema, cujo eixo da cadeia global de valor se concentra nos grandes estúdios hollywoodianos (CURTIN, 2016; ELBERSE, 2014).

No Brasil, a participação das ICC no PIB de 2017 chega a 2,61%, com destaque para as áreas de consumo (publicidade e marketing, arquitetura, design e moda), seguidas por cultura (expressões culturais, patrimônio e artes, música e artes cênicas), mídias (editorial, audiovisual) e tecnologia (P&D, biotecnologia e TIC) (FIRJAN, 2018).

De acordo com o mapeamento da FIRJAN (2018), no âmbito das Indústrias Culturais e Criativas (ICC), as pessoas jurídicas (PJ) constituem o modelo de vinculação laboral prevalente quando comparados com os setores da economia tradicional. Um a cada cinco empregados formais criativos opera como pessoa jurídica ao trabalhar formalmente com atividades criativas, enquanto que na economia tradicional, essa relação laboral reside em uma PJ a cada 18 empregados. Já no Reino Unido, o número de trabalhos atrelados às indústrias criativas aumentou em 30,6% no período de 2011 a 2018, índice que representa cerca de três vezes a taxa de crescimento da média de empregos no Reino Unido (10,1%), a constituir 6,2% dos empregos em 2018 DCMS (2018).

Apesar de protagonizarem a força de trabalho arquetípica do desenvolvimento econômico, sobretudo nos países da OCDE (HOWKINS, 2013), os profissionais criativos têm vivenciado o esfacelamento de suas relações laborais sob a égide do discurso neoliberal do empreendedorismo de si e da flexibilização das rotinas de trabalho (POPIEL, 2017). Tais circunstâncias se evidenciam numa relação paradoxal: levantamentos apontam para o crescimento expressivo da participação das ICC na economia global, enquanto que autores de trabalhos acadêmicos se deparam com as condições precarizadoras do trabalho criativo (MENGER, 2014; POPIEL, 2017; VANSTEENKISTE, VERBRUGGEN; SELS, 2013).

As condições precarizadoras de trabalho têm sido atribuídas, no nível macrossocial, à volatilidade inerente ao ofício criativo (ROWE, 2019); à assimetria entre oferta e demanda de mão de obra (MENGER, 1999); a uma ressignificação discursiva do capitalismo relativo a sua transitoriedade (SOUZA; LEMOS; SILVA, 2020) e às políticas de globalização neoliberal (CURTIN; VANDERHOEF, 2015). No nível micro, elas são atribuídas à orientação

profissional calcada em valores pós-materialistas (KOPPMAN, 2016), à dificuldade dissociativa entre trabalho e não-trabalho (CHIA, 2019), às demandas de trabalho contingente (ALACOVSKA, 2018) e à ausência de regulamentação típica de áreas orientadas pelo talento e pela criatividade (WYNN, 2015).

Ao serem consideradas as condições precarizadas do trabalho criativo, o estudo toma como objeto de análise as comunicações mediadas por computador (CMC) no ambiente digital que dizem respeito à coletivização de saberes e às dinâmicas de carreira que ocorrem no ciberespaço (POPIEL, 2017). Essas dinâmicas de carreira são tidas como um devir inerente ao cunho transitório de carreiras pautadas por autogerenciamento e busca individual, movidas pela procura de oportunidades profissionais. Tais carreiras têm sido referenciadas como carreiras sem fronteiras e são tidas como os modelos expoentes do trabalho criativo (CASPER; STORZ, 2017; ROWE, 2019). Atenta-se aqui para particularidades informais do ofício criativo, segundo as quais o ciberespaço se toma um *milieu* de difusão de ideias e intercâmbio de experiências entre indivíduos conectados por afinidades pessoais e laços fracos possibilitados pela hiperconectividade da Web 2.0 (CASTELLS, 2003; COMUNIAN, 2016; GRANOVETTER, 1973).

As transformações das relações do trabalho criativo se originam da imagem de um artista da corte feudal, adquirindo, num segundo momento, a imagem de um artista acadêmico, e, por fim, assumem a caracterização contemporânea daquele que atua sob a roupagem empreendedora, traduzindo seu papel como figura que compõe o cerne de uma gramática criativa (PIRAUD, 2017; POPIEL, 2017; SOUZA et. al, 2020). Na perspectiva de Piraud (2017), essa gramática se revela problemática no sentido de que o léxico da criatividade endossa um interdiscurso permeado por pressupostos economicistas neoliberais, traduzido pela figura de um empreendedor reconhecido pela recusa a seguir autoridades, normatividades e restrições gerenciais e que opera nutrindo expectativas de imaginação, autenticidade e criatividade.

No contexto informacional da criatividade presente no mundo pós-corporativo, identificado pelo trabalho remoto e por demandas profissionais formatadas em projetos, o profissional criativo se vê diante de um cenário de desolação: segue socialmente deslocado, ausente de amparos institucionais e responsabilizando-se pelo próprio aprendizado, uma vez que permanece exposto a toda a sorte de experiências profissionais. Dessa forma, as interações em comunidades online emergem como forma coletiva de transferência de

conhecimento e aprendizado por interação (KIM et al., 2018).

No intuito de trazer luz à fragmentação do trabalho criativo, propomos investigar as CMC em uma comunidade online de artistas digitais a fim de compreender suas práticas interacionais no ambiente digital e os seus significados intrínsecos. Logo, o ciberespaço constitui um território elucidativo da coletivização de saberes e de dinâmicas de carreiras (PEREIRA et. al, 2021), uma vez que esse espaço se configura como um *milieu* no qual indivíduos interactantes são cocriadores de subjetividades a partir dos seus compartilhamentos de narrativas, projetos artísticos e eventuais oportunidades de trabalho. Nesse sentido, corroboramos com a perspectiva de Castells (2003) e Caliandro (2018) ao sugerirem que, diante da inexorabilidade tecnológica, noções de virtual e presencial se revelam sobrepostas na esfera do ambiente real.

Alguns estudos têm abordado práticas sociotécnicas de profissionais criativos (GANDINI, 2016; LIEGL, 2014; VICENTINI; BOCCARDELLI, 2016), porém permanecem a compreender suas práticas interacionais no âmbito da hiper sociabilidade possibilitada pela Web 2.0. Tais modalidades de práticas são emblemáticas do *ethos* desses profissionais, uma vez que o curso de suas trajetórias de carreira está atrelado a elos sócio-interacionais potencializados no ambiente digital característico da economia informacional globalizada. Logo, tais práticas interacionais visíveis no ciberespaço permeiam a coletivização de saberes (JENKINS, 2009) e significados (HINE, 2015), na medida em que possibilitam a materialização de situações de carreira no sentido do alcance de ocupações laborais (GANDINI, 2016; KIM et al., 2018). Logo, o estudo tem como objetivo compreender o papel das CMC no que tange a possíveis oportunidades que potencializam oportunidades de trabalho, evolução de carreira, valores e aspirações dos trabalhadores criativos, ao serem tomados os artistas digitais como núcleo dessa discussão. Logo, propomos a seguinte reflexão: ***Como ocorre a coletivização de saberes concernentes ao trabalho criativo dos artistas digitais articulados em comunidade no ciberespaço?***

O estudo conta com uma pesquisa etnográfica virtual (CALIANDRO, 2018) ao ser investigada uma comunidade virtual de artistas digitais das imagens geradas por computador (*computer-generated imagery* — CGI). A abordagem etnográfica virtual, também referida como netnografia, origina-se da etnografia tradicional e é demarcada pela busca da compreensão de características do grupo investigado a partir do entendimento de suas nuances culturais e da descrição densa dos elementos constituintes de suas práticas sociais (GEERTZ,

2008), porém ela opera com base em conteúdos narrativos de eventos que ocorrem no âmbito do ciberespaço (HINE, 2017; KOZINETS, 2019).

As abordagens tradicionais que versam a respeito dos estudos de carreiras revelam sua discussão pautada em torno das chamadas carreiras sem fronteiras que priorizam explicações de cima para baixo (*top-down),* segundo as quais, as formatações de carreira gravitam em torno de núcleos corporativos nos quais se atua em função de sua fragmentação advinda da especialização flexível (MIRVIS e HALL, 1994; PORTER, WOO e TAK, 2016). Ao sugerir um distanciamento de tais abordagens, a principal proposição teórica demarcada no estudo consiste em tentar compreender a função das CMC no que concerne às configurações não-ortodoxas de carreira, vistas a partir de uma perspectiva *bottom-up*. Isso faz levar em consideração que aspectos socioculturais constituem o epicentro da fragmentação organizacional; ensejando as corporações atuantes nas ICC a reduzirem seus riscos e se oportunizarem em função das idiossincrasias dos trabalhadores criativos.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

O debate em torno da concepção organizacional revela uma tensão dialética a respeito das ontologias do determinismo e do voluntarismo (REED, 1999). De acordo com Astley e Ven (2005), a ciência social das organizações se depara com o antagonismo entre as seguintes proposições: i) as organizações são produtos de sistemas funcionalmente determinados pela racionalidade técnica; ii) as organizações são produtos da materialização de ações individuais construídas socialmente cujo significado ocorre de forma intersubjetiva. Como observado por Astley e Ven (2005), as perspectivas não são excludentes de entre si, mas sim complementares no sentido de que cada abordagem teórica evidenciada na ciência social explica parcialmente a natureza de determinado fenômeno de forma que a compreensão do mundo social ocorra a partir do entendimento de suas incompletudes cognitivas (PAULA, 2016).

Os protagonistas de estudos sobre carreiras têm enfatizado a emergência de abordagens determinísticas segundo as quais o indivíduo se insere na estrutura social de forma autogerenciada em função de reduções contingenciais das organizações cujas justificativas se ancoram em pressupostos economicistas (ARTHUR e ROUSSEAU, 1998; LENT, LOPEZ, LOPEZ e SHEU, 2008; SOUZA et. al, 2020). Dessa forma, as carreiras sem fronteiras são

reconhecidas como resultado de uma articulação organizacional que privilegia a força de trabalho intermediada pela especialização flexível como forma de reduzir custos de transação (COASE, 1937). Logo, tais abordagens priorizam aspectos sociotécnicos (GARCIA, 1980) e traduzem o contexto do *downsizing* vivenciado sobretudo por empresas norte-americanas durante os últimos anos que antecedem a década 1990, quando as teorias explicativas de fenômenos relativos a carreiras pós-corporativas ganham repercussão na academia, a exemplo do debate a respeito de carreiras sem fronteiras e carreiras proteanas (ARTHUR, 1994; BRISCOE; HALL, 2006; HALL, 1996).

A discussão crítica com respeito à abordagem das carreiras sem fronteiras denuncia a precarização laboral decorrente desse formato de trabalho suscitado por políticas de globalização neoliberal e ordens discursivas estabelecidas por novas roupagens do capitalismo que escondem relações assimétricas entre o capital e a força de trabalho (MENGER, 1999, 2014; POPIEL, 2017; SOUZA, LEMOS; SILVA, 2020). Entretanto, tanto estudos de cunho sociotécnico, quanto debates críticos priorizam aspectos macrossocietais em suas análises, ao olvidar as transformação dos valores almejados por um grupo significativo de indivíduos caracterizados por idiossincrasias pós-materialistas, como sugerido por Florida (2003, 2011, 2014) em seus comentários a respeito de trabalhadores pertencentes ao que define como classe criativa, ou, ainda, às transformações geracionais impulsionadas por contextos sócio-históricos e avanços tecnológicos (HOLTSCHLAG et al., 2020; MIHELIČ; ALEKSIĆ, 2017; TAPSCOTT, 2010).

Ao sugerir um distanciamento das abordagens pautadas no determinismo de mercado presentes nos *career studies*, sobretudo na literatura sobre carreiras sem fronteiras (ARTHUR, 1994; POPIEL, 2017; ROWE, 2019; SOUZA et al., 2020), este estudo sugere uma perspectiva fundamentada no voluntarismo dos atores de carreira, mediado por transformações de cunho sociocultural. Nesse sentido, coadunamos com a perspectiva de Van Maanen (2015) ao sugerir a necessidade de uma aproximação conceitual e metodológica da etnografia com os estudos de carreira a partir da observação do *ethos* das comunidades ocupacionais.

No que concerne à desmaterialização do trabalho criativo e à proliferação da Web 2.0 nas interações humanas, sobretudo aquelas relacionadas a aspectos profissionais de carreiras, o presente estudo toma como recorte as CMC numa comunidade online de artistas digitais como forma de se trazer luz sobre o entendimento das implicações do ethos desses artistas

para o cenário laboral vigente nas carreiras criativas.

1.2 PERGUNTA DE PESQUISA

Ao identificar os artistas digitais inseridos numa agência de trabalho desmaterializado na qual eles se tornam responsáveis por suas próprias iniciativas de aprendizado, produção e comercialização de serviços, tomando a Web 2.0 como sendo um espaço de fluxos potencializadores da capacidade humana (CASTELLS, 2003; LÉVY, 2015), fundamentamos o presente estudo com base no seguinte questionamento: ***Como ocorre a coletivização de saberes concernentes ao trabalho criativo dos artistas digitais articulados em comunidade no ciberespaço?***

Com esse questionamento, espera-se compreender práticas comunitárias na Web2.0 reveladoras da coletivização de saberes inerentes ao ofício criativo e se espera identificar caracterizações das identidades grupais dos artistas digitais, tomando as carreiras criativas no ciberespaço como tópico de discussão, elucidado no presente estudo a partir da investigação do artista digital como sujeito da pesquisa. A partir dos achados consubstanciados pela evidência empírica, tomaremos discussões do diálogo do trabalho criativo em carreiras sem fronteiras no âmbito de uma teoria geral.

1.3 JUSTIFICATIVAS DO ESTUDO

Em primeiro lugar, a condução deste estudo se justifica pela proposição de entendimento de formas pós-corporativas de carreira a partir da identificação de características grupais elucidadas pelas comunicações mediadas por computador, tal perspectiva se configura como alternativa às abordagens cognitivistas, behavioristas e sociotécnicas nos estudos de carreira (*career studies*) (BRAVO ET AL., 2015; ÇAKMAK-OTLUOĞLU; ACAR BOLAT, 2020; UY et al., 2015); em segundo lugar, o intento se orienta por trazer luz sobre o entendimento acerca das condições paradoxais entre crescimento setorial das ICC e a repercussão acadêmica da precarização laboral do trabalho criativo. Em terceiro lugar, pela lacuna observada nos estudos de carreiras no que concerne à

ênfase da configuração das relações de trabalho na perspectiva do *ethos* criativo (FLORIDA, 2011), sobretudo, no diálogo teórico das carreiras sem fronteiras; e, por fim, pela pouca atenção acadêmica voltada para a compreensão do ciberespaço como mediador das novas configurações de trabalho, suas limitações e oportunidades de carreira.

O estudo se revela propício a contribuir no auxílio aos acadêmicos no sentido de compreenderem as particularidades, interesses e componentes simbólicos de artistas digitais no âmbito da Web 2.0. Nesse sentido, o presente estudo comunga com a abordagem pragmática-interacionista da netnografia, uma vez que toma cada postagem interativa como uma ação social permeada por peculiaridades linguísticas específicas de seu uso em contexto (FREITAS; LEÃO, 2016; KOZINETS, 2014). Ao mesmo tempo que, o estudo poderá auxiliar profissionais das artes digitais ao oferecer explanações acerca das possibilidades, dilemas e práticas de coletivização de saberes no âmbito do trabalho criativo em carreiras no ciberespaço, enquanto poderão também se beneficiar no sentido de compreenderem os fenômenos subjacentes a suas próprias escolhas e práticas de trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A primeira parte desta seção contempla discussões a respeito dos estudos de carreira como campo temático e sua trajetória acadêmica ao longo da segunda metade do séc. XX até o entendimento contemporâneo de formato de trabalho fragmentado, inicialmente discutido no começo dos anos 1990, além da multiplicidade de interesses investigativos dos estudos de carreira identificados quanto aos seus distintos tópicos de interesses contemporâneos.

A segunda parte da seção aborda as principais proposições da discussão em torno das carreiras sem fronteiras e suas implicações no âmbito das ICC . A terceira parte se debruça sobre os trabalhadores criativos enquanto artistas digitais que operam predominantemente em regime *freelance*. A quarta parte apresenta um debate a respeito da pertinência das comunidades online, em que agrega artistas digitais em seus empreendimentos na busca por profissionalização e inserção mercadológica. Concluímos o referencial teórico apresentando os pressupostos epistemológicos que guiam o desenvolvimento do estudo.

2.1 GÊNESE E EVOLUÇÃO DOS ESTUDOS DE CARREIRA (*CAREER STUDIES*)

O interesse acadêmico pela definição de carreiras como campo de estudos se origina da observância do *Chicago School of Sociology,* embora algumas discussões relativas às funções desempenhadas mediante determinada configuração organizacional sejam inerentes ao próprio entendimento de organização e remontam a tempos longínquos. Inspirada a princípio no formalismo alemão e no pragmatismo norte-americano, a tradição do grupo de estudiosos de Chicago manifesta o início de seu interesse pelas carreiras a partir dos trabalhos de Everett Hughes e seus alunos entre os anos 1940 e 1950, vindo a compor o léxico de teorias subsequentes Barley (1989).

A revisão de literatura de Barley (1989) ressalta o interesse particular dos sociólogos da escola de Chicago pela função desempenhada pelas carreiras no processo de estruturação social, que se configura na forma pela qual agrupamentos de pessoas se estabelecem e formam estruturas organizacionais, buscando, assim, identificar os mecanismos que vinculam pessoas a instituições. Destarte, o autor ressalta que os trabalhos iniciais de Hughes e seus alunos na escola de Chicago esquematizam suas interpretações de carreira a partir quatro

temas relacionados: (i) carreiras como fundição entre objetivo e o subjetivo; (ii) carreiras envolvendo passagens de *status*; (iii) carreiras sendo legitimamente propriedades de coletivos; e, por último, frequentemente recorrido (iv) carreiras como vínculos entre os indivíduos e a estrutura social.

Os pressupostos-chave das abordagens investigativas das carreiras tradicionais residem na noção de verticalidade intrínseca à administração clássica. Conceitos como "ascensão e queda", "progressão de carreira", "platô", "promoção", "rebaixamento" e "transferência lateral" remetem a fatores posicionais de uma estrutura organizacional hierárquica arquetípica do modelo organizacional taylorista-fordista (BARLEY, 1989; TAYLOR, 1971).

É no vínculo entre ação social e estrutura organizacional que habita a gênese do interesse acadêmico pelos estudos de carreiras; a princípio, atreladas às funções organizacionais de estrutura formal. No que concerne ao debate atuação/estrutura, Reed (1999) assinala que, na perspectiva da atuação, os indivíduos criam e reproduzem instituições associadas às ordens sociais e organizacionais, enquanto que, na perspectiva da estrutura, os padrões e as relações externas determinam a interação social em suas formas institucionais características. É com base nessas premissas que os estudos de carreiras das décadas seguintes ao período de sua inauguração na escola de Chicago norteiam o escopo das análises, adquirindo, em período ulterior, novos desdobramentos.

A partir dos anos 1970, um grupo de estudos do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) composto por pesquisadores como Lotte Bailyn, Douglas T. Hall, Edgar Schein e John Van Maanem desenvolvem as principais proposições teóricas a respeito das abordagens contemporâneas de carreiras, aplicadas tanto às concepções referentes à carreira tradicional, quanto à carreira sem fronteiras (ARTHUR, 1994). Portanto, essas contribuições se coadunam com aquelas inicialmente propostas por Everett Hughes com a escola de Chicago e comuns aos correligionários da psicologia educacional de Columbia, ao proporem uma definição de carreira universalmente aplicável a diferentes funções e organizações. Além disso, ampliaram o entendimento acerca do construto para esforços focados na satisfação do trabalho e no design do trabalho, tendo a dimensão temporal como um mediador-chave das relações entre indivíduo e organização. Uma outra contribuição inédita deste grupo consiste na solidificação dos estudos de carreira como um campo multidisciplinar, com abordagens da psicologia, sociologia, antropologia, ciência política, economia, administração entre outras.

Uma última contribuição significativa do grupo do MIT reside na consideração das

perspectivas objetiva e subjetiva no espectro da abordagem de carreiras. Como observado por Arthur (1994), essa ambiguidade de perspectivas permite a distinção dos estudos de carreira (*career studies*) com respeito a outros núcleos das ciências sociais, segundo os quais os campos subjetivo e objetivo assumem polaridades antagônicas (BURRELL; MORGAN, 1979; CLEGG; HARDY,1999; REED, 1999).

É a partir dos anos 1990 que os estudos sobre carreiras ganham novo ímpeto com os trabalhos seminais de Michael B. Arthur (ARTHUR ,1994), Robert DeFilippi (DEFILIPPI; ARTHUR, 1994), Denise Rousseau (ROUSSEAU, 2001), Paul Mirvis (MIRVIS; HALL, 1994), Douglas T. Hall (HALL,1996), Edgar Schein (SCHEIN, 1996) e John Van Maanem (SCHEIN; VAN NAAMEN, 2016). Por conseguinte, o conjunto de proposições teóricas com relação a carreiras não-ortodoxas como as carreiras sem fronteiras, as carreiras proteanas e dos contratos psicológicos suscitam novos entendimentos acerca do mundo do trabalho da pós-modernidade, contribuindo para o estabelecimento dos estudos sobre carreiras no debate organizacional, sendo frequentes as publicações sobre esse assunto no *Journal of Organizational Behavior* e no *Journal of Vocational Behavior.* Esses estudos compõem o cerne das teorias de carreiras atuais e subsidiam eixos temáticos de discussão em campos multidisciplinares.

A taxonomia de Lee, Felps e Baruch (2014) põe luz sobre os distintos desdobramentos desse campo a fim de nos fazer compreender a opulência imbricada na pluralidade dos interesses investigativos presentes nos estudos de carreira ao serem catalogadas suas abordagens analíticas quanto a tópicos de interesse local (remetendo a aspectos voltados à gestão) e global (aspectos voltados à ciência social). No que concerne aos periódicos da área de Administração, os autores identificam grupos de estudo divididos em categorias temáticas de carreiras internacionais, gestão de carreiras, escolhas de carreira, adaptabilidade de carreira*,* sucesso de carreira individual e organizacional, e, por último, oportunidades de vida.

Os estudos sobre carreiras internacionais são focados em discussões a respeito das atribuições relativas à internacionalização do trabalho tanto nos níveis organizacionais, quanto nos estratos auto iniciados. Os estudiosos das carreiras internacionais se interessam por questões que tratam de motivações para internacionalização do trabalho, os benefícios da internacionalização e aspectos concernentes a repatriação dos profissionais (COLLINGS et al.,2011; FELKER; GIANECCHINI, 2015).

Os estudiosos de gestão de carreiras investigam o planejamento e a gestão de carreiras dos profissionais nos níveis individual e organizacional, a exemplo de Lee et al. (2014). No nível individual, a ênfase recai sobre a teoria das carreiras sem fronteiras proposta por Michael B. Arthur (ARTHUR ,1994), uma vez que essa abordagem se pauta pela investigação a respeito de mobilidade de carreiras em função das transformações de ordem econômica e sociais com base nas relações entre funcionários e organizações. Uma outra noção fundamental reside na ideia de carreiras proteanas (HALL, 1994), conforme a qual são enfatizados aspectos gerenciais autodirecionados de carreiras conduzidas por aspirações individuais. Ambas as concepções comungam com o pressuposto de que os indivíduos atuam proativamente no gerenciamento e na condução de suas carreiras em razão da diminuição das seguridades laborais presentes em determinados setores e países, ao passo que as oportunidades de emprego se tornam progressivamente dinâmicas, heterogêneas, globalizadas e auto direcionadas.

