

Cluster GameRS e políticas públicas para jogos digitais no RS: desafios e aprendizados no desenvolvimento de um ecossistema setorial

Cluster and public policies for digital games in RS: challenges and lessons learned in the development of a sectoral ecosystem

Milena Cherutti¹, Cristiano Max Pereira Pinheiro², Fernanda Klauck², Thomás Czrn hak¹

¹Universidade Feevale – Novo Hamburgo – RS – Brazil

²PUCRS – Porto Alegre – RS – Brazil

mcherutti@hotmail.com, cristiano.max@pucrs.br,
fernanda.klauck@gmail.com, 0285616@feevale.br

Abstract. *Introduction: The digital games industry (IJD) has been consolidating itself as a strategic sector of the creative economy, articulating technological innovation, symbolic value and cultural production. In Brazil, despite the sector's significant growth, public policies aimed at consolidating regional gaming ecosystems are still incipient, especially those based on collaborative models such as clusters. Objective: This article aims to analyze the lessons learned, challenges and potential of the Cluster GameRS project, in light of international experiences, in order to understand the role of public policies and sectoral articulation in strengthening the digital games industry in Rio Grande do Sul. Methodology: This is a qualitative study, based on a bibliographic review and document analysis, articulated with a reflection on the first two years of the GameRS Cluster project. The study mobilizes technical reports, state public policies and international references to support a comparative analysis. The theoretical-analytical approach is complemented by the authors' experience as researchers working on the project. Results: The results indicate that collaborative governance and active listening mechanisms between the different agents of the quadruple helix are relevant differentiators for strengthening the IJD. The GameRS Cluster highlights how the articulation between universities, government, market and civil society can structure public policies that are more connected to the reality of creative entrepreneurs. The Rio Grande do Sul experience also stands out for its unprecedented nature in Brazil, serving as a reference for other regional initiatives in the field of creative economy and innovation.*

Keywords: Public policies, digital games industry, cluster, regional development, creative economy.

Resumo. *Introdução: A indústria de jogos digitais (IJD) tem se consolidado como um setor estratégico da economia criativa, articulando inovação tecnológica, valor simbólico e produção cultural. No Brasil, apesar do crescimento expressivo do setor, ainda são incipientes as políticas públicas voltadas à consolidação de ecossistemas regionais de games, especialmente aquelas fundamentadas em modelos colaborativos como os clusters. Objetivo: O artigo tem como objetivo expor os aprendizados, desafios e potencialidades do projeto Cluster GameRS, à luz de experiências internacionais, para compreender o papel das políticas públicas e da articulação setorial no fortalecimento da indústria de jogos digitais no Rio Grande do Sul. Metodologia: Trata-se de uma pesquisa qualitativa, baseada em revisão*

bibliográfica e análise documental, articulada a uma reflexão situada sobre os dois primeiros anos de execução do projeto Cluster GameRS. O estudo mobiliza relatórios técnicos, políticas públicas estaduais e referências internacionais para embasar uma análise comparativa. A abordagem teórico-analítica é complementada pela vivência dos autores enquanto pesquisadores atuantes no projeto. Resultados: Os resultados indicam que a governança colaborativa e os mecanismos de escuta ativa entre os diferentes agentes da hélice quádrupla são diferenciais relevantes para o fortalecimento da IJD. O Cluster GameRS evidencia como a articulação entre universidade, governo, mercado e sociedade civil pode estruturar políticas públicas mais conectadas à realidade dos empreendedores criativos. A experiência gaúcha destaca-se ainda por seu caráter inédito no Brasil, servindo como referência para outras iniciativas regionais no campo da economia criativa e da inovação.

Palavras-chave: *Políticas públicas, indústria de jogos digitais, cluster, desenvolvimento regional, economia criativa.*

1. Introdução

A indústria de jogos digitais (IJD) tem se destacado como setor estratégico da economia criativa e da economia do conhecimento, articulando competências em design, tecnologia, narrativa e inovação. No cenário internacional, modelos colaborativos como os *clusters* vêm sendo amplamente utilizados como instrumentos de fomento à inovação, à competitividade e à sustentabilidade em setores criativos. No Brasil, entretanto, ainda são escassas as políticas públicas estruturadas que visem ao fortalecimento de ecossistemas regionais de jogos digitais, assim como são limitados os estudos que analisam como tais políticas – especialmente quando associadas a modelos colaborativos – podem impactar positivamente o desenvolvimento do setor. Portanto, admite-se como problemática de pesquisa: apesar do crescimento da IJD e do reconhecimento crescente de seu valor econômico, cultural e social, observa-se uma lacuna significativa na articulação entre os diferentes agentes do ecossistema, o que compromete a consolidação de políticas mais eficazes e sensíveis às especificidades do setor.

