

Questionário sobre Jogos Eletrônicos e Serviços de Streaming

IMPORTANTE:

1. Você concorda em ceder os dados deste questionário para a pesquisa?

- a. Sim
- b. Não

2. Idade:

- a. Menores de 18 anos
- b. 18 – 24 anos
- c. 25 – 34 anos
- d. 35 – 44 anos
- e. 45 – 54 anos
- f. 55 anos ou mais

3. Você possui o costume de jogar jogos eletrônicos recreativamente?

- a. Sim
- b. Não

DADOS:

4. Gênero:

- a. Masculino
- b. Feminino
- c. Outros

5. Quanto tempo, em média, você dedica semanalmente a jogos eletrônicos?

- a. Menos de 1 hora
- b. 1 – 3 horas
- c. 3 – 5 horas
- d. Mais de 5 horas

6. Em quais plataformas você joga? (pode escolher mais de uma)

- a. Computador
- b. Celular
- c. Console
- d. Não possui um meio para jogar(equipamentos emprestados, lan house ou casa de amigos/familiares)
- e. Outro

7. Qual é a especificação do dispositivo que você utiliza para jogar? Isso inclui computadores ou smartphones voltados para jogos, ou, no caso de consoles, se é um videogame de última geração (PS5, Series S, Series X, Nintendo Switch)?

- a. Consoles recentes(PS5, Series S\X, Switch) ou um computador/smartphone atual que executa os jogos mais recentes com tranquilidade
- b. Consoles anteriores(PS4, Xbox One) ou um computador/smartphone mediano que já demonstra dificuldade para executar os jogos mais recentes
- c. Consoles mais antigos(Xbox 360, PS3, PS2), smartphone de baixa qualidade ou um computador com mais de 10 anos

- d. Meus dispositivos não conseguem lidar com jogos eletrônicos, tornando a experiência frustrante.

SERVICOS DE STREAMING

8. Você conhece algum desses serviços de streaming de jogos? (pode escolher mais de um)

- a. xCloud(Xbox)
- b. Playstation Plus Premium
- c. Luna
- d. GeForce Now
- e. Google Stadia
- f. Não conheço nenhum serviço de streaming de jogos

9. Você já utilizou algum serviço de streaming de jogos?

- a. Sim
- b. Não

10. Qual(is) serviço(s) você experimentou?

- a. xCloud(Xbox)
- b. Playstation Plus Premium
- c. Luna
- d. GeForce Now
- e. Google Stadia
- f. Nunca usei nenhum serviço de streaming de jogos

MOTIVO

11. Por que não usa nenhum serviço de streaming?

- a. Preferência por posse física ou download local: Opto por possuir cópias físicas dos jogos ou realizar downloads locais para ter controle direto sobre o conteúdo.
- b. Preocupações com a estabilidade da conexão: Tenho receios sobre a estabilidade da minha conexão à internet, o que poderia afetar negativamente a experiência de jogo por streaming.
- c. Custo total mais elevado: Acredito que, a longo prazo, o custo total de assinaturas mensais e possíveis compras adicionais seria mais alto do que comprar jogos individualmente.
- d. Preferência por modelos de negócios tradicionais: Gosto de adquirir jogos por meio de modelos de negócios tradicionais, como compra individual, aluguel ou empréstimo.
- e. Desconfiança em relação à segurança e privacidade: Tenho preocupações relacionadas à segurança e privacidade dos meus dados ao utilizar serviços de streaming.
- f. Falta de interesse na biblioteca de jogos disponíveis: Não encontrei uma biblioteca de jogos nos serviços de streaming que me atraísse o suficiente para justificar a assinatura.
- g. Preferência por jogar em dispositivos específicos: Prefiro jogar em dispositivos específicos, como consoles ou PCs, e não vejo a necessidade de migrar para serviços de streaming.

- h. Experiência de jogo mais satisfatória localmente: Acredito que a experiência de jogo local, sem depender da transmissão pela internet, proporciona uma qualidade superior.
- i. Outros compromissos de entretenimento: Já possuo outras formas de entretenimento que atendem às minhas necessidades, tornando o uso de serviços de streaming de jogos menos relevante para mim.

MOTIVOS E PREFERENCIAS:

12. Qual é o principal fator que influencia sua escolha entre usar serviços de streaming de jogos ou o modo tradicional?

- a. Desempenho dos jogos
- b. Valor
- c. Variedade de jogos
- d. Conveniência de poder jogar em vários dispositivos
- e. Outros

13. Qual é o principal benefício que você enxerga nos serviços de streaming de jogos?

- a. Acesso instantâneo a uma ampla variedade de jogos
- b. Não é necessário possuir hardware de alto desempenho
- c. Portabilidade para jogar em diferentes dispositivos
- d. Outros

PROBLEMAS:

