

## A Indústria de Games: Surgimento e Caracterização

Richard Puentes Monteiro<sup>1</sup>, José Eduardo de Salles Roselino Júnior<sup>2</sup>.

1. Estudante de IC da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar; \*rick.p.monteiro@gmail.com

2. Pesquisador do Depto.de Geografia, Turismo, e Humanidades, UFSCar, Sorocaba/SP

Palavras Chave: Indústria de Software, Política Industrial, Jogos Digitais.

### Introdução

Esta pesquisa visa, conforme seu título aponta, compreender a emergência e caracterizar a Indústria de Games (ou Jogos Digitais). A principal justificativa para estudar tal setor está no fato de que a indústria de software como um todo, especialmente na área de games, vêm apresentando as maiores taxas de crescimento na economia mundial. A título de comparação com outros setores, segundo a PricewaterhouseCoopers, o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$57 bilhões em 2010, enquanto o de cinema, US\$ 31.8 bilhões. Em 2011 o setor movimentou US\$ 74 bilhões, e as previsões indicam que deverá ultrapassar US\$82 bilhões em 2015.

Dada esta relevância da Indústria de Games no cenário econômico mundial, procura-se estudar onde e como a mesma surgiu, de modo a identificar quais foram os condicionantes que possibilitaram seu estabelecimento.

A pesquisa também procura caracterizar os países e indústrias pioneiras na produção de games por meio de dados do setor, a fim de identificar os fatores que determinaram suas posições de liderança.

Por fim, é feito um esforço no sentido de estudar o surgimento da indústria de games no Brasil, bem como de caracterizá-la por meio de seus dados recentes, possibilitando uma melhor compreensão de suas limitações e desafios para ocupar uma posição de destaque no cenário internacional.

### Resultados e Discussão

Os resultados obtidos foram condizentes com o que era esperado da pesquisa. A Indústria de Games teve início em dois países: EUA e Japão, devido a presença de economias de aglomeração (clusters), ao ambiente criativo, à existência de profissionais capacitados na área de TI, e aos incentivos do governo.

Quanto aos determinantes da posição das indústrias que hoje lideram a produção de games, está justamente o pioneirismo das mesmas no setor, o que proporcionou um ambiente com menores barreiras de entrada e estabelecimento. Também foi crucial para as “potências tardias” da Indústria de Games a exploração de novos segmentos como os jogos sociais e para portáteis em geral.

No âmbito de avançar na cadeia produtiva de games, as regiões desenvolvedoras têm procurado construir suas próprias vantagens competitivas utilizando características como a existência de forte demanda interna, capacidade de produzir de maneira eficiente e existência de uma pujante indústria de base ou liderança do governo.

No cenário brasileiro, as empresas ainda são de médio e pequeno porte, concentradas na região sul e sudeste. Uma das grandes barreiras enfrentadas pela indústria local é a falta de fontes de financiamento, sejam elas privadas ou públicas. Também, as cadeias de produção nacionais não estão adequadamente estruturadas, devido a ausência ou insuficiência de vários atores com papel relevante para o sucesso da indústria.

### Conclusões

Foi possível observar com esta pesquisa que o dinamismo da indústria de games deriva basicamente de dois fatores: sua capacidade de geração de emprego e renda, e sua capacidade de permanente inovação tecnológica que transborda para os mais diferentes setores da economia.

No cenário nacional, os jogos mobile são os mais promissores para a indústria do ponto de vista da inserção comercial. Isso acontece devido às altas barreiras de entrada, principalmente a necessidade de grandes volumes de investimento existentes nos segmentos tradicionais, enquanto os games para dispositivos móveis têm custos de produção mais baixos, e portanto há maior facilidade de entrada e distribuição.

### Agradecimentos

Agradeço ao Professor Roselino, por ter aceito a orientação dessa pesquisa, e por estar sempre disposto a ensinar e a ajudar.

Também agradeço ao Professor Diegues pelos conselhos e dicas oportunas.

Por fim, agradeço ao CNPq pelo apoio institucional e financeiro.

DIEGUES, A. C. **Atividades de Software no Brasil: Dinâmica Concorrencial, Política Industrial e Desenvolvimento**. 2010. Tese (Doutorado) - Instituto de Economia, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

GEDIGAMES (Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games). **Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, 2014**. Disponível em <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_Relatorio\\_Final.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf)>. Acesso em: 21 de abr. 2014.

GEDIGAMES (Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games). **Relatório 9: Proposição de Políticas Públicas Direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais, 2014**. Disponível em <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_PoliticPubl icasJogosDigitais.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_PoliticPubl icasJogosDigitais.pdf)>. Acesso em: 21 de abr. 2014.

ROSELINO, J. E. **A Indústria de Software: o “modelo brasileiro” em perspectiva comparada**. 2006. Tese (Doutorado) - Instituto de Economia, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.