É nesse contexto que se insere o *Cluster GameRS*, iniciativa pioneira no Rio Grande do Sul, concebida como política pública de inovação com foco na construção de um ecossistema regional de jogos digitais. O projeto se ancora em uma governança colaborativa e na articulação entre os atores da hélice quádrupla – universidade, governo, mercado e sociedade civil organizada – que busca impulsionar o setor localmente e, também oferecer subsídios e aprendizados que contribuam para a formulação de políticas públicas mais conectadas com a realidade dos empreendedores criativos brasileiros. Dessa forma, este artigo tem como objetivo geral expor os aprendizados, desafios e potencialidades do projeto *Cluster GameRS*, à luz de experiências internacionais, para compreender o papel das políticas públicas e da articulação setorial no fortalecimento da indústria de jogos digitais no Rio Grande do Sul. A proposta se justifica pela relevância dos *clusters* como estratégias de desenvolvimento e pela necessidade de políticas públicas mais sensíveis às especificidades da economia criativa.

O estudo configura-se como um ensaio teórico-analítico, ancorado em experiências práticas vivenciadas pelos próprios autores enquanto coordenador e

pesquisadores atuantes no projeto, possibilitando uma leitura situada e crítica das ações desenvolvidas, dos desafios enfrentados e das potencialidades observadas no processo de consolidação de um ecossistema regional de jogos digitais no Rio Grande do Sul. A investigação envolveu a análise de documentos técnicos, como relatórios internos do projeto, materiais de divulgação, registros institucionais e políticas públicas estaduais relacionadas ao fomento à inovação e à economia criativa. Também foram mobilizadas referências acadêmicas e relatórios internacionais sobre experiências de políticas públicas voltadas à IJD, a fim de estabelecer parâmetros comparativos e aprofundar a compreensão do contexto regional.

2. Referencial teórico

O fortalecimento das indústrias criativas – especialmente da indústria de jogos digitais (IJD) – tem demandado abordagens mais sofisticadas por parte do poder público e de seus atores estratégicos. A consolidação de políticas públicas voltadas à inovação e ao empreendedorismo criativo exige uma compreensão ampliada das dinâmicas de desenvolvimento regional, da articulação setorial e dos modelos colaborativos de inovação (Duranton; Puga, 2004; Cooke; Leydesdorff, 2006; Querette *et al*, 2012; Spicker, 2014; Zambon; Pessotto, 2018). Nesse contexto, os jogos digitais configuram-se como um setor promissor e transversal, cujos impactos econômicos, sociais e culturais vêm sendo reconhecidos tanto em esferas internacionais quanto locais.

Políticas públicas voltadas para a economia cultural e criativa, historicamente iniciaram centradas em setores culturais como música, artes visuais e artesanato e, vêm sendo ampliadas no decorrer das últimas décadas para incluir campos mais criativos e tecnológicos como audiovisual e jogos digitais (King; Rebelo, 1990; DCMS, 1998; Pinheiro *et al*, 2016; FIRJAN, 2022; SPGG, 2022). No entanto, a formulação de políticas específicas para a indústria de jogos digitais ainda é embrionário no Brasil (Zambon; Pessotto, 2018), apesar do crescimento significativo do setor (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023; ADJogosRS, 2025). A IJD permeia entre cultura e tecnologia, o que torna fundamental a adoção de políticas intersetoriais, voltadas à inovação, ao desenvolvimento regional e à economia do conhecimento. Como evidenciado por estudos recentes, políticas públicas voltadas para os jogos digitais tendem a ser mais efetivas quando articuladas a programas de inovação, editais de fomento específicos e mecanismos de articulação entre diferentes esferas da governança, sendo elas municipal, estadual e federal (Pinheiro *et al*, 2016; Zambon; Pessotto, 2018; Zambon, 2020; Cherutti; Pinheiro; Conte, 2024).

Nesse sentido, a abordagem de *clusters* criativos surge como uma alternativa interessante para a consolidação de ecossistemas regionais. O termo *cluster* pode ser compreendido como aglomerações geográficas de empresas, instituições de ensino e organizações da sociedade civil que compartilham conhecimentos, recursos e infraestrutura, possibilitando a criação de ambientes propícios à inovação aberta (Porter, 1998; Duranton; Puga, 2004; Kong, 2009; Chapain *et al*, 2010; Gong; Hassink, 2017; Zambon, 2020). A articulação entre governo, universidade e mercado, conforme propõe

o modelo de Hélice Tríplice (Etzkowitz; Leydesdorff, 2000; Etzkowitz, 2003; 2009), admite um papel central para esses arranjos. Porém, analisando a complexidade atual dos setores criativos e culturais, percebe-se a necessidade de ampliar essa tríade, incorporando, também, associações setoriais, redes de empreendedores e iniciativas coletivas, que desempenham papel estratégico na construção de políticas, agendas e projetos colaborativos, adotando uma perspectiva de Hélice Quádrupla, o que permite compreender melhor os sistemas de inovação nos setores criativos e culturais. Esses setores, por sua natureza interdisciplinar e sociocultural, atuam como mediadores na construção de políticas públicas e arranjos colaborativos de governança (Carayannis; Campbell, 2009).