14. Já enfrentou algum problema ao utilizar serviços de streaming de jogos? (pode escolher mais de um)

- a. Latência elevada (São atrasos perceptíveis entre o comando do jogador e a resposta na tela)
- b. Problemas de conexão (Dificuldade para conectar ou desconexões frequentes)
- c. Qualidade gráfica inferior (Problemas visuais que impactam na qualidade gráfica em relação ao modelo tradicional)
- d. Limitações de catálogo de jogos
- e. Não tive nenhum problema
- f. Outros

COMPARAÇÃO COM O MODELO TRADICIONAL

15. Você acredita que a experiência ao jogar por meio de streaming seja a mesma que jogar da forma tradicional?

- a. Sim, totalmente a mesma
- b. Sim, em certas circunstâncias
- c. Não, o modo tradicional traz uma melhor experiência
- d. Não tenho certeza

16. Para você, qual o principal problema dos serviços de streaming de jogos?

- a. Posse física dos jogos: gosto de ter uma cópia física ou fazer download local dos jogos
- b. Qualidade gráfica e desempenho: Ainda prefiro a qualidade de gráficos e desempenho dos consoles ou PCs locais

- c. Confiabilidade da conexão: Preocupações com a dependência de uma conexão estável para streaming
- d. Acesso offline: A capacidade de jogar sem depender da conexão à internet
- e. Experiência tátil: A sensação de jogar com hardware específico, como um controle físico
- f. Custos totais: O custo acumulado pode ser mais elevado em serviços de streaming, considerando assinaturas mensais e possíveis compras de jogos adicionais
- g. Nostalgia e colecionismo: A preferência por manter e colecionar jogos físicos ou digitais adquiridos individualmente
- h. Variedade de modelos de negócios: Modo tradicional permite diferentes formas de aquisição, incluindo compra, aluguel e empréstimo
- i. Independência de provedores de serviços: Evitar depender de empresas de streaming específicas
- j. Outros

17. Em relação à acessibilidade financeira, você acredita que os serviços de streaming oferecem um produto mais viável economicamente do que o modelo tradicional?

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

18. Na sua experiência, como os serviços de streaming de jogos impactaram sua decisão de adquirir hardware de alta performance para jogos ou consoles atuais?

- a. Reduziu completamente a necessidade de trocar de videogame ou comprar peças de hardware
- b. Reduziu parcialmente a necessidade, ainda penso em melhorar meu equipamento ou trocar de videogame para poder jogar também fora da nuvem
- c. Reduziu pouco, ainda pretendo melhorar meus equipamentos, uso esses serviços apenas em momentos convenientes
- d. Não impactaram na minha decisão, não me vejo utilizando esses serviços ao longo do tempo, prefiro o modo tradicional

19. Como você acha que os serviços de streaming podem afetar os jogos indie (jogos feitos por pequenos estúdios, geralmente de forma independente)?

- a. Positivamente, proporcionando maior visibilidade: Acredito que os serviços de streaming podem oferecer uma plataforma ampla para jogos indie, aumentando sua visibilidade e alcance.
- b. De forma neutra, sem grande impacto: Não vejo uma influência significativa dos serviços de streaming nos jogos indie, seja positiva ou negativa.
- c. Negativamente, devido à competição e sobrecarga de conteúdo: Receio que a grande quantidade de jogos nos serviços de streaming possa dificultar a descoberta e o destaque dos jogos indie.

QUESTOES ADICIONAIS:

20. Em relação ao modelo de streaming de jogos, como você lida com a ideia de não possuir o jogo que está jogando, seja de forma digital ou física, sendo refém dessas plataformas manterem ou não os seus jogos?

- a. Aceito totalmente: Não tenho preocupações quanto à posse física dos jogos e estou confortável em depender das plataformas de streaming
- b. Aceito parcialmente, mas com ressalvas: Entendo a falta de posse, mas tenho preocupações sobre a estabilidade e longevidade dos serviços de streaming
- c. Neutro: Não tenho uma opinião definida sobre a posse de jogos em serviços de streaming
- d. Desconfortável, mas aceito: Tenho preocupações quanto à falta de posse então prefiro comprar meus jogos quando for viável economicamente a utilizá-los no streaming
- e. Não aceito, prefiro possuir meus jogos: Não estou confortável em não possuir os jogos que jogo e prefiro adquiri-los de forma tradicional

21. Numa escala de 1 a 5, onde 1 representa "Discordo Totalmente" e 5 representa "Concordo Totalmente", qual é sua opinião sobre o streaming de jogos como uma forma eficaz de testar jogos antes de realizar uma compra definitiva?

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

22. Numa escala de 1 a 5, onde 1 representa "Extremamente Desnecessário" e 5 representa "Muito Útil", como você avalia a flexibilidade oferecida pelos serviços de streaming de jogos para jogar em diferentes dispositivos, como televisores, celulares, navegadores de internet etc.?

	1	2	3	4	5	
Extremamente Desnecessário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Útil

23. Em uma escala de 1 a 5, onde 1 indica "Nada Importante" e 5 indica "Extremamente Importante", qual é a importância que você atribui à retrocompatibilidade ao tomar decisões entre serviços de streaming de jogos e o modo tradicional (Retrocompatibilidade é a ideia de jogar jogos antigos em sistemas atuais)?

