Desafios e Estratégias das Pequenas Empresas na Indústria de Videogames: Como Sobreviver e Competir com os Gigantes do Setor

Autor(res)

Flavio Ricardo Silva Sousa
Blenda Gomes Cardoso
Dainara Érica Dos Santos Silva
Jaiane Lima Araújo
Sarah Vitória Barbosa De Araujo
Lucas Vinicius Silva De Matos
Rebeca Pereira De Sousa
Raiatisson Dos Santos Silva

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE IMPERATRIZ

Introdução

A competição entre pequenas e grandes empresas pode parecer de certa forma injusta, entretanto quando se há de se pensar como as pequenas empresas sobrevivem na indústria, nota-se como não se trata de competições diretas. Mesmo estando no mesmo nicho, há público e proposta diferentes, para exemplificar de maneira mais visual essa disputa de mercado entre grandes e pequenas empresas, veremos pela perspectiva da indústria dos jogos digitais, como se diferenciam e exemplificar ao máximo suas diferenças durante a produção e percepção de seus produtos para o público, criando espaço para ambas propostas.

Objetivo

Objetificamos por meio deste trabalho exibir como funciona a relação de pequenas e grandes empresas para se manterem no mercado, mostrando nas metas e objetivos de ambas no momento de construir seus produtos para o público.

Material e Métodos

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa, combinando pesquisa documental e análise de estudos de caso para compreender as estratégias de pequenas empresas no setor de videogames. Foram analisados literaturas especializadas, artigos acadêmicos, relatórios de mercado, a fim de obter uma visão abrangente dos desafios enfrentados. Em paralelo, três estudos de caso de empresas emergentes e bem-sucedidas foram selecionados e examinados detalhadamente, considerando aspectos como modelo de negócios, estratégias de marketing, inovações tecnológicas e práticas de desenvolvimento de produto. A análise dos dados buscou identificar padrões e tendências nas estratégias empregadas por essas empresas, revelando insights relevantes sobre os fatores que contribuem para sua sobrevivência e competitividade no mercado.

Resultados e Discussão

Com base na pesquisa feita, foi identificado como é o modus operandis das pequenas empresas para desvirtuar de competições diretas com grandes do mercado, utilizando de recursos como acessibilidade ao público menos favorecido, alcançando o funcionamento dos seus jogos em aparelhos eletrônicos de baixo desempenho, somando a inovação, destaque fundamental para pequenas desenvolvedoras ao intuito de atrair público pela sua experiência de jogabilidade única, pouco explorada por grandes empresas pelo alto risco, focando seus objetivos em suprir qualidade para entregar um produto sólido, com visual similar aos seus concorrentes, seu estilo artístico equipara ao realista, com um bom design para que seja atemporal ao decorrer de novos aprimoramentos de aparelhos, a pequena empresa, por sua vez construirá seu visual em estilo artístico próprio, endereçando ao seu público alvo, tendo apoio de sua própria comunidade com prévias em anúncios para receber financiamento para realização do projeto.

Conclusão

Assim sendo, é possível notar em como é possível que grandes e pequenas empresas consigam lucrar explorando seu nicho e métodos próprios para comercialização de seus produtos, atendendo todo mercado em diferentes tipos de carências, para a desenvolvedora independente sondar novos meios de produzir jogos e para as grandes empresas entregarem produtos com foco em qualidade, recebendo lucro distinto para cada proposta a qual atende as necessidades da empresa.

Referências

SALES, G. Alan Wake 2 ainda não recuperou investimento feito no jogo. Disponível em: <https://br.ign.com/alan-wake-ii/121342/news/alan-wake-2-ainda-nao-recuperou-investimento-feito-no-jogo>. Acesso em: 9 nov. 2024.

REDAÇÃO. Cellbit cria RPG de terror e arrecada mais de R$ 1,5 milhão. Disponível em: <https://tv.sbt.com.br/programas/variedades/sbt-games/noticia/151865-cellbit-cria-rpg-de-terror-e-arrecada-mais-de-r-15-milhao>. Acesso em: 9 nov. 2024.

SANTORO, P.; CAIO, Z.; CHAGAS, J. Produção independente de jogos digitais: o desenvolvedor “Lone Wolf”. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/189970.pdf>. Acesso em: 9 nov. 2024.