Perfil de Consumo de Usuário de Jogos Eletrónicos

Carolina Martins, Daniel dos Santos, Fernanda Fernandes, Gabriel Mizuno, Isabelly Almeida

Conteúdo

1	Introdução	2
2	Metodologia 2.1 Escala Likert	2
3	Conclusão	3
4	Apêndice	3
	4.1 Tabelas	3
	4.2 Gráficos	3
	4.3 Glossário	3
	4.4 Formulário	3

1 Introdução

Com rápido e surpreendente crescimento da industria dos jogos eletrónicos, como foi observado em 2016, onde a final do mundial do jogo League of Legends teve mais telespectadores do que os sete (7) jogos da final da NBA (LoL vs NBA) e em uma outra situação, onde lançamento dos principais jogos tiveram lucros maiores do que blockbusters feitos em Hollywood (Filmes vs Jogos), a análise do perfil de consumo dos usuários torna-se cada vez mais necessária para conquista e fidelização de seus usurários. Essa pesquisa visa fazer essa analise, de maneira não muito profunda, sobre usuários que vivem no Brasil.

2 Metodologia

Para a obtenção dos dados foi criado um formulário usando o Google Forms e durante o período de 1 de Novembro de 2018 até 13 de Novembro de 2018 foi distribuído em grupo de discussão na plataforma do Facebook. Para a construção do formulário foi usado os seguintes critério:

- (i) Ser jogador independente da plataforma;
- (ii) Ser brasileiro ou morar no Brasil.

Depois de coletados os dados foram utilizados os software estatístico Rstudio e Excel, também foi necessário tratar a base de dados, pois durante a obtenção desses dados alguns voluntários colocaram respostas que não condiziam com a realidade do ser humano, sendo assim foram usados os seguintes critério para retirar essa anomalias.

- (i) Pessoas com menos de 15 com Ensino Superior ou Médio completo;
- (ii) Pessoas com menos de 13 com Ensino Superior ou Médio ou Fundamental completo;
- (iii) Pessoas com menos de 0 anos ou mais de 100 anos;
- (iv) Pessoas com menos de 19 anos com Pós-Graduação
- (v) Pessoas que responderam Nenhum na pergunta "Quais desses produtos relacionados a jogos você costuma comprar?" e marcaram alguma outra opções na mesma pergunta.

Usando os critérios citados acima tiramos cerca de 186 voluntários, totalizando assim um total de 1792 voluntários, sendo que desse total obtivemos 183 pessoas do gênero Feminino, 1603 do gênero Masculino e 6 declararam ter um gênero diferentes de Masculino ou Feminino.

Depois de tratada foi iniciada as analises estatísticas usando um $\alpha = 5\% = 0.05$, nessas analises foram usados os seguintes testes:

- Kolmogorov–Smirnov
- Chi-Quadrado (Teste de Independência ou Homogeneidade)
- ANOVA
- Levene
- Bonferroni

2.1 Escala Likert

A Escala Likert é utilizada para mensurar tendências de uma questão ou afirmação. Utilizamos esse método para avaliar a importância de certas características de jogos. Para isso, dividimos as respostas em 3 itens:

- Muita importância;
- Média importância;
- Pouca importância;

3 Conclusão

4 Apêndice

4.1 Tabelas

Variável	Min	1º Q	2° Q	Média	3° Q	Max	Desvio Padrão
Idade	13	17	20	20.96	23	55	5.04

