

DETONANDO OS VIDEOGAMES
UMA ANÁLISE COMPLETA SOBRE AS GERAÇÕES, MERCADO,
INDÚSTRIA E PERFIL GAMER BRASILEIRO por
MÁRIO NASCIMENTO

DEDICATÓRIA

A toda minha família que me ensinou que o único caminho é a Educação. Em especial minha mãe e meu pai. E um especial abraço a minha avó e meu tio que não puderam presenciar esse momento, *in memoriam*.

Sobre o autor

Mário Nascimento é mestre em administração, professor e consultor de empresas desde 2006. Com uma paixão pelo mundo dos negócios tão grande quanto pelos videogames investiu nessa jornada de pesquisa para unir um pouco dos dois mundos.

Nasceu e cresceu no Rio de Janeiro, onde desde cedo, no limite do que a renda de sua família permitia, se envolveu com videogames sem nunca mais abandoná-los. Tendo mais de 10 videogames e jogando milhares de jogos ao longo de sua vida acredita que os videogames são uma importante ferramenta para estimular o cérebro, o raciocínio, bem como reflexos e ainda servem como um interessante portal para os diversos mundos criativos de cada jogo.

Antes de iniciarmos o livro, coletei alguns depoimentos interessantes de pessoas influentes no mundo dos games. A fim de mostrar a relevância dos mesmos de maneira menos acadêmica e quantitativa e mais pessoal, pelo ponto de vista das pessoas e seus impactos.

Primeiro temos Gabriel Bollico, CEO de dois grandes importantes sites de vendas de games do Brasil, o www.meugameusado.com.br e o www.shopb.com.br, contando um pouco da sua interessante jornada no mundo dos games e dos seus negócios.

“Em algumas áreas na nossa vida temos mais de uma paixão. Sempre fui uma criança que vivia no mundo da lua, gostava de jogar bola, desenhar e jogar videogames. O primeiro que tive foi o Turbo Game, tive apenas um jogo com ele que nunca fui muito longe, sempre sonhei com o Super Nintendo, de tanto pedir com 8 anos ganhei um, foi um grande divisor de águas pra mim.

Gostava muito de jogar, quase que a cada 2 anos ganhava um jogo novo, os jogos eram muito caros na época, o jeito era alugar... Cheguei a ter 3 fitas em 4 anos: Super Mario World, Donkey Kong 3 e Mario Kart.

Aos 12 início a era do PS1, onde aproveitei muito, o acesso aos jogos ficou mais fácil pois o Brasil era dominado pela pirataria, aos 15 ganhei um PlayStation 2.

Em paralelo eu sempre trabalhei, aos poucos, devagar. Com 12 anos era o Office-Boy da gráfica que meu pai tinha, ia em bancos, andava pela cidade fazendo cobranças.

Aos 18 anos precisei começar a trabalhar pra valer pois estávamos em um momento difícil. O novo empreendimento dele não ia bem, não conseguíamos fazer a copiadora vender. Lembro-me de um dia onde vendi apenas 1 cabo de impressora no dia inteiro, vendo tudo dando errado pensei: preciso fazer alguma coisa. vou unir o que amo que são os games com o que me fascina, que é a internet, o e-commerce, vou montar uma loja virtual", simples assim, um pensamento de segundos construído em meses de problemas.

Ali nascia a ShopB em 2009, de um jeito simples, despretensioso... com o objetivo de ser um PLANO B, por isso o B no nome da empresa.

Foi uma longa jornada até aqui que não consigo acrescentar nesse texto, mas começamos do zero absoluto e chegamos a ser uma das 7 lojas oficiais no Brasil que distribuiu Xbox, Nintendo e PlayStation, fizemos a pré-venda do PlayStation 5 oficial aqui no Brasil, centenas de consoles vendidos em segundos. Foi e é uma grande jornada.

Até hoje não tenho carteira de trabalho, o plano B virou algo grande, um case de vida. Mas hoje jogo muito pouco, desde que abri a empresa e tive acesso a

todo e qualquer console/jogo, comecei a desenvolver uma nova paixão, que são os negócios; empreender, vender, marketing e a comunicação.

Hoje essa é minha paixão, ainda amo jogar videogames, só que há muito tempo eu prefiro vender videogames, amo conversar com a comunidade, aprender mais sobre negócios e compartilhar o que aprendo, erros e acertos.

Essa dobradinha de amar os games e amar empreender me fez criar outros negócios, como o que aconteceu em 2015, quando nasceu o MeuGameUsado que hoje é o maior site de compra e venda de games usados do Brasil.

Alguns pensam: Qual o motivo de comprarem jogos usados? Jogos antigo? Não faz sentido comprar uma fita de Super Nintendo, é possível jogar no PC.

Eu penso: Os games são um excelente hobby, as pessoas adoram jogar, se divertir. Os jogos antigos são uma máquina do tempo, muitos pegam na mão uma fita de Super Nintendo, do Donkey Kong 3, viajam no tempo e lembram da infância/adolescência, é uma grande nostalgia, a lembrança só de momentos bons, os games proporcionam isso.

Por mais clichê que seja eu digo: trabalhe com o que você ama, isso faz a diferença, isso vai fazer a diferença na sua vida, você fará as coisas de um jeito diferente dos outros.