Experiências internacionais, como as do Reino Unido, Canadá (Québec) e Finlândia, demonstram que arranjos colaborativos e políticas públicas bem estruturadas são cruciais para o desenvolvimento da indústria de jogos digitais. Esses países utilizam modelos de apoio que combinam incentivos fiscais, financiamento à inovação, integração entre educação e mercado e o fortalecimento de ecossistemas regionais. O Reino Unido foca em incentivos fiscais (como o *Video Games Tax Relief*), fomento à formação de talentos e apoio à internacionalização (Nordicity *et al*, 2024). Québec destaca-se pela atração de investimentos via créditos fiscais expressivos e incentivos em *P&D*, integrando-se com IA e tecnologias imersivas (Investissement Québec, 2025). Já a Finlândia investe em políticas de longo prazo com o programa *Business Finland*, que financia startups e exportações, além de promover formação técnica especializada e um ambiente cooperativo através de organizações como a *Neogames Finland*, consolidando-se como referências globais por meio dessas abordagens multissetoriais e colaborativas (Business Finland, 2025).

No contexto do Rio Grande do Sul, a construção de uma linha do tempo das políticas públicas voltadas à indústria de jogos digitais permite observar avanços importantes. A criação do Programa *GameRS*, em 2020, representou um passo pioneiro na articulação entre governo, universidade e mercado, incentivando a capacitação de recursos humanos, o acesso a financiamento e a criação de ambientes favoráveis ao desenvolvimento da indústria, instituído através do Decreto nº 55.359 de 2020, que estabelece diretrizes para o desenvolvimento do setor de jogos digitais no estado. O objetivo principal é fortalecer a indústria local, impulsionando a criação de empregos e a geração de receita (Governo do RS, 2020). Em 2022, foram lançadas as Diretrizes Estratégicas do Setor de Jogos Eletrônicos (2022–2030), com cinco eixos estratégicos voltados ao fortalecimento do setor (SICT, 2022) e, o *Cluster GameRS*, com investimento de R\$ 2,75 milhões via FAPERGS, voltado à inovação, internacionalização e consolidação do ecossistema de jogos digitais no estado (Pinheiro *et al*, 2022). Apesar desses avanços, o cenário ainda é marcado por uma fragmentação das ações ao longo do tempo e por lacunas no financiamento, especialmente nas fases de finalização e comercialização dos jogos (Cherutti; Pinheiro; Conte, 2024).

Assim sendo, a sociedade civil organizada desempenha um papel estratégico na formulação de políticas, articulação setorial e representação institucional do setor no estado, através da ADJogosRS – Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul – fundada em 2013. A IJD gaúcha responde por 6,6% das empresas

e 2% da renda nacional (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023), com um faturamento de R\$ 37,5 milhões em 2024 (ADJogosRS, 2025). Por fim, a sanção do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos em 2024, promulgado através da Lei nº 14.852/2024 também representa um marco histórico, com o intuito de regulamentar a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos digitais, além de reconhecer o setor como um braço do audiovisual, sendo um produto cultural, tecnológico e de inovação, estabelecendo incentivos fiscais, apoio à pesquisa e formação de mão de obra, além de garantir proteção às crianças e adolescentes (Brasil, 2024). A partir disso, amplia-se o potencial dos municípios para desenvolver políticas públicas alinhadas, sustentáveis e integradas às dinâmicas contemporâneas da economia criativa.

3. Metodologia

Como metodologia, esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória (Prodanov; Freitas, 2013), caracterizada por uma revisão bibliográfica e análise documental, complementada pela reflexão situada sobre a vivência dos próprios autores no projeto *Cluster GameRS*. O estudo configura-se como um ensaio teórico-analítico, que busca expor os aprendizados, desafios e potencialidades gerados ao longo dos dois primeiros anos de implementação do *Cluster GameRS*, à luz de experiências internacionais, para compreender o papel das políticas públicas e da articulação setorial no fortalecimento da indústria de jogos digitais no Rio Grande do Sul. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica apresentada na seção anterior forneceu o embasamento teórico essencial para contextualizar e fundamentar a análise das ações do *Cluster GameRS*, delineando conceitos como políticas públicas, Hélice Tríplice/Quádrupla e *clusters* criativos (King; Rebelo, 1990; DCMS, 1998; Porter, 1998; Etzkowitz; Leydesdorff, 2000; Duranton; Puga, 2004; Carayannis; Campbell, 2009; Kong, 2009; Chapain *et al*, 2010; Spicker, 2014; Gong; Hassink, 2017; Zambon, 2020).