Já os estudos sobre escolhas de carreira retratam as maneiras pelas quais os indivíduos escolhem suas carreiras. Nesse grupo, destacam-se a teoria das escolhas vocacionais de Holland (1973), a teoria das âncoras de carreira de (SCHEIN, 1996), e a Teoria Social Cognitiva de Carreiras (*Social Cognitive Career Theory* – SCCT), cuja abordagem remete aos trabalhos de Lent e seus colaboradores (LENT; BROWN; HACKETT, 1994; LENT; LOPEZ; LOPEZ; SHEU, 2008). Assim, partidários desse eixo de análise também se centram em investigar fatores condicionantes de limitações das expectativas de carreira de pessoas de baixa renda, minorias étnicas e mulheres; além de se interessar pela função dos mentores de carreira no auxílio do direcionamento e êxito mediante as escolhas de carreira de seus mentorados.

Os estudos sobre a adaptabilidade de carreira buscam compreender fatores de adaptação às mudanças de carreira dos indivíduos, baseando-se principalmente na teoria da construção de carreira, cuja proposições fundamentais são atribuídas aos trabalhos de Savickas (ver SAVICKAS, 2016; SAVICKAS; PORFELI, 2012) e abordam as possíveis causas e consequências oriundas de auto-concepções vocacionais dos indivíduos que buscam se adaptar a determinadas circunstâncias ambientais na conciliação entre sucesso ocupacional e satisfação na carreira (FIORINI et al., 2016).

Há ainda, nos estudos de carreira, discussões a respeito do sucesso da carreira individual e organizacional, segundo as quais, existe certo interesse por fatores de

proatividade e de personalidade (LEE et al., 2014) . Já os estudos que abarcam a esfera organizacional enfatizam, sobretudo, o papel das estruturas de redes sociais e a função da qualidade dos relacionamentos. Uma outra característica demarcada nesse grupo compreende a atribuição de sucesso de carreira caracterizado por valores extrínsecos/objetivos, respectivos a salários, cargos e promoções; e valores intrínsecos/subjetivos, respectivos a significado do trabalho e satisfação na carreira (BORN; WITTLELOOSTUIJN, 2012; COLAKOGLU, 2011).

As investigações que tratam de oportunidades de vida consistem se inserem no debate acerca dos desdobramentos de carreira com base nas circunstâncias peculiares dos profissionais. Preocupações com o histórico demográfico e contextos familiares e suas influências nas percepções de progresso no âmbito profissional. Restrições que afetam a capacidade de um indivíduo no sentido de conseguir acumular capital social e progredir em sua respectiva carreira englobam situações relacionadas a divórcio, envelhecimento e relações com os pais (D'AGOSTINO; REGOLI, 2013; FEENEY et al., 2017).

Seguindo a taxonomia proposta por Lee et al. (2014), há, no âmbito das ciências sociais, outras sub-áreas de interesse que compõem os *career studies*: as organizacionais, individuais, educacionais, carreiras doutorais, carreiras de alto perfil e políticas sociais. Dentre esses grupos de interesse, destacam-se os estudos sobre as carreiras de alto perfil que incluem empreendedores e artistas (CHAN et al., 2012; MENGER, 1999, 2014; ROWE, 2019; SVEJENOVA, 2005).

A discussão em torno da desmaterialização e fragmentação da força de trabalho advém das novas aspirações individuais do trabalhador presente na sociedade pós-industrial no que concerne ao debate organizacional das carreiras pós-corporativas (PEREIRA et al., 2021), a exemplo das carreiras sem fronteiras e carreiras proteanas. Na perspectiva "proteana" de carreira, o sucesso psicológico é almejado por esse trabalhador ao optar pela flexibilização do vínculo empregatício (ARTHUR; ROUSSEAU, 1998; BRISCOE; HALL, 2006). Nesse sentido, o interesse da pesquisa acadêmica da perspectiva proteana orbita em torno da identificação dos valores pós-materialistas, enquanto na carreira sem fronteiras a ênfase se atem a aspectos voltados para a mobilidade em termos psicológicos de adaptabilidade, novos conhecimentos de ofício e da mobilidade física.

Há ainda a identificação de dois eixos de pesquisa nos estudos de carreira de acordo com Calasans e Davel (2019): o primeiro, de eixo descritivo, enfatiza teorizações,

conceituações e caracterizações de carreiras; já o segundo, de eixo axiológico, concentra-se na exposição de processos e possibilidades da gestão de carreiras, buscando contribuições para a práxis na ação de carreira.

2. 2 CARREIRAS SEM FRONTEIRAS NAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS

O modelo de carreira sem fronteiras tem assumido protagonismo nas indústrias criativas e culturais (CASPER; STORZ, 2017). O compêndio acerca desse formato de carreira consiste na proposição de enfraquecimento do vínculo institucional entre a organização e o indivíduo, ocasionando a transição de um contexto organizacional hierarquizado e burocrático — cuja mobilidade de carreira reside num *continuum* procedural — direcionado para um cenário de relações laborais flexíveis desprovidas de amparos institucionais; no qual existe o contraste entre aspirações individuais e pressões financeiras (ARTHUR 1994; ARTHUR & ROUSSEAU, 1996; SOUZA et al., 2020). Diante desse cenário pós-corporativo, os indivíduos assumem responsabilidade com respeito ao andamento de suas próprias carreiras, incluindo suas interações com executores de tarefas associadas à organização no âmbito da divisão de trabalho (SEWAYBRICKER, 2018; UY et al., 2015).

Estudos como os de Hall (1996) e seus colaboradores (BRISCOE; HALL, 2006; MIRVIS; HALL, 1994), coadunam-se com a investigação a respeito do contexto de desindustrialização enfrentado pelas corporações na América e partes da Europa durante décadas, culminando no fim dos anos de 1980. O que resulta na redução dos quadros de funcionários e nas quantidades de instalações. Tal contexto leva a se estimular as lideranças das empresas a recorrerem ao uso de consultores externos e força de trabalho contingente. Como resultado, noções de segurança financeira em empregos do “berço-ao-túmulo” perdem força na economia informacional (ROUSSEAU, 2001).

O *downsizing* vivenciado por indústrias tradicionais na pós-modernidade também exerce impacto sobre as indústrias criativas, implicando em modelos organizacionais ainda mais fragmentados, nos quais há preponderância de modelos de trabalho criativo verticalmente desintegrados (RÜLING; DUYMEDJIAN, 2014; SPELTHANN; HAUNSCHILD, 2011).

A globalização da economia e do trabalho advinda da era da informação resulta no

aumento dos negócios com base em serviços, sobretudo, na forma de negócios de serviços baseados em conhecimento, nos quais as relações de trabalho são flexibilizadas em função da capacidade tecnológica para se trabalhar remotamente (CASTELLS, 2003; MOULD et al., 2014; PEREIRA et al., 2021). Mirvis e Hall (1994) sugerem que essas companhias são rotineiramente reformadas e redimensionadas, a considerar que elas compram e vendem negócios com frequência e fazem parcerias diversas com outras instituições. Tais corporações flutuam sobre o federalismo ou operam como firmas satélites, vindo a se chamar "organizações sem fronteiras".

A origem do termo organizações sem fronteiras é atribuída a Jack Welch, CEO da General Electric no início dos anos 1990, ganhando pauta de discussão na academia durante a conferência de 1993 da *Academy of Management*, posteriormente o termo ganha dimensão com a publicação do livro *The boundaryless organization* (ASHKENAS et al., 1995). A partir dessas ideias, a noção de fragmentação da força de trabalho influenciou as teorias sobre carreiras na forma de carreiras sem fronteiras, sendo referida pela primeira vez no simpósio promovido por Michael B. Arthur e Robert Defillipi em 1994 (ver SOUZA et al., 2020). Esse entendimento inicial de empresas assumindo a forma de indivíduos passa a ser representado pela abordagem de carreiras sem fronteiras como novo *status quo* com respeito ao trabalho, sobretudo, quando as empresas são firmas de mídia e tecnologia. Tal abordagem é identificada no âmbito das ICC com relevância da fragmentação do trabalho na medida em que as mudanças tecnológicas protagonizam as produções midiáticas e possibilitam a descentralização de suas funções técnicas (MANOVICH, 2016; PARKER; COX, 2011; SPELTHANN; HAUNSCHILD, 2011).

Os atores das carreiras sem fronteiras priorizam a realização profissional na busca por aquilo que a literatura sobre carreiras trata como sucesso psicológico. Para esses indivíduos, a noção de êxito é atribuída à associação entre o trabalho e a vida pessoal, a flexibilidade e a expressão identitária (ARTHUR, 2014; MIRVIS; HALL, 1994; VANSTEENKISTE et al., 2013).

O esforço intelectual inserido na abordagem das carreiras sem fronteiras consiste na compreensão da condução profissional de indivíduos defrontados por ocupações que abarcam uma ampla variedade de tarefas, embutidas facilmente ou não no emprego, com redefinições periódicas de sua respectiva profissão, fato que resulta em recolocações e recomeços durante as trajetórias da carreira (VICENTINI; BOCCARDELLI, 2016). Dessa forma, as pessoas se

inserem nas carreiras sem fronteiras na busca por sucesso psicológico, não apenas atribuído a conquistas materiais (MIRVIS; HALL, 1994).

De acordo com Svejenova (2005), carreiras sem fronteiras são elucidativas da noção de carreiras dirigidas por autenticidade, que consistem numa busca por aspirações individuais segundo as quais há disposição dos profissionais de tomarem iniciativas e se responsabilizar pela condução de suas carreiras, obtendo-se uma congruência entre experiências passadas e futuras numa intermediação entre os domínios públicos e privados do *self* no sentido abordado pelos interaccionistas simbólicos (GOFFMAN, 2014; GUMPERZ, 2015). Tal contraste evidencia a fricção entre a expressão identitária e a necessidade de uma imagem fabricada.

Estruturas suficientes, habilidade e senso de interpretação da complexidade de cenários, flexibilidade e auto-design, bem como a habilidade de aprender-a-aprender se tornam competências cruciais para o êxito na solidificação conjunta do enriquecimento econômico em forma de carreira. Nessa lógica, DeFillippi e Arthur (1994) propõem a adoção de uma perspectiva concentrada nas competências características das carreiras sem fronteiras, em que o acúmulo de competências está imbricado com crenças e valores dos atores (*know-why*), habilidades e conhecimento (*know-how*) e suas redes de contatos e relacionamentos (*know-whom*).

As noções de carreiras sem fronteiras pautadas tão somente na perspectiva das competências individuais têm sido criticadas (BENDASSOLLI e JR, 2010; SOUZA et al., 2020), uma vez que são desconsiderados fatores extrínsecos às competências individuais como aceitação mercadológica e contextos socioculturais onde opera o profissional de carreiras sem fronteiras. Esses fatores extrínsecos são traduzidos como contraponto à noção de endogeneidade econômica (ROMER, 1994) na criatividade assumida por autores como Florida (2011; 2014) e Hartley (2005), os quais sugerem ser o progr\componente oriundo de dinâmicas inerentes ao mercado no qual os agentes produtivos têm incentivos econômicos ao realizarem investimentos intencionais na produção privada de conhecimento (COSTA, 2016).

Uma outra crítica ao modelo de carreiras sem fronteiras é sugerida por Sewaybricker (2018), que atribui o êxito do constructo de carreira sem fronteiras como algo presente nos meios empresarial e acadêmico, referentes a um emaranhado de influências a respeito de atribuições de significado decorrentes de, por um lado, uma ordem discursiva gerencialista que visa reduzir custos e responsabilidades laborais; por outro, à influência oriunda de sua

consonância com pressupostos sociológicos da contemporaneidade a exemplo da transição da modernidade de um estado sólido para um estado líquido (BAUMAN (2007). O autor observa certa inconsistência entre as principais proposições das carreiras sem fronteiras quando contrastadas com dados empíricos de recenseamentos na Europa e nos EUA; argumentando que tais pressupostos são representativos não de um fenômeno geral, mas restritivos a contextos específicos das empresas tecnológicas e culturais. É nesse sentido que Sewaybricker (2018) recorre às explicações da Teoria do Ator-Rede ao argumentar que o alcance teórico das carreiras sem fronteiras ocorre pela sua capacidade no sentido de auxiliar pessoas nos seus cálculos de atribuição de sentido à realidade, ao operar numa espécie de rede complexa de influências entre enunciações e autores envolvidos, fato que transcende sua própria generabilidade empírica.

As críticas apresentadas por Sewaybricker (2018) desconsideram que a disseminação das carreiras sem fronteiras vai tomando nova dimensão na medida em que os grandes *players* das ICC mantém seus núcleos administrativos, porém terceirizam a mão de obra técnico-artística, cujas extensões adquirem proporções globais mediante a *world wide web*, uma vez que se caracterizam por informalidade e baixas barreiras de entrada (MENGER, 1999), o que bloqueia parte do rastreamento dessas atividades em recenseamentos de *"job tenures"* — conceito vinculado à noção de carreiras tradicionais (ALACOVSKA, 2018; CURTIN, 2016; MOULD et al., 2014).

Já Souza, Lemos e Silva (2020) argumentam que a desmaterialização das relações de trabalho encontra sua força nas transformações discursivas inerentes à fase referida como terceiro espírito do capitalismo, na qual, o primeiro espírito capitalista é retratado pela figura do burguês como principal ator social e as relações hierarquizadas como formas de vínculo presentes no âmbito de uma estrutura patriarcal de empresa familiar; o segundo é configurado pelo protagonismo da cidade industrial, a exemplo dos distritos industriais marshallianos, e pelo sentimento de pertença a quadros coletivos em direção ao bem comum. Dessa forma, a empresa familiar da primeira etapa cede espaço para a lógica de estrutura burocrática.

A terceira roupagem do espírito capitalista que segue a lógica da fragmentação da força de trabalho da qual se origina o conceito de carreiras sem fronteiras, caracterizada pela necessidade empresarial no sentido de atender às rápidas transformações exigidas pelo mercado, reduzindo seus quadros, recorrendo a vínculos temporários mediados por redes e pela emergência do trabalhador versátil que reúne uma multiplicidade de qualificações

(SOUZA et al., 2020). Dessa forma, na perspectiva crítica ao constructo das carreiras sem fronteiras adotada por Souza et al. (2020), as estruturas hegemônicas do capital, incapazes de perenizar o engajamento ao seu sistema, reinventam seus argumentos ideológicos de forma a justificar sua adesão, encontrando respaldo no discurso da autonomia, da flexibilidade e da desmaterialização.

No que concerne às ICC, as carreiras sem fronteiras são permeadas pelo conflito entre arte e mercado, em que se caracteriza a volatilidade dessas carreiras (MACHADO; FISCHER, 2017). Por exemplo, Nainemelis, Nolas e Tsirogianni (2016) analisam fatores de êxito e insucesso no tocante às trajetórias de carreira de profissionais criativos cujas obras dependem da aceitação do público. Ao mapearem a trajetória profissional de doze diretores premiados com o Oscar entre 1967 e 2014, os autores identificam momentos críticos de sucesso e fracasso como gatilhos preditores de mobilidade subsequente nas trajetórias de carreira desses diretores. Nesse estudo, o gerenciamento dessas oscilações de carreira deve estar condicionado por fatores vinculados à aquisição de conhecimento privilegiado, habilidade de manter alternativas de carreira, manutenção de redes de relacionamento, renovação de energias criativas e proteção da liberdade criativa.

As oscilações de carreira embutidas nas carreiras sem fronteiras ocorrem em função da predileção por compensações temporárias em detrimento de benefícios futuros, sem lidar de forma adequada com as questões sobre a disponibilidade do trabalho e as qualificações necessárias para participação. Como ressaltado por Popiel (2017), essas configurações de trabalho adocrático transferem para o ator de carreira as incertezas e pressões do empreendimento desempenhado, que envolve sacrifícios pessoais, naturalizados pelas narrativas neoliberais como parte da criatividade incorporada ao trabalho criativo.

Não obstante esteja diante do fenômeno da desmaterialização do trabalho, o modelo de carreira sem fronteiras ocupa a centralidade das formatações de trabalho no âmbito criativo Casper e Storz (2016) se debruçam sobre modalidades tradicionais de carreira nas indústrias de games da sociedade japonesa, as quais se utilizam de estruturas hierarquizadas consolidadas, amarras burocráticas e estabilidade laboral, cujas práticas de recursos humanos assemelham-se àquelas desenvolvidas nas indústrias de setores tradicionais. Tais características contrastantes com o formato de carreira sem fronteiras em um contexto distinto do modelo ocidentalizado levam a considerar a relevância de fatores socioculturais e de políticas públicas como elementos mediadores dos formatos de carreiras criativas (EREZ;

NOURI; 2010; PIERANTONI, 2015).

Um exemplo da pertinência do contexto sociocultural no que se refere ao desenvolvimento das carreiras criativas é ilustrado pelas variedades de capitalismo (*varieties of capitalism* – VoC) existente entre as cidades de Toronto e Copenhague. Por meio de um estudo comparativo entre as duas cidades, Vinodrai (2013) investiga as diferenças de cenário vivenciadas por profissionais de Design. Enquanto o modelo liberal de Toronto propicia um cenário com dinâmicas organizacionais caracterizadas pela rotatividade dos projetos, levando os designers a se engajarem com múltiplos projetos de forma concomitante, porém, suscetíveis a longos períodos de ócio profissional; o modelo de capitalismo planejado em Copenhague fornece um sistema de legislação repleto de políticas de suporte aos profissionais de design para temporadas de baixas demandas. Assim, os dois modelos reverberam engendramentos de carreira específicos, porém, em termos globais, é proeminente o modelo de submissão às dinâmicas de mercado identificado o exemplo canadense, sendo incomuns as nações que adotam modelos similares ao dinamarquês no âmbito das áreas criativas (CURTIN; 2016; POPIEL, 2017).

2.3 AS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS E OS ARTISTAS DIGITAIS

A fim de vislumbrar um panorama do cenário laboral vivenciado pelos artistas digitais nos quais prepondera-se o formato de carreiras sem fronteiras retratado neste estudo, tomemos as concepções básicas acerca de suas respectivas indústrias de atuação. As indústrias culturais podem ser definidas como produções culturais que engendram estratégias de distribuição em massa, operando em ambientes de extrema incerteza (McMAHON, 2018). Atuantes nos mais variados nichos, sua corporificação acontece mediante a manipulação de significados com o objetivo de gerar novos artefatos impulsionados pelo ímpeto criativo. Um pressuposto chave dessa concepção tem a ver com a natureza não-utilitária de seus bens e serviços, sendo que as indústrias culturais interessam-se particularmente pela criação de estórias e de estilos (PELTONIEMI, 2015).

Já o invólucro das indústrias criativas abrange as indústrias culturais e se estende à produção de bens e serviços que vão além do valor não-utilitário, englobando categorias de setores nos quais produtos funcionais são produzidos, a exemplo de P&D e software. Logo, o termo Indústrias Culturais e Criativas é utilizado para elucidar as atividades puramente artísticas e os serviços intensivos em conhecimento, tais como as empresas de base tecnológica num espectro abrangente de ramos de atuação cujo insumo é a criatividade, materializada na forma de propriedade intelectual (CASTALDI, 2018; COMUNIAN, 2016; LIU, 2018).

A figura do artista digital é caracterizada pela necessidade de conciliação entre o fazer puramente artístico auxiliado por ferramentas computacionais e sua adequação a fins mercadológicos no âmbito das ICC. Dessa forma, artistas digitais são compreendidos como indivíduos atuantes nas áreas de animação 2d e 3d, efeitos visuais digitais, pós-produção de imagem e vídeo, pintura digital, *motion graphics*[1], design conceitual para filmes e jogos, modelagem 3d e suas subáreas (AHMED et al., 2015; HERHUTH; MIHAILOVA, 2016). Tal artista digital possui aproximação com o contexto das indústrias culturais no sentido de se distanciar das áreas criativas voltadas para STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), embora faça uso intensivo das segundas (MANOVICH, 2016).

A fragmentação das relações laborais preconiza a globalização do trabalho e a

[1] Do inglês, gráficos animados, são peças de animação gráfica ou filmagens que simulam movimentos e compõem projetos multimídia.

hiperconectividade advinda da Web2.0, dessa forma o artista digital recorre a estratégias de mercantilização do *self* (GANDINI, 2016). Com respeito a tais práticas de viabilização comercial de sua imagem, o artista digital incorpora mídias sociais como ferramentas de trabalho, cuja finalidade atende à função de curadoria dirigida para a construção de uma imagem profissional de forma que o gerenciamento das relações sociais se caracteriza, implicitamente ou não, pelo acúmulo do que a teoria social se refere como "capital social" (COLEMAN, 1988; GRANOVETTER, 2007). Nesse sentido, o entendimento Goffmaniano de *self*, Goffman (2014) se coaduna com práticas de autogerenciamento de imagens que permeiam a esfera profissional dos artistas digitais, sobretudo os que operam em regime de *freelance* no âmbito do ciberespaço (LAMPEL; GERMAIN, 2016).

Ao teorizar sobre o constructo de *self*, Goffman (2014) observa, na perspectiva de um etólogo[2], situações presentes na cultura anglo-americana que elucidam circunstâncias nas quais indivíduos atuam de forma sociomórfica ao depararem-se com contextos específicos da esfera social, sobretudo aqueles vinculados intrinsecamente ao ofício. Essa abordagem sugere que o conceito de *self*[3] é configurado pela mediação do papel assumido pelo indivíduo e seu contexto representacional, de forma análoga a um ator e sua plateia.

A autopromoção do artista digital é impulsionada pelo uso intensivo das mídias sociais, assumindo a forma de *branding* similarmente a práticas de comunicação empregadas por grupos corporativos, tal fato se coaduna com as descrições a respeito da ampliação da fragmentação e da segmentação do trabalho criativo elucidadas na literatura sobre carreiras sem fronteiras (MAINEMELIS et al., 2016; POPIEL, 2017, YEHUDA BARUCH, 2016). Logo, a ubiquidade da Web 2.0 traz implicações gerenciais para as carreiras dos artistas digitais de modo a possibilitar o estabelecimento de relações sociais com profissionais, organizações e acesso a qualificação profissional (CALASANS; DAVEL, 2019).

Diante da arena da economia *freelance*, os artistas digitais buscam o acúmulo de capital social e cultural como elementos de empregabilidade (ROWE, 2019). Embora essas

---

[2] Do grego ethos (hábito) e -logia (estudo), a etologia é um termo utilizado para se referir à especialização da biologia que estuda o comportamento animal. Embora os estudos de Erving Goffman tenham se centrado em aspectos do comportamento social, o emprego do termo "etólogo" foi, na verdade, utilizado por Gumperz (2015, p.310) ao se referir à epistemologia goffmaniana e sua influência no *modus operandi* adotado pelos sociointeracionistas. Optou-se por reproduzir este termo pelo fato de ele elucidar a abordagem do autor, sobretudo em seu livro *A representação do eu na vida cotidiana*.

[3] . Nas palavras de Goffman (2014, p.61): "A coerência expressiva nas representações põe em destaque uma decisiva discrepância entre nosso eu demasiadamente humano e nosso eu socializado".

práticas de sociabilidade e acúmulo de experiências possam ser comuns aos profissionais de setores tradicionais, elas assumem papel basilar nas estratégias de autopromoção e empregabilidade do artista digital, pois ele depende da hiperexposição de suas obras. Nesse cenário, titulações acadêmicas e elevados níveis de educação formal não necessariamente implicam em posicionamentos de relevo no mercado de trabalho. Assim, para o artista digital, a simples circulação do *curriculum vitae* não costuma prover informações relevantes para possíveis contratações de seus serviços de enfoque técnico-artístico, pois nas comunidades de prática artística o conhecimento tácito costuma assumir o protagonismo pela mediação entre o indivíduo e a estrutura social (BUTTLER, 2018; GANDINI, 2016).

As práticas de autopromoção e mercantilização do *self* empregadas pelo artista digital que opera, sobretudo em regime *freelance* reificam o empreendedorismo, assumindo esse fenômeno como instância ideológica dominante, enquanto corroborem com formas de trabalho características de um capitalismo pós-fordista (CURTIN; VANDERHOEF, 2015).