Tabela 1: Tabela com medidas resumo da Idade

4.2 Gráficos

4.3 Glossário

- (i) Downloadeable Content (DLC) = Expansão de jogos, como: mapas, armas, missões extras, etc ;
- (ii) Free to Play (F2P) = Jogos gratuitos;
- (iii) Role Playing Game (RPG) = Jogos de interpretação de personagens, como: Dungeons and Dragons, The Witcher, etc ;
- (iv) First Person Shooter (FPS) = Jogos de tiro em primeira pessoa, como: Counter Strike, Overwatch, Call of Duty, etc ;
- (v) Third Person Shooter (TPS) = Jogos de tiro em terceira pessoa, como: Fortnite, PLAYERUNK-NOW'S BATTLEGROUND, Gears of War, etc;
- (vi) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) = Jogos baseados em arena de combate, geralmente entre times, como: DOTA 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Heroes of Newerth, etc;
- (vii) Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) = Jogos de interpretação de personagem online com vários outros jogadores, como: World of Warcraft, Black Desert, TERA, Ragnarok, etc;
- (viii) Real Time Strategy (RTS) = Jogos de estratégia em tempo real, como: Starcraft, Age of Empires, etc;
- (ix) Puzzle = Jogos de quebra cabeça, como: Portal , etc;

4.4 Formulário

Questão 1.

Qual é seu gênero?

a) Masculino

b) Feminino

c) Outros

Questão 2.

Qual é seu estado civil?

a) Solteiro(a)

- b) Casado(a) ou União Estável
- c) Divorciado(a)

d) Viúvo(a)

e) Outro

Questão 3. Qual é sua escolarida	de?			
a) Ensino Fundam pleto	ental - Incom-	b) Ensino Fundamental	- Completo c) Ensino	Médio - Incompleto
d) Ensino Médio -	Completo	e) Ensino Superior - Inc	completo f) Ensino	Superior - Completo
g) Pós - Graduaçã	0			
Questão 4. Quais gêneros de jogo	os você joga atu	almente?		
a) FPS	b) RPG	c) RTS	d) MMORPG	e) MOBA
f) Battle Royale	g) Simulador	es h) Esportes	i) Luta	j) Ação e Aventura
k) Puzzle	l) Outros			
Questão 5. Quantas horas por se	mana você costi	ıma jogar?		
a) menos de 2 hora	as	b) de 2 à 4 horas	c) de 4 à 6	ò horas
d) mais de 6 horas				
Questão 6. Quais plataformas vo	cê possui na sua	a casa?		
a) PC (Steam, Orig	gin, Uplay, etc)	b) Xbox 360 / Xbox On One X / Xbox One S		PS4 / PS4 Pro
d) Wii / Wii U / S	Switch	e) Celular e Portáteis	f) Outros	
Questão 7. Você tem o hábito de	comprar jogos	durante a pré-venda?		
a) Sim		b) Não		
Questão 8. Você acha justo o pre	eço pago pelos jo	ogos no Brasil?		
a) Sim		b) Não		

Em que tipo de mídia você consome? (compra, presente ou free to play).

b) Digital

Questão 9.

a) Fisica

Questão	10.
& account	TO.

\circ	1	1 /	1 1	•	^	4	9
(J)11a1s	desses	produtos	relacionados	a 1090s	voce	costuma	comprar
& acars	CLCDDCD	produces	relacionados	a 10800	,000	costania	comprar.

b) Skins

c) Aprimoramentos (XP Boost, Gold Boost, etc...)

d) Merchandising (Camisas, Pelúcias, Action Figures, etc...)

e) Nenhum

f) Outros

Questão 11.

Já foi em alguma conferência ou evento relacionadas aos jogos?

a) Sim

b) Não

Questão 12.

Já gastou mais dinheiro do que tinha ou devia com jogos?

a) Sim

b) Não

c) Talvez

Questão 13.

Você já deixou de jogar por causa dos requisitos mínimos?

a) Sim

b) Não

Questão 14.

	Alta Importância	Média Importância	Baixa Importância
Jogabilidade			
Gráficos			
Multiplayer			
Multiplayer Competitivo			
Tempo de Jogo (Tempo			
necessário para terminar o jogo)			
Grau de Divertimento			

 $\underline{\mathrm{OBS}}\!:$ Nas questões 4, 6, 9, 10 e 13 o voluntario poderia marcar mais de uma opção