Utilizou-se da análise documental para a reconstrução e compreensão das ações do projeto. Foram mobilizados documentos oficiais e internos, como o Decreto nº 55.359 e a Lei nº 14.852 e demais documentos oficiais de governo (Governo do RS, 2020; Brasil, 2014; SICT, 2020), bem como, relatórios técnicos internos e registros institucionais elaborados no âmbito das atividades do projeto. É importante ressaltar que, embora alguns desses relatórios não tenham sido formalmente publicados, são documentos de trabalho internos do projeto, acessíveis aos autores e constitutivos do seu registro histórico, fornecendo dados brutos e descrições detalhadas das ações executadas e resultados preliminares. Além disso, a vivência dos autores como coordenador e pesquisadores atuantes no *Cluster GameRS*, desde a sua concepção e ao longo de suas diversas fases de execução, permitiu uma leitura privilegiada e crítica do processo. Essa perspectiva interna possibilita a exposição das ações desenvolvidas para atingir as metas do projeto – a serem descritas na seção a seguir – dos desafios inerentes à sua implementação e das potencialidades observadas na construção de um ecossistema regional de jogos digitais. O foco está no relato e na descrição dessas ações e seus desdobramentos, oferecendo uma visão “de dentro” do processo.

Por fim, a análise engloba a confrontação das ações e resultados observados no *Cluster GameRS* com o referencial teórico mobilizado. Essa abordagem permite identificar como as estratégias e atividades do ecossistema se alinham com os conceitos de *clusters* criativos e com a dinâmica da Hélice Quádrupla, evidenciando o papel da colaboração entre os diferentes atores para o desenvolvimento setorial. Embora o escopo deste artigo não permita a proposição de diretrizes de políticas públicas detalhadas para o setor de jogos digitais, os registros e a análise aqui apresentados servem como base empírica e reflexiva valiosa, podendo embasar e informar estudos futuros e o avanço da temática.

4. O *Cluster GameRS*

O projeto *Cluster GameRS: Cluster de jogos digitais do Estado do Rio Grande do Sul* surge como uma iniciativa estratégica voltada ao fortalecimento da indústria de jogos digitais (IJD) no contexto regional, apoiada pelo Edital FAPERGS 02/2022 – Programa Inova *Clusters* Tecnológicos. Com um investimento público de R\$ 2,75 milhões, a proposta configura-se como uma política pública de inovação orientada à consolidação de um ecossistema setorial dinâmico, colaborativo e sustentável, respondendo a uma demanda crescente por ações estruturantes capazes de impulsionar a competitividade e a internacionalização do setor no estado. Alinhado ao Planejamento Estratégico do Setor de *Games* para 2030 (SICT, 2022), elaborado no âmbito do Programa *GameRS*, o projeto tem como objetivo central consolidar e expandir o setor de jogos digitais no Rio Grande do Sul por meio do fortalecimento de sua cadeia de valor, da ampliação do capital intelectual disponível e do estímulo à inovação entre empresas, profissionais e demais atores do ecossistema. Essa diretriz converge com perspectivas internacionais que compreendem a IJD como vetor de desenvolvimento econômico e social e reconhecem a importância das políticas públicas para fomentar a criatividade, a colaboração e o conhecimento (Nesta, 2020; Unesco, 2022).

A proposta do *Cluster GameRS* estrutura-se a partir de oito metas principais, concebidas para promover uma abordagem sistêmica e interdependente de desenvolvimento setorial: (a) a consolidação de um arranjo colaborativo físico para os desenvolvedores de jogos digitais; (b) a execução de um projeto de pesquisa focado em *clusters* de jogos digitais e políticas públicas em contextos nacionais e internacionais; (c) a realização de uma pesquisa de mercado sobre jogos digitais e suas conexões com outros setores das novas economias; (d) a oferta de serviços coletivos para os participantes do *cluster*, visando à qualificação de produtos e à prospecção de negócios; (e) a realização de missões internacionais e consultorias voltadas à internacionalização; (f) a criação de um programa de formação profissional continuada por meio da produção de conteúdos educativos; (g) o desenvolvimento de um *software* de gestão do *cluster*, com funcionalidades para gerenciamento de negócios e conteúdos e; (h) a organização de eventos de negócios com foco na facilitação de contratos e parcerias internacionais.

Para alcançar essas metas, o projeto adota um modelo de implementação em 36 meses, dividido em seis fases consecutivas organizadas por semestre. As ações estão distribuídas em seis eixos estratégicos – arranjo colaborativo, governança, fornecedores,

formação, pesquisa e internacionalização – e, fundamentadas em três pilares conceituais: pesquisa, colaboração e inovação. Essa organização operacional dialoga diretamente com as concepções do edital de fomento, assim como com os fundamentos teóricos discutidos neste artigo, especialmente no que se refere à aplicação do modelo da Hélice Quádrupla e à valorização da governança colaborativa como elemento central para o desenvolvimento de ecossistemas criativos. Nesse contexto, a articulação entre os diferentes atores envolvidos evidencia a aplicação prática do modelo da hélice quádrupla (Carayannis; Campbell, 2009), no qual governo, universidades, setor produtivo e sociedade civil organizada operam de forma integrada na formulação, execução e monitoramento de políticas públicas. A construção desse ecossistema colaborativo ocorreu por meio de parcerias institucionais estratégicas, que consolidam a base de sustentação do projeto.