	1	2	3	4	5	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Extremamente Importante

24. Como você compreende a concepção de um serviço de streaming no computador que não permite a utilização de teclado e mouse para jogar os jogos, obrigando ao usuário utilizar um controle de videogame?

- a. Totalmente positiva, considero que o controle proporciona uma maneira mais confortável de jogar e, mesmo com a exigência desse dispositivo, o streaming de jogos é financeiramente mais viável do que o modelo tradicional

- b. Parcialmente positiva, não faço questão de usar teclado e mouse, mas entendo que em alguns jogos a experiência pode ser impactada.
- c. Indiferente, minha experiência não é será afetada
- d. Parcialmente negativa, apesar do controle oferecer uma melhor experiência em alguns jogos, considero que a exigência desse dispositivo seja uma limitação financeira e pouco útil ao usuário
- e. Totalmente negativa, a exigência de um controle, além da assinatura do serviço, obriga o usuário a possuir um dispositivo que é dispensável na maneira tradicional de jogar no computador

25. De que forma você compreende a ideia de ter que esperar em filas para poder abrir e jogar os jogos que estão disponíveis nos serviços de streaming?

- a. Acho uma ótima ideia, cada tipo de jogador pode escolher um plano que se adeque ao seu tempo de jogo
- b. Gosto da ideia, mas me preocupa a divisão de preços desses planos acabar tornando a viabilidade financeira de um serviço de streaming desfavorável comparado ao modelo tradicional
- c. Não concordo com a ideia, mas acredito que seja uma forma de baratear o serviço e atrair um público mais casual
- d. Não gosto deste tipo de limitação, não assinaria um serviço desse tipo

26. Ainda se tratando das filas, você assinaria um plano melhor dentro do serviço que está usando para que não houvesse filas?

- a. Não há problema em esperar o tempo que for, desde que eu possa jogar sem problemas
- b. Filas curtas de 1 a 5 minutos são aceitáveis, porém mais que isso já torna a experiência incômoda
- c. Acredito que a espera em filas prejudica significativamente a experiência de uso do serviço e pode ser um fator decisivo na escolha de utilizar ou não o streaming de jogos
- d. As filas para jogar são inaceitáveis para mim, pois comprometem o acesso imediato aos jogos, principal atrativo dos serviços de streaming

27. Qual é a sua visão em relação à ideia de poder comprar jogos nas lojas digitais favoritas e utilizar esses jogos nos serviços de streaming, no caso o jogo seria seu e não estaria atrelado a assinatura, mas você poderia jogá-lo pela nuvem sem depender dos seus dispositivos?

- a. Sim, eu estaria disposto a assinar um plano melhor para eliminar as filas e ter acesso imediato aos jogos
- b. Talvez, dependerá do custo adicional do plano em relação aos benefícios oferecidos
- c. Não, a ideia de ter que pagar mais para evitar filas não é atrativa para mim
- d. Não vejo necessidade em assinar um plano apenas para evitar filas, considero que isso deveria ser oferecido em todos os planos

28. Ainda sobre a compra de jogos, como você percebe um serviço de streaming que não oferece jogos, mas sim a máquina virtual para você usar os jogos que você compra, então no caso você teria uma assinatura e para usar haveria a necessidade de comprar todos os jogos individualmente nas lojas de sua escolha?

- a. Muito favorável, pois manteria a posse dos meus jogos e a flexibilidade de jogar em qualquer lugar

- b. Interessante, mas preocupado(a) com a estabilidade e segurança dos serviços de streaming a longo prazo
- c. Neutro(a)
- d. Não vejo benefícios significativos, prefiro a simplicidade de um serviço de assinatura

CONCLUSÃO:

29. Em sua opinião, existe a possibilidade do serviço de streaming de jogos ultrapassar o modelo tradicional?

- a. Interessante, pois me permite ter a liberdade de comprar jogos em diferentes lojas e usá-los na máquina virtual tranquilamente
- b. Complicado, acredito que ter que comprar individualmente os jogos pode tornar o processo menos prático
- c. Neutro, dependerá do custo dessa assinatura em relação aos serviços que oferecem jogos no plano
- d. Não vejo vantagens claras, pois a proposta parece mais complexa em comparação a outros modelos de serviço

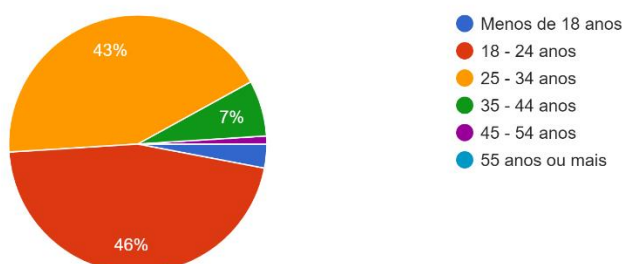
30. E, por último, em sua opinião, os serviços de streaming de jogos representam uma democratização do acesso aos jogos, a população das classes sociais mais baixas consegue através desses serviços acesso pleno a esse tipo de entretenimento?