Apesar de configurarem um cenário laboral hipercompetitivo, uma nuance permanece distintiva dessas práticas de mercantilização do trabalho; ao invés de almejar destaques competitivos em relação aos seus concorrentes, os artistas digitais recorrem à colaboração junto aos seus pares, interagindo e construindo redes de contatos com membros percebidos como atores influentes perante sua comunidade de prática (COMUNIAN, 2016; PEREIRA et al., 2021). A razão disso é atribuída às dinâmicas imbricadas com as próprias noções de redes de conhecimento, nas quais a noção de colaboração se sobrepõe à noção de competição, pois, para esse indivíduo, a reputação se configura como o ativo capaz de ser convertido na forma de trabalhos provenientes de recomendações e avaliações constantes (BUTTLER, 2018; GANDINI, 2016; LIEGL, 2014; WHITSON, 2018).

No que concerne às estratégias de gestão de carreiras dos artistas num âmbito generalizado, Bendassolli e Wood Jr (2010) identificam, a partir de uma revisão de literatura, a recorrência dos artistas a quatro tipos específicos de estratégia voltadas para o desenvolvimento de carreiras, sendo elas a carreira portfólio, a carreira simbiose, a construção de aliança com os pares, e a contestação.

Na carreira portfólio, o artista busca a diversificação de suas atividades de acordo com suas aptidões e competências, intercalando tanto as ocupações diretamente relacionadas com a arte quanto aquelas não relacionadas com esta (FLEMING, 2017; MENGER, 1999). Já na carreira simbiose o artista se vincula a um outro profissional que não é necessariamente

artista, a fim de viabilizar mercadologicamente a produção artística (CAVES, 2003). Uma terceira estratégia consiste na elaboração de alianças com os pares como forma de se construir uma rede capaz de fornecer uma mínima estabilidade institucional. Por fim, em contraposição à terceira, a estratégia de contestação é configurada quando o artista busca preencher lacunas de mercado buscando alcançar vantagens monopolísticas sobre os pares (BENDASSOLLI; WOOD Jr, 2010).

A dimensão interacional das comunidades criativas online se efetiva pela troca compartilhada de experiências dos seus integrantes; sendo, para os artistas digitais, o escrutínio comunitário um processo imprescindível a seu aprimoramento técnico-artístico de ulterior aceitação mercadológica. Tais características são pormenorizadas no estudo de Kim, Agrawala e Bernstein (2018), que, ao analisarem a comunidade criativa Mosaic, constam que os artistas digitais vivenciam a prática do compartilhamento de etapas de seus processos criativos, visando o aperfeiçoamento de técnicas a partir de *feedbacks* dos membros participantes. Esses *feedbacks* assumem papel expressivo na formação profissional desses indivíduos, uma vez que o desenvolvimento da suas *expertises* se centra em modalidades de conhecimento tácito, compartilhado e lapidado pela cultura participativa da comunidade de prática online que integra suas atividades profissionais (BUTTLER, 2018; LÉVY, 2015).

Ao se debruçarem sobre as perspectivas de carreira dos trabalhadores criativos, Lingo e Tepper (2013) destacam o conflito entre o desenvolvimento de habilidades generalistas e especializadas. Em razão da descontinuidade de seus projetos, trabalhadores criativos se deparam com a necessidade de desenvolver competências múltiplas de modo a estarem aptos a absorver diferentes oportunidades de trabalho; entretanto, os desafios do gerenciamento de imagem característicos das chamadas carreiras portfólio demandam posicionamentos especializados dirigidos para a obtenção de uma identidade profissional distintiva (PARKER; COX, 2011; THOMPSON et al., 2016).

A prática discursiva da paixão vocacional cujo lema é “faça o que você ama” (*Do What You Love* – DWYL) vem sendo característica do trabalho do artista que opera tanto com vínculo institucional trabalhista, quanto aquele que atua em regime de *freelancing*. Tal prática reforça a crença no trabalho como o caminho para a realização pessoal e a jornada de autodescoberta, desconsiderando o fato de que a paixão profissional exige de seus aspirantes um alinhamento entre hobbies, esforços e desejos vinculados aos interesses daqueles que os empregam (CHIA, 2019).

As práticas discursivas da paixão vocacional alusivas aos profissionais criativos endossam uma harmonização distorcida no que tange a sua relação com lazer e trabalho, conforme observa Chia (2019) ao analisar artistas e designers de games, em que se enfatiza a expressão identitária e o ímpeto propiciados atividades artísticas e pela relegação do emprego em sua concepção formalizada. Essa crença torna-se perniciosa quando naturaliza práticas exploratórias de gestão concebidas como compensatórias em função do prazer propiciado pelo ofício (KIM et al., 2019).

No aspecto macrossocietal, os artistas digitais *freelancers* se veem perante mobilizações de políticas neoliberais que resultam da busca incessante dos governos por competitividade setorial no ramo das ICC, ocasionando uma "corrida ao chão" numa comoditização do trabalho criativo (CURTIN; VANDERHOEF, 2015). Por exemplo, desde o final do ano de 2010, o Parlamento da Nova Zelândia, pressionado por conglomerados norte-americanos, aprova uma legislação que oferece à indústria cinematográfica um salvo-conduto contra ações indenizatórias provenientes de relações trabalhistas e acordos sindicais, instituindo a contratação da mão de obra técnica na forma de contratos independentes, regulação que beneficia os grandes conglomerados em termos de incentivos fiscais e da institucionalização de práticas precarizadoras do trabalho criativo (McANDREW; RISAK, 2013).

A ideia do trabalhador atuando na condição de artista digital criativo é atribuída a definições de consumo produtivo, uma vez que tal trabalhador se move ativamente no processo de desenvolvimento de instrumentos profissionais, de forma a ressignificar elementos simbólicos presentes em produções culturais das ICC (CHIA, 2019; POPIEL, 2017; WESTSTAR, 2015).

Ao dissertar sobre ideias preconizadas por Alvin Toffler a respeito de consumidor produtivo (prosumidor), Miller (2016) destaca uma reconfiguração do trabalhador proletário em uma nova forma de trabalhador mais instruído e atuante no trabalho cultural casualizado, cuja formação educacional é inebriante para esse indivíduo. Para esse autor, tal trabalhador [4]"cognitariado" vivencia uma condição paradoxal: enquanto desenvolve altos níveis de formação e qualificação profissional, ele lida com a incerteza com respeito à possibilidade de acúmulo de capital numa era pós-fordista caracterizada por desemprego em massa, subemprego crônico, contratos de tempo zero, trabalho por prazo limitado, estágios

[4] Grupo social formado por pessoas com altos níveis de educação e ocupação com atividade intelectual, que recebem baixa remuneração em desacordo com seu nível de estudos.

intermináveis e insegurança ocupacional. É nesse sentido que, para o autor, a ideologia de um "cibertarismo" é problemática por ser caracterizada como ideia desarticuladora das instituições coletivas que protagonizam a força de trabalho. Para descortinar essas narrativas utópicas liberais, o autor advoga a favor de uma agenda de pesquisa centrada nas experiências das pessoas em detrimento da reprodução da retórica cibertarista.

Se, por um lado, o *ethos* criativo se configura pela assimilação acrítica da ideologia do empreendedorismo de si, da paixão vocacional e do cibertarismo; por outro, essas concepções permanecem tributárias do pós-fordismo, permeadas por políticas de globalização neoliberal e sua competitividade por custos. Logo, tais conflitos configuram o cenário a ser enfrentado pelo trabalhador criativo no mundo laboral sem fronteiras.

Ao buscar o reconhecimento do status de profissional e consequente colocação na economia *freelance* mediada pelas relações digitais, o artista digital recorre ao apoio mútuo em comunidades online, cuja transferência de conhecimento se assemelha às comunidades hackers (CASTELLS, 2003; FERNANDES et al., 2019) no sentido de compartilhamento de ferramentas de trabalho, informações técnicas valorosas e oportunidades de empreendimentos culturais conjuntos.

2.4 COMUNIDADES ONLINE AGREGANDO ARTISTAS DIGITAIS

Com a proliferação da internet como tecnologia de *mainstream* ao redor do globo, indivíduos potencializam suas capacidades de influenciação mútua, engendrando coletivos humanos distintos daqueles criados pela mediação face a face, porém a ele estendidos (HINE, 2017). Nesse sentido, a Web 2.0 possibilita a reformulação das articulações entre atores (nós) e as relações (laços), quando propicia a viabilização de projetos pessoais culturais, transferência de conhecimento e oportunidades de carreira, ao transpassar limitações dae fronteiras geofísicas (ARTHUR, 2014; RECQUERO, 2017).

De forma genérica, o termo "comunidade" denota uma densa rede interpessoal de interações em torno de indivíduos que compartilham o mesmo território geofísico (vizinhança), conhecem uns aos outros e se dispõem a colaborar mutuamente. Entretanto, na perspectiva de Gruzd, Jacobson, Wellman, e Mai (2016), essa noção perde espaço no âmbito da *world wide web*, uma vez que nesse meio a sociabilidade e apoio característicos dos laços

comunitários se estende para além das limitações geográficas. Logo, o ciberespaço possibilita que comunidades online possam florescer organicamente a partir de interações em fóruns, mídias sociais ou outras plataformas de interação e discussão (CALIANDRO, 2018).

No âmbito da Web 2.0, o entendimento acerca de alguma comunidade se expande para a compreensão a respeito do modo como as pessoas usam as mídias sociais para conduzir o trabalho, adquirir conhecimento e realizar projetos colaborativos. No ciberespaço, as mídias sociais se tornaram o próprio contexto em si mesmas, embora possam ter a presencialidade como elemento complementar (GRUZD et al., 2016).

Para que determinado grupo de indivíduos interagindo num ambiente virtual seja considerado uma comunidade online, Jones (1997) propõe, a partir de uma perspectiva sociológica, a identificação de quatro condições. A primeira delas consiste em possuir certo nível mínimo de interatividade entre os membros, essa característica permite distinguir uma comunidade online de um simples grupo uma vez que o segundo é caracterizado por um número limitado de pessoas que se comunicam entre si constantemente durante um período de tempo, mas que não são numerosos o suficiente para que cada pessoa seja incapaz de se comunicar com todas as outras. A segunda está vinculada à primeira e consiste na necessidade de interação de mais de dois comunicadores. A terceira consiste no fato de que os indivíduos que interagem estejam inseridos num espaço público comum, pois, a existência desse espaço público virtual é necessária para se caracterizar uma comunidade online e isso torna possível a distinção de tal comunidade em relação a outras categorias de CMC (por exemplo, e-mails, chats privados e outros). Por fim, uma quarta condição necessária compreende a ocorrência do mínimo de engajamento contínuo no interior de determinado espaço online, esse engajamento propicia a construção de laços fortes característicos de coletividades comunitárias (GRANOVETTER, 1973; GRUZD et al., 2016).

Coletividades emergentes do agrupamento de indivíduos a partir de determinada categoria de interesse adquirem características comunitárias cujos elementos da co-criação de significado são engendrados por uma cultura participativa (JENKINS, 2009; LÉVY, 2015). Dessa forma, Kim et. al (2018) postulam que as comunidades eletrônicas devem ser compreendidas como comunidades de prática (WENGER, 2000), uma vez que se concretizam como sistemas sociais de aprendizado permeados por um senso de empreendimento conjunto, interações entre membros engajados e pelo repertório compartilhado de saberes entre esses membros (COMUNIAN, 2016; FERNANDES et al., 2019).

As comunidades de prática protagonizam práticas sociotécnicas e o gerenciamento de impressões por parte de seus atores em meio às ICC, visto que em seu contexto peculiar, a noção de competitividade dos trabalhadores dessas indústrias ocorre mediante sua legitimação perante o meio profissional em detrimento de fatores competitivos tradicionalmente concebidos como diferenciação e custo (LINGO; TEPPER, 2013; PELTONIEMI, 2015; PORTER, 2009).

Ao discorrerem sobre a função supra-individual do trabalho criativo, Peters e Reveley (2015) argumentam que modos de produção centrados em pessoas emergem das inteligências coletivas como forma conjunta de mobilização de competências que congregam objetivos compartilhados e permeiam as aglutinações da Web 2.0 (LÉVY, 2015). Tais formas produtivas são definidas como sendo não-mercadológicas e não-hierárquicas e ressignificam as noções de cooperação e colaboração tradicionalmente concebidas no campo dos estudos organizacionais (BARNEY; HESTERLY, 2004).

A pertinência de uma coletivização de esforços no engendramento de atividades profissionais das ICC no âmbito da Web 2.0 é abordada no estudo de Pereira et. al (2021) ao investigarem uma firma de efeitos visuais (VFX) inserida nos mercados canadense, europeu e estadunidense, cuja gênese tenha ocorrido por meio de comunicações mediadas por computador numa comunidade de entusiastas do VFX. A partir do caso, o estudo elucida a possibilidade de descentralização das operações do trabalho nas ICC de forma rizomática, ensejando iniciativas empreendedoras pautadas na coordenação de articulação em rede social e na definição de estratégias de atuação frente a mercados globais, potencializadas pelas demandas de produções fílmicas alternativas aos blockbusters hollywoodianos, cujas formas de distribuição se estendem a plataformas de *streaming*.

É por meio das redes telemáticas que os artistas digitais se debruçam sobre aspectos de gestão concernentes à serendipidade, ou seja, a descoberta de elementos simbólicos bem como a busca por colaborações e oportunidades profissionais. Em constante avidez por inspirações para seus trabalhos, os artistas digitais se municiam de componentes simbólicos na Web, cuja recombinação é configurada intra e intersubjetivamente (LÉVY, 2015; WESTSTAR, 2015).

Estudos recentes abordam a discussão sobre cibercultura mediante a ubiquidade dos algoritmos, das segmentações informacionais *data-driven,* e seus efeitos mediadores em

formas de estruturação da sociedade (CAPLAN; BOYD, 2018; JARRAHI et al., 2020; SEAVER, 2017). De acordo com Caplan e Boyd (2018), funções de "racionalização" similares às estruturas sociais antes atribuídas ao Estado na perspectiva weberiana de burocracia ganham novas configurações sob a forma de algoritmos que, orientados por pressupostos de eficácia e eficiência nos mecanismos de estimulação ao consumo, segmentam conteúdos corolários de indivíduos e suas identificações pessoais, de modo a favorecer o que a teoria neo-institucional chama de isomorfismo. Os autores chamam a atenção para a pertinência desse conceito por se referir à compreensão da retórica dos algoritmos e sua incorporação à estrutura da vida social. Com isso, instaura-se uma atmosfera de reflexão crítica com relação a sua capacidade de representação da realidade. Logo, estruturas panópticas monopolizadas por grupos corporativos, cuja finalidade é a otimização de resultados comerciais, reverberam na percepção de realidade de indivíduos usuários da internet, contribuindo para torná-los propensos a crenças polarizadas.

No que concerne às comunidades online, os algoritmos podem endossar a reprodução de discursos arraigados nos pressupostos de desmaterialização da pós-modernidade, a exemplo da retórica da paixão vocacional e do empreendedorismo de si, sobretudo nos espaços discursivos do ambiente online experienciados pelos trabalhadores criativos. Isso se coaduna com as observações de d'Andréa (2018), ao ressaltar a necessidade dos estudos da internet explorarem as contradições inerentes aos fenômenos de erupções sociais na web e suas lógicas tecnoculturais.

Em seu estudo sobre a pesquisa netnográfica, Kozinets (2014) sugere a compreensão das comunicações mediadas por computador a partir de categorizações quanto ao engajamento dos indivíduos participantes e quanto aos tipos de comunidades online (KOZINETS, 2014). As primeiras são caracterizadas por usuários: i) principiantes: mantêm um interesse passageiro e despretensioso, carecendo de vínculos sociais regulares com o grupo; ii) socializadores: mantêm relações fortes com vários membros do grupo, porém possuem interesse superficial pela principal atividade desempenhada na comunidade; iii) devotos: contrariando a categoria anterior, estes indivíduos mantêm vínculos sociais relativamente fracos, porém, comungam com os interesses da atividade central da comunidade; iv) confidentes: detêm fortes laços com os membros do grupo, além de se interessarem genuinamente pelas atividades compartilhadas.

Uma segunda tipologia proposta por Kozinets (op.cit) expressa enquadramentos de

comunidades seguindo proposta semelhante de classificação por intensidade participativa de seus membros, sendo definidas, sequencialmente: i) comunidades de aventura: permeadas por relações breves, recreativas e superficiais, cujo objetivo reside na atração de pessoas de fora da comunidade, a exemplo das *lives* e salas de jogos online; ii) comunidades de vinculação: websites de redes sociais, fóruns e determinados mundos virtuais são exemplos dessa categoria, que tende a criar laços fortes porém sem focar num comportamento de consumo unificador; iii) comunidades de geeks: próximos das definições de consumidores produtivos (*prosumers*), visam o compartilhamento de informações, notícias e técnicas, propiciando informações detalhadas sobre conjuntos de atividades, porém sem envolvimentos relacionais profundos; iv) comunidades de construção: são comunidades que possuem vínculos informacionais e pessoais, a exemplo de sites colaborativos como a wikipedia e grupos de ciberativismo (FUCHS, 2014).

Tomemos ainda, a definição de comunidades com redes sociocentradas, egocentradas e redes abertas (KADUSHIN, 2012). As redes sociocentradas são caracterizadas por seus laços intersticiais, pelos quais a relação entre indivíduos ocorre mediante aprovação recíproca de seus laços, a exemplo de amigos do Facebook. As redes egocentradas podem ser definidas pelos laços formados em torno de um *hub* central, a exemplo de redes de seguidores no YouTube e no Twitter. Já as redes abertas são configuradas pelas conexões projetadas pela coletivização da produção informacional, a exemplo da Wikipedia e dos conteúdos gerados na blogosfera.

No que concerne ao contexto investigativo deste estudo (sessão Trilhas Metodológicas), as facetas das comunidades online contemplam o cenário caracterizado por: em primeiro lugar, a comunidade online como uma comunidade de prática na qual indivíduos interagem na busca pela profissionalização do ofício criativo e engendram oportunidades de carreira (COMUNIAN, 2016; KIM et al., 2018). Em segundo lugar, a natureza das interações com o objetivo de se obter informações relevantes no que concerne a aspectos relacionados às carreiras artísticas no âmbito digital. Em terceiro lugar, as características da comunidade tomando como base a tipologia de Kozinets (2014). Finalmente, surge uma última consideração a respeito das comunidades toma as categorizações de redes empregadas por Kadushin (2012), em que se considera o tipo de conexão rizomática peculiar aos desdobramentos do grupo (egocentrada, sociocentrada, aberta), ampliando nossa compreensão acerca do contexto interacional da comunidade observada.

2.5 PRESSUPOSTOS EPISTEMOLÓGICOS DA PESQUISA

O estudo se pauta por buscar investigar os aspectos sociais identificados pela observação das práticas comunicacionais nas situações cotidianas dos artistas criativos no âmbito de uma comunidade online, ao ser tomado como cerne das análises as CMC presentes nas interlocuções em redes sociocentradas nas quais interagem os artistas criativos. Nesse sentido, as alternativas metodológicas dos estudos da internet (*internet studies*) nos auxiliam na compreensão da função das CMCs no engendramento do trabalho criativo e possíveis desdobramentos de carreiras que emergem no ciberespaço.

A abordagem investigativa da etnografia virtual multisituada nos permite alcançar o entendimento a respeito do *ethos* da comunidade profissional investigada, enquanto que a descrição densa dessa comunidade possibilita obter *insights* reveladores de suas práticas culturais relacionadas ao trabalho (GEERTZ, 2009). Dessa forma, ao postular algo a respeito de uma perspectiva semiótica de interpretação de cultura, Geetz sugere o entendimento de cultura como:

> "O conceito de cultura que eu defendo [...] é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado (p.15)

Esse entendimento de cultura definido por Geertz (op.cit) nos permite compreender as práticas culturais referentes ao trabalho criativo e às carreiras nas artes digitais com base na observação das nuances cotidianas e contextuais das coproduções simbólicas do grupo social investigado, buscando traduzir o contexto cultural analisado de forma inteligível a partir de sua descrição densa.

A etnografia virtual aqui proposta se identifica como prática investigativa atrelada à concepção interacionista-pragmática (KOZINETS, 2014), fundamentada em pressupostos onto-epistemológicos do interacionismo simbólico (FINE, 2005), por sua vez, influenciado pelo pragmatismo norte-americano e pela filosofia pragmática da linguagem proposta por Wittgenstein, ao se debater a respeito da compreensão do grupo social investigado a partir de

temas que emergem das práticas comunicacionais dos indivíduos investigados diante de situações cotidianas (ANGROSINO, 2009; FERNANDES et al., 2019).

Os integracionistas assinalam que os indivíduos são agentes ativos presentes num mundo repleto de significados aprendidos e codificados como símbolos compartilhados por intermédio de interações em grupos sociais específicos. A compreensão da realidade acontece por meio do entendimento reflexivo com relação ao conjunto de significados que determinado grupo atribui às suas práticas, ou *verstehen (*ANGROSINO, 2009). Um constructo pertinente para os pesquisadores vinculados a essa vertente é a noção de *self* como construção social emergente da interlocução entre indivíduos diante de um contexto específico (GOFFMAN, 2014).

De acordo com Hine (2015), o entendimento com relação às práticas sociais de determinado grupo social emergente da etnografia em ambientes online ocorre a partir da compreensão de três aspectos basilares a respeito do uso da internet. O primeiro deles consiste no fato de a internet ser incorporada (*embedded*), composto de múltiplas camadas de elementos de significado cuja peculiaridade se origina das zonas fronteiriças do espaço online; o segundo corresponde ao fato de a internet ser corporificada (*embodied*) na condição de parte intrínseca às práticas comunicacionais vivenciadas por seus membros, sobretudo, no que concerne à Web 2.0, em que a internet não é apenas uma ferramenta, mas uma forma de manutenção da sociabilidade dos indivíduos conectados; e, por último, as práticas são cotidianas (*everyday*), uma vez que a internet é concebida como infraestrutura da existência social da qual emergem novas dinâmicas relacionais e novas estruturas de poder. Dessa maneira, a perspectiva etnográfica adaptada à esfera social online fornece *insights* segundo os quais existe a possibilidade da identificação de significados oriundos das experiências compartilhadas pelos membros de determinada comunidade online (HINE, 2017).

Como elementos que fundamentam as nossas trilhas metodológicas apresentadas na seção seguinte nos auxiliar na seção seguinte (3), o interacionismo simbólico e os estudos de internet, tomando como base as categorias êmicas sugeridas por Caliandro (2018) *follow the medium* (seguir os meios) e *follow the natives* (seguir os nativos) para subsidiar nossa compreensão acerca das carreiras criativas. A abordagem do interacionismo simbólico possibilita o entendimento a respeito de práticas, valores e componentes simbólicos manifestados no comportamento social do grupo investigado (FINE, 2005). Logo, ao buscar empregar *insights* da pesquisa etnográfica virtual como abordagem investigativa (HINE,

2015; KOZINETS, 2014, 2019), o estudo toma como base as formas de comunicação mediadas por computador e incorporadas no contexto das representações dos artistas digitais investigadas mediante o seu espaço de interação.

3 TRILHAS METODOLÓGICAS

As trilhas metodológicas utilizadas neste estudo foram estruturadas seguindo três aspectos norteadores: o primeiro deles consiste na implementação de uma estratégia investigativa (3.1) com base na etnografia virtual (HINE, 2015, 2017; KOZINETS, 2014, 2019) na qual entende-se a comunidade online como um espaço multisituado constituído por interações que perpassam um único meio digital (CALIANDRO, 2018).

O segundo aspecto norteador das trilhas metodológicas empreendidas no estudo consiste na identificação do grupo-alvo e da comunidade online cujas interações dialogam com a discussão teórica do trabalho criativo em carreiras sem fronteiras apresentadas na seção de revisão de literatura. O terceiro concerne ao emprego de técnicas de construção de um corpora como forma de auxiliar nossa compreensão acerca do lócus no qual os artistas digitais interagem, possibilitando uma observação sistemática das interações desses artistas (APÊNDICES A e B) em distintas configurações midiáticas cuja convergência nos permite identificar caracterizações concernentes ao trabalho nas artes digitais.

