

# Empreendedorismo intensivo em conhecimento na indústria de jogos digitais



Aline Leticia Kono Campos<sup>1</sup>; Daniel Gustavo Mocelin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Autora, Ciências Sociais (UFRGS)

<sup>2</sup>Orientador (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

<b>Perfil e qualificação profissional</b>	<p><b>Sócio 1</b> - Desenho industrial  <b>Sócio 2</b>- Designer gráfico  <b>Sócio 3</b>- Geografia  <b>Sócio 4</b>- Engenharia da computação</p>	Complementaridade técnica. Especialização em jogos digitais
<b>Diferencial competitivo</b>	<p>“ Escrevemos o projeto do nosso jogo em uma série de festivais nacionais e internacionais e ganhamos vários prêmios”.</p> <p>- Participaram de várias feiras e festivais ligados a indústria de games e ganharam premiações.</p>	
<b>Capital Social</b>	<p>“ 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”.</p> <p>- Foram observados por investidores em feira.</p>	
<b>Redes e cooperação</b>	<p>“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”.</p> <p>- É uma das fundadoras da associação de desenvolvedores de jogos digitais do Rio Grande do Sul.</p>	
<b>Adequação às instituições</b>	<p>“ 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”.</p> <p>- Se adequou para a mobilização de recursos</p>	
<b>Diversificação de recursos</b>	<p>“A gente tem o nosso investidor anjo agora, ganhamos aprovação na lei Rouanet, estamos captando recursos de empresas privadas e publicas”.</p> <p>- Mobiliza recursos públicos (BNDES) e privados.</p>	
<b>Persistência</b>	<p>“ A gente faz P&amp;D, mas não formalizado (...) A gente tentou fazer uma parceria com a Feevale, mas não ganhamos o edital”.</p> <p>- Tentou firmar contrato de P&amp;D com universidade</p>	

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.