



16, 17 e 18 de novembro de 2016.  
Campina Grande, Paraíba, Brasil

## **INOVAÇÃO NAS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS DA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS**

**Ramon Farias de Queiroz<sup>1</sup>, Leliam Cruz Dantas<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

A indústria de jogos digitais é um ramo recente, fruto do desenvolvimento tecnológico das três últimas décadas. Desde seu surgimento tem se mostrado crescente e inovativa em todo o mundo. Pode ser considerada como inserida no contexto das tecnologias da informação e da comunicação e da indústria criativa. O objetivo do trabalho é verificar a inovação da indústria brasileira de jogos digitais. Para tanto, tomou-se como base primordial o I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais para viabilizar o estudo. A análise tem como foco principal o índice de produção intelectual das empresas, pois através dele pode-se avaliar o grau de inovação da indústria estudada. Além deste índice, foram verificados outros dados de maneira complementar. Os principais resultados mostram que a indústria brasileira de jogos digitais consegue inovar de maneira significativa, uma vez que traz esta meta em sua própria essência.

**Palavras-chaves:** Inovação. Jogos digitais. Indústria criativa. Pequenas empresas.

---

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Ciências Econômicas, Unidade Acadêmica de Economia, UFCG, Campina Grande, PB, E-mail: ramon\_dequeiroz@hotmail.com

<sup>2</sup> Professora, Doutora, Unidade Acadêmica de Economia, UFCG, Campina Grande, PB, E-mail: leliamcruz@gmail.com.br



16, 17 e 18 de novembro de 2016.  
Campina Grande, Paraíba, Brasil

## **INNOVATION IN MICRO AND SMALL BRAZILIAN INDUSTRIAL FIRMS OF DIGITAL GAMES**

### **ABSTRACT**

The digital games industry, a recent industrial branch, emerged from the technological development of the last thirty years. Since its birth, it has constantly grown and become innovative all over the world. It is part of the information technology, communication and creative industry's context. The research's objective was to investigate the level of innovative activity in the Brazilian digital games industry. To accomplish this objective, the I Census of the Brazilian Digital Games Industry was used, as a basic document for the investigation. The analysis focused on the intellectual production index, because through it the degree of innovation in the industry investigated can be evaluated. Besides this index, the research utilized other complementary data. The results revealed that the Brazilian digital games industry innovates significantly, as it incorporates this objective in its own essence.

**Key words:** Innovation. Digital games. Creative industry. Small firms