3.1 ESTRATÉGIA INVESTIGATIVA

O estudo é caracterizado como uma pesquisa qualitativa de natureza básica, cuja estratégia metodológica consiste na utilização de uma etnografia virtual (netnografia) (KOZINETS, 2019). Trata-se, portanto, da adaptação da etnografia tradicional voltada para a compreensão de grupos sociais estabelecidos no âmbito de um espaço virtual e envolve a descrição e a interpretação de um determinado grupo ou sistema social (ANGROSINO, 2009).

Nas pesquisas etnográficas, o pesquisador desenvolve uma descrição densa e holística dos comportamentos sociais de um grupo ou subgrupo identificável de pessoas. Nessa abordagem, o pesquisador busca observar padrões (e.g.: rituais, comportamentos sociais costumeiros ou regularidades) das atividades mentais do grupo corporificadas por ideias e crenças expressas por intermédio da linguagem ou das atividades materiais elucidadas pelo comportamento dos indivíduos dentro desse grupo (ANGROSINO, 2009; CRESWELL,

2010).

Ao analisar uma fonte diversa de dados de determinado grupo social, o pesquisador se fundamenta nas visões dos participantes numa perspectiva êmica (imersão no contexto cultural investigado a fim de se obter descrições de valores e práticas na perspectiva dos participantes) e as relata em citações literais. Após tal procedimento, o pesquisador sintetiza os dados com base numa perspectiva ética e científica para desenvolver interpretações culturais gerais (CRESWELL, 2014).

O *corpus* é construído a partir da composição de um *corpora* no qual são compilados dados com texto, imagens e sons extraídos a partir da observação não-participante de uma comunidade online (ver APÊNDICE C) de artistas digitais cujo espaço de interação transpassa um único lócus. Dessa forma, a netnografia aqui empreendida se configura como uma pesquisa etnográfica virtual na qual o pesquisador segue interações de site para site (*follow the natives*) a fim de contrastar distintos ambientes online, cuja ubiquidadade está presente na vida dos atores investigados, uma vez que esses indivíduos dedicam partes significativas de suas vidas ao uso de tais plataformas tecnológicas (*follow the medium*) (CALIANDRO, 2018).

3.2 IDENTIFICAÇÃO DO GRUPO-ALVO E A COMUNIDADE DE ARTISTAS

Inicialmente, buscamos identificar grupos de artistas digitais em mídias digitais com redes sociais centradas, a exemplo do Facebook e do Linkedin (KADUSHIN, 2012), cuja aderência temática fornece discussões relevantes para o estudo do trabalho criativo em carreiras sem fronteiras. Assim, tomou-se como base as orientações de Kozinets (2014), respectivas a: 1) relevância: o conteúdo compartilhado pelos usuários deve possuir relevância para a proposta da pesquisa netnográfica; 2) atividade: a comunidade deve ter comunicações regulares e frequentes; 3) interatividade: a ocorrência de fluxo de comunicações entre os membros; 4) substancialidade: possuir massa crítica de comunicadores; 5) heterogêneas: diferentes perfis interagindo em função das afinidades que os levam a participar da comunidade online; 6) riqueza de dados: abundância de dados detalhados e descrições ricas.

A partir do entendimento de redes sociais sócio-centradas (KADUSHIN, 2012) e de comunidades online (FERNANDES et al., 2019; GRUZD et al., 2016; KIM et al., 2018), foi

realizada inicialmente uma busca direta em 35 grupos de facebook visando possibilitar a análise de comunicações mediadas por computador cujas interações exprimem conteúdos voltados para articulações de experiências de carreira artística (seções 1.1 e 1.2).

A comunidade online escolhida é a dos membros da Alpha School Group[5], cujo grupo de Facebook possui 7.421 membros no presente momento, sendo 10 administradores e 2 moderadores. A criação de tal grupo de Facebook ocorreu no dia 10 de maio de 2016 e possui cerca de 30 postagens diárias. A entrada do pesquisador no grupo de Facebook ocorreu, a princípio, por meio de solicitação aprovada pelos membros moderadores; porém, a exposição do conteúdo publicado no grupo é pública, o que possui implicações para as questões éticas da pesquisa (ver seção 3.5).

3.3 A OBSERVAÇÃO NÃO-PARTICIPANTE E CONSTRUÇÃO DO CORPORA

A partir da observação das interações na Alpha CGI Community, foram coletados dados com base nas categorias êmicas apontadas por Caliandro (2018), sendo elas: seguir as mídias sociais (*follow the media*) e seguir os nativos (*follow the natives*), dessa forma, múltiplas fontes de dados foram identificadas e compuseram inicialmente o *corpora* do estudo (ver tabela 1). A observação das interações da Alpha CGI Community ocorreu durante 9 meses, gerando um *corpora* composto por 57 posts no Facebook inserido de uma curadoria de 1627 comentários sobre esses posts cujo acompanhamento de tais interações levou à coleta de mais 8 postagens no fórum, 12 podcasts, e 6 vídeos (Quadro 1) (APÊNDICE D).

Quadro 1 — Coleta de dados do corpora

Origem do dado	**Representação**	**Numeração**
Posts no facebook e comentários referentes ao post enumerados de acordo com a ordem de coleta	PF[6]	57
Fórum do website	F	8
Conteúdo de mídia produzido pela comunidade	CC	13

[5] Nome fictício atribuído à comunidade em função de cuidados éticos na pesquisa qualitativa.

[6] As postagens que suscitam o debate dos artistas digitais no âmbito de suas interações no Facebook foram codificadas como PF (post de Facebook), já as discussões respectivas a essas postagens foram codificadas como RPF (resposta ao post de Facebook) e suas numerações indicam a ordem em que os dados considerados relevantes para o estudo foram coletados e não a contagem sobre a totalidade de interações decorrentes dessas postagens.

Conteúdos de hiperlinks compartilhados por membros da comunidade	CHP (Podcast) ou CHV (Vídeo)	5

Fonte: Os autor, 2021

As notas de campo capturaram temas e *insights* a partir da observação sistemática das interações na Alpha CGI Community no Facebook, Youtube e Dischord, sendo consubstanciadas por dados de fontes distintas extraídas do *corpora* como forma de triangulação metodológica. Tais observações sistemáticas foram comparadas com as codificações qualitativas sugeridas por Gibbs (2009) (Quadro 2). Além disso, foram adicionadas codificações *in vivo* a essas categorizações (CRESWELL, 2010) a fim de se obter explanações a respeito das especificidades do grupo investigado (Quadro 2). Transcrições de diálogos representativos dos códigos sugeridos por Gibbs (2009) foram extraídas para ulterior categorização.

Quadro 2 — Codificação

Codificações na pesquisa qualitativa	
Atos e comportamentos específicos	O que as pessoas fazem ou dizem
Eventos	Eventos ou coisas que o indivíduo tenha feito, marcos episódicos em sua experiência
Atividades	Têm duração mais longa do que os atos muitas vezes acontecem em eventos específicos e podem envolver várias pessoas
Estratégias, práticas ou táticas	Atividades visando algum objetivo, como, por exemplo, atividades boca-a-boca para encontrar emprego ou visibilidade
Estados	Condições gerais vivenciadas por pessoas ou organizações. A exemplo do trabalho em horas adicionais no emprego.
Sentidos	Normas, valores e regras. Sentimentos compartilhados em relação a determinado acontecimento
Participação	Envolvimento das pessoas em um contexto ou adaptação a ele
Relacionamentos ou interação	Citações de relações com outros membros da comunidade e seus sentimentos em relação a isso
Condições ou limitações	Precursor ou causa de eventos ou ações, coisas que limitam o comportamento ou as ações
Consequências	O que acontece se... (menção a consequências de acontecimentos e fatos)

Contexto	Quadro completo dos eventos em estudo
Reflexivo	O papel do pesquisador no processo. Isso é o modo como a intervenção gerou os dados.
Codificações *in vivo*	Termos e expressões utilizadas pelos participantes do grupo investigado

Fonte: adaptado de Gibbs (2009)

Um *corpora* consiste numa coleção de dados textuais de diferentes gêneros compilados para propósitos que perpassam um escopo de investigação específico, que podem subsidiar a construção de um corpus (BAUER; AARTS, 2015). Já um *corpus* de pesquisa é definido como uma coleção finita de materiais textuais e com funções simbólicas a serem analisados pelo pesquisador com inevitável arbitrariaedade, a fim de se obter um exame minucioso e reflexivo. Logo, as análises dos resultados são tratadas, num primeiro momento, com base na composição de um *corpora* denso de informações extraídas da observação do grupo social investigado. Num segundo momento, o *corpus* resultante da adequação temática específica norteia tais análises, cujos resultados são representativos das questões investigativas relacionadas ao grupo social investigado.

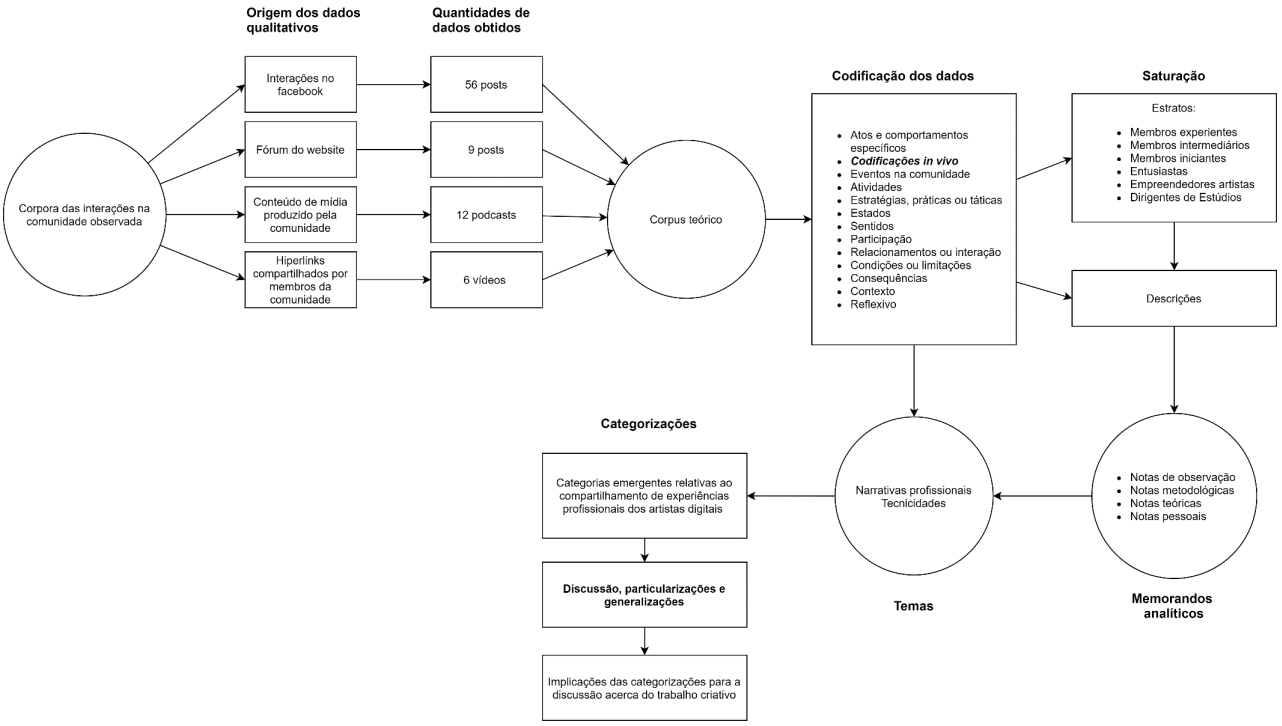
Noções de espaço social identificado na construção do *corpus* são divididas em duas dimensões: estratos e representações (Quadro 3). Os estratos sociais são variáveis externas ao fenômeno investigado e correspondem à tipificação dos membros da comunidade quanto a aspectos demográficos, identificados neste estudo como distintos níveis de expertise profissional dos artistas digitais, que serão apresentados na seção 3.5. Já as representações concernem às relações sujeito-objeto elucidadas por meio de opiniões, crenças, estereótipos, identidades, ideologias, hábitos e práticas (BAUER; AARTS, 2015). Dessa forma, a saturação teórica foi alcançada quando a inserção de novos estratos não acrescentou novas informações (MINAYO, 2017).

Cuidados referentes à curadoria de informações inseridas no *corpus* foram tomados com base nas orientações de Paiva Júnior, Leão e Melo (2016), ao ressaltarem a pertinência de aspectos relacionados à qualidade na pesquisa qualitativa: a compreensão do uso de signos verbais e não-verbais como condições necessárias à interpretação de suas ocorrências, por se evitar a reprodução de viéses interpretativos por meio de uma constante autorreflexão por parte do pesquisador (reflexividade); a seleção das passagens textuais capazes de elucidar o fenômeno social investigado (construção do corpus); o relato rico e detalhado das interações

observadas; a compreensão de contexto de fala do grupo investigado a partir da junção de múltiplas fontes de evidência (triangulação); e, por fim, a busca por evidências reveladoras de mudanças nas concepções tradicionalmente estabelecidas no respectivo núcleo temático abordado (surpresa).

A partir do referencial teórico e da etapa exploratória da coleta de dados, as categorias emergentes do campo foram estruturadas em duas temáticas principais, sendo elas as *narrativas profissionais*: os membros da Alpha CGI Community têm na comunidade online um espaço voltado para provimento de apoio mútuo em momentos de dificuldade e incerteza, recorrendo-se com frequência ao compartilhamento de suas trajetórias pessoais de carreira como forma de incentivo à permanência de outros integrantes da carreira artística; *tecnicidades*: compartilhamento de saberes relacionados a técnicas artísticas, recorrência a *feedbacks* técnicos e artefatos culturais inspiradores de práticas artísticas.

Quadro 3 — Construção de corpora e corpus



Fonte: O autor (2021)

3.4 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

Questões éticas são consideradas neste estudo quanto ao nível de ocultação dos participantes da comunidade online investigada. De acordo com o *Code of General Regulations* e com o código de ética da *American Psychological Association* American Psychological Association (2012), o uso de conversas espontâneas publicamente acessíveis na Web não são caracterizadas como pesquisa com seres humanos, tal como observado por Kozinets (2014): “analisar comunicações de comunidades ou culturas online ou seus arquivos não é pesquisa com seres humanos se o pesquisador não registrar a identidade dos comunicadores e se ele puder obter acesso de maneira fácil e legal a essas comunicações e arquivos” (p. 134). Dessa forma, visando atender aos códigos de ética mandatório na pesquisa em ciências sociais, optamos por adotar critérios de “camuflagem máxima”, ao ocultar os nomes da comunidade online e seus participantes.

3.5 SOBRE A COMUNIDADE DE ARTISTAS DIGITAIS E SEUS MEMBROS

Diante da observação das interações na comunidade online investigada, os artistas digitais participantes foram tipificados quanto aos distintos graus de expertise profissional com computação gráfica. Tais distinções são emblemáticas das situações de carreira identificadas na comunidade da Alpha CGI Community. Tomemos como exemplo um membro iniciante que cria postagens a respeito de dúvidas primárias quanto ao uso de determinado software ou mesmo interage com seus pares na busca por respostas relacionadas a quanto se deve cobrar por determinado tipo de serviço. Enquanto membros mais experientes tendem a dar aconselhamentos e compartilhar *demo reels*[7] com seus trabalhos junto a grandes *players* da indústria de mídia e entretenimento, ou compartilham suas percepções ao longo do tempo acerca do ofício. Dessa forma, o quadro 4 fornece tipificações dos membros da comunidade observada elucidadas por recortes de diálogo (Quadro 4).

Quadro 4 — Caracterização dos membros da comunidade eletrônica de artistas digitais

Tipificação dos membros	**Interação**
Membros experientes	"[...] eu já não tô (sic) mais aguentando o ritmo do mercado. 20 anos sem férias, várias noites em claro acumulado, saúde paro saco. País caro. Conta não fecha [...]"
Membros intermediários	"Agora no 3d, eu até consigo pegar um trabalho ou outro com meus próprios clientes, mas na maior parte do tempo, sou eu mesmo correndo atrás de clientes e tentando provar que eu posso ser uma boa escolha como profissional, já fiz 3 apresentações de sugestões de trabalho para possíveis clientes (sem nem ser solicitado) pra vender o serviço e das 3, 1 delas funcionou, é pouco, mas já me motiva [...]"
Membros iniciantes	"Eu sou aquele cara que conhece/tem noção de tudo, porém não sou expert em nada, estou juntando uma graninha para adquirir os cursos [...]. É muito fácil a gente seguir vídeos ou tutoriais e depois se encantar com os resultados, minha dificuldade seria de não entender como algumas ferramentas realmente funcionam nos programas, e como mapear isso no meu cérebro para que eu saiba as horas corretas de utilizar."
Entusiastas	"Atualmente trabalho como QA em um banco e estou querendo migrar de carreira. Sempre desenhei, desde pequena, e sempre sonhei em trabalhar com *concept art*. Encontrei o grupo numa dessas procuras e estou apaixonada! "

[7] Vídeos com compilações de trabalhos para fins de exposição profissional

Empreendedores artistas	"Pessoal de Composição. Estudantes. Estou atrás de gente que tenha interesse em aprender Nuke/Fusion na prática em algum projeto colaborativo. O curta (metragem) é um filme em homenagem ao Hayao Miyazaki. Quem quiser, só mandar uma mensagem para mim. Vamos fazer uma live no Discord da Pós-BR para ensinar ambos os softwares."
Dirigentes de Estúdios	"Amigos, sigo à procura de mais time pra @lightfarm! Se conhecerem pessoas que seriam boas para a vaga, é só dar um alô!"

Fonte: Os autores

As tipificações apresentadas do Quadro 4 são originadas da observação não participante da comunidade de artistas digitais e da análise do corpus deste estudo, são apresentadas as seguintes caracterizações dos membros da comunidade:

Membros experientes: possuem passagens por grandes produções e/ou estúdios, buscam transmitir seus conhecimentos e testar novidades de técnicas e softwares. Parte significativa deles compartilha tutoriais gratuitos ou cursos pagos de sua autoria.

Membros intermediários: Possuem alguma experiência, mas buscam desenvolver suas habilidades a fim de se inserir em mercados competitivos; por isso, compartilham seus experimentos e buscam feedbacks dos pares a fim de evoluir com suas técnicas.

Membros iniciantes: são os aspirantes geralmente fãs de cultura pop que buscam aprender as técnicas por trás das produções de mídia e entretenimento para se inserir no mercado das indústrias criativas. Eles comumente postam dúvidas sobre o uso de ferramentas e pedem opiniões sobre softwares para finalidades específicas dentro da animação.

Entusiastas: Estes são aqueles indivíduos que não trabalham na área e nem utilizam técnicas de artistas digitais, mas compartilham suas percepções na condição de consumidores de produtos midiáticos e acompanham as notícias sobre os grandes estúdios, muitos manifestam o interesse na possibilidade de se inserir na área de computação gráfica em algum momento posterior de suas vidas.

Empreendedores artistas: Indivíduos que buscam a realização de projetos pessoais ao recrutar membros para trabalhos geralmente sem remuneração via *crowdsourcing*[8]. Esses empreendimentos são percebidos como espaços de oportunidades para membros iniciantes colocarem suas habilidades em prática ou mesmo membros intermediários dispostos a

[8] Modelo produtivo que emprega a mobilização de indivíduos de forma voluntária, em que contribuem para o desenvolvimento de determinado projeto de cunho autoral ou profissional.

compartilhar os riscos em busca de gerar portfólio, ou mesmo por aqueles que por outras razões se encontram distantes do ofício da computação gráfica.

Dirigentes de Estúdios: dirigentes de estúdios de grande, pequeno ou médio porte que recrutam profissionais para suas produções ou para estúdios nos quais fazem parte, seja de forma efetiva, seja atuando como trabalho *ad hoc*. Esses membros compartilham vagas com oportunidades de trabalho e/ou recrutam artistas digitais para suas empreitadas.

É possível identificar essas características demográficas dos membros a partir de duas maneiras, a primeira delas ocorre pela observação do conteúdo de suas postagens, a exemplo do Quadro 4, no qual há recortes textuais que permitem comparações entre distintos momentos de carreira vivenciados pelos membros. Uma segunda forma ocorre pela observação do perfil no Facebook do indivíduo interactante, pois, é possível verificar informações como o histórico das empresas que tal indivíduo trabalha ou já trabalhou, cargos e nível técnico de postagens com portfólio (APÊNDICE A), tendo sido relativamente poucos os indivíduos que optaram por ocultar ou não dispor de tais informações publicamente em seus perfis pessoais.

Quanto ao teor dos conteúdos compartilhados, há registros de postagens contendo portfólios, experimentos visuais, estudos em softwares de criação, compartilhamento de técnicas, testes de animação, videoconferências e podcasts, além de discussões pertinentes às carreiras do artista digital criativo.

3.6 DESCRIÇÃO DA COMUNIDADE ONLINE DOS ARTISTAS DIGITAIS

A Alpha CGI Community diz respeito à iniciativa de um grupo de artistas digitais brasileiros dirigentes da filial brasileira do estúdio neozelandês Beta Lights[9] sediada no Rio de Janeiro, visando promover a qualificação profissional de artistas por meio de uma plataforma de cursos de computação gráfica oferecidos a baixo custo com planos de aula sobre assuntos que abordam desde gerenciamento de carreiras criativas a áreas mais técnicas como 3D, *retouching*[10], ilustração, animação e fotografia. As iniciativas em torno da Alpha CGI Community também compreendem a realização de eventos físicos anualmente promovendo concursos de arte, conferências e palestras sediadas no Rio de Janeiro. Já no ambiente digital,

[9] Assim como na comunidade online de artistas digitais, optamos por ocultar o nome da empresa citada por questões éticas de pesquisa.
[10] Técnica de pós-produção na qual há retoques inseridos digitalmente na imagem original

há a promoção de conteúdo informativo sobre carreiras nas artes digitais e eventos online que têm como característica a interação com os seguidores nas mídias digitais, sendo eles alunos da plataforma ou profissionais criativos em distintas situações de carreira.

Seguindo as classificações propostas por Kadushin (2012), há duas configurações de rede social a serem consideradas sobre a Alpha CGI Community: a primeira pode ser definida como sociocentrada, uma vez que se configura pela participação ativa de seus membros criando uma comunidade próxima do que Kozinets (2014) se refere como sendo uma comunidade geek. A segunda pode ser definida como egocentrada, uma vez que assume a forma de website e fórum online cuja participação comunitária orbita em torno do conteúdo central disseminado pelos gestores de conteúdo da Aplha CGI Community.

Em função da pandemia de Covid-19 no ano de 2020, discussões em torno da hashtag *#discussaodasemana* e produção de conteúdo informativo na forma de podcasts e *lives* foram intensificadas por administradores das mídias sociais da Alpha CGI Community, estimulando membros da comunidade a participarem de discussões e reflexões sobre as carreiras criativas como forma de prover encorajamento motivacional diante das incertezas inerentes às carreiras artísticas potencializadas pelo sentimento de instabilidade advindo da pandemia.

Por parte dos organizadores da comunidade Alpha CGI Community, há um esforço para levantar discussões acerca de temas pertinentes ao desenvolvimento de carreiras nas artes digitais. Esses organizadores recorrem frequentemente à promoção de reflexões sobre momentos vivenciados com relação a suas experiências profissionais por intermédio de postagens que ocorrem tanto de forma sistematizada a partir da hashtag "#discussaodasemana", quanto de modo espontâneo por parte de integrantes que não estão necessariamente encarregados de administrar essa comunidade, porém visam obter orientações quanto ao ofício do artista digital e estimulam os demais membros dessa comunidade a participarem de suas discussões.