- a. Concordo totalmente, acredito que o serviço de streaming de jogos tem o potencial de ultrapassar o modelo tradicional
- b. Concordo parcialmente, em certas circunstâncias e evoluções tecnológicas, o serviço de streaming pode superar o modelo tradicional
- c. Neutro, vejo vantagens e desvantagens em ambos os modelos, sem uma clara superioridade
- d. Discordo parcialmente, acredito que o modelo tradicional continuará sendo a preferência da maioria dos jogadores
- e. Discordo totalmente, o serviço de streaming de jogos não terá sucesso em ultrapassar o modelo tradicional

RESULTADOS

Gráfico 1. Gráfico de idade

Idade
100 respostas

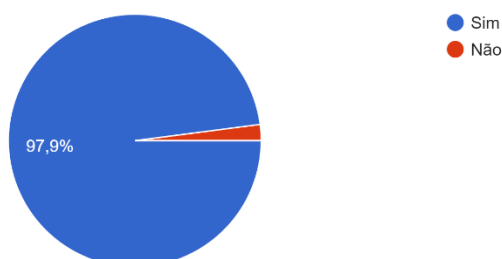


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 2. Costume de jogar jogos regularmente

Você possui o costume de jogar jogos eletrônicos recreativamente?

97 respostas

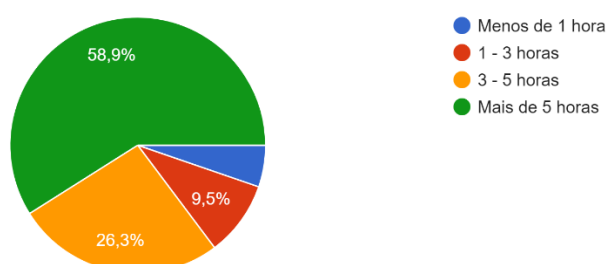


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 3. Tempo de jogo por semana

Quanto tempo, em média, voce dedica semanalmente a jogos eletrônicos?

95 respostas

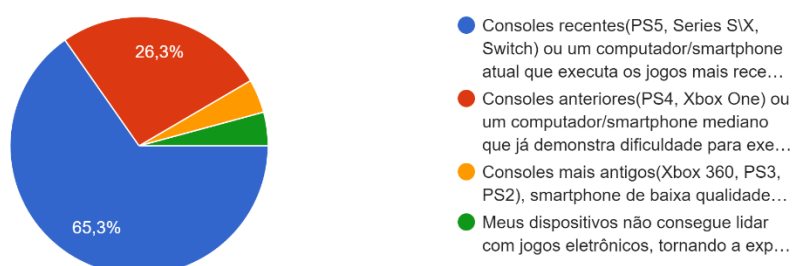


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 4. Especificação dos dispositivos dos participantes

Qual é a especificação do dispositivo que você utiliza para jogar? Isso inclui computadores ou smartphones voltados para jogos, ou, no caso de co...ração (PS5, Series S, Series X, Nintendo Switch)?

95 respostas

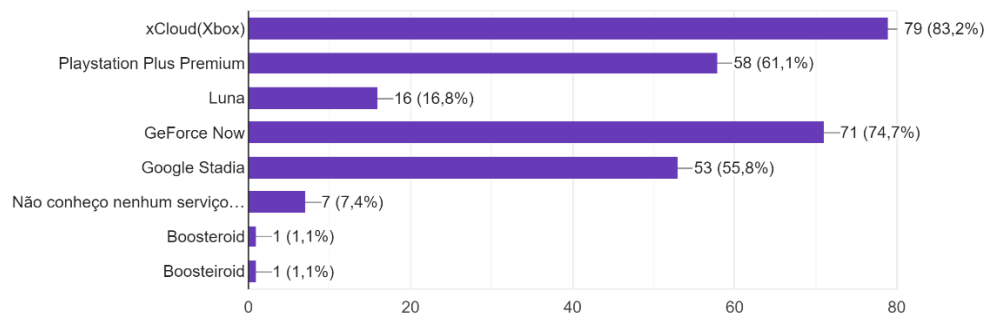


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 5. Plataformas utilizadas

Você conhece algum desses serviços de streaming de jogos? (pode escolher mais de um)

95 respostas

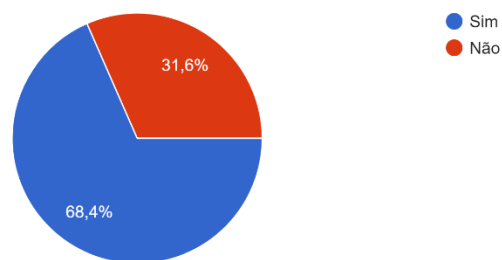


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 6. Uso dos serviços de streaming

Você já utilizou algum serviço de streaming de jogos?