Representando o eixo governamental, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), juntamente à Secretaria de Inovação, Ciência e Tecnologia (SICT), atuam como formuladoras e financiadoras da política pública que deu origem ao projeto. A partir da proposição de editais voltados à articulação entre os diferentes eixos da Hélice Quádrupla, essas instituições viabilizam a criação de ambientes propícios à inovação, priorizando propostas que estimulem a cooperação intersetorial e a construção de ecossistemas sustentáveis. Nesse sentido, a atuação do governo é fundamental como agente financiador mas, também, como catalisador de estratégias de desenvolvimento territorial baseadas na ciência, tecnologia e criatividade. O eixo acadêmico é representado pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) – atual instituição executora do projeto – e, pela Universidade Feevale, que desempenhou esse papel durante os dois primeiros anos da iniciativa e permanece como parceira ativa, com professores integrando o comitê gestor do *cluster*, bem como, a participação de outras instituições de ensino que demonstraram apoio ao projeto. A atuação das universidades transcende a função tradicional de ensino e pesquisa, assumindo um papel propositivo na execução de políticas públicas e na geração de conhecimento aplicado. A experiência evidencia a relevância da universidade empreendedora na dinamização dos ecossistemas de inovação, aproximando saberes científicos das necessidades concretas do setor produtivo e da formulação de estratégias públicas mais eficazes.

No que diz respeito ao eixo de mercado, tem-se o Instituto Caldeira, enquanto ator no ecossistema de inovação do estado, que oferece a base física para o arranjo colaborativo do *cluster*, proporcionando um ambiente de circulação entre desenvolvedores, parceiros, fornecedores e investidores. Esta territorialidade, centrada em um espaço de inovação de referência, reforça a proposta de um *hub* físico, que promove a confiança, a troca de experiências e a construção de soluções coletivas. Para as empresas da IJD, o *cluster* representa uma oportunidade de acesso a serviços especializados, como consultorias internacionais, estratégias de internacionalização, localização, marketing, *sound design* e assessoria jurídica, fortalecendo sua capacidade competitiva e abrindo caminhos para a inserção global do setor gaúcho. Por fim, enquanto sociedade civil organizada, a Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul (ADJogos/RS) cumpre um papel estratégico na governança do *cluster*, atuando como elo entre os diferentes atores e representando os

interesses do setor. Composta por 45 empresas associadas, a entidade possui um histórico consolidado de mobilização setorial, promoção de eventos, oferta de cursos e ações de *advocacy* junto ao poder público. Sua atuação assegura a representatividade dos desenvolvedores locais e fortalece a dimensão participativa da política pública, contribuindo para a legitimação do projeto e para a consolidação de um ecossistema de confiança e colaboração.

Dessa forma, a experiência do *Cluster GameRS* permite observar uma série de boas práticas e aprendizados no desenvolvimento de políticas públicas para a IJD, especialmente quando situado no contexto da economia criativa e da inovação orientada. Partindo de um diagnóstico setorial prévio, o projeto estruturou-se com base em seis núcleos estratégicos – arranjo colaborativo, governança, fornecedores, formação, pesquisa e internacionalização – utilizando como metodologia uma pesquisa aplicada com solução de problemas reais, integrando teoria e prática com metas definidas e ações ancoradas em um processo contínuo de escuta e readequação. No que se refere ao arranjo colaborativo, o projeto priorizou por estratégias combinadas de investimento na compra de equipamentos para o funcionamento do *hub* físico e estruturação do espaço no Instituto Caldeira, combinando a inauguração do espaço, em setembro de 2023, articulada à estratégia de internacionalização do projeto, sendo marcada por um evento de visibilidade institucional e mentoria especializada com o primeiro consultor internacional a atuar no *cluster*. Essa articulação entre espaço físico, eventos de mobilização e conexão internacional evidencia o alinhamento entre os diferentes eixos estratégicos e reforça o papel das infraestruturas simbólicas e colaborativas na consolidação de ecossistemas criativos (Duranton; Puga, 2004; Kong, 2009; Chapain *et al*, 2010; Gong; Hassink, 2017; Zambon, 2020).