> "No dia 15 de abril surgia a primeiríssima discussão da semana. Na época estávamos todos impressionados com os eventos recentes da pandemia, especulávamos sobre o futuro de trabalho e sobre voltar um dia ao escritório para poder desfrutar do *happy hour* sagrado. O QUE MUDOU DE LÁ PARA CÁ? Hoje, um bom tempo depois, empresas fecharam, artistas perderam seus empregos. Algumas empresas que resistiram estão chamando seus funcionários de volta ao escritório. Já outras mudaram para o modo de trabalho remoto quase que total". [PF56]

Os esforços de geração de conteúdo para fomentar o debate sobre carreiras e experiências pessoais na comunidade Alpha CGI Community foram intensificados a partir do

início da pandemia de Covid-19 no Brasil, seguindo o fluxo de crescimento na criação de conteúdos para mídias sociais concomitante a esse período (CANDELA et al., 2020). Dessa forma, debates sobre percepções e sentimentos dos artistas digitais acerca do trabalho criativo são fomentados a fim de tornar o ambiente comunitário virtual um espaço para legitimação de conhecimento e cocriação de significado.

Por volta de todos os meses, a Alpha CGI Community promove um concurso de artes digitais chamados "*contests*", esses eventos oferecem premiações para vencedores nas categorias de melhor criação, melhor técnica e melhor *breakdown*[11], com avaliações técnicas realizadas por artistas digitais convidados transmitidas ao vivo no Facebook e no Youtube. Cada evento possui uma temática específica como norteadora dos trabalhos com artes digitais. Durante o tempo observado, aconteceram nove edições do *contest* envolvendo, por ordem, as temáticas: Mitologia brasileira; Carros para sobreviver em um futuro distópico; 2120, Terra; Animes, Tokusatsus e Games Japoneses no Brasil; Humanos e Máquinas, Criação e Criaturas; Multiverso; Grandes obras do Cinema; Mitologia Nórdica. Além disso, as interações são realizadas no canal do Discord, no qual são compartilhadas vagas, música e tópicos aleatórios. Nas salas há videochamadas em que análises de portfólio e compartilhamento de técnicas de processamento de imagem são realizadas. Para a Alpha CGI Community, a plataforma Discord assume forma de espaço para interação e *feedbacks* em tempo real e se configura como espaço complementar às interações no grupo de facebook, tendo função relevante no desenvolvimento de técnicas artísticas, conforme menciona o autor da interação a seguir (PF 35):

> "[...] não sabia fazer um quadrado no Maya. Com 30 minutos-1 hora por dia, hoje posso dizer que sei fazer alguma coisa. Reconheço os vários erros no projeto e já tô sedento pra começar o próximo [...] e **a galera do discord que sempre me ajudava como podia** (menção especial ao meu querido Doug)." [PF 35]

> " Desde que comecei a interagir com a comunidade [...], consegui acreditar bem mais no meu potencial como artista, e posso afirmar com toda certeza que a nossa comunidade atualmente é a melhor em integração no Facebook. Participei de várias outras antes e todos eles eram repletos de hate e shitposts, no fim, não somavam em nada, nem no mínimo possível . **Mas nessa comunidade daqui eu já interagi com profissionais atuantes de uma maneira MUITO mais humanizada e acessível do que eu poderia imaginar ser possível,** sinto que é um lugar de crescimento e conforto. O grupo já me proporcionou freelas, contatos e oportunidades (cada contest é uma injeção de ânimo) que não tive em nenhum outro grupo anteriormente. [RPF 38 - 4]

[11] Registro de bastidores com procedimentos técnicos utilizados durante a pós-produção de imagens e vídeos.

> "Primeiramente, PAI TA ON NO DICORD junto com o Doug... postando um processo de **experimentação com ferramentas de modelagem** e renderização no photoshop, a pós (produção), claro, um pouco de pintura e bashing para finalizar. [PF 42]"

Em meio às interações da comunidade no Dischord, existe a realização dos eventos "*contest for fun*", como uma forma esporádica de competição análoga aos *contests* oficiais, porém, sem haver premiações. Esses eventos são realizados como forma de estímulo à criação visual e ao compartilhamento de observações técnicas em torno dos trabalhos com computação gráfica.

A partir da coleta de dados descrita na seção de Trilhas Metodológicas (3), categorizações emergentes das CMC entre os artistas digitais membros da Alpha CGI Community nos seus múltiplos espaços de interação possibilitam nossa compreensão de comunidades online com base na abordagem de Caliandro (2018) de etnografia virtual multi-situada.

4 ANÁLISES DA COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR NA COMUNIDADE ONLINE

O quadro abaixo mostra o esquema interpretativo que emerge da análise do corpus da pesquisa. Os elementos temáticos apresentados no quadro 5 são discutidos nas subseções seguintes e emergem em torno das narrativas profissionais e tecnicidades presentes nas comunicações mediadas por computador entre membros da comunidade online de artistas digitais.

Quadro 5 — Estrutura de codificação a partir das interações da comunidade online

Narrativas profissionais	Idílio laboral	● Migração para a Indústria Criativa ● Trabalho como recompensa ● Insatisfação com o emprego tradicional ● Compromisso vocacional VS compensação financeira ● Busca por ludicidade
	Odisséia de carreira	● Profissionalismo VS hobbismo ● Seguir fluxo de carreira VS transformar o fluxo de carreira ● Nomadismo de carreira ● Barreiras de entrada ● Trajetórias em relação ao trabalho
	Aprendizado extasiante	● Autodidatismo ● Transitoriedade de saberes
Tecnicidades	Tecnocracia	● Legitimação profissional ● Pura arte VS senso analítico ● Dificuldades de precificação
	Artefatos inspiracionais	● Elementos da cultura pop ● Portfólios, tutoriais e dicas ● Experiências de consumo
	Escrutínio comunitário	● *Feedbacks* profissionais ● Avaliações técnicas

Fonte: O autor

4.1 NARRATIVAS PROFISSIONAIS

Há conteúdos referentes aos relatos das jornadas pessoais que retratam vivências com relação ao ofício de artista digital e seus momentos de carreira. Nesse sentido, os artistas digitais que interagem entre si na comunidade online compartilham suas aspirações, conquistas e frustrações como forma de prover apoio mútuo comunitário em que os membros experientes e intermediários buscam incentivar os membros iniciantes e os entusiastas. Essas narrativas são categorizadas como sendo o **idílio laboral, a odisséia de carreira** e **o aprendizado extasiante.**

4.1.1 O IDÍLIO LABORAL

Uma concepção idílica do trabalho artístico permeia a crença dos artistas digitais acerca da sua atuação profissional, sobretudo, no que concerne aos setores de mídia e entretenimento. Segundo os membros da comunidade investigada, a oportunidade para se trabalhar nas indústrias criativas é percebida como compensatória em decorrência das sucessivas tentativas de inserção profissional. Nesse sentido, o sonho de **migração para as indústrias criativas** evidencia-se como força motriz para o empenho dos artistas digitais em suas tentativas de consolidação no ramo profissional das ICC.

> "Sempre foi meu sonho viver de arte também, mas **infelizmente essa não é uma realidade para quem é periférico e de baixa renda como eu**. Depois de muito tempo consegui entrar no mestrado em artes, mas infelizmente tô tendo que trabalhar de *delivery* de *bike* para me sustentar porque não rola bolsa e o mercado de arte no geral não tá fácil. Tô voltando aos poucos a me dedicar as artes e tenho fé que conseguirei um dia viver disso [...] [RPF1-5]

Os recortes de fala acima são emblemáticos de uma concepção de trabalho nutrida por expectativas e desenvolvida por artistas em fase inicial de carreira, sejam eles *freelancers* ou aspirantes a artistas digitais, que lidam com pressões financeiras ao mesmo tempo em que reforçam o credo de que é possível "viver de arte" enquanto aguardam a oportunidade de inserção mercadológica na ICC, na condição de **trabalho como recompensa** *per si*.

> "Olha, quando eu era mais nova, a minha vida era muito diferente, eu pensava em desistir todos os dias e trocar de área porque eu me dedicava muito, virava noite, trabalhava final de semana e ganhava muito mal. Muito mesmo. Eu só não larguei porque eu não sei fazer nada além do que eu faço. Além disso, eu não tinha dinheiro para fazer outra faculdade tambem. Hahaha! Financeiramente era BEM difícil mesmo. **Não me imagino advogada, programadora, arquiteta**. **Eu trabalho com o que eu gosto e demorou muito para eu começar a colher os frutos disso** [...] [RPF1-8]

No recorte elucidado pelo trecho RPF1-8, uma artista digital compartilha uma insatisfação generalizada com **setores de emprego tradicionais**, ou mesmo aqueles inseridos na indústria criativa orientada para subáreas voltadas para a funcionalidade em detrimento da criação de estórias e estilos (PELTONIEMI, 2015). Entraves financeiros permeados por situações de carreira de extrema incerteza caracterizam a volatilidade do trabalho criativo nas artes digitais; entretanto, a permanência profissional nesses setores é justificada por aspirações individuais artísticas.

As características de trabalho como recompensa se coadunam com os estudos de Chia (2019) e Kim et al. (2019) ao descrevem situações de trabalho que levam a o trabalhador criativo a um *trade-off* entre o compromisso vocacional e as compensações financeiras com respeito ao trabalho de cunho artístico. Os recortes seguintes refletem aspectos de tal dualidade:

> Oi gente, tudo bem ? Sei que a intenção do grupo não é essa, mas vim fazer um desabafo. **Atualmente não trabalho com artes, apesar de desde criança sempre sonhar com isso**. Hoje, estou terminando a graduação e faço estágio, e tento me dedicar o máximo que posso aos desenhos, porém, tenho ficado muito desanimada porque, às vezes, acho que nunca vou conseguir realizar meu sonho. Desculpa o desabafo, mas eu realmente precisava colocar isso para fora [PF1]

> "Em TI eu fiz um processo de 5 etapas quando surgiu, eu me inscrevi quando estava na faculdade e só 4 passaram. Hoje eu estou trilhando um caminho para a arte, pois amo muito. Sei que é difícil, então **continuo estudando até realmente surgir uma oportunidade certeira para encaixar o portifa**. Enquanto eu me ajusto nesse meio caos eu também sou progamador, e dos bons para mercado, meu ganha pão. [RPF 48 – 18]

A percepção idílica de trabalho se coaduna com definições de valores pós-materialistas segundo as quais há uma reificação dos resultados financeiros na medida em que esses atores priorizam expressões identitárias como formas de posicionamento profissional, conforme sugere o estudo de Koppman (2016), ao asseverar que existem

características de profissionais com múltiplas habilidades cujas aspirações prossionais remontam a experiência de consumo cultural desde a infância. Logo, a manutenção de um credo centrado em futuras recompensas financeiras é reconhecida por estudiosos do trabalho criativo como sendo reflexo de uma pós-modernidade e tendem a ser influenciadas por aspectos geracionais (MIHELIČ; ALEKSIĆ, 2017; HOLTSCHLAG et al., 2020; TAPSCOTT, 2010).

É no sentido da busca pelo componente da ludicidade no trabalho que o idílio laboral ocorre nas interações entre os artistas digirais na comunidade online investigada. Nesse sentido, a **busca pelo lúdico** ocupa a centralidade nas tomadas de decisão profissionais desses artistas enquanto eles desconsideram condições de trabalho desprovidas de garantias de rentabilização (CAVES, 2003; CHIA, 2019; PELTONIEMI, 2015).

4.1.2 A ODISSÉIA DE CARREIRA

As narrativas acerca de experiências pessoais dos artistas digitais são compartilhadas na comunidade online como extrato de apoio motivacional a integrantes da Alpha CGI Community cujo momento profissional é relatado como dificultoso. Membros mais experientes tendem a compartilhar suas vivências e episódios narrativos de jornadas profissionais bem como histórias frustração ou de êxito e ao transitar para as indústrias criativas. Essas narrativas compartilhadas elucidam a perspicácia dos artistas digitais ao buscarem se inserir no mercado de imagens geradas por computador ou relembram momentos críticos de reflexão desencadeados por uma insatisfação com o emprego tradicional que antecede a migração para as áreas criativas. As seguintes passagens elucidam esses aspectos:

> "Eu trabalhei vários anos como *front-end* para pagar minhas contas, vários anos como diretor de arte pra pagar as contas e, **finalmente, depois de quase 8, 9 anos consigo me manter só com 3D.** Mas é o trabalho de uma vida mesmo, às vezes, a gente tem que ter outro trabalho para conseguir ter uma base, para investir e no futuro e conseguirmos viver só disso." [RPF1-15]

> "Bem, alguns mais próximos sabem que a minha formação é a de Jornalista. Inclusive, **trabalhei como jornalista em diversos sites e veículos de comunicação por 9 anos, quase 10**. Após esse tempo, comecei a me questionar sobre algumas coisas inerentes à profissão, e me perguntei se era aquilo mesmo que eu queria fazer para o resto da vida. E bem, não era. Paralelo a isso, sempre tive interesse no mercado de computação gráfica, sempre acompanhei, mas nunca exerci**. Era um hobby que eu seguia muito de improviso** [...]" [RPF1-5]

Relatos a respeito de dificuldades para os artistas digitais se manterem operantes no ofício criativo ocorrem em função da volatilidade inerente à existência de formatos de carreira caracterizados pela demanda por projetos e pela informalidade dos vínculos profissionais, o que conduz tais artistas a se depararem com uma condição paradoxal entre o aventurar-se no ramo da computação gráfica ─ dedicando-se integralmente **ao fazer criativo como atividade profissional** provedora de sustento ─ ou manter-se numa profissão tradicional de modo a **relegar o fazer artístico a uma atividade parcial na forma de *hobbie*** (POPIEL, 2017) ou, ainda, como uma atividade profissional secundária, a exemplo do que o estudo sobre carreiras se refere como estratégia de carreira portfólio (FLEMING, 2017).

Ao optarem pela centralização do ofício criativo nas suas atividades econômicas, os artistas digitais se deparam com cenários permeados por incerteza profissional e caracterizados por múltiplas tentativas de inserção mercadológica permeadas pela ausência de uma educação formal capaz de auxiliá-los na comercialização de suas competências (POPIEL, 2017; ROWE, 2019). Isso torna a viabilização do fazer artístico uma jornada errática de sucessivas explorações tácitas ausentes de um planejamento de carreira estabelecido. Sobre esse aspecto, os artistas relatam haver baixa relevância da educação formal para suas experiências profissionais, de modo a justificar suas recorrências a recursos da *world wide web* no sentido de prover informação e significado relevante para o saber fazer profissional nas artes digitais (BUTTLER, 2018; GANDINI, 2016).

> "[...] parece que no ramo artístico a coisa piora pois **não existe aquele passo a passo de entrar na faculdade na área, ser esforçado, conseguir uma indicação bacana de trabalho e brilhar**. No entanto os profissionais estão aí, cada um com sua estrada, umas mais retinhas outras bem sinuosas" [PF 48]

> "Comecei em uma oportunidade no curso da Saga para um *freela*, corri até a empresa sem saber de nada, dei a cara tapa e aprendi muito fazendo no escuro. Depois foi um amigo que me indicou para fazer um teste em um serviço fixo, lá consegui passar por muito pouco e aprendi muito, porque **na faculdade além de não ter tido oportunidades, não aprendi nada de que o mercado precisa**." [PF 48-1]

> Eu acho que essa parte de conhecer o mercado inteiro é a parte que os *freelancers* acabam falhando, e você não aprende isso em nenhum lugar. **Não é uma faculdade que vai te ensinar como é que funciona o mercado de arte digital**. As poucas faculdades disponíveis são muito focadas, tipo só design gráfico, só animação... aí tem uma pós-graduação em alguma coisa, aí ela vai te orientar mais naquela área. Não vai te ensinar como é que se junta tudo isso, todo o mercado de arte digital. [CC12]

As dificuldades de inserção mercadológica para os artistas digitais ocorrem em função da falta de contemplação com relação à educação formal no que tange ao desenvolvimento de competências requeridas por situações autogerenciadas de mercado e pela construção de redes de relacionamento potencialmente convertidas em capital social (GANDINI, 2016; GRANOVETTER, 1973). A limitação do conhecimento mercadológico das artes digitais a aspectos tácitos configura uma **barreira de entrada** nesse ramo, mesmo para indivíduos bacharelizados, pois, isso tende a privilegiar a experiência prévia na execução de projetos de cunho técnico-artístico (BUTTLER, 2018).

Uma outra barreira de entrada no ramo das artes digitais identificada a partir das interações da comunidade investigada consiste na necessidade de investimentos iniciais, sobretudo aqueles em *hardware*, pois para os artistas digitais, esses equipamentos profissionais tendem a ser relativamente dispendiosos, levando-os, por vezes, a buscarem por empregos comuns como tentativa de capitalização para lhes garantir a ulterior aquisição de equipamentos necessários a galgarem oportunidades nas ICC. Logo, tais entraves são elucidados na interação CC7 em que um artista digital experiente e com vivência profissional internacionalizada, queixa-se dos preços de *hardware* praticados em território brasileiro e da interação RPF15 em que um artista intermediário discute a necessidade dos artistas digitais buscarem alternativas de redução de custos em suas produções:

> "**Área de 3d não é tão acessível para quem não tem condições para ter um computador... eu só vim ter um computador bom quando eu fui pra Dubai há uns três anos atrás**. Aí foi que eu consegui comprar um computador decente, fora isso foi um computador meia-boca. Ás vezes você precisa trabalhar com coisas que você não quer para poder juntar dinheiro e tentar conseguir realizar o sonho de trabalhar com 3d. Quando você tem que parar para pagar suas contas, aí fica mais difícil." [CC7]

> "Eu acho que o ideal é sempre investir em aspecto conceitual para criar artes lindas e tentar depender menos de hardware (e software) o possível. Há coisas que ajudam nisso, como usar software gratuito para economizar licença. 3D é um negócio caro mesmo, principalmente porque soma hardware mais software, e os orçamentos estão cada vez mais baixos. **Se a gente não otimizar o custo da nossa linha de produção, o profissional de 3D vai simplesmente empobrecer com o passar do tempo** (RPF 15)

As narrativas sobre trajetórias dos artistas digitais são permeadas por eventos imprevistos e singularidades caracterizadas pela transitoriedade de funções ao longo da carreira, sendo comuns os relatos de barreiras culturais de aceitação no ambiente familiar em função de uma descrença generalizada com respeito às áreas criativas como fontes seguras de rentabilização.

> "Eu vim de uma família tão pobre que na minha infância passava rato no chão do meu quarto de terra batida, eu morava na divisão de coelho neto com Acari na zona norte do RJ. Em casa, quando eu era pego desenhando escondido, minha mãe dizia que ou eu ia ser gay ou passar fome se virasse artista. **Já fui frentista, atendente de telemarketing, animador de festas, e antes de trabalhar com desenho eu era barman**. Apesar de ter feito cursos de desenho na juventude eu não levava a sério, não sabia se dava pra viver disso afinal [..]" [RFP1 - 4]

> "No começo, é sempre assim, eu depois que me formei em design **trabalhei com visualização arquitetônica de restaurantes industriais, analista de Marketing, professor universitário, professor de cursos do SESC, pra só depois eu começar a trabalhar com arte**, é um caminho árduo mesmo e muita gente fica pelo caminho" [PF1-3]

Contrastados por pressões financeiras e aspirações individuais, os artistas digitais recorrem a uma multiplicidade de experiências no âmbito do trabalho ou ainda na conciliação entre trabalhos distintos como forma de prover viabilidade financeira (FLEMING, 2017; ROWE, 2019). Dessa forma, eles vivenciam um **nomadismo profissional** que pode contribuir, de um lado, para que tenham certo entendimento transdisciplinar e holístico em relação às suas habilidades técnicas; de outro, para que careçam de planejamentos e garantias de rentabilidade (SEWAYBRICKER, 2018). Esse nomadismo transcende a discussão de carreiras artísticas e se configura como uma característica pertinente ao trabalho nas carreiras sem fronteiras num âmbito generalizado, conforme estudos sobre carreiras de empreendedores e artistas autônomos (LIEGL, 2014; POPIEL, 2017; YEHUDA BARUCH, 2016).

O nomadismo profissional também é identificado de forma intrínseca às ramificações das áreas artísticas, uma vez que a busca incessante por satisfação no trabalho leva os artistas digitais a transitarem entre distintas experiências vivenciadas no próprio ofício criativo, em que eles nutrem expectativas de autorrealização e autodescoberta possibilitadas pelo exercício de múltiplas atividades profissionais (BENDASSOLLI; JR, 2010; PIRAUD, 2017; ROWE, 2019). Tais características são elucidadas pelo relato de uma artista digital ex-proprietária de um estúdio de animação que resolveu abdicar de tal estúdio para se dedicar exclusivamente ao trabalho como ilustradora:

> "Já trabalhei com design gráfico muito focado em embalagem, já trabalhei com design gráfico muito focado em branding e identidade visual numa agência que só fazia isso. Depois, quando me formei, trabalhei numa empresa que trabalhava com aplicativos e jogos infantis, depois eu fui trabalhar num estúdio de animação para fazer animação 2D. Lá eu comecei a trabalhar com um pouco de ilustração. Antes disso, eu já tinha feito uma pós-graduação em *motion graphics*... **Eu me equipei de um monte de áreas até abrir o meu próprio estúdio de design e animação**."[CC4]

No relato da ilustradora mencionada acima, uma frustração individual resultante da sua ocupação profissional na. Segundo tais relatos, a mudança ocorreu devido a uma busca pessoal pela função de gestora no seu estúdio criativo, levou essa artista à descontinuidade de seu empreendimento por desenvolvimento artístico. Essa busca vivenciada pela artista é emblemática do contraste entre **seguir o fluxo rotineiro** decorrente dos desdobramentos de sua carreira e a necessidade de **transformar esse fluxo** redirecionando-o para uma função puramente artística, percebida pelos profissionais da criatividade como compensatória (GANDINI, 2016; ROWE, 2019).

Ao idealizarem o trabalho criativo como sendo um objetivo de carreira, os artistas digitais experienciam mobilidade profissional rumo à concretização de tal objetivo, eles relatam as suas dificuldades pessoais enquanto as consideram marcos episódicos em suas **trajetórias em relação ao trabalho**, e são compartilhados nas suas interações com membros da comunidade online. Nesse sentido, é possível identificar, por meio de relatos de indivíduos que já realizaram tal transição profissional, três situações atribuídas à odisseia de carreira pelos membros da Alpha CGI Community: A primeira delas diz respeito a uma situação de transição da carreira considerada tradicional para a carreira criativa.

A segunda decorre da insatisfação pessoal advinda da falta de identificação com ofícios tradicionais ocupados no momento dos relatos. Assim, nessa segunda situação, os aspirantes a artistas criativos encontram no espaço comunitário online um refúgio para manifestar suas frustrações e anseios por uma possível etapa profissional criativa.

Uma terceira situação relatada pelos artistas digitais ocorre quando eles dispõem de menos recursos financeiros e buscam trabalhos considerados por eles como sendo menos glamourosos em decorrência da busca por capitalização. Essa vivência profissional ocorre como forma de viabilizar a aquisição de ferramentas de *hardware* na esperança de que possam vir a atuar nas indústrias de mídia e entretenimento *a posteriori*. Por fim, o momento de entrada na indústria cultural e criativa é considerado um ponto de virada na trajetória de carreira dos artistas digitais, fato que vem a representar um mérito a ser reconhecido pelos seus pares nas interações da comunidade online.

4.1.3 O APRENDIZADO EXTASIANTE

Narrativas acerca da jornada de aprendizado e de experiências de consumo de *software* são compartilhadas entre os artistas digitais membros da comunidade investigada. Para esses indivíduos, o **autodidatismo** mostra-se uma característica basilar de sua atividade profissional, uma vez que eles recorrem a sistemas de ensino-aprendizagem exteriores aos sistemas educacionais formais, enquanto buscam por saberes que gravitam em torno do escopo de seus ofícios. Logo, os artistas digitais têm na Web 2.0 seus recursos de formação profissional e construção de capital social (GRANOVETTER, 1973; POPIEL, 2017).