95 respostas

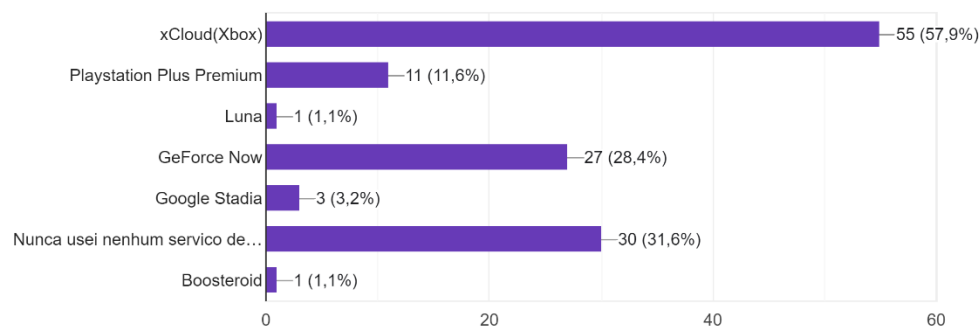


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 7. Quais serviços foram utilizados

Qual(is) serviço(s) você experimentou? (pode escolher mais de um)

95 respostas

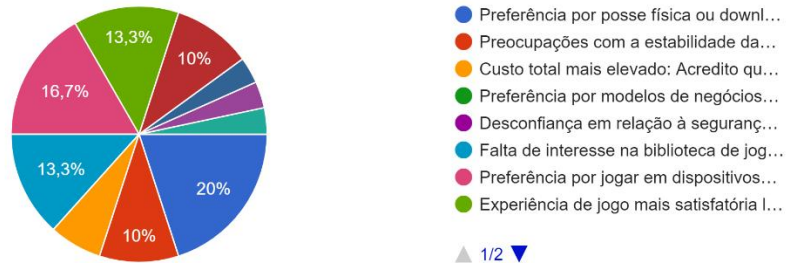


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 8. Motivo para não usar nenhum serviço de streaming

Por que não usa nenhum serviço de streaming?

30 respostas

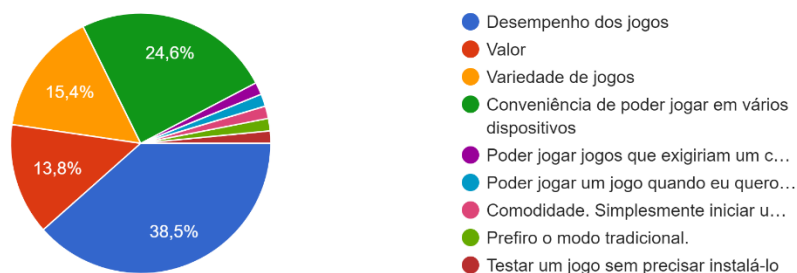


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 9. Principal fator de escolha entre modelo tradicional e streaming

Qual é o principal fator que influencia sua escolha entre usar serviços de streaming de jogos ou o modo tradicional?

65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 10. Principal benefício dos streaming de jogos

Qual é o principal benefício que você enxerga nos serviços de streaming de jogos?

65 respostas

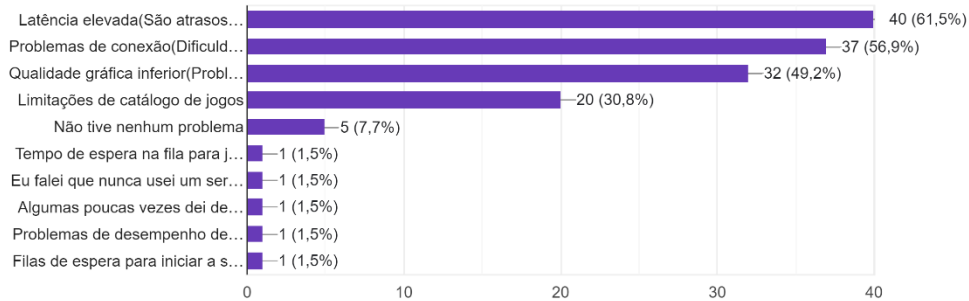


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 11. Problemas enfrentados nos serviços de streaming

Já enfrentou algum problema ao utilizar serviços de streaming de jogos? (pode escolher mais de um)

65 respostas

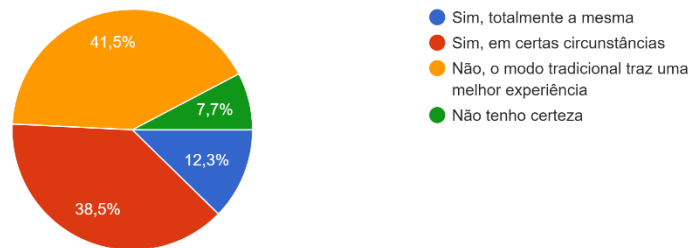


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 12. Experiencia de jogo entre o streaming e o modelo tradicional

Você acredita que a experiência ao jogar por meio de streaming seja a mesma que jogar da forma tradicional?