Sobre o núcleo de governança, destaca-se a constituição do Comitê Gestor representativo, articulando os quatro setores da hélice quádrupla de inovação: universidade, governo, mercado e sociedade civil organizada. A composição contou com representantes da academia (PUCRS, Universidade Feevale e UCS); de órgãos públicos como o Sebrae regional e as secretarias de Cultura, Inovação e Desenvolvimento do Estado e; do setor produtivo e da sociedade civil organizada, por meio de duas empresas do setor e da atual diretora administrativa da ADJogosRS. Essa governança colaborativa – embora desafiadora – possibilitou a construção de um espaço decisório compartilhado, em que a diversidade de interesses e experiências dos agentes foi respeitada e considerada como valor estratégico, conforme propõem Carayannis e Campbell (2009) em sua abordagem sobre inovação baseada em múltiplos atores, através da Hélice Quádrupla. No que tange aos núcleos de formação e fornecedores, as ações foram operacionalizadas por meio de chamadas públicas estruturadas, com foco no fortalecimento dos membros da Rede do *Cluster GameRS*. Foram lançadas três chamadas ao longo de dois anos, voltadas a diferentes perfis de empresas – desde as iniciantes até aquelas em processo de consolidação –, garantindo uma distribuição justa e qualificada de serviços coletivos nas áreas de localização, marketing, *sound design* e assessoria jurídica. No total, 18 empresas foram contempladas na execução de 56 projetos, fortalecendo sua capacidade de produção e inserção no mercado.

As ações de internacionalização também avançaram de forma significativa, com a realização de mentorias especializadas e oficinas setoriais conduzidas por consultores internacionais de referência na indústria global de jogos digitais. Entre os destaques, estão as duas missões internacionais previstas no escopo do projeto, que levaram parte da equipe executora à *Gamescom Europa* (2023), na Alemanha e à *Game Developers Conference – GDC* (2024), nos Estados Unidos, dois dos maiores eventos de negócios do setor. Tais iniciativas ampliaram as conexões internacionais do ecossistema e, também contribuíram para o reposicionamento estratégico dos estúdios gaúchos no cenário global da IJD. Visando o fortalecimento do ecossistema, o *cluster* atuou como vetor de mobilização e articulação setorial, investindo na criação de uma identidade visual própria, na comunicação contínua por meio de redes sociais e site oficial – concebido como um ambiente digital de acesso e integração – além da divulgação sistemática das ações desenvolvidas. Essas estratégias ampliaram a visibilidade da iniciativa, conectaram agentes e promoveram um senso de pertencimento coletivo. O uso do espaço físico no Instituto Caldeira como sede de eventos também foi estratégico, acolhendo encontros de *networking*, palestras com *players* do mercado, trocas de conhecimento e atividades abertas à sociedade civil. Dessa forma, pode-se estimular a circulação de saberes e conexões e contribuir para a consolidação de infraestruturas colaborativas de inovação – conforme destacam autores como Duranton e Puga (2004), Kong (2009) e Zambon (2020) – no contexto da economia criativa. A Figura 1, abaixo, apresenta um fluxograma das ações realizadas pela equipe do *Cluster GameRS* de acordo com as oito metas estipuladas no projeto.

Do ponto de vista da avaliação e monitoramento, a produção de relatórios técnicos, o registro de dados sobre participação e o acompanhamento contínuo por parte da equipe de pesquisa configuram uma contribuição relevante para a consolidação de evidências sobre os impactos do projeto. No entanto, uma das lições aprendidas está justamente na importância de estabelecer indicadores mais claros desde a etapa de planejamento, o que facilitaria a mensuração de resultados e a projeção de cenários futuros. Além disso, observa-se que a sustentabilidade do *cluster* depende diretamente da continuidade de políticas públicas voltadas ao setor, bem como do fortalecimento de modelos híbridos de financiamento, que envolvam parcerias público-privadas e articulações com fundos de investimento. A experiência acumulada nos dois primeiros anos do *Cluster GameRS* evidenciou desafios relevantes relacionados à burocracia nos processos de contratação e repasse, que impactaram diretamente a agilidade das execuções. Essa questão se torna ainda mais sensível diante do perfil predominante dos agentes da IJD no Rio Grande do Sul, composto majoritariamente por microempreendedores, *freelancers* e estúdios informais. Tal realidade reforça a importância de que políticas públicas voltadas à economia criativa considerem as especificidades organizacionais do setor, respaldadas, ainda, pela Lei nº 14.852, o que implica a necessidade de critérios mais flexíveis e mecanismos de inclusão produtiva que promovam equidade no acesso às oportunidades fomentadas.

Por fim, destaca-se que os principais desafios enfrentados durante o processo estiveram relacionados à articulação intersetorial, à limitação orçamentária frente à amplitude das demandas do setor e à mobilização contínua dos agentes participantes. Ainda assim, o projeto consolidou-se como uma experiência bem-sucedida de

construção colaborativa de uma política setorial, reafirmando o potencial do Rio Grande do Sul como um território estratégico para o desenvolvimento da indústria de jogos digitais no Brasil. Ao reunir universidade, governo, mercado e sociedade civil organizada em torno de um objetivo comum, o *Cluster GameRS* tornou-se não apenas um projeto de fomento, mas uma política pública em si: orientada por evidências, centrada na escuta do território e comprometida com o fortalecimento de um ecossistema inovador, inclusivo e sustentável.

