

Perfil de Consumo de Usuário de Jogos Eletrônicos

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

Conteúdo

1	Introdução	2
2	Metodologia	2
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 critérios:

- (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 critérios 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 opção na mesma pergunta.

Depois de realizado essa filtração tirando cerca de 186 voluntários, totalizando assim um total de 1792 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:

- Muita importância;
- Média importância;
- 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;