> "Fiz faculdade de design e **aprendi 3D sozinho**. Faço há 3 anos e comecei a ser contratado tem uns 3 meses. Tudo que eu estou conseguindo foi construído por **networking, exposição em redes sociais** etc. Daí que as pessoas me indicam e agora tá rolando [...]. [RPF – 48-2]

> "Uma parada que estou fazendo é estudar coisas que eu não tinha tempo, como design e programas de vetor, eu aprendi 3d muito rápido mas sempre fui travado nisso apesar de achar bem bonito esse tipo de trampo. Então coloquei como meta aprender after e illustrator e fazer uns *motions* de estudo. **Vou meio que virar um generalista 2d**" [RPF5]

Conforme elucidado nos diálogos anteriores, a busca profissional pelo desenvolvimento de novas habilidades evidencia motivações intrínsecas dos artistas digitais em relação ao desenvolvimento de carreira, levando tais indivíduos a buscarem uma **transitoriedade de saberes entre áreas adjacentes,** o que e os leva ao dilema gerencial entre tornar-se um generalista ou se transformar em especialista vinculado a determinado segmento da computação gráfica (PEREIRA et al., 2021; VICENTINI; BOCCARDELLI, 2016)

4.2 TECNICIDADES

O grupo temático das tecnicidades traz luz acerca das características interacionais dos membros da Alpha CGI Community no que tange a valores e práticas desses indivíduos enquanto membros ativos da comunidade online. Dessa forma, emergem da observação das interações no espaço digital a **tecnocracia, os artefatos inspiracionais e o escrutínio comunitário**. Essas categorizações concernem aos achados do estudo respectivos a características comunicacionais intra (a tecnocracia e o escrutínio comunitário) e

intercomunitárias (artefatos inspiracionais).

4.2.1 TECNOCRACIA

Os artistas digitais membros da comunidade investigada carregam valores tecnocráticos em seus pressupostos, de forma que a busca profissional por se tornar referência diante da comunidade ocorre em função da conquista de uma base estabelecida de admiradores profissionais (KIM et al., 2018; LIEGL, 2014; WENGER, 2000).

Ao participarem dos eventos chamados *contests*, os artistas digitais tomam por conhecimento os trabalhos finalistas e esses adquirem visibilidade, podendo alcançar nível satisfatório de relevância nas indústrias de mídia e entretenimento por intermédio da exposição nas mídias sociais digitais. Essa tecnocracia é elucidada pela situação de um membro que tenha participado regularmente dos *contests* e sido finalista de três edições desse evento, tendo sido campeão em um deles na categoria de melhor técnica (likeness). O destaque dos trabalhos desse membro o levou a ser convidado para integrar o corpo docente da Alpha CGI Community, ministrando cursos de Lookdev[12] e texturização. Essa dinâmica socializada dos resultados de carreira de tal membro pode ser elucidada no seguinte recorte em que um membro moderador anuncia a convocação do referido artista digital para a ministração de algum dos cursos oficiais da plataforma educacional disponível no website da Alpha CGI Community:

> "O que as 3 artes do carrossel têm em comum? Algumas coisas: **todas elas foram submetidas pelo Marcelo*** em diferentes *contests* aqui da School**, **e todas se tornaram finalistas**. A arte do carro lhe rendeu o prêmio de Melhor Técnica! Deu para sentir o calibre pesadão? Então prepare-se pra uma nova jornada de aprendizado sob os ensinamentos do Marcelo no mais novo curso "Introdução ao Substance Painter"! [PF33]

Em momentos ulteriores ao seu destaque nos conquests e a sua convocação para lecionar na plataforma da Alpha CGI Community, esse artista digital relata suas oportunidades profissionais impulsionadas por destaques recebidos por sucessivas exposições

[12] Do inglês *Look Development*, etapa de pós-produção audiovisual que consiste na elaboração de soluções visuais utilizando composições e trabalhos de texturização, ajustes de cor, posicionamento de luzes e sombreamento (shading).

no espaço da Web 2.0, evidenciando esse como plataforma mediadora de resultados de carreiras nas artes digitais (ALACOVSKA, 2018; SVEJENOVA, 2005). No comentário a seguir, o artista digital compartilha suas impressões a respeito de algumas dessas oportunidades, desta vez, pela revista Super Interessante, cuja capa conta com o uso de recursos visuais elaborados de computação gráfica:

> "Fui convidado pela Juliana Krauss, **designer da Superinteressante para fazer a capa** desse mês!! Muito feliz em ter meu nome gravado na história dessa revista que é tão importante para toda uma geração. Essa edição foi para as bancas hoje e eu estava ansioso para mostrar a vocês. A ideia da capa é da própria Juliana." [PF39]

Os eventos que ocorrem na comunidade caracterizam-se como potencializadores de **legitimação profissional** e de oportunidades de carreira, configurando uma sobreposição do real e do virtual preconizada por Castells (2003) no qual o autor atenta para a ubiquidade cotidiana das interações no espaço online (HINE, 2017).

Uma outra característica respectiva a elementos de uma tecnocracia identificada nas interações dos membros da comunidade online emerge da discussão em torno de uma abundância de áreas puramente artísticas e áreas que mesclam criatividade capacidade analítica, sendo as segundas referidas como financeiramente mais compensatórias quando comparadas com as primeiras:

> "Eu pesquisei sobre a indústria e descobri que existe um tipo de artista que possui uma alta demanda e que ainda permanece assim, que é o artista técnico. É o artista que atua como uma ponte entre o time dos artistas e o time dos programadores em uma empresa. **Um artista que resolve problemas e tem que pensar criativamente, mas de um jeito mais analítico.** Eu faço um pouquinho de programação, um pouquinho de *Rigging*[13], um pouquinho de tudo que os artistas não querem fazer...é o que a gente faz..."[CC6].

De acordo com os relatos dos membros da comunidade de artistas digitais, disparidades entre **funções puramente artísticas e funções com graus de tecnicidade e senso analítico** são encontradas sobretudo por membros que trabalham em mercados internacionais. Quando comparadas as funções de design de personagem com as de artista técnico, a segunda é relatada como possuidora de maiores demandas e remunerações quando comparada com a primeira. Isso pode ser atribuído a uma prevalência na busca desses artistas digitais pelo desenvolvimento de habilidades voltadas para o cunho estético e narrativo de

[13] Do inglês, armação. Nas áreas de computação gráfica, é o processo que envolve a montagem de encaixes entre estruturas movíveis em posição, rotação, escala ou deformação a serem animadas num processo ulterior.

suas atividades profissionais (PELTONIEMI, 2015), enquanto funções analíticas e técnicas, tidas como “menos criativas”, tendem a ser relegadas por eles, ocasionando lacunas funcionais nos projetos atrelados às indústrias criativas (MACHADO; FISCHER, 2017; POPIEL, 2017). Tais características são elucidadas pelas seguintes interações:

> “Um bom, ou boa, artista técnico(a) é disputado(a) pelas empresas. É como se fosse o engenheiro da arte. **Ganha geralmente quantias mais significantes, pois é um especialista num assunto que ninguém entende**. Se você definitivamente não é o cara do "*storytelling*" ou quer garantir sua vaga certas em empresas, talvez você deva se tornar um também. [PF45]
>
> “ [...] em games **o artista técnico cria sistemas que funcionam junto da arte**. Tudo que é dinâmico e precisa de alguma comunicação. Ou *tools* pra facilitar o trampo”. [RPF 45-1]
>
> “Dentro da *pipeline* de games**, o *technical artist*, é o cara que faz a ponte entre os programadores e os artistas**, é um ser de luz que facilita a vida de ambos e consegue dialogar tranquilamente com ambos, ele resolve pepinos criando ferramentas para facilitar a vida do artista, *blueprints*[14]*...shaders*[15] mais complexos etc!!!E sempre bom ter um amigo tech art”! [RPF 45-2]

A distinção técnica e mercadológica entre as subáreas de atuação na computação gráfica reflete uma orientação pela satisfação na realização do trabalho característico das áreas criativas nas quais os profissionais alemjam a expressão identitária por meio da criação de estórias e estilos e atuam diretamente na criação de bens simbólicos (BENDASSOLLI; WOOD JR, 2010; CHIA, 2019; PELTONIEMI, 2015). Dessa forma, lacunas profissionais são reconhecidas pelos artistas digitais como sendo em função de a maioria desses profissionais buscar desenvolver trabalhos pautados na dimensão estética da criatividade, mesmo que tenham que abrir mão de salários mais competitivos e maiores demandas por empregabilidade em relação ao trabalho nas Indústrias Culturais e Criativas (MACHADO; FISCHER, 2017).

Um outro tema recorrente com respeito ao trabalho criativo nas artes digitais diz respeito à **dificuldade de precificação** de trabalhos criativos presentes em discussões da comunidade online e traduz a necessidade de balizamento entre as aspirações artísticas e questões comerciais que carecem de mecanismos elaborados de quantificação do trabalho criativo dadas às idiossincrasias inerentes ao fazer artístico (CAVES, 2003; KOPPMAN,

[14] Do inglês, papel azul. O termo é utilizado em referência à cópia heliográfica de desenhos técnicos em arquitetura, porém, o uso desse termo tem sido utilizado em outras áreas que envolvem processos de criação em geral.

[15] Do inglês, sombreamento. São técnicas utilizadas na computação gráfica para configurar tipos de sombra e suas adequações aos tipos de luzes utilizadas na composição de uma cena.

2016; MACHADO; FISCHER, 2017). Em meio a tais dificuldades, membros com certo expertise profissional buscam aconselhar aqueles menos inseridos no mercado de trabalho criativo, tornando o espaço da comunidade propício à legitimação de práticas autogerenciadas de posicionamentos estratégicos e de construções identitárias (CALASANS; DAVEL, 2019; POPIEL, 2017).

> " A falta de uma organização de preço (tipo tabelas referenciais) e o obscurantismo com que o assunto é tratado é prejudicial demais. Ok, fala-se de como se deve cobrar, mas **para um *freelancer* não há métricas com base em outros *freelancers* nem com base em estúdios** porque o assunto não é debatido o bastante. Às vezes o cara cobra baixo não é nem por outro motivo senão não saber quanto deve cobrar e precisar pagar as contas. Discussão de como cobrar é bastante infrutífera porque sempre é a mais vaga possível." (RPF 28 -1)

> " Eu vejo isso (precificação) como uma discussão complexa. Quem já tem casco do mercado sabe quanto cobrar em média, a questão é quem está chegando... **Quem já trabalha com 3d há muito tempo tem ideia de qual valor tem seu trabalho, quem chegou agora, não.** [...]**,** cansei de ver publicação da galera que tá começando agora perguntar quanto cobrar por uma imagem ou uma modelagem e as respostas são as mesmas, depende... Existe fórmulas de cálculo baseado em quanto você quer ganhar, em quanto tempo você leva pra chegar a um resultado, quanto de contas você tem, mas no fim nunca vi alguém dar uma resposta clara... Eu tô nessa há 10 anos e adotei uma política de preço que me atende, é difícil falar sobre [...] Eu acho muito válido o diálogo sobre mas acho que nunca teremos uma definição, são realidades diferentes ainda tem a questão dos softwares piratas e os cursos de graça na internet" (RPF 28 - 6)

> "[...] a hora de cobrar pode ser um pesadelo pro artista, quem nunca ne? #perrengueartistico . **Saber quanto vale o próprio tempo de trabalho não é fácil, isso envolve experiência, auto-conhecimento, auto-consciência e principalmente auto-estima** (que nada tem a ver com ego). Mas é importante que seja considerada basicamente a questão dos custos. O material comprado, os cursos, os softwares, as graduações, a luz, as DARFs e algum lucro, óbvio. Aplausos, *follows* e engajamento não cobrem nenhum desses custos, apesar de serem boas métricas. O Ilustrador é um profissional com CNPJ que presta serviços como qualquer outro! [...] precisamos quebrar esse paradigma do #desenhogratis e baratinho."(RP 28 - 3)

> " Esse é um dilema (precificação) que eu acompanho há 40 anos, e é sempre igual. Um iniciante não tem alternativa senão cobrar mais barato. É o seu diferencial. Me lembro quando eu era iniciante em ilustração. Quando a agência não tinha grana, me chamava pro trabalho. Quando tinha muita grana, chamava o artista tal e o cliente ficava até feliz de pagar mais caro, porque era um artista com mais nome. A ideia de que o iniciante deveria "preservar" seu valor parece boa, mas na real esse valor ainda tem que ser provado" (RPF 35 - 1)

Diante de situações laborais autogerenciadas, os artistas digitais deparam-se com a dificuldades de precificar seus serviços de cunho técnico-artístico na ausência de bases comuns de entendimento que os auxiliem na elaboração de suas práticas de gestão estratégica

de preços. A individualização das estruturas laborais permeadas pelo desprovimento de práticas comerciais estabelecidas em seus meios profissionais contribui para o esfacelamento de barganhas coletivas ocasionando um enfraquecimento da força de trabalho criativa (MENGER, 1999). Isso se coaduna com a perspectiva de Miller (2016), ao descrever situações vivenciadas por classes de trabalhadores do intelecto que lidam com adventos da globalização e da virtualização do trabalho.

4.2.2 ARTEFATOS INSPIRACIONAIS

Produções compartilhadas no espaço da comunidade online são percebidas pelos artistas digitais como artefatos provedores de inspiração artística, que emergem como uma das principais motivações da adesão de novos membros. Esses artefatos são traduzidos na forma de portfólio, entrevistas em podcasts, *lives*, vídeos ou em meio às interações textuais contendo narrativas compartilhadas de carreira. Tais conteúdos configuram o cunho colaborativista informacional (FERNANDES et al., 2019; KIM et al., 2018) presente nas interações dos membros da comunidade online de artistas digitais, seja na forma de informações relevantes para a elaboração de uma produção técnica em termos de processo criativo, seja para proporcionar uma produção técnica apropriada de ferramentas de software utilizadas nas produções de mídia e entretenimento que vão desde reinterpretações de **elementos da cultura pop** a criações autênticas com múltiplas influências culturais.

> "Ainda não consigo me sustentar com ilustração e tals [sic], mas **é sempre bom ler o relato do pessoal**. As vezes, dá uma desanimada, mas mantendo o foco, falando com quem trabalha na área e vendo o trabalho evoluir já dá um gás para continuar. Oportunidade, ao meu ver, está muito atrelada a contatos e sorte, mas é preciso estar preparado quando a oportunidade aparecer, então, aperfeiçoar-se sempre é a melhor dica. [RPF – 48]

> " Boa noite galerinha linda, encerrando o sábado com a minha primeira *entrie*[16] pro *contest*. Odin na fonte da sabedoria de Mímir. Eu curto bastante mitologia nórdica e sei que não é uma das mais famosas, **então vou tentar trazer nas minhas ilustrações uma representação um pouco mais profunda dos mitos mais famosos**. Para quem não sabe, Odin é cego de um olho porque esse foi oferecido em sacrifício em troca de um corno cheio da água da sabedoria da fonte de Mímir. Após beber da fonte Odin se preencheu de sabedoria e magia! *Feedbacks* são muito bem vindos [PF 46]

[16] Do inglês, entrada. Trata-se de mais um estrangeirismo incorporado no léxico dos artistas digitais quando se referem a suas obras a serem inscritas nos eventos competitivos promovidos pela comunidade online

O compartilhamento sistemático de **portfólios**, os **tutoriais, dicas** de *software* e *hardware*, os eventos comunitários e as narrativas profissionais configuram artefatos provedores de engajamento e adesão ao *modus operandi* criativo, no qual há preponderância do trabalho sem fronteiras (GANDINI, 2016; POPIEL, 2017; SEWAYBRICKER, 2018).

Experiências de consumo no segmento de *softwares* de computação gráfica são compartilhadas pela comunidade online de artistas digitais como forma de esclarecimento de dúvidas e aconselhamento. Há postagens com dúvidas que vão de questões relacionadas a autogerenciamento a questões técnicas específicas. Dessa maneira, o espaço online é percebido pelos membros da comunidade de artistas digitais como um *milieu* para compartilhamento de experiências de consumo e transferência de saberes relacionados a tecnicidades inerentes ao uso de *software* e *hardware*.

Uma outra consideração acerca das práticas dos artistas digitais na comunidade diz respeito à noção de consumo produtivo (MILLER, 2016), uma vez que artistas digitais se mostram ávidos consumidores de cultura pop e produzem artefatos simbólicos que vêm a contribuir para a disseminação do consumo de produtos de mídia e entretenimento a partir da apropriação técnica de processos de produção de imagens geradas por computador (SOUZA-LEÃO; COSTA, 2018).

4.2.2 ESCRUTÍNIO COMUNITÁRIO

As avaliações dos membros da comunidade compõem um elemento substancial nas práticas interacionais desses indivíduos no espaço online. Como alternativa às tradicionais mentorias provenientes de relações entre professor e aluno, os ***feedbacks*** **da comunidade** possibilitam aperfeiçoamento contínuo dos trabalhos artísticos, provendo um suporte instrucional coletivizado, aberto a críticas e discussões como um processo de aprendizado baseado em interações (COMUNIAN, 2016; KIM et al., 2018).

> "Se você é uma pessoa que não trabalha na área você não pode confiar no seu próprio gosto [...] **então a primeira coisa é entrar em alguma comunidade,** ou é faculdade ou curso ou comunidade de Facebook. **O acesso ao *know-how* de outras pessoas é importante** porque você vai poder ver outros trabalhos e comparar com o seu, às vezes, são baldes de água fria que jogam em você, mas que fazem parte porque senão você vai começar a querer ter trabalho sem ter portfólio para isso. Não tem como a gente descobrir isso sozinho se a gente não tiver um grupo com a gente." [CC5]

> "Eu acredito que a comunidade é uma parte muito importante na vida de um artista.

> Tanto pra quem está aprendendo, quanto pra quem está ensinando.
> As vezes pensamos muito em nós mesmos e como melhorar nosso trabalho, mas acho que **cada um como artista deve separar um momento do seu tempo para melhorar a arte do outro**, ou, no mínimo, admirá-la." [RPF 38 – 12)

Ao invés de almejarem vantagens competivivas em relação à monopolização de conhecimentos especializados, os artistas digitais propagam tais conhecimentos como forma de: i) proverem suporte aos demais membros da comunidade; ii) serem percebidos como portadores de conhecimento válido e legítimo, potencialmente convertido como capital reputacional; iii) aperfeiçoarem suas habilidades técnicas por meio de aprendizado por interação mediante os *feedbacks* de seus pares. Essas práticas interacionais são estabelecidas como fluxos de conhecimento e auxiliam a formação profissional dos artistas digitais dadas as características tácitas dos seus ofícios (COMUNIAN, 2016; KIM et al., 2018; LIEGL, 2014).

> "...eu sempre paro para dar uma força...alguns fazem..outros não, exatamente assim, faço no próximo...paro com todo carinho. As vezes mesmo lotado de trabalho, esses dias tenho ficado desgostoso com isso. Se você não ajuda é arrogante, se você ajuda o cara não faz. Artistas que estão iniciando acaba que tendo mais ego e ouvindo menos pessoas que já passaram pelo mesmo processo. Tipo se não vai fazer, por que pede feedback? Porque faz o cara parar o que tá fazendo. **Até hoje, eu peço dicas e vejo o carinho que alguns caras têm de parar e isso agrega pra gente** (RPF4-6)

> "...refleti sobre minha posição como Noob pedindo *feedback* e na minha posição mais profissional (área de *Archviz* que atuo), na qual posso dar *feedback*. Acredito que um trabalho muito cru por falta de variados conhecimentos técnicos "básicos" seja desmotivador para alguém mais experiente dispor de tempo para dar *feedback* de melhoria (porque são muitos problemas a serem resolvidos) **Por isso, acredito que quem está no começo pedindo feedback, tem noção de suas limitações e o que precisa**, então a forma mais fácil de se conseguir retorno é direcionando sobre qual aspecto do trabalho deseja, ou pontuar dúvidas mais específicas." (RPF4-8)

> "*Feedback* é 'ouro' na minha opinião... vale mais do que like ou qualquer coisa... Mas cabe ao indivíduo separar o que é construtivo do que não é (porém, mesmo assim acho todas as opiniões válidas)... Uma vez fiz um rosto de um personagem e pintei a pele dele... Porém a pintura tava bem *flat* (e a pele é uma mistura de tons)... O cara criticou falando que estava bem monocromático e me mandou nos comentários um esquema de pintura de pele.... Cara... **Isso modificou a forma de eu fazer texturas e pinturas de pele**... Olha o quanto eu desenvolvi somente em 1 post de feedback, isso é bemmmm massa." (RPF4-12)

As **avaliações técnicas** desempenhadas pelos pares na comunidade online são emblemáticos da função da coletivização de saberes nas práticas profissionais dos artistas digitais, permeadas por reflexões *post facto* em que são discutidas as contribuições consideradas relevantes para produções ulteriores ou sobre quais elementos visuais podem ser

aprimorados na produção em curso (GANDINI, 2016; PEREIRA et al., 2021; WHITSON, 2018). Logo, as práticas sociais desses artistas caracterizam-se pela necessidade de dar e de receber pareceres técnicos (ALACOVSKA, 2018).

De um lado, o artista digital se vê diante da necessidade de aprimorar a sua técnica ao submeter seu trabalho ao escrutínio comunitário e identificar lacunas de sua compreensão acerca de elementos composicionais de imagem; de outro, ele se vê diante da necessidade de analisar trabalhos de terceiros como forma de exercer a sua criticidade e obter reconhecimento na condição de *expert* em determinado procedimento técnico-artístico. Isso nos remete às observações de Kim et al. (2018) ao investigar uma comunidade online de designers em que o compartilhamento de portfólios e trabalhos em progresso ocupa a centralidade das interações no espaço digital e contribui para a difusão do aprendizado por meio de interações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo discute a função das CMCs no trabalho criativo dos artistas digitais que atuam numa esfera profissional desmaterializada e global na qual há preponderância do formato de carreiras sem fronteiras. Tais práticas coletivizadas mostram-se reveladoras de um *ethos* de trabalho criativo permeado por motivações intrínsecas e por uma busca sistemática por vivência num cenário laboral idealizado. Por um lado, o trabalho criativo caracteriza-se por sua capacidade de prover realização pessoal, satisfação e envolvimento com as demandas do trabalho; por outro, por informalidades e incertezas típicos de iniciativas associadas ao empreendedorismo. Essa concepção idealizada de trabalho tende a ser assimilada de forma patente por aqueles indivíduos que aspiram trabalhar como artistas digitais, seja iniciando suas trajetórias profissionais em áreas tradicionais consideradas não criativas, seja incentivando aqueles que nutrem expectativas em relação à possibilidade de atuar profissionalmente nessas áreas.

A recorrência dos membros de uma comunidade investigada a gerar interações no espaço online pode ser intensificada em função do momento de pandemia da COVID-19, levando os administradores dessa comunidade a migrarem seus eventos, antes voltados para espaços físicos, para o espaço online. Tal migração potencializou a dataficação das interações dos artistas digitais para possibilitar a coleta de dados reveladores de práticas profissionais e inquietações acerca do trabalho nas ICC.

Os resultados deste estudo se coadunam com o entendimento das ICC quanto a sua natureza não-utilitária como sendo uma dos óbices do trabalho de de cunho artístico, sobretudo com as áreas atreladas ao aspecto cultural (estórias e estilos). Quando desprovidos de vínculos laborais, os artistas digitais deparam-se com a necessidade de se responsabilizar pelo próprio gerenciamento e comercialização das suas habilidades. Frente a tal desafio, eles recorrem aos seus pares mais experientes por meio da comunidade online, além de buscarem por possíveis alternativas de viabilização profissional e mercantil.