5. Considerações finais

O presente artigo buscou refletir sobre os desafios, aprendizados e potencialidades da iniciativa *Cluster GameRS*, destacando seu papel como experiência pioneira no cenário nacional ao estruturar um ecossistema colaborativo para o setor de jogos digitais no Rio Grande do Sul. A partir da articulação entre os agentes da Hélice Quádrupla – universidade, governo, mercado e sociedade civil – o projeto demonstrou que a governança compartilhada e os espaços de escuta ativa são elementos centrais para o fortalecimento das políticas públicas voltadas à IJD. Ao posicionar o setor de jogos digitais como parte estratégica da economia criativa, o estudo evidencia a importância de políticas públicas que reconheçam as especificidades, ao mesmo tempo em que promovam a inovação, o empreendedorismo criativo e a formação de redes sustentáveis de produção simbólica e tecnológica. Nesse sentido, a experiência do *Cluster GameRS* revela como modelos colaborativos – ancorados em ações de fomento, formação técnica especializada, apoio à internacionalização e planejamento de longo prazo – podem contribuir significativamente para a consolidação de ecossistemas regionais robustos, inclusivos e resilientes.

As experiências internacionais analisadas reforçam a hipótese de que políticas públicas bem estruturadas, articuladas com mecanismos de governança multissetorial, são determinantes para o avanço da indústria de jogos digitais em contextos regionais. A comparação com esses modelos ofereceu subsídios importantes para pensar caminhos possíveis no contexto brasileiro, sobretudo em um momento de crescente mobilização de diferentes estados em torno da formulação de estratégias específicas para o setor. Assim, o *Cluster GameRS* se consolida como uma referência em políticas públicas voltadas à indústria de jogos digitais no Brasil, articulando inovação, colaboração e desenvolvimento territorial por meio de uma governança distribuída e da escuta ativa dos agentes envolvidos. Seus aprendizados podem inspirar novas iniciativas nos campos da economia criativa e da inovação, sobretudo na construção de políticas públicas mais sensíveis às realidades dos empreendedores criativos. A proposta do *cluster*, portanto, reposiciona o Rio Grande do Sul como protagonista na construção de políticas públicas inovadoras para um setor em expansão. Sua atuação integra pesquisa científica, articulação política e ações práticas, oferecendo um modelo replicável e adaptável a outras realidades regionais no país. Ao promover o diálogo entre os diferentes elos da cadeia produtiva da indústria de jogos digitais, o projeto contribui para a consolidação de uma política de desenvolvimento regional orientada pela inovação, pela cooperação e pela valorização da cultura digital contemporânea.

6. Financiamento

O presente trabalho contou com financiamento de origem estadual, oriundo da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), via edital de pesquisa.

References

- ADJOGOSRS. *ANNUAL REPORT GAMES MARKET Rio Grande do Sul: 2024. 2025*. Disponível em: <<https://adjogosrs.com.br/>>. Acesso em: 05 abr. 2025.
- BRASIL. *Lei nº 14.852, de 2024*. Institui o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Diário Oficial da União, Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- BUSINESS FINLAND. *Funding for game business development*. Disponível em: <<https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/tempo-funding/game-business-funding>>. Acesso em: 05 abr. 2025.
- CARAYANNIS, Elias G.; CAMPBELL, David F. J. “Mode 3” and “Quadruple Helix”: toward a 21st century fractal innovation ecosystem. *International Journal of Technology Management*, v. 46, n. 3/4, p. 201-234, 2009.
- CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (Org). *Pesquisa da indústria brasileira de games 2023*. ABRAGAMES: São Paulo, 2023.
- CHAPAIN, Caroline; COOKE, Philip; DE PROPRIS, Lisa; MAC NEILL, Stewart; MATEOS-GARCIA, Juan. *Creative clusters and innovation*. London: NESTA, 2010.
- CHERUTTI, Milena; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; CONTE, Daniel. Impacto das Políticas Públicas no Desenvolvimento do Mercado de Jogos Digitais no Rio Grande do Sul. *XV Colóquio Organizações, Desenvolvimento e Sustentabilidade & II Conferência Internacional de Economia Criativa e Políticas Públicas - UNAMA*, Belém/PA. 2024.
- COOKE, Philip; LEYDESDORFF, Loet. Regional Development in the Knowledge-Based Economy: The Construction of Advantage. *The Journal of Technology Transfer*. 31(1):5-15. DOI:10.1007/s10961-005-5009-3. 2006.
- DCMS. *Creative Industries Mapping*. Documents 1998. Department for Digital, Culture, Media & Sport. Disponível em: <<https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998>>. Acesso em: 05 abr. 2025.
- DURANTON, Giles.; PUGA, Diego. Micro-foundations of urban agglomeration economies. In: HENDERSON, J. V; THISSE, J. F (org.). *Handbook of regional and urban economics*, 1a ed. v. 4. Providence: Brown University Press, 2004.
- ETZKOWITZ, Henry; LEYDESDORFF, Loet. The dynamics of innovation: from National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university–industry–government relations. *Research Policy*, v. 29, n. 2, p. 109-123, 2000.

