



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



Evento	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Economia Criativa: Uma análise do mercado de games no Brasil
Autor	CÁSSIO GONÇALVES MENDONÇA
Orientador	STEFANO FLORISSI

Economia Criativa: Uma análise do mercado de games no Brasil.

Autor: Cássio Gonçalves Mendonça

Orientador: Stefano Florissi

Intituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Economia criativa é um conceito relativamente novo, mas que se mostra cada vez mais relevante atualmente. Na era da tecnologia e comunicação, as atividades englobadas pela economia criativa apresentam um crescimento bastante significativo, tanto como gerador de riquezas sob o aspecto econômico, como pelo seu valor social. Dentre as atividades criativas, o crescimento da indústria de videogames vem se destacando de maneira bastante positiva, pois trata-se de um segmento que é movido pela inovação. Tendo isso em vista, a pesquisa se propõe sob à luz da economia criativa, observar como vem se comportando e crescendo o mercado de games no Brasil e Rio Grande do Sul, de forma a fazer uma leitura sobre possíveis problemas encontrados nesse mercado que ainda se apresenta de forma mais incipiente no país. Para isso, foi realizado uma revisão dos conceitos de economia criativa e econômica da cultura, através da leitura de seus principais autores, criando uma base para o entendimento do papel e potencial do mercado de games, a história de formação dos jogos foi buscada na literatura de forma a “desenhar” empiricamente o crescimento ao longo dos anos das atividades criativas envolvendo games, ressaltando a relação entre expansão dos games e inovações tecnológicas. Uma pesquisa de campo feita com atores do mercado de games, desenvolvedores de jogos, busca através de suas realidades e experiências, fazer uma leitura das dificuldades que essas atividades criativas têm para se firmarem com mais força no território nacional, e consolidarem uma imagem de indústria forte e lucrativa, capaz de chamar atenção de investidores que hoje olham para outras atividades criativas e culturais.

Até o momento, feito o levantamento dos conceitos de economia criativa e da cultura, consegue-se notar que a indústria dos games vem crescendo muito em nível mundial, usando da tecnologia para se inovar constantemente e atingir novos públicos. O Brasil ainda não tem uma indústria forte, permeando um certo preconceito por parte dos investidores, ao não conseguirem ver os games brasileiros como algo comercialmente viável. A fase de entrevistas está começando agora, então mais problemas devem ser identificados, como a pirataria e burocracia para conseguir dinheiro pela Rouanet.