65 respostas

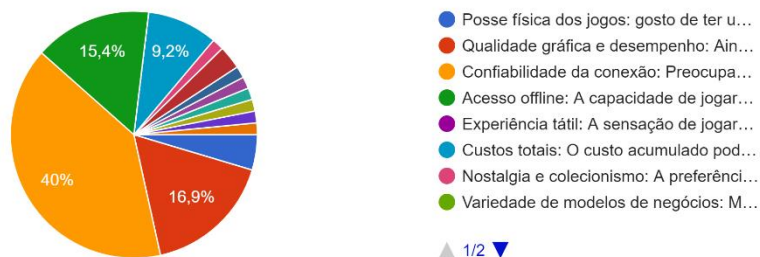


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 13. Principal problema dos streaming de jogos

Para você, qual o principal problema dos serviços de streaming de jogos?

65 respostas



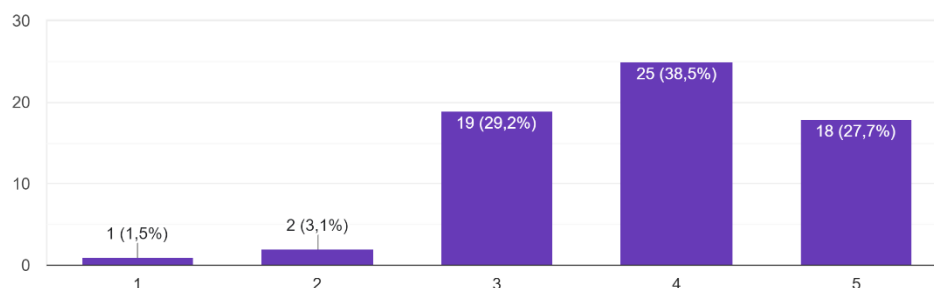
▲ 1/2 ▼

Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 14. Viabilidade financeira dos streamings em relação ao tradicional

Em relação à acessibilidade financeira, você acredita que os serviços de streaming oferecem um produto mais viável economicamente do que o mode...ware especializado e os jogos individualmente?

65 respostas

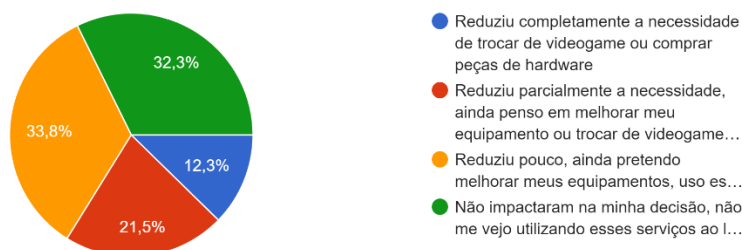


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 15. Impacto dos streamings na decisão de troca de hardware

Na sua experiência, como os serviços de streaming de jogos impactaram sua decisão de adquirir hardware de alta performance para jogos ou Consoles atuais?

65 respostas

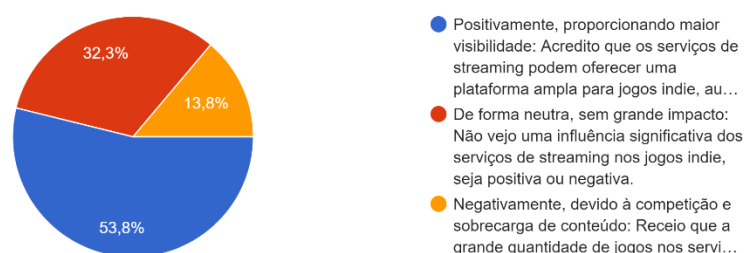


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 16. Como os streamings afetam os jogos indies

Como você acha que os serviços de streaming podem afetar os jogos indie (jogos feitos por pequenos estúdios, geralmente de forma independente)?

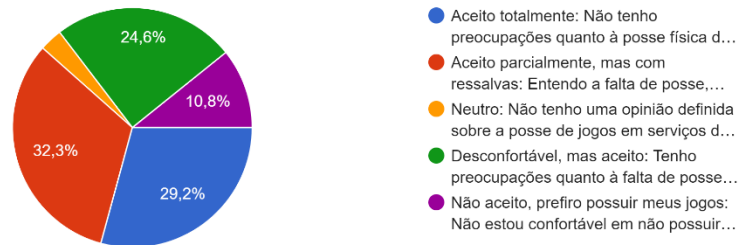
65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 17. Percepção sobre a ideia de não possuir o jogo

