

Perfil de Consumo de Usuário de Jogos Eletrônicos

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

Conteúdo

1	Introdução	1
2	Metodologia	1
2.1	Escala Likert	2
3	Conclusão	2
4	Apêndice	2
4.1	Glossário	2

1 Introdução

Com 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

Depois de realizado essa filtração tirando cerca de 171 voluntários.

Depois de tratada foi iniciada as análises estatísticas, nessas análises foram usados testes de normalidade (Teste de Kolmogorov-Smirnov)

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:

OBS MIZUNO COLOCA PONTINHO AO INVÉS DE (i)

- (i) Muita importância;
- (ii) Média importância;
- (iii) Pouca importância;

3 Conclusão

4 Apêndice

4.1 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 ;
- (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;