ETZKOWITZ, Henry. Innovation in Innovation: The Triple Helix of University-Industry-Government Relations. *Social Science Information*, v. 42, n. 3, p. 293–337, 1 set. 2003.

ETZKOWITZ, Henry. *Hélice tríplice*: universidade-indústria-governo: inovação em movimento. Porto Alegre, RS: EDIPUCRS, 2009.

FIRJAN. *Mapeamento da indústria criativa no Brasil*. Firjan – 2022. – Rio de Janeiro:

Firjan. 2022. Disponível em: <<https://casafirjan.com.br/pensamento/ambientes-de-inovacao/mapeamento-da-industria-criativa-2022>>. Acesso em: 06 abr. 2025.

GONG, Huiwen; HASSINK, Robert. Exploring the clustering of creative industries. *European Planning Studies*, 25:4, 583-600, DOI: 10.1080/09654313.2017.1289154. 2017.

GOVERNO DO RIO GRANDE DO SUL. *Decreto nº 55.359, de 30 de julho de 2020*. Institui o Programa GameRS. Diário Oficial do Estado, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <<https://www.diariooficial.rs.gov.br/materia?id=445839>>. Acesso em: 06 abr. 2025.

INVESTISSEMENT QUÉBEC. *The Video Game Industry in Québec*. Disponível em: <https://www.investquebec.com/documents/int/publications/Brochure_JeuxVideo_FINAL_an.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2025.

KING, Robert G.; REBELO, Sergio. Public Policy and Economic Growth: Developing Neoclassical Implications. *Journal of Political Economy*, vol. 98, no. 5, pp. S126–50. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/2937634>. 1990.

KONG, Lily. Beyond Networks and Relations: Towards Rethinking Creative Cluster Theory. In: Kong, L., O'Connor, J. (eds) Creative Economies, *Creative Cities: Asian-European Perspectives*, GeoJournal Library 98, DOI: 10.1007/978-1-4020-9949-6_5. Springer Science + Business Media B.V. 2009.

NORDICITY; ROCCA, Jason Della; ZAMBON, Pedro Santoro. *The Golden Opportunity: How Brazil Can Leapfrog into a Global Leader in Video Games*. June, 2024. Disponível em: <<https://www.nordicity.com/de/cache/work/188/The%20Golden%20Opportunity%20White%20Paper.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2025.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BARTH, Mauricio; VALIATI, Vanessa Amália Dalpizon; CHERUTTI, Milena. POLÍTICAS PÚBLICAS NO RIO GRANDE DO SUL: UM MAPEAMENTO SOBRE OS RECURSOS INVESTIDOS NOS SETORES CRIATIVOS DE 2011 A 2014. *Revista UNIABEU*. Belford Roxo V.9, Número 21, JANEIRO-ABRIL de 2016. 2016.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BEZ, Marta Rosecler; CHERUTTI, Milena; HOFF, Rodrigo José; CZRNHAK, Thomás. CLUSTER GAMERS: CLUSTER DE JOGOS DIGITAIS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. In: *International*

Conference of Creative Economy and Public Policies (ICCEPP-UNESCO), 2022, Ouro Preto. Proceedings of International Conference on Creative Economy & Public Policies - UNESCO Chair. Ouro Preto, 2022. v. 1. p. 536-548.

PORTER, Michael E. Clusters and the New Economics of Competition. *Harvard Business Review*, 76, no. 6, 77–90, November–December. 1998.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César. *Metodologia do Trabalho Científico [recurso eletrônico]*: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUERETTE, Emanoel; CLUA, Esteban; TIGRE, Paulo B.; ARAÚJO, Silvio V. A. Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil. Conference: *XI SBGames*. Brasília - DF. 2012.

SICT. *Guia de diretrizes estratégicas GameRS 2022-2030*. Secretaria de Inovação, Ciência e Tecnologia: Programa GameRS, 2022.

SPICKER, Paulo. *Social policy: Theory and practice*. Policy Press North America office: University of Bristol. UK. 2014.

SPGG, Secretaria de Planejamento, Governança e Gestão. *Elementos para um modelo operacional de análise da economia criativa para a cidade de Porto Alegre*. Norma Técnica n. 43. 2022. Disponível em: <<https://dee.rs.gov.br/upload/arquivos/202206/02150850-nt-n-43-versao-final-1.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2025.

ZAMBON, Pedro Santoro; PESSOTTO, Ana Heloiza Vita. Políticas públicas para jogos digitais no Brasil: percurso histórico e atuação das instituições. *XVII SBGames* – Foz do Iguaçu/PR – Brazil, October 29th, November 1st, 2018.

ZAMBON, Pedro Santoro. *Hubs criativos no desenvolvimento da Indústria de Jogos Digitais*. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Bauru/SP. 2020.