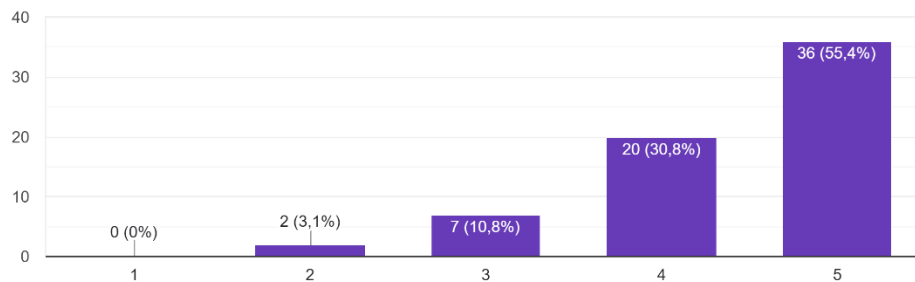
Em relação ao modelo de streaming de jogos, como você lida com a ideia de não possuir o jogo que está jogando, seja de forma digital ou física,...essas plataformas manterem ou não os seus jogos?
65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 18. Utilidade do streaming como forma de testar jogos

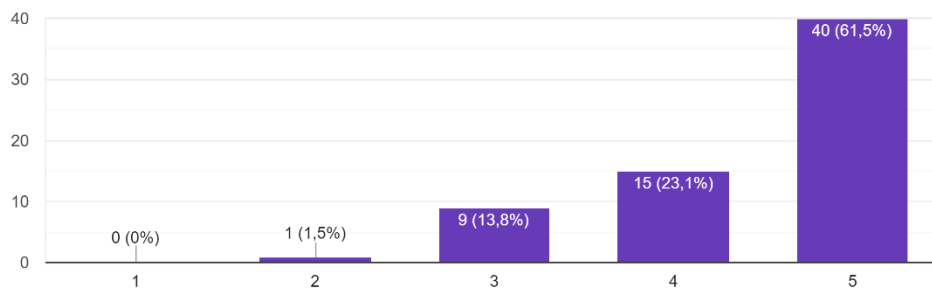
Numa escala de 1 a 5, onde 1 representa "Discordo Totalmente" e 5 representa "Concordo Totalmente", qual é sua opinião sobre o streaming ...ar jogos antes de realizar uma compra definitiva?
65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 19. Necessidade da portabilidade de jogar em vários dispositivos

Numa escala de 1 a 5, onde 1 representa "Extremamente Desnecessário" e 5 representa "Muito Útil", como você avalia a flexibilidade oferecida pelos ser...visores, celulares, navegadores de internet, etc.?
65 respostas

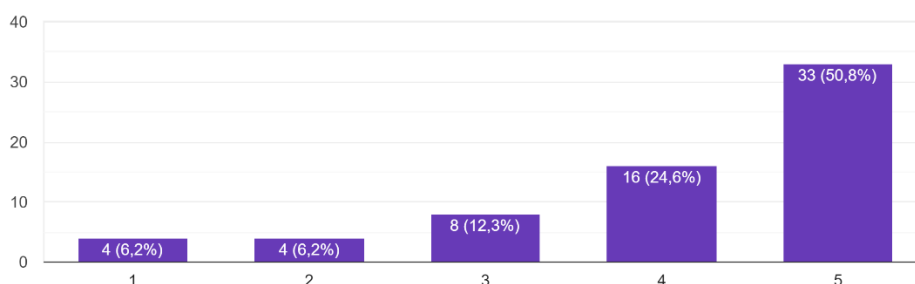


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 20. Importância da retro compatibilidade nos serviços de streaming

Em uma escala de 1 a 5, onde 1 indica "Nada Importante" e 5 indica "Extremamente Importante", qual é a importância que você atribui à retrocompa...ideia de jogar jogos antigos em sistemas atuais)?

65 respostas

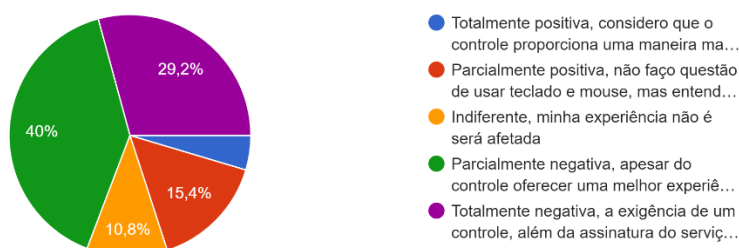


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 21. Obrigatoriedade de dispositivos de entrada em alguns streamings

Como você compreende a concepção de um serviço de streaming no computador que não permite a utilização de teclado e mouse para jogar os jogo...do ao usuário utilizar um controle de videogame?

65 respostas

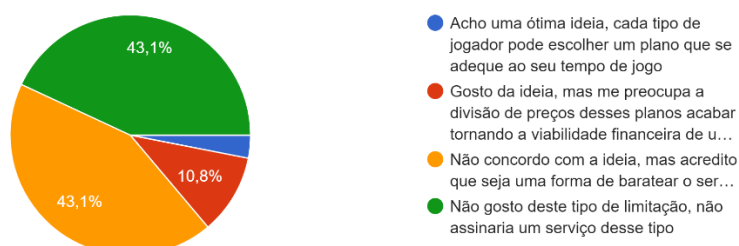


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 22. Percepção sobre a limitação de horas nos planos dos streamings

Como você percebe a ideia de limitações na quantidade de horas que pode jogar dentro de um serviço de streaming de jogos, como por exemplo, ... seguidas e 40 horas ao longo de um mês inteiro?