Dois eixos temáticos emergiram das análises dos dados extraídos do campo, sendo eles as narrativas profissionais e as tecnicidades. No eixo das narrativas profissionais, identificam-se achados que convergem para as categorizações do idílio laboral, a odisséia de carreira e o aprendizado extasiante. A primeira concernente aos aspectos interacionais que

exprimem sentimentos idílicos dos artistas digitais por seu ofício. A segunda resulta das experiências compartilhadas em relação às trajetórias dificultosas que esses artistas têm em função do tempo levado até se conseguir compensações financeiras que justifiquem empenho e investimentos necessários para se trabalhar com artes digitais. A terceira diz respeito às características de autodidatismo e a busca constante por experimentação de novas ferramentas e técnicas de trabalho.

No eixo das tecnicidades, as categorizações emergem como a tecnocracia, os artefatos inspiracionais e o escrutínio comunitário. A primeira contempla as características meritocráticas da comunidade investigada, na qual membros adquirem capital reputacional e oportunidades profissionais a partir de sua notoriedade técnico-artística. A segunda concerne aos artefatos culturais oriundos de expressões artísticas e de conteúdo informacional nas quais os membros da comunidade tomam como inspiração de suas práticas com o ofício artístico. A terceira elucida a função da coletividade online no aprimoramento técnico e profissional dos artistas digitais, de forma que os membros com mais experiência tendem a orientar aqueles iniciantes ou buscam por sugestões de alternativas de operacionalização técnica de seus trabalhos.

Os resultados levam ao entendimento de o espaço da Web 2.0 ser fonte de informações e suporte à capacitação técnica que dificilmente seriam possíveis de se obter sem o advento da internet. Em contrapartida, a disponibilização do acesso a informações sobre *softwares*, a pulverização de vínculos laborais formais e a globalização do trabalho apontam para uma comoditização do trabalho criativo.

Uma outra questão emergente do estudo é a necessidade de instituições formais de ensino proporcionarem uma educação voltada para o empreendedorismo nos cursos superiores atuantes nas áreas hipercriativas, a exemplo de design, artes visuais, cinema, publicidade e jogos digitais. Nesse sentido, aspectos autogerenciados de carreira carecem de práticas de comercialização estabelecidas, isso fica evidenciado pela dificuldade dos artistas digitais, sobretudo, aqueles iniciantes, em estabelecer técnicas de precificação e de posicionamento mercadológico de suas propostas profissionais.

Uma terceira implicação ocorre no sentido de haver uma assimetria entre subáreas da esfera ocupacional da computação gráfica. Essas diferenças ocorrem em função da abundância de profissionais voltados para as atividades puramente artísticas centradas no desenvolvimento de estórias e de estilos em detrimento de uma lacuna ocupacional de

profissionais que combinam habilidades artísticas e técnicas, sendo as segundas competências necessárias para a função de artista técnico. Tal assimetria evidencia a priorização de valores intrínsecos permeada pelas escolhas profissionais dos indivíduos que operam ou buscam operar nas indústrias culturais e criativas.

Duas contribuições metodológicas são propostas como alternativa para garantir a viabilização de estudos netnográficos a partir da análise de dados extraídos de múltiplos meios de interação de uma determinada comunidade online. A primeira aponta para a composição de um *corpora* que engloba dados de distintas plataformas interacionais na Web para ulterior delimitação de um corpus teórico. Uma segunda contribuição ocorre ao oferecer diálogo entre os estudos de carreira e os estudos de internet como forma de compreender o fenômeno da desmaterialização do trabalho criativo. Logo, a identificação de uma tipologia de membros da comunidade de artistas digitais quanto aos seus distintos momentos de experiência profissional (sendo eles os membros experientes, membros intermediários, membros iniciantes, entusiastas, empreendedores artistas e dirigentes de estúdios) pode auxiliar estudos futuros em comunidades online ao fornecer estratificações de seus membros participantes.

O estudo contribui ao campo teórico dos estudos sobre carreiras ao elucidar situações profissionais vivenciadas por trabalhadores criativos a partir da observação sistemática de suas interações no âmbito de uma comunidade online. Isso implica na generalização de situações de experiência laboral a partir da observação de elementos de cocriação de significado emergentes da coletividade dos artistas digitais. Tal proposta se mostra como uma alternativa epistemológica às abordagens tradicionais presentes nos estudos de carreiras.

Através da análise sistemática das práticas de trabalho dos artistas digitais em um contexto global e desmaterializado, emergem insights fundamentais para a compreensão do trabalho criativo. Observa-se uma preponderância de motivações intrínsecas e uma busca incessante por um cenário laboral idealizado, o que sugere a pertinência desses elementos no contexto das carreiras sem fronteiras. Adicionalmente, as incertezas e informalidades inerentes ao empreendedorismo criativo se manifestam como características distintivas desse tipo de trabalho. Nesse sentido, a necessidade de autogerenciamento e comercialização das habilidades dos artistas digitais surge como uma constante, evidenciando a importância do desenvolvimento de competências autônomas nessa área. A comunidade online, por sua vez,

desempenha um papel de suporte e orientação, bem como um ambiente propício para o compartilhamento de conhecimentos técnicos. Essas contribuições ampliam nosso entendimento do trabalho criativo no âmbito das carreiras sem fronteiras ao enfatizar a inter-relação entre motivações intrínsecas, incertezas laborais e a importância do autogerenciamento em um contexto desmaterializado.

Futuros estudos podem se beneficiar dos achados dessa dissertação ao buscarem discutir as categorias analíticas emergentes dos artistas digitais com base nos eixos temáticos das narrativas profissionais e tecnicidades. A discussão acerca da categoria dos artefatos inspiracionais pode ser útil aos pesquisadores da TAR (Teoria do Ator-Rede) ao considerarem o papel ativo dos artefatos não-humanos no processo de construção de subjetividades, além disso, considerações acerca da pertinência desses artefatos no âmbito da mediação às exposições algorítmicas que permeiam as mídias sociais podem apresentar contribuições pertinentes para a compreensão do fenômeno da desmaterialização do trabalho, suas implicações para as carreiras artísticas e demais formas de carreiras sem fronteiras. Além disso, recomendamos que futuros estudos investiguem a pertinência da tipologia de membros da comunidade online proposta pelo estudo de forma a contribuírem com o desenvolvimento de constructos nos quais ocorram adaptações e generalizações transferíveis para outros lócus de investigação.

REFERÊNCIAS

AHMED, J. U.; UDDIN, M. J.; SHIMUL, M. A. S.; HUDA, S. S. M. S. Ogniroth studios: Transforming ideas into innovation. **South Asian Journal of Business and Management Cases**, v. 4, n. 2, p. 202–217, 2015.

ALACOVSKA, A. Informal creative labour practices: A relational work perspective. **Human Relations**, v. 71, n. 12, p. 1563–1589, 2018.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **Manual de publicação da APA**. 6º ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

ANGROSINO, M. **Etnografia e observação participante**. São Paulo: Artmed, 2009.

ARTHUR, M. B. The Boundaryless Career: A New Employment Principle for a New Organizational Era. **Journal of Organizational Behavior**, v. 15, n. 295–306, 1994.

ARTHUR, M. B. The boundaryless career at 20: where do we stand, and where can we go? **Career Development International**, v. 19, n. 6, p. 627–640, 2014.

ARTHUR, M. B.; ROUSSEAU, D. M. The Boundaryless Career: A New Employment Principle for a New Organizational Era. **Academy of Management Review**, v. 23, n. 1, p. 176–178, 1998.

ASHKENAS, R.; ULRICH, D.; JICK, T.; KERR, S. **The boundaryless organization: Breaking the chains of organizational structure**. San Francisco: Jossey-Bass Inc, 1995.

ASTLEY, W. G.; VEN, A. H. VAN DE. Debates e perspectivas centrais na teoria das organizações. **Revista de Administração de Empresas**, v. 45, n. 2, p. 52–73, 2005. Disponível em: <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:DEBATES+E+PERSPECTIVAS+CENTRAIS+NA+TEORIA+DAS+ORGANIZA??ES#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Debates+e+perspectivas+centrais+na+teoria+das+organiza??es#0>. .

BARLEY, S. R. Careers, identities, and institutions: the legacy of the Chicago School of Sociology. In: M. B. Arthur; D. T. Hall; B. S. Lawrence (Orgs.); **Handbook of Career Theory**. 1º ed, p.41–65, 1989. Cambridge: Cambridge University Press.

BARNEY, B. J.; HESTERLY, W. Economia das Organizações: entendendo a relação entre as organizações e a análise econômica. **Handbook De Estudos Organizacionais - Volume 3: Ação e Análise Organizacionais**. p.123–179, 2004. São Paulo: Atlas.

BAUER, M. W.; AARTS, B. A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In: M. W. Bauer; G. Gaskell (Orgs.); **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e sim**. 13º ed, p.39–63, 2015. Rio de Janeiro: Petrópolis.

BAUMAN, Z. **Tempos líquidos**. São Paulo: Zahar, 2007.

BENDASSOLLI, P. F.; JR, T. W. O PARADOXO DE MOZART: CARREIRAS NAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS. **Organizações & Sociedade**, v. 17, n. 53, p. 259–277, 2010.

BORN, A. VAN DEN; WITTLELOOSTUIJN, A. VAN. Drivers of freelance career success. **Journal of Organizational Behavior**, 2012.

BRAVO, J.; SEIBERT, S. E.; KRAIMER, M. L.; WAYNE, S. J.; LIDEN, R. C. Measuring Career Orientations in the Era of the Boundaryless Career. **Journal of Career Assessment**, v. 25, n. 3, p. 502–525, 2015.

BRISCOE, J. P.; HALL, D. T. The interplay of boundaryless and protean careers: Combinations and implications. **Journal of Vocational Behavior**, v. 69, n. 1, p. 4–18, 2006.

BROWN, J. Curating the "Third Place"? Coworking and the mediation of creativity. **Geoforum**, v. 82, n. April, p. 112–126, 2017. Elsevier. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.geoforum.2017.04.006>. .

BURRELL, G.; MORGAN, G. **Sociological paradigms and organizational analysis**. 1º ed. London: Heinemann Educational Books, 1979.

BUTTLER, P. A Practice Method for Studying Creative Communities. **Technology Innovation Management Review**, v. 8, n. 11, p. 22–31, 2018.

ÇAKMAK-OTLUOĞLU, K. Ö.; ACAR BOLAT, B. Short forms of protean and boundaryless career attitudes scales in the Turkish context: validation and psychometric evaluation. **International Journal for Educational and Vocational Guidance**, , n. 0123456789, 2020. Springer Netherlands. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10775-020-09441-4>. .

CALASANS, R. G.; DAVEL, E. P. B. Gestão de carreiras criativas pela identidade: Caetano Veloso, imagem e tecnologia. **Navus - Revista de Gestão e Tecnologia**, v. 9, n. 4, p. 228–244, 2019.

CALIANDRO, A. Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments. **Journal of Contemporary Ethnography**, v. 47, n. 5, p. 551–578, 2018.

CANDELA, M.; LUCONI, V.; VECCHIO, A. Impact of the COVID-19 pandemic on the Internet latency: A large-scale study. **Computer Networks**, v. 182, n. August, p. 107495, 2020. Elsevier B.V. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.comnet.2020.107495>. .

CAPDEVILA, I. Coworking Spaces and the Localized Dynamics of Innovation in Barcelona. **International Journal of Innovation Management**, v. 19, n. 3, p. 1–28, 2015.

CAPLAN, R.; BOYD, DANAH. Isomorphism through algorithms: Institutional dependencies in the case of Facebook. **Big Data and Society**, v. 5, n. 1, p. 1–12, 2018.

CASPER, S.; STORZ, C. Bounded careers in creative industries: Surprising patterns in video games. **Industry and Innovation**, v. 24, n. 3, p. 213–248, 2017. Routledge. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.1080/13662716.2016.1224705>. .

CASTALDI, C. To trademark or not to trademark: The case of the creative and cultural industries. **Research Policy**, v. 47, n. 3, p. 606–616, 2018. Elsevier. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.respol.2018.01.006>. .

CASTELLS, M. **A galáxia de internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CAVES, R. E. Contracts between arts and commerce. **The Journal of Economic Perspectives**, v. 17, n. 2, p. 73–84, 2003.

CHAN, K. Y.; HO, M. HO R.; CHERNYSHENKO, O. S.; et al. Entrepreneurship, professionalism, leadership: A framework and measure for understanding boundaryless careers. **Journal of Vocational Behavior**, v. 81, n. 1, p. 73–88, 2012. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2012.05.001>. .

CHIA, A. The Moral Calculus of Vocational Passion in Digital Gaming. **Television and New Media**, v. 20, n. 8, p. 767–777, 2019.

CLEGG, S. R.; HARDY, C. Introdução: Organização e estudos organizacionais. In: S. R. Clegg; Ciythia Hardy; W. R. Nord (Orgs.); **Handbook de Estudos Organizacionais - Volume 1**. 1º ed, p.352, 1999. São Paulo: Atlas.

COASE, R. The nature of the firm. **The Economic Nature of the Firm: A Reader, Third Edition**, v. 4, n. 16, p. 79–95, 1937.

COLAKOGLU, S. N. The impact of career boundarylessness on subjective career success: The role of career competencies, career autonomy, and career insecurity. **Journal of Vocational Behavior**, v. 79, n. 1, p. 47–59, 2011. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2010.09.011>. .

COLEMAN, J. S. Social Capital in the Creation of Human Capital. **American Journal of Sociology**, v. 94, p. S95–S120, 1988.

COLLINGS, D. G.; DOHERTY, N.; LUETHY, M.; OSBORN, D. Understanding and supporting the career implications of international assignments. **Journal of Vocational Behavior**, v. 78, n. 3, p. 361–371, 2011. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2011.03.010>. .

COMUNIAN, R. Temporary Clusters and Communities of Practice in the Creative Economy: Festivals as Temporary Knowledge Networks. **Space and Culture**, v. 20, n. 3, p. 329–343, 2016.

COSTA, A. B. DA. Teoria econômica e política de inovação. **Revista de Economia Contemporanea**, v. 20, n. 2, p. 281–307, 2016.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: Escolhendo entre cinco abordagens**. 3º ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

CURTIN, M. Regulating the global infrastructure of film labor exploitation. **International Journal of Cultural Policy**, v. 22, n. 5, p. 673–685, 2016.

CURTIN, M.; VANDERHOEF, J. A vanishing piece of the Pi: The globalization of visual effects labor. **Television and New Media**, v. 16, n. 3, p. 219–239, 2015.

D'AGOSTINO, A.; REGOLI, A. Life Conditions and Opportunities of Young Adults: Evidence from Italy in European Comparative Perspective. **Social Indicators Research**, v. 113, n. 3, p. 1205–1235, 2013.

D'ANDRÉA, C. F. DE B. Cartografando controvérsias com as plataformas digitais: apontamentos teórico-metodológicos. **Galáxia (São Paulo)**, , n. 38, p. 28–39, 2018.

DCMS. DCMS Sectors Economic Estimates 2018: Employment. , p. 1–19, 2018. Disponível em: <https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/681528/DCMS_Sectors_Economic_Estimates_2016_Business_Demographics.pdf>. .

DEFILIPPI, R.; ARTHUR, M. B. Boundaryless Contexts and careers: a competency-based perspective. **Journal of Organizational Behavior**, v. 15, n. 4, p. 307–324, 1994. Disponível em: <http://www.google.pt/books?hl=en&lr=&id=P8Yh2HaFOWsC&pgis=1>. .

EDGAR H. SCHEIN. **Identidade profissional: como ajustar suas inclinações a suas opções de trabalho**. São Paulo: Nobel, 1996.

ELBERSE, A. **Blockbusters: como construir produtos vencedores no negócio do entretenimento**. 1º ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

EREZ, M.; NOURI, R. Creativity: The Influence of Cultural, Social, and Work Contexts. **Management and Organization review**, v. 6, n. 2, p. 351–370, 2010.

FEENEY, B. C.; VAN VLEET, M.; JAKUBIAK, B. K.; TOMLINSON, J. M. Predicting the Pursuit and Support of Challenging Life Opportunities. **Personality and Social Psychology Bulletin**, v. 43, n. 8, p. 1171–1187, 2017.

FELKER, J.; GIANECCHINI, M. Influence of pre-graduation international experiences on early career internationalization: The mediation effect of career capital. **European Management Journal**, v. 33, n. 1, p. 60–70, 2015. Elsevier Ltd. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.emj.2014.07.001>. .

FERNANDES, O. L. D. C.; FERNANDES, N. D. C. M.; PAIVA JÚNIOR, F. G. DE; LEÃO, A. L. M. D. S.; COSTA, M. F. DA. Consumo simbólico e representação do self: um estudo de interações em uma comunidade virtual de usuários Ubuntu-Br. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 17, n. Edição Especial, p. 717–731, 2019.

FINE, G. A. O triste espólio, o misterioso desaparecimento e o glorioso triunfo do interacionismo simbólico. **Revista de Administração de Empresas - RAE Clássicos**, v. 45,

n. 4, p. 87–105, 2005.

FIORINI, M. C.; BARDAGI, M. P.; SILVA, N. Adaptabilidade de carreira: Paradigmas do conceito no mundo do trabalho contemporâneo. **Revista Psicologia, Organizações e Trabalho**, v. 16, n. 3, p. 236–247, 2016.

FLEMING, P. The Human Capital Hoax: Work, Debt and Insecurity in the Era of Uberization. **Organization Studies**, v. 38, n. 5, p. 691–709, 2017.

FLORIDA, R. Cities and the Creative Class. New York, NY: Routledge. **City & Community**, v. 2, n. March, p. 3–19, 2003.

FLORIDA, R. A ascensão da classe criativa e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano. **Porto Alegre: L&PM**, 2011.

FLORIDA, R. The Creative Class and Economic Development. **Economic Development Quarterly**, v. 28, n. 3, p. 196–205, 2014.

FREITAS, G. K. A.; LEÃO, A. L. M. DE S. Concepção da netnografia da comunicação: uma abordagem aplicada à pesquisa em administração. In: A. L. M. de S. Leão; F. G. de P. Júnior; S. C. B. de Mello (Orgs.); **Abordagens qualitativas na pesquisa em administração**. 1º ed, p.149–167, 2016. Recife.

FUCHS, C. **Social Media: a critical introduction**. Los Angeles: Sage Publications, 2014.

GANDINI, A. Digital work: Self-branding and social capital in the freelance knowledge economy. **Marketing Theory**, v. 16, n. 1, p. 123–141, 2016.

GARCIA, R. M. Abordagem sócio-técnica: uma rápida avaliação. **Revista de Administração de Empresas**, v. 20, n. 3, p. 71–77, 1980.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. 1º ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. São Paulo: LCT, 2012.

GIBBS, G. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre, 2009.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. 20º ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

GRANOVETTER, M. S. The Strength of Weak Ties. **American Journal of Sociology**, v. 78, n. 6, p. 249–252, 1973.

GRANOVETTER, M. S. Ação Econômica E Estrutura Social: O Problema Da Imersão. **RAE-eletrônica**, v. 6, n. 1, p. 1–41, 2007. Disponível em: <http://www.rae.com.br/eletronica/index.cfm?FuseAction=Artigo&ID=4838&Secao=FÓRUM&Volume>. .

GRODACH, C.; O'CONNOR, J.; GIBSON, C. Manufacturing and cultural production: Towards a progressive policy agenda for the cultural economy. **City, Culture and Society**, v.

10, n. April, p. 17–25, 2017. Elsevier. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ccs.2017.04.003>. .

GRUZD, A.; JACOBSON, J.; WELLMAN, B.; MAI, P. Understanding communities in an age of social media: the good, the bad, and the complicated. **Information Communication and Society**, v. 19, n. 9, p. 1187–1193, 2016.

GUMPERZ, J. J. A personal perspective. In: D. Tannen; H. E. Hamilton; D. Schiffrin (Orgs.); **The Handbook of Discourse Analysis**. Second ed. ed., v. 1, p.307–323, 2015. West Sussex: Blackwell.

HALL, D. T. Protean Career of 21St Century. **The Academy of Management Executive**, v. 10, n. 4, p. 8–16, 1996.

HARTLEY, J. **Creative Industries**. London: Blackwell, 2005.

HERHUTH, E.; MIHAILOVA, M. Collaboration without Representation: Labor Issues in Motion and Performance Capture. **Animation**, v. 11, n. 1, p. 40–58, 2016.

HINE, C. **Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday**. London: Bloomsbury, 2015.

HINE, C. FROM VIRTUAL ETHNOGRAPHY TO THE EMBEDDED, EMBODIED, EVERYDAY INTERNET. In: L. Hjorth; H. Horst; A. Galloway; G. Bell (Orgs.); **THE ROUTLEDGE COMPANION TO DIGITAL ETHNOGRAPHY**, 2017. New York: Routledge.

HOLLAND, J. L. **Making vocational choices: A theory of careers**. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1973.

HOLTSCHLAG, C.; MASUDA, A. D.; REICHE, B. S.; MORALES, C. Why do millennials stay in their jobs? The roles of protean career orientation, goal progress and organizational career management. **Journal of Vocational Behavior**, v. 118, n. December 2019, p. 103366, 2020. Elsevier. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2019.103366>. .

HOWKINS, J. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M.Books, 2013.

JARRAHI, M. H.; SUTHERLAND, W.; NELSON, S. B.; SAWYER, S. Platformic Management, Boundary Resources for Gig Work, and Worker Autonomy. **Computer Supported Cooperative Work: CSCW: An International Journal**, v. 29, n. 1–2, p. 153–189, 2020. Computer Supported Cooperative Work (CSCW).

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JONES, Q. Virtual‐Communities, Virtual Settlements & Cyber‐Archaeology: A Theoretical Outline. **Journal of Computer‐Mediated Communication**, v. 3, 1997.

KADUSHIN, C. **Understanding Social Networks: theories, concepts and findinds**. New York: Oxford University Press, 2012.

KIM, J.; AGRAWALA, M.; BERNSTEIN, M. S. Mosaic: Designing Online Creative Communities for Sharing Works-in-Progress. **Design Thinking Research**, p. 105–129, 2018.

KIM, J. Y.; CAMPBELL, T. H.; SHEPHERD, S.; KAY, A. C. Understanding Contemporary Forms of Exploitation : Attributions of Passion Serve to Legitimize the Poor Treatment of Workers. **Journal of Personality and Social Psychology**, , n. Advance online publication, 2019.

KOPPMAN, S. Different Like Me: Why Cultural Omnivores Get Creative Jobs. **Administrative Science Quarterly**, v. 61, n. 2, p. 291–331, 2016.

KOZINETS, R. V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KOZINETS, R. V. Netnography for Management and Business Research. In: C. Cassell; A. Cunliffe; G. Grandy (Orgs.); **The Sage Handbook of Qualitative Business and Management Research Methods: Methods and Traditions**. 1º ed, p.384–398, 2019. London: Sage.

LAMPEL, J.; GERMAIN, O. Creative industries as hubs of new organizational and business practices. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 7, p. 2327–2333, 2016. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.001>. .

LEE, C. I. S. G.; FELPS, W.; BARUCH, Y. Toward a taxonomy of career studies through bibliometric visualization. **Journal of Vocational Behavior**, v. 85, n. 3, p. 339–351, 2014. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2014.08.008>. .

LENT, R.; BROWN, S. D.; HACKETT, G. Toward a unifying scct and academic interest, choice and performance. **Journal of Vocational Behavior**, 1994.

LENT, R. W.; LOPEZ, A. M.; LOPEZ, F. G.; SHEU, H. BIN. Social cognitive career theory and the prediction of interests and choice goals in the computing disciplines. **Journal of Vocational Behavior**, v. 73, n. 1, p. 52–62, 2008.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 10º ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

LIEGL, M. Nomadicity and the care of place - On the aesthetic and affective organization of space in freelance creative work. **Computer Supported Cooperative Work: CSCW: An International Journal**, v. 23, n. 2, p. 163–183, 2014.

LINGO, E. L.; TEPPER, S. J. Looking Back, Looking Forward: Arts-Based Careers and Creative Work. **Work and Occupations**, v. 40, n. 4, p. 337–363, 2013.

