

# Perfil de Consumo de Usuário de Jogos Eletrônicos

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

## Conteúdo

|          |                         |          |
|----------|-------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução</b>       | <b>2</b> |
| <b>2</b> | <b>Metodologia</b>      | <b>2</b> |
| 2.1      | Escala Likert . . . . . | 2        |
| <b>3</b> | <b>Conclusão</b>        | <b>3</b> |
| <b>4</b> | <b>Apêndice</b>         | <b>3</b> |
| 4.1      | Tabelas . . . . .       | 3        |
| 4.2      | Gráficos . . . . .      | 3        |
| 4.3      | Glossário . . . . .     | 3        |
| 4.4      | Formulário . . . . .    | 4        |

# 1 Introdução

Com o rápido e surpreendente crescimento da indústria dos jogos eletrônicos, 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 usuários. Essa pesquisa visa fazer essa análise, 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 essas 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 análises estatísticas usando um  $\alpha = 5\% = 0.05$ , nessas análises 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

Para a variável idade averiguamos por genero que todas as hipóteses da ANOVA foram verificadas segundo os testes necessários. Concluimos que a idades dos homens é menor que a das mulheres. (mencionar o bloxplot)

A análise descritiva dos estados nos retorna que a maioria das pessoas que responderam são do estado de São Paulo, cerca de 32%; e o Amapá foi o estado com apenas uma resposta . Verifique a proporção de respostas por estados na (colocar a referencia figura)

Analizando as plataformas e os gêneros (lembrando que os jogadores puderam marcas mais de uma opção), notamos que os jogadores que possuem mais plataformas jogam mais gêneros diferentes do que os que possuem menos plataforma.

Com base em uma análise descritiva, para os subgrupos da variável faixa etária (Adolescente, Jovem e Adulto) não houve diferença significativa analisando junto das seguintes variáveis: *Tempo de jogo por semana*, *Preço dos jogos*, *Gastou mais dinheiro do que deveria*.

### 4 Apêndice

#### 4.1 Tabelas

| Variável | Min | 1° 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

| Genero    | Frequencia |
|-----------|------------|
| Feminino  | 183        |
| Masculino | 1603       |
| Outros    | 6          |

Tabela 2: Tabela de frequência por genero

#### 4.2 Gráficos

#### 4.3 Glossário

- (i) *Downloadable 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, PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, 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 ;



### Questão 7.

Você tem o hábito de comprar jogos durante a pré-venda?

- a) Sim                      b) Não

Questão 8.

Você acha justo o preço pago pelos jogos no Brasil?

- a) Sim    b) Não

Questão 9.

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

- a) Fisica                      b) Digital

Questão 10.

Quais desses produtos relacionados a jogos você costuma comprar?

- |  |           |  |
|--|-----------|--|
| a) DLC / Season Pass   | 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                                  |                  |                   |                   |

OBS: Nas questões 4, 6, 9, 10 e 13 o voluntario poderia marcar mais de uma opção