

UPGRADING E GOVERNANÇA EM CADEIA GLOBAL DE VALOR: A INFLUÊNCIA DA COLABORAÇÃO COM USUÁRIO FINAL EM DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS

RESUMO

Este artigo utiliza a literatura de cadeias globais de valor (CGVs) com as dimensões governança e *upgrading* e pretende preencher a lacuna na literatura de verificar a existência de particularidades no *upgrading* em CGVs em uma indústria classificada como digital. A questão de pesquisa que se busca responder é: Qual a influência da interação com usuário final no *upgrading* de um fornecedor em uma cadeia digital? Portanto, o objetivo do presente artigo é identificar a influência da interação com usuários no *upgrading* de fornecedores de uma cadeia digital, usando como mediador da relação o tipo de governança na CGV na qual o fornecedor está inserido. Foi realizada uma aplicação na indústria de jogos digitais, na qual os fornecedores são os desenvolvedores em cadeias de jogos digitais. A pesquisa é de natureza descritiva com uma *survey*. O método quantitativo foi utilizado e os dados foram obtidos por meio de um questionário, sendo utilizada a técnica da Regressão Logística (RL). Dentre os resultados da pesquisa, foi observado que desenvolvedores de jogos pertencentes a cadeias cujas governança são dos tipos Mercado e Relacional apresentam *upgrading* devido a colaboração com usuário final. A pesquisa tem limitações e são apresentadas sugestões de futuros estudos.

Palavras-chave: Cadeias de jogos digitais, Governança de cadeias, *Upgrading* em Cadeias Globais de Valor.

Introdução

Este artigo utiliza a literatura de cadeias globais de valor (CGVs) com duas de suas principais dimensões, governança e *upgrading*. Na literatura, foram encontradas evidências da influência da digitalização no *upgrading* de produto em CGVs por Banga (2021) e também se reconhece que a aproximação de CGVs com o mundo digital tornou-se ainda mais importante no contexto pós pandemia Covid-19, pois colaborará para o aumento da resiliência do sistema global de produção (Fu, 2020). O debate sobre se e como os arranjos nas CGVs são reconfigurados no chamado mundo digital tem sido estudado.

Problema de Pesquisa e Objetivo

A lacuna na literatura que este artigo tem a ambição de preencher é verificar a existência de particularidades no *upgrading* em CGVs em uma indústria classificada como digital. Para isso, a questão de pesquisa que se busca responder é: Qual a influência da interação com usuário final no *upgrading* de um fornecedor em uma cadeia digital? Portanto, o objetivo do presente artigo é identificar a influência da interação com usuários no *upgrading* de fornecedores de uma cadeia digital, usando como mediador da relação o tipo de governança na CGV na qual o fornecedor está inserido.

Fundamentação Teórica

Os temas que fazem parte da fundamentação teórica são: Cadeias Globais de Valor (CGV), *Upgrading* em Cadeias Globais de Valor, Governança de Cadeias Globais de Valor, Colaboração com Usuários Finais e Modelo M-O-A (*Motivation-Opportunity-Ability*). A partir da apresentação das principais ideias desses temas, procurando responder à questão de pesquisa apresentada, em convergência com os objetivos colocados, é proposto um modelo conceitual, do qual derivam duas hipóteses, relacionadas à contribuição do usuário final para o *upgrading* do desenvolvedor de jogos digitais.

Método

A pesquisa é descritiva realizada através uma *survey*, estudando o comportamento de determinada população por meio de uma amostra. O método quantitativo foi utilizado. Os dados foram obtidos por meio de um questionário e a extração de dados da amostra uma única vez no primeiro semestre de 2018. Foi utilizada a técnica da Regressão Logística (RL), pois permite o uso dos valores de uma série de variáveis independentes para prever os resultados. A RL é uma regressão múltipla, mas com uma variável de saída categórica dicotômica (dependente) e variáveis preditivas (independentes).

Análise dos Resultados

Nos resultados há uma parte descritiva e outra que traz a Análise Exploratória dos resultados através do modelo de regressão logística, com foco nas duas hipóteses colocadas. Há quadros e tabelas para auxiliar na compreensão dos resultados. As duas hipóteses propostas foram aceitas. Seguem os principais resultados: (1) Na indústria de jogos digitais, a colaboração com usuário final no *upgrading* depende de vários facilitadores. (2) Nas cadeias cuja governança é do tipo Mercado, a colaboração com usuário final indicou *upgrading* de Processo e de Produto, ambos através do facilitador Habilidade.

Conclusão

Quanto à resposta à questão de pesquisa colocada, da influência da interação com usuário final no *upgrading* de um fornecedor em uma cadeia digital e o atingimento do objetivo de identificar a influência da interação com usuários no *upgrading* de fornecedores de uma cadeia digital, usando como mediador da relação o tipo de governança na CGV na qual o fornecedor está inserido, a partir da discussão apresentada, entende-se que a interação com usuário final favorece o *upgrading* do desenvolvedor. Contudo, contribuição depende das características do produto e da indústria de jogos digitais.

Contribuição / Impacto

Dentre as contribuições que a pesquisa traz, destacam-se: (1) Sob determinadas circunstâncias, a interação com usuário final favorece o *upgrading* do desenvolvedor. (2) Há indicações que o tipo de governança de cadeia, na qual o desenvolvedor está inserido, influencia o *upgrading* do desenvolvedor, sendo as cadeias Mercado e Relacional aquelas em que ocorreu *upgrading* em função do usuário final. Essa contribuição (2) tem impacto pois aprofunda conclusões de artigo mais citado no Web of Science no tema governança de Cadeias Globais de Valor (Gereffi, Humphrey e Sturgeon, 2005).

Referências (principais)

- Gereffi, G., Humphrey, J., & Sturgeon, T (2005). The governance of global value chains. *Review of International Political Economy*, 12(1), n. 1, p. 78–104, 2005.
- Humphrey, J., & Schmitz, H. (2002). How Does Insertion in Global Value Chains Affect *Upgrading* in Industrial Clusters? *Regional Studies*, 36(9), 1017–1027.
- Sturgeon, T. J. (2021). *Upgrading* strategies for the digital economy. *Global Strategy Journal*, 11, 34-57.
- Yoruk, D. E. (2019). Dynamics of firm-level *upgrading* and the role of learning in networks in emerging markets. *Technological Forecasting & Social Change*, 145, 341-369.