COM A PALAVRA...

Divulgação

...RODRIGO CARVALHO

Coordenador do Núcleo de Economia Criativa da ESPM Rio

Inovação no mercado de entretenimento

O avanço das tecnologias digitais de comunicação promoveu profundas alterações nos modelos de negócio, organização e condução do mercado de entretenimento. A web deixou de ser apenas um canal de comunicação para se tornar uma plataforma na qual os usuários consomem ou fornecem conteúdos, produtos e serviços. Isso permite reduções de custos, possibilitando a distribuição, produção e comercialização de produtos em novos mercados. Ao mesmo tempo em que lança desafios às empresas para gerar, distribuir e capturar valor de seus produtos e serviços. Todos acompanham o processo de reestruturação de diversos setores da economia criativa, notadamente aqueles que adotaram por muito tempo a comercialização de seus conteúdos na forma de propriedade intelectual, como na música e no cinema. Assim, proliferaram plataformas digitais que permitem a divulgação, comercialização e financiamento de projetos culturais, promovendo uma intensa e multifacetada rede de relacionamento, monetização e inovação nos negócios do entretenimento. No mercado brasileiro surgiram, entre outras, as plataformas Queremos!, Catarse e Embolacha que, de maneira geral, se inspiraram (sem tirar o mérito) em modelos internacionais. Tenho acompanhado o desenvolvimento da plataforma digital Eventick que promete redefinir o mercado de organização de eventos, segmento que cresce (imagine na Copa!) e que, partindo do modelo de negócios em comercialização de ingressos pela web, se propõe a facilitar a vida dos produtores de eventos, consumidores e fornecedores. A inovadora empresa pernambucana, após passar pela aceleradora Plug and Play (EUA), se prepara para avançar no mercado brasileiro. O que virá por aí? Vamos acompanhar.

Fonte: Brasil Econômico, São Paulo, 19, 20 e 21 abr. 2013, Empresas, p. 29.