

Empreendedorismo intensivo em conhecimento na indústria de jogos digitais



Aline Leticia Kono Campos¹; Daniel Gustavo Mocelin²

¹Autora, Ciências Sociais (UFRGS)

²Orientador (UFRGS)



Introdução

O Brasil sempre se destacou com um dos maiores mercados consumidores de jogos digitais, mas nunca se destacou tanto quanto recentemente como produtor de games. A indústria de jogos digitais no país está crescendo, e seus profissionais estão cada vez mais capacitados a criar produtos inovadores. O estudo, busca investigar a trajetória de uma empresa do setor, considerando os recursos mobilizados, as redes e as estratégias dos agentes empreendedores para se inserir diante do novo cenário nacional na indústria de games.

Referencial Teórico

O estudo tem como foco os conceitos de habilidade social e análise dos campos, propostos por Neil Fligstein (2007), que adota uma visão sociológica da ação como habilidade social para compreender a contribuição distinta dos atores. Segundo o autor, os atores hábeis criam sistemas completamente novos de significados ou reproduzem campos, fazendo com que grupos diferentes cooperem. Fligstein considera que todas as teoria neo-institucionalistas tem um ponto em comum, concentrado na construção de ordens sociais locais, chamados “campos”.

Metodologia

O universo da pesquisa mais ampla constitui de 60 empresas com empreendedores inovadores. Para a comparação com o cenário da indústria de jogos digitais, foram analisados dados do Relatório Final Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais supervisionada pelo Núcleo de Política e Gestão Tecnológica (PGT) contratado pelo BNDES. No estudo, Foi utilizada uma entrevista semi estruturada com empreendedor da indústria de games de Porto Alegre, documentos, sites e matérias jornalísticas sobre a empresa.

Resultados Obtidos

Figura1: Contexto da fundação de empresas de jogos digitais no Brasil



Fonte: PGT (2014)

Quadro 1 – Habilidade social, ações e percepções dos atores diante do campo

Perfil e qualificação profissional	Sócio 1 - Desenho industrial Sócio 2 - Designer gráfico Sócio 3 - Geografia Sócio 4 - Engenharia da computação	Complementaridade técnica. Especialização em jogos digitais
Diferencial competitivo	“ Escrevemos o projeto do nosso jogo em uma série de festivais nacionais e internacionais e ganhamos vários prêmios”. - Participaram de várias feiras e festivais ligados a indústria de games e ganharam premiações.	
Capital Social	“ Recebemos convite de um grupo de empresários que nos viram através do IGF, que é um dos maiores festivais de jogos independentes do mundo, como San Andreas para o cinema (...) Agente, se formalizou, mandou o projeto pros caras só que não deu certo, eles precisavam de um projeto muito mais polido, mais perto do fim”. - Foram observados por investidores em feira.	
Redes e cooperação	“A nossa empresa é uma das fundadoras da associação de empresas desenvolvedoras de Jogos do Rio Grande do Sul, e a gente tá trabalhando bastante com associações, com outras empresas e instituições (...)As empresas nacionais eu não considero concorrentes, eu conheço quase todos os desenvolvedores de jogos do país, a gente se da super bem, o mercado é muito pequeno a gente tá num estado de se ajudar, porque temos focos diferentes”. - É uma das fundadoras da associação de desenvolvedores de jogos digitais do Rio Grande do Sul.	
Adequação às instituições	“ A gente começou um processo de formalização da empresa, porque a gente viu, que todos os editais, de incentivo a cultura e para enviar pra investidores precisava de pessoa jurídica, profissionalizamos o projeto”. - Se adequou para a mobilização de recursos	
Diversificação de recursos	“A gente tem o nosso investidor anjo agora, ganhamos aprovação na lei Rouanet, estamos captando recursos de empresas privadas e publicas”. - Mobiliza recursos públicos (BNDES) e privados.	
Persistência	“ A gente faz P&D, mas não formalizado (...) A gente tentou fazer uma parceria com a Feevale, mas não ganhamos o edital”. - Tentou firmar contrato de P&D com universidade	

Fonte: Pesquisa empírica. Organização da autora

Conclusões

Observa-se que diante do cenário crescente da indústria de jogos digitais, os empreendedores articulam redes, mobilizam diversificados recursos e utilizam estratégias de cooperação para atingirem, agem com persistência e visualizam oportunidades para atingirem os seus objetivos e se inserirem no mercado.

Referência

FLIGSTEIN, Neil. Habilidade social e a teoria dos campos. *Rev. adm. empres.*, São Paulo, v. 47, n. 2, June 2007.