



VIII Congresso de Pesquisa e Extensão da FSG
VI Salão de Extensão

<http://ojs.fsg.br/index.php/pesquisaextensao>

ISSN 2318-8014



TRANSMISSÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO UMA POSSIBILIDADE DE CARREIRA PARA OS JOVENS

Indianara Sehaparini^a, Tatiele Jacques Bossi^{b*}

- a) FSG Centro Universitário.
- b) Núcleo de Infância e Família (NUFIF), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

*Tatiele Jacques Bossi,
endereço: Rua Ramiro Barcelos, 2600 – Porto Alegre - RS - CEP:
90035-003.

Palavras-chave:
Jogos eletrônicos. Orientação profissional.
Carreira.

INTRODUÇÃO/FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: Com a mudança de cenário organizacional e devido à instabilidade do mercado de trabalho, ser um trabalhador autônomo e poder trabalhar com algo prazeroso tem sido um dos ideais atualmente. O avanço tecnológico aliado a cultura do jogar videogame tem ampliado espaços para o desenvolvimento de diferentes carreiras. Hoje, jogos eletrônicos não são vistos apenas como recursos para distração e diversão do sujeito, mas sim como ferramentas de trabalho. Através de plataformas de transmissão síncrona online, como a *Twitch TV*, são possíveis as trocas de informações e a exibição de jogos e/ou outras atividades em tempo real pelo *streamer* (como são conhecidos os transmissores de conteúdo na linguagem *gamer*), para seus espectadores. Grande parte dos criadores de conteúdo desse espaço são em maioria jovens, que podem não estar preparados para lidar com as frustrações e os impasses do desenvolvimento de uma carreira em um ambiente volátil. Dessa forma, a discussão sobre como o jovem constrói a carreira de *streamer* precisa ser discutida a fim de ampliar o conhecimento sobre as adversidades a serem enfrentadas (ABIDI; JOSHI, 2015; RIMITA; HOON; LEVASSEUR, 2019; SANTOS, 2017; SILVA, 2019). Com isso, o objetivo deste estudo foi compreender como a transmissão de jogos eletrônicos pode ser uma possibilidade de carreira para os jovens. **MATERIAL E MÉTODOS:** A coleta de dados para o estudo foi realizada através de uma entrevista semiestruturada, que foi aplicada de modo online, pela plataforma *Discord*, para três jovens com idades entre 21 e 24 anos. Os jovens foram acessados pela rede social *Instagram*, sendo que para participar da pesquisa, eles precisavam ter ativo um canal de transmissão de jogos eletrônicos. Ainda, os jovens tiveram que assentir ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que foi enviado por e-mail, em formato de Formulário do Google, onde também

constava para preenchimento um formulário de dados sociodemográficos. As entrevistas tiveram a duração média de 30 minutos e foram transcritas para análise. Esse estudo seguiu as normas éticas da resolução 466 de 2012 do Conselho Nacional de Saúde, sendo que a coleta de dados teve início depois da aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa da FSG Centro Universitário (parecer nº 3.845.372).

RESULTADOS E DISCUSSÕES: A análise dos dados foi realizada através da análise de conteúdo qualitativa (BARDIN, 1977; LAVILLE; DIONNE, 1999), sendo consideradas três categorias. A primeira categoria, “dedicação frente a carreira relacionada a jogos eletrônicos”, contemplou sobre o engajamento do jovem perante ao desenvolvimento da carreira. Devido a carreira ser um significante pessoal de identificação, essa provoca um engajamento do sujeito com o meio em que está inserido (HARTUNG; SAVICKAS; WALSH, 2015). Assim, compreendeu-se que os participantes realizavam a transmissão dos jogos eletrônicos com um intuito profissional. Os jovens destacaram sobre a importância de estarem atentos as mudanças do cenário, assim como o desenvolvimento da capacidade de adaptação para inovarem como *streamers*. A segunda categoria, “promoção da saúde mental para o enfrentamento das adversidades da carreira”, abordou as adversidades psicológicas frente ao desenvolvimento da carreira. Foi possível compreender que os jovens possuem maior vulnerabilidade quando estão expostos a um público anônimo. Ainda, foram destacadas as situações de ansiedade pela conquista do público espectador; e do estresse causadas pelo jogo, como a desconexão, ou gerado por espectadores, quando estes desrespeitam o *streamer*. Dessa forma, compreender o cenário de inserção destes jovens pode auxiliar na redução do *cyberbullying*, que é a violência intencional e repetitiva com outro sujeito, no espaço virtual (ABREU; EISENSTEIN; ESTEFENON, 2013). Por fim, a terceira categoria, “influências e inovação para o exercício da carreira”, pontuou sobre o apoio familiar e as inspirações para os jovens em relação ao desenvolvimento da carreira. Por ser um trabalho autônomo e inovador, o jovem necessita ser criativo e observador dos demais *streamers*, a fim de desenvolver a própria transmissão. O apoio do núcleo familiar, no momento inicial da carreira de *streamer*, tem o papel de suporte para o jovem. Por causa do ambiente volátil e da necessidade de investimento inicial, a família é a segurança do jovem no início da carreira (FIORINI; MORÉ; BARDAGI, 2017).

CONCLUSÃO: O estudo demonstra como a transmissão de jogos eletrônicos é uma área que oportuniza o desenvolvimento de carreiras. Fica claro a necessidade da orientação profissional para o jovem, a fim de que ele exerça a carreira de *streamer* com maior segurança emocional e responsabilidade. Assim, a promoção do cuidado da saúde mental é fundamental para esse cenário. Além disso, é possível destacar a importância do apoio familiar, como fator determinante de sucesso na carreira do jovem.

REFERÊNCIAS

ABIDI, S.; JOSHI, M. **The VUCA Company**. Mumbai: Jaico, 2015.

ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. **Vivendo esse mundo digital**. Porto Alegre: Artmed, 2013.

FIORINI, M. C.; MORÉ, C. L. O. O.; BARDAGI, M. P. Família e desenvolvimento de carreira de jovens adultos no contexto brasileiro: revisão integrativa. **Revista Brasileira de Orientação Profissional**, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 43-55, jun. 2017.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70 LDA, 1977.

HARTUNG, P. J.; SAVICKAS, M. L.; WALSH, W. B. **APA handbooks in psychology**. APA handbook of career intervention, vol. 2. Applications. American Psychological Association, 2015.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

RIMITA, K.; HOON, S. N.; LEVASSEUR, R. Leader Readiness in a Volatile, Uncertain, Complex, and Ambiguous Business Environment. **Journal of Social Change**, Minnesota, v. 12 n. 1, p. 10-18, jan. 2019.

SANTOS, A. S. **E-sports: efeitos de auto fala no incremento de habilidades no jogo League Of Legends**. São Paulo: PUC-SP, 2017. Dissertação (Mestrado em Psicologia Experimental: Análise do Comportamento), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, São Paulo, 2017.

SILVA, T. T. R. (2019). **Comunicação e complexidade na cultura dos videogames. O imaginário em processo de criação de League of Legends**. São Paulo: PUC-SP, 2019. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, São Paulo, 2019.