LIU, C. H. S. Examining social capital, organizational learning and knowledge transfer in cultural and creative industries of practice. **Tourism Management**, v. 64, p. 258–270, 2018. Elsevier Ltd. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.09.001>. .

VAN MAANEN, J. The present of things past: Ethnography and career studies. **Human Relations**, v. 68, n. 1, p. 35–53, 2015.

MACHADO, M. C.; FISCHER, A. L. Gestão de pessoas na indústria criativa: o caso dos estúdios de animação brasileiros. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 15, n. 1, p. 132–151, 2017.

MAHESAR, R. A. Current Status of Cultural and Creative Industries (Cci) Current Status of Cultural and Creative. **Applied and Social Sciences International Research Journal**, v. 1, n. No.1, June,2018, 2018.

MAINEMELIS, C.; NOLAS, S.-M.; TSIROGIANNI, S. Surviving a Boundaryless Creative Career: The Case of Oscar-Nominated Film Directors, 1967-2014. **Journal of Management Inquiry**, v. 25, n. 3, p. 262–285, 2016.

MANOVICH, L. What is Digital Cinema ? In: S. Denson; J. Leyda (Orgs.); **Post Cinema Theorizing 21st-Century Film**. p.20–50, 2016. Reframe Books.

MCANDREW, I.; RISAK, M. E. Shakedown in the Shaky Isles: Union Bashing in New Zealand. **Labor Studies Journal**, v. 37, n. 1, p. 56–80, 2013.

MCMAHON, J. Is Hollywood a Risky Business? A Political Economic Analysis of Risk and Creativity. **New Political Economy**, v. 0, n. 0, p. 1–23, 2018. Taylor & Francis. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13563467.2018.1460338>. .

MENGER, P.-M. Artistic Labor Markets and Careers. **Annual Review of Sociology**, v. 25, n. 1, p. 541–574, 1999.

MENGER, P.-M. **The Economics of Creativity: Art and Achievement under Uncertainty**. London: Harvard University Press, 2014.

MIHELIČ, K. K.; ALEKSIĆ, D. "Dear Employer, Let Me Introduce Myself"–Flow, Satisfaction with Work–Life Balance and Millennials' Creativity. **Creativity Research Journal**, v. 29, n. 4, p. 397–408, 2017. Routledge. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10400419.2017.1376503>. .

MILLER, T. Cybertarian Flexibility—When Prosumers Join the Cognitariat, All That Is Scholarship Melts into Air. In: M. Curtin; K. Sanson (Orgs.); **Precarious Creativity Global Media, Local Labor**. p.19–32, 2016. Oakland: University of California Press.

MINAYO, M. C. DE S. Amostragem e Saturação em Pesquisa Qualitativa: Consensos. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 5, n. 7, p. 1–12, 2017. Disponível em: <http://rpq.revista.sepq.org.br/index.php/rpq/article/view/82>. .

MIRVIS, P. H.; HALL, D. T. Psychological Success and the Boundaryless Career. **Journal of Organizational Behavior**, v. 15, n. 4, p. 365–380, 1994.

MOULD, O.; VORLEY, T.; LIU, K. Invisible Creativity? Highlighting the Hidden Impact of Freelancing in London's Creative Industries. **European Planning Studies**, v. 22, n. 12, p. 2436–2455, 2014.

PAIVA JÚNIOR, F. G. DE; LEÃO, A. L. M. DE S.; MELLO, S. C. B. DE. Validade e Confiabilidade na Pesquisa Qualitativa em Administração. In: André Luis Maranhão de Souza Leão; Fernando Gomes Paiva Júnior; S. B. de Melo (Orgs.); **Abordagens qualitativas na**

pesquisa em administração. p.169–191, 2016. Recife: Editora UFPE.

PARKER, R.; COX, S. Power Relations and Small and Medium-sized Enterprise Strategies for Capturing Value in Global Production Networks: Visual Effects (VFX) Service Firms in the Hollywood Film Industry. **Regional Studies**, v. 47, n. 7, p. 1095–1110, 2011.

PAULA, A. P. P. DE. Para além dos paradigmas nos Estudos Organizacionais: o Círculo das Matrizes Epistêmicas. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 14, n. 1, p. 24–46, 2016.

PELTONIEMI, M. Cultural industries: Product-market characteristics, management challenges and industry dynamics. **International Journal of Management Reviews**, v. 17, n. 1, p. 41–68, 2015.

PEREIRA, C. H. B.; PAIVA JÚNIOR, F. G.; MUZZIO, H. O trabalho Criativo em Carreiras sem Fronteiras: o Caso da Boundary VFX. **Revista Psicologia: Organizações & Trabalho (rPOT)**, v. 21, n. 1, p. 1407–1413, 2021. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpot/v21n1/v21n1a13.pdf>. .

PETERS, M. A.; REVELEY, J. Noosphere rising: Internet-based collective intelligence, creative labour, and social production. **Thesis Eleven**, v. 130, n. 1, p. 3–21, 2015.

PIERANTONI, L. Governing Regional Development Through Culture and Creativity: The Case of the Veneto Region. **European Planning Studies**, v. 23, n. 5, p. 963–978, 2015.

PIRAUD, M.-S. Le piège de la créativité: examen sémantique et pragmatique du capitalisme créatif. **Interventions économiques**, , n. 57, p. 0–23, 2017.

POPIEL, P. “Boundaryless” in the creative economy: assessing freelancing on Upwork. **Critical Studies in Media Communication**, v. 34, n. 3, p. 220–233, 2017. Taylor & Francis.

PORTER, C.; WOO, S. E.; TAK, J. Developing and Validating Short Form Protean and Boundaryless Career Attitudes Scales. **Journal of Career Assessment**, v. 24, n. 1, p. 162–181, 2016.

PORTER, M. **Competição**. São Paulo: Atlas, 2009.

RECQUERO, R. **Introdução à análise de redes sociais**. Salvador: EDUFBA, 2017.

REED. Teorização Organizacional: um campo historicamente contestado. In: S. R. Clegg; H. Cynthia; W. Nord (Orgs.); **Handbook de Estudos Organizacionais - Volume 1**. 1º ed, p.352, 1999. São Paulo: Atlas.

ROMER, P. The origins of endogenous growth. **Journal of Economic Perspectives**, v. 8, n. 1, p. 3–22, 1994.

ROWE, M. S. Boundary Work and Early Careers in Design and Media. **Poetics**, v. 72, p. 70–80, 2019. Elsevier B.V.

RÜLING, C. C.; DUYMEDJIAN, R. Digital bricolage: Resources and coordination in the production of digital visual effects. **Technological Forecasting and Social Change**, v. 83, n.

1, p. 98–110, 2014.

SAVICKAS, M. L. Reflection and reflexivity during life-design interventions: Comments on Career Construction Counseling. **Journal of Vocational Behavior**, v. 97, p. 84–89, 2016.

SAVICKAS, M. L.; PORFELI, E. J. Career Adapt-Abilities Scale: Construction, reliability, and measurement equivalence across 13 countries. **Journal of Vocational Behavior**, v. 80, n. 3, p. 661–673, 2012. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2012.01.011>. .

SCOTT, A. J. Beyond the Creative City: Cognitive–Cultural Capitalism and the New Urbanism. **Regional Studies**, v. 48, n. 4, p. 565–578, 2014.

SEAVER, N. Algorithms as culture: Some tactics for the ethnography of algorithmic systems. **Big Data and Society**, v. 4, n. 2, p. 1–12, 2017.

SEWAYBRICKER, L. E. Carreira sem Fronteiras: Limite e Aplicabilidade de uma Teoria Clássica. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 38, n. 1, p. 129–141, 2018.

SOUZA-LEÃO, A. L. M. DE; COSTA, F. Z. D. N. Agenciados Pelo Desejo: O Consumo Produtivo Dos Potterheads. **Revista de Administração de Empresas**, v. 58, n. 1, p. 74–86, 2018.

SOUZA, F. A. S. DE; LEMOS, A. H. DE C.; SILVA, M. A. DE C. Metamorfoses de um discurso : carreiras sem fronteiras e o novo espírito do capitalismo. **Revista Organizações & Sociedade**, v. 27, n. 92, p. 95–112, 2020.

SPELTHANN, V.; HAUNSCHILD, A. Organizational Creativity in Heterarchies: The Case of VFX Production. **Creativity and Innovation Management**, v. 20, n. 2, p. 100–107, 2011.

SVEJENOVA, S. "The path with the heart": Creating the authentic career. **Journal of Management Studies**, v. 42, n. 5, p. 947–974, 2005.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TAYLOR, F. W. **Princípios de Administração Científica**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 1971.

THOM, M. Lights, Camera, but No Action? Tax and Economic Development Lessons From State Motion Picture Incentive Programs. **American Review of Public Administration**, v. 48, n. 1, p. 33–51, 2016.

THOMPSON, P.; PARKER, R.; COX, S. Interrogating Creative Theory and Creative Work: Inside the Games Studio. **Sociology**, v. 50, n. 2, p. 316–332, 2016.

UNESCO. Launch of The 2018 Global Report. , 2018. Disponível em: <https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/global_report_fact_sheet_en.pdf>. .

UY, M. A.; CHAN, K. Y.; SAM, Y. L.; HO, M. HO R.; CHERNYSHENKO, O. S. Proactivity, adaptability and boundaryless career attitudes: The mediating role of entrepreneurial alertness.

Journal of Vocational Behavior, v. 86, p. 115–123, 2015. Elsevier Inc.

VANSTEENKISTE, S.; VERBRUGGEN, M.; SELS, L. Being unemployed in the boundaryless career era: Does psychological mobility pay off? **Journal of Vocational Behavior**, v. 82, n. 2, p. 135–143, 2013. Elsevier Inc. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jvb.2012.11.007>. .

VICENTINI, F.; BOCCARDELLI, P. Career diversity and project performance in the Italian television industry. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 7, p. 2380–2387, 2016. Elsevier Inc.

VINODRAI, T. Design in a downturn? Creative work, labour market dynamics and institutions in comparative perspective. **Cambridge Journal of Regions, Economy and Society**, v. 6, n. 1, p. 159–176, 2013.

WENGER, E. Communities of Practice and Social Learning Systems. **Organization**, v. 7, n. 2, p. 225–246, 2000.

WESTSTAR, J. Understanding video game developers as an occupational community. **Information Communication and Society**, v. 18, n. 10, p. 1238–1252, 2015.

WHITSON, J. R. What Can We Learn From Studio Studies Ethnographies? A “Messy” Account of Game Development Materiality, Learning, and Expertise. **Games and Culture**, p. 1–23, 2018.

WYNN, M. Feudal societies and Hobbit law: The story of ‘ The Hobbit amendment’. **Small Enterprise Research**, v. 22, n. 2–3, p. 131–145, 2015.

YEHUDA BARUCH, C. R. How Global Are Boundaryless Careers and How Boundaryless Are Global Careers? Challenges and a Theoretical Perspective. **Thunderbird International Business Review**, v. 58, n. 1, p. 13–27, 2016.

APÊNDICE A — Mapeamento de membros presentes na comunidade online

Nome	Sexo	Ocupação	Tempo na empresa atual	Trabalhos paralelos	Expertise em CG	Regime de trabalho
Membro 1	M	Diretor de arte na Spiral 3	Julho de 2013 - até o momento	Freelance Art Director na empresa Alopra Estúdio (Setembro de 2016 - Junho de 2017) - Colunista / Host na empresa Design Culture (Maio de 2016 - 2019)	Experiente	Empreendedor
Membro 2	M	Partner/Creative Director na empresa Lightfarm	Janeiro de 2014 - até o momento	Sócio Diretor na UNHIDE SCHOOL (Desde 2016)	Experiente / Dirigente de estúdio	Empreendedor / Vinculado
Membro 3	M	Freelancer	NF	NF	Experiente	Autônomo
Membro 4	M	Environment Generalist na empresa Framestorm	16 de dezembro de 2019 - até o momento	Founder & Managing Director na empresa Norwester (Setembro de 2016 - até o momento) - Marketing Graphic Designer na empresa Ephere (Junho de 2015 - até o momento)	Experiente	Vinculado / Empreendedor
Membro 6	M	Nuke Compositor	3 de novembro de 2020 até agora	Compositing Supervisor na empresa Zombie Studio (16 de maio de 2020 - 3 de setembro de 2020)	Experiente	Autônomo
Membro 7	M	Director na Empresa Lightfarm	NF	Director na empresa UNHIDE School	Experiente	Vinculado / Empreendedor
Membro 8	M	Freelance Character Artist na empresa Art of Rodrigo Bolsoni	NF	NF	Experiente	Autônomo

Membro 9	M	Environment Artist Freelancer na empresa Flux Games	20 de junho de 2020 - até o momento	Arena The Contest Card Artist na empresa Dragori Games (20 de junho de 2020 - até o momento) - Moderador na empresa UNHIDE School (20 de junho de 2020 - até o momento)	Experiente	Autônomo
Membro 10	F	Telemarketing na empresa Atento Brasil S.A.	Novembro de 2015 - até o momento	Moderador na empresa UNHIDE School (junho de 2020 - até o momento)	Entusiasta	Vinculada
Membro 11	M	Ilustrador na empresa Caramello Studio	Janeiro de 2020 - até o momento	NF	Experiente	Vinculado
Membro 12	F	Ilustradora na empresa IllustrationX	Novembro de 2020 - até o momento	Ilustradora Freelancer na empresa Grão de Gente (29 de junho de 2020 - até o momento) - Textile Designer na empresa ManuTex Tecidos (janeiro de 2020 - até o momento)	Experiente	Vinculada / Freelancer
Membro 13	F	Generalist Artist na empresa Turborilla	1 de abril de 2020 - até o momento	NF	Experiente	Freelancer
Membro 14	F	Ilustradora na empresa Animuz	Novembro de 2019 - até o momento	NF	Intermediária	Vinculada
Membro 15	F	Estágiária em empresa tradicional	NF	NF	Entusiasta	Vinculada em área tradicional
Membro 16	M	Diretor de Marketing e comunicação na empresa Santana Red Bulls	20 de julho de 2020 - até o momento	Designer Gráfico autônomo na empresa FabioPirez Marketing Digital (8 de março de 2016 - até o momento)	Intermediário	Autônomo
Membro 17	M	Artista 3d freelancer	NF	NF	NF	Autônomo
Membro 18	F	Product Designer na empresa JustFor You	1 de outubro de 2020 - até o momento	Concept Artist na empresa Massive Work Studio (29 de novembro de 2018 - até o momento)	Experiente	Vinculada
Membro 19	M	Diretor de arte na empresa Versão Beta	11 de abril de 2018 - até o momento	Danillo Facchini Photography	Experiente	Vinculado
Membro 20	M	Technical Artist na empresa Lightfarm	Abril de 2014 - até o momento	NF	Experiente	Vinculado

Membro 21	M	Modelador 3d na empresa Porta2estudio	NF	NF	Experiente	NF

APÊNDICE B — Registro de postagens no grupo de Facebook

Conteúdo da postagem	Tipo da postagem	Data	Classificação do autor	Reações	Compartilhamentos	Comentários
Frustração pessoal	Dúvida	15.03.2020	Iniciante	41		54
Legislação de trabalho informal	Dúvida	30.03.2020	Iniciante	2		1
Convite para fórum	Divulgação	27.03.2020	Experiente	24	2	4
Feedbacks profissionais	Reflexão	08.04.2020	Experiente	57		63
Feedback sobre evento	Divulgação	09..04.2020	Experiente	88		44
Demanda em tempos de pandemia	Dúvida	14.04.2020	Experiente	6		15
Desafios home office	Reflexão	15.04.2020	Experiente	42		75
Portfólio	Reflexão/ Feedback	18.04.2020	Experiente	117	6	26
Relato de experiência	Reflexão	30.04.2020	Experiente	7		5
Relato de experiência	Relato	05.05.2020	Experiente	29		16
Relato de experiência	Relato	06.05.2020	Intermediário	3		3
Portfólio	Feedback	09.05.2020	Experiente	43		11
Relato de experiência	Relato	15.05.2020	Experiente	56	3	9
Dúvida hardware	Dúvida	15.05.2020	Intermediário	2		4
Relato de experiência	Reflexão	28.05.2020	Experiente	52		86
Relato de experiência	Relato/Feedback	18.05.2020	Iniciante	7		0
Dúvida monetização	Dúvida	29.05.2020	Intermediário	9		9
Dúvida empreendedorismo	Dúvida	03.06.2020	Experiente	20		50
Dúvida ferramenta de gestão	Dúvida	08.06.2020	Intermediário	3		11
Recomendação	Feedback	08.06.2020	Experiente	50		20
Advertência de plágio	Relato	10.06.2020	Intermediário	31		15
Discussão hardware	Reflexão	11.06.2020	Experiente	22		74
Dúvida em relação a software	Dúvida	13.06.2020	Intermediário	5		15
Pedido de colaboração	Colaboração	15.06.2020	Experiente	16		9
Reflexão sobre o mercado	Reflexão	18.06.2020	Experiente	37		94
Reflexão sobre networking	Reflexão	25.06.2020	Experiente	24		40

Reflexão sobre mídias sociais	Reflexão	02.07.2020	Experiente	14	1	25
Reflexão sobre sucesso	Reflexão	09.07.2020	Experiente	29		84
Dúvida de software	Dúvida	22.07.2020	Iniciante	1		15
Anúncio de novo curso	Divulgação	26.07.2020	Estúdio	94	5	1
Relato de plágio	Relato	28.08.2020	Entusiasta	108		45
Relato de experiência	Relato/Colaboração	31.08.2020	Experiente	88		59
Discussão MEI	Reflexão	06.09.2020	Experiente	12		48
Discussão MEI	Reflexão	13.09.2020	Experiente	45		65
Reflexão sobre a comunidade	Reflexão	27.09.2020	Experiente	52		52
Pedido de recomendação	Divulgação	02.10.2020	Estúdio	30	2	21
Discussão sobre site	Reflexão	10.10.2020	Experiente	14	1	14
Reflexão sobre plágio	Reflexão	17.10.2020	Experiente	23	4	37
Relato de experiência sobre curso	Relato	22.10.2020	Experiente	108		20
Reflexão sobre localidade	Reflexão	24.10.2020	Experiente	53	2	105
Reflexão sobre prática	Reflexão	01.11.2020	Experiente	31		28
Relato de experiência pessoal	Relato	13.11.2020	Experiente	102	2	24
Reflexão sobre referências pop	Reflexão	15.11.2020	Experiente	15		19
Reflexão sobre I.A.	Reflexão	23.11.2020	Experiente	64		147
Feedback/orientação	Dúvida	26.11.2020	Intermediário	34		1
Feedback/orientação	Dúvida	27.11.2020	Iniciante	48		111
Reflexão sobre oportunidades	Reflexão	29.11.2020	Experiente	45	1	44
Feedback/orientação	Dúvida	30.11.2020	Experiente	12		52
Reflexão motivacional	Reflexão	01.12.2020	Experiente	10		19
Portfólio	Divulgação	03.12.2020	Experiente	181	1	66
Portfólio	Divulgação	05.12.2020	Experiente	58		34
Portfólio	Divulgação	08.12.2020	Experiente	49		17
Pedido de indicação	Dúvida	09.12.2020	Iniciante	12		15
Reflexão sobre aposetadoria	Reflexão	09.12.2020	Experiente	100		52
Discussão sobre influências	Reflexão	11.12.2020	Intermediário	14		5

Portfólio Divulgação 14.12.2020 Experiente 147 25

APÊNDICE C — Mapeamento das práticas dos membros da Alpha CGI Community

Práticas dos membros da Alpha CGI Community
Fazer cursos
Participar dos *conquests*
Participar das discussões na comunidade
Produzir portfólio
Compartilhar experiências de *software*
Compartilhar experiências profissionais
Compartilhar histórias de vida
Ouvir podcasts
Assistir a *lives*
Assistir a vídeos no YouTube
Consumir cultura pop
Aprender um *software* novo
Contemplar trabalhos dos pares
Pedir ajuda à comunidade
Solidarizar-se com o próximo
Fazer *freela*
Acreditar que consegue trabalhar no mercado de mídia e entretenimento
Fazer *collab*
'Streamar' no Discord

APÊNDICE D — Dados secundários compartilhados nas interações da comunidade

Conteúdo	Tipo de documento	Referência
Collabs para a geração de portfólio	Podcast	LOCK, R. M; POFFO, G. W. **Wesley Poffo e Rodrigo Lock**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4puHa2ZMX2M&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=49
Comentários sobre projeto premiado	Podcast	TOKUE, V. DASTRE, P; CARVALHO, J. Dream Of ink - **Abertura da Unhide Conference 2018**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ohDG5TWIoKc&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=47
Entrevista sobre carreira	Podcast	CARVALHO. J; TUMA, R. **O Guia Do Freelancer Das Galáxias**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=udcBWIrKL3g
Entrevista sobre carreira	Podcast	TOKUE, V. DASTRE, P; CARVALHO, J. FREITAS, N. **Conciliando trabalho e projetos pessoais**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ySDxk6fPRrY&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=46rY&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=46
Entrevista sobre carreira	Podcast	CARVALHO, J. DASTRE, P. FREITAS, N. MARIANO, R. L. **Como Se Posicionar No Mercado De 3D**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qtN9Z29FBm8&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=45
Gestão de trabalho autônomo	Podcast	CARVALHO, J. DASTRE, P. FREITAS, ZAMBELLI, C. **A importância dos trabalhos autorais**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=e5eG3gkP9Kc&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=43
Trabalho e Liderança	Podcast	DASTRE, P. DORADA, U. CURI, N. AVILA, G. **Mercado da Arte na visão feminina**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nIH35IJsL7g&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=44
Gestão de trabalho autônomo	Podcast	CARVALHO, J. CAROLINA, A. **Conciliando os Estudos e a Carreira de CG**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qtN9Z29FBm8&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=45
Empreendedorismo na Indústria Criativa	Podcast	DASTRE, P; CARVALHO, J. VALLAPERDE, R. **Dá pra Empreender e Continuar Criativo?** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_S0xTVCLl38&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=11
Entrevista sobre carreira	Podcast	CARVALHO, J. BLANCO, Y. **Look Dev Sem Segredos**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9CDxLdvK_j0&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=36
Entrevista sobre carreira	Podcast	CARVALHO, J. COSTA. G. WALKER, K. **O Business por trás da Arte**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=q4xhvyhcSK8&list=PLIyaPQhdrxiq394rzLIKP9syElQbFxtss&index=23
Entrevista sobre carreira	Podcast	CARVALHO, J. BECKMAN, F. **Trabalhando com filmes.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kqOOhfIN1ww
Gestão de trabalho autônomo	Podcast	SOUZA, R. **Estudo e procrastinação**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=p-lGmIunU8c&t=2508s
Gestão de trabalho autônomo	Podcast	FLIPPEDNORMALS. **How to Receive Feedback as Artists**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=i71_9DErnoA

Discussão sobre plágio	Vídeo	BECKER, E. **Inktober Plagiarism Scandal:** dangelowallace edition. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_Xjli9kzkoU
Discussão sobre carreira	Vídeo	FERREIRA, F. **Tudo sobre o Mercado de Trabalho 3D:** Dinheiro, Freelas e Studios. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=brS8nopPG-8
Gestão de trabalho autônomo	Vídeo	VIDADEMOTION. **Quanto cobrar e como cobrar?** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Mdd56QPibBM
Gestão de trabalho autônomo	Vídeo	LIVSEY, M. **How To Run A Creative Business:** In-depth breakdown. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D8BN2YSyYkg&list=PLzKJi2GjpkEFdDUEpVRrIPKsB1RSQ6P9W
Entrevista sobre carreira	Vídeo	BRITO, M. MARTINS, V. FILIZOLA, C. **Vivendo de 3d: papo reto**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Hf_9ImmahIY
Entrevista sobre carreira	Vídeo	LEFER, T. CATTO, I. **Modelagem 3D nos Jogos.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cP2D8EOlTjU