



Evento	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2015
Local	Porto Alegre - RS
Título	Empreendedorismo em jogos digitais: trajetórias de pequenas empresas e empreendedores inovadores no Rio Grande do Sul
Autor	ALINE LETICIA KONO CAMPOS
Orientador	DANIEL GUSTAVO MOCELIN

Título: Empreendedorismo em jogos digitais: trajetórias de pequenas empresas e empreendedores inovadores no Rio Grande do Sul

Aluno: Aline Letícia Kono Campos (IC Probic-Fapergs)

Orientador: Prof. Dr. Daniel Gustavo Mocelin

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO SIC 2015

Os jogos digitais são atualmente uma atividade econômica de grande potencial de geração de emprego e renda, dado que essa indústria movimentava milhões de dólares no mundo todo. Os jogos digitais são considerados como artefatos tecnológicos e, por isso mesmo, conhecimento científico e tecnológico de ponta, são sujeitos determinantes da produção desse tipo de trabalho, que alia tecnologias informacionais e mercados de entretenimento. Uma característica da indústria de games é a formação de pequenas e médias empresas produtoras de jogos, que se lançam no mercado muitas vezes competindo com empresas grandes do segmento.

No Brasil, é crescente o número de profissionais altamente capacitados que ingressam na indústria de jogos digitais, nos seus mais diversos segmentos, cada vez mais dispostos a criarem produtos inovadores e a empreender na área. A indústria de games que começa a se consolidar no país tem se caracterizado especialmente voltada para o entretenimento, advergames, serious games, como também com finalidades comerciais mais práticas, simuladores, jogos educacionais, para saúde, entre outras.

Tais casos ilustram o fenômeno que podemos caracterizar como empreendedorismo intensivo em conhecimento, particularmente no que se refere a um segmento de pequenas empresas que, por suas características produtivas, se aproximam bastante da chamada indústria criativa (FLORIDA, 2002). A expansão dessa forma especial de empreendedorismo pode ser vinculada a estruturação de ambientes mais propícios a sua manifestação, onde atores hábeis (FLIGSTEIN, 2007), cientistas e tecnólogos, buscam criar novos negócios de base tecnológica. No caso do Brasil, tais ambientes são as Incubadoras Universitárias e os Parques Tecnológicos.

O estudo tem como objetivo, investigar as trajetórias de três pequenas e médias empresas gaúchas e de seus empreendedores na indústria de jogos digitais. A primeira é uma empresa que desenvolve simuladores com hardware específico para voo, a segunda, desenvolve jogos de entretenimento e a terceira desenvolve jogos de entretenimento próprio e para terceiros (serviços para empresas nacionais e internacionais). Busca-se observar a forma como cada empresa foi criada, a trajetória profissional e acadêmica de seus fundadores, os recursos mobilizados, as estratégias e as redes dos agentes empreendedores, para se inserir no cenário brasileiro da indústria de games. Foram utilizados na pesquisa dados secundários (Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de jogos digitais do BNDES) e primários (entrevistas com empreendedores, profissionais desenvolvedores de jogos). 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.