65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 23. Percepção sobre a necessidade de esperar em filas para jogar

De que forma você compreende a ideia de ter que esperar em filas para poder abrir e jogar os jogos que estão disponíveis nos serviços de streaming?

65 respostas

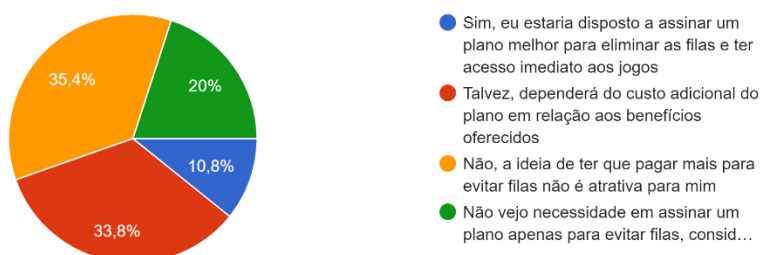


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 24. Plano adicional para evitar filas

Ainda se tratando das filas, você assinaria um plano melhor dentro do serviço que está usando para que não houvesse filas?

65 respostas

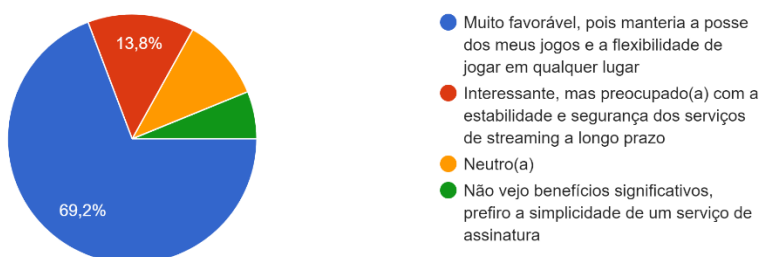


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 25. Utilizar jogos comprados dentro dos serviços de streamings

Qual é a sua visão em relação à ideia de poder comprar jogos nas lojas digitais favoritas e utilizar esses jogos nos serviços de streaming, no caso o ...o pela nuvem sem depender dos seus dispositivos

65 respostas

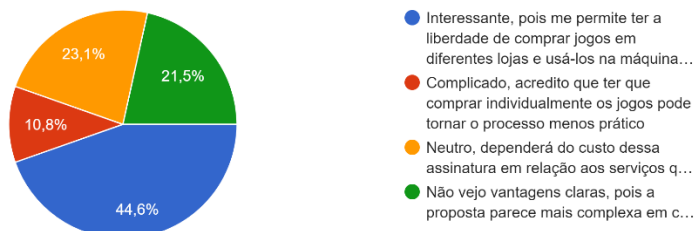


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 26. Percepção sobre serviços que não oferecem jogos e sim apenas a máquina virtual.

Ainda sobre a compra de jogos, como você percebe um serviço de streaming que não oferece jogos, mas sim a máquina virtual para você usar os...s jogos individualmente nas lojas de sua escolha

65 respostas

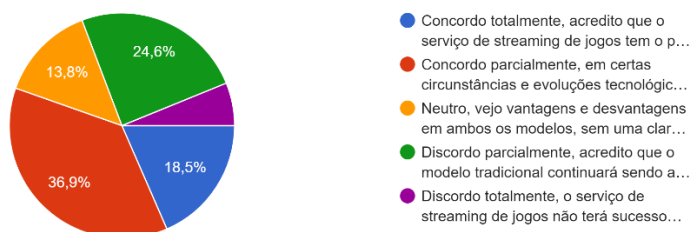


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 27. Possibilidade dos serviços de streaming ultrapassarem o modelo tradicional

Em sua opinião, existe a possibilidade do serviço de streaming de jogos ultrapassar o modelo tradicional?

65 respostas

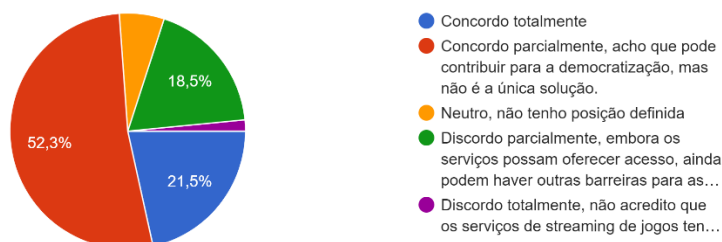


Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

Gráfico 28. Percepção sobre os serviços de streaming democratizarem o acesso a jogos digitais

E, por último, em sua opinião, os serviços de streaming de jogos representam uma democratização do acesso aos jogos, a população das classes soci...ições acesso pleno a esse tipo de entretenimento?

65 respostas



Fonte: Pesquisa realizada pelo autor