Você precisa ser feliz na jornada, suas paixões serão super importantes nesse processo!"

Gabriel Bollico

A seguir temos FelipeRama, criador de uma das maiores comunidades de Xbox do Brasil.

"Minha história com os vídeo games começou parecida com a de muitos jovens de periferia, guardando e juntando o troco do pão e do lanche da escola para jogar nas extintas "locadoras" e nos "fliperamas" do bairro.

Se você que está lendo esse texto e tem menos de 30 anos, preciso te explicar que essas "locadoras" eram estabelecimentos mágicos com varias TVs de tubo e vídeo games, onde pagavam os 1 real e tínhamos direito a jogar 1 hora no console mais moderno e poderoso da época (Na minha era o SNES, sim eu tenho 40 anos).

Claro que meu sonho como o de praticamente todas as crianças da época era ter um console em casa para jogar sempre que quisesse e especialmente para terminar (zerar) os jogos, afinal mesmo os jogos sendo de curta duração, não dava para zerar em 1 ou 2 horas e também não dava para salvar o progresso para o dia seguinte. Mas esse era um sonho bem distante por conta da condição financeira da minha família de três irmãos e mãe viúva.

Com o passar dos anos eu até cheguei a ganhar alguns consoles, mas sempre bem defasados (ainda não chamavam de retrô), só para exemplificar, meu primeiro vídeo game foi um Master System quando todos já estavam jogando o Playstation. Mas isso não impedia de forma alguma minha paixão por vídeo games, sempre ficava por dentro de tudo que rolava no meio através das revistas que eram sucesso entre os "gamemaniacos" (hoje chamados de "Gamers").

O tempo passou, fui criando novas prioridades, garotas, barzinhos, banda e o Games foram ficando cada vez mais de lado. Eu ainda gostava de jogar um pouco quando ia na casa de um amigo ou outro, mas agora era só isso, fim. Era para a história acabar assim, mas aí eu casei, e foi aí que começou minha grande história com os Vídeo Games!

Eu vou ter que resumir, pois a história é grande mesmo, mas basicamente no meu primeiro ano de casado e agora de rapaz caseiro e responsável, lembrei como era bom jogar nas horas vagas e resolvi comprar um console. Convenci minha esposa de que nesse início de casamento mesmo ainda não tendo conseguido comprar um sofá, precisávamos de um (convencer é meu poder especial).

Comprei um Playstation 2 usado, e já era uma grande evolução, pois o vídeo game da época era o PS3 e dessa vez eu só estava uma geração para trás.

Joguei bastante nesse PS2, até o dia que um amigo apareceu com um Nintendo Wii e eu fiquei incrédulo com o controle de movimento, usei meu poder de convencimento para negociar meu PS2 no Wii, e também joguei bastante nele, eu levava para tudo que é canto e mostrava para todo mundo, colocava até meus sogros para jogarem. Virei praticamente um embaixador na Nintendo no meu bairro! Isso até o dia que fui em um churrasco de amigos e me deparei com algo que eu achava que só existia na minha imaginação, o Xbox 360 com Kinect. As pessoas estavam jogando Just Dance e boliche sem ter nada nas mãos.

No dia seguinte estava eu usando novamente meu poder de convencimento com a minha esposa, vendi o Wii e parcelei um Xbox 360 com Kinect. Foram 3 anos com esse console fabuloso, depois do primeiro ano o Kinect já estava de lado, mas conheci franquias maravilhosas como Halo, Gears, Batman Arkhan entre outras, e eu já tinha voltado a acompanhar notícias do mundo Gamer e agora com a internet como aliada (especialmente o Orkut e as comunidades).

A vida estava caminhando, eu e minha esposa juntando dinheiro para dar entrada na nossa casa, mas eis que a Microsoft inventa de lançar um console novo, com um Kinect novo e que além de movimentos responderia a voz, uma verdadeira central multimídia na sua casa...Pirei! O problema é que ele era bem caro, mais caro até que o concorrente, e como estávamos poupando dinheiro

eu sabia que meu poder de convencimento dessa vez não seria o suficiente para eu ter esse console no dia do lançamento.

Passei alguns dias fazendo cálculos de onde eu tiraria a grana para comprar o console novo, vender o Xbox 360 me ajudaria com um terço do valor que eu precisava, já daria para dar a entrada, mas eu precisava encontrar um jeito de pagar as prestações sem mudar nosso curto orçamento mensal. E foi aí que eu tive a ideia que resolveria meu problema e agradaria muita gente ao meu redor (incluindo minha esposa)... decidi parar de fumar (eu fumava um maço por dia) e iria usar o dinheiro dos cigarros para pagar a prestação do Xbox One, e seria mais do que o suficiente. Conteí a ideia para minha esposa e com muita desconfiança ela concordou, pois esse lance de cigarro era uma coisa que a incomodava muito.

No dia do lançamento fui em uma loja do shopping da minha cidade e voltei para casa com o vídeo game, fiquei dias mega empolgado mas logo percebi que meus amigos que jogavam online comigo ainda estavam todos no Xbox 360 que eu não tinha mais. Para resolver esse problema eu criei no Facebook uma comunidade para quem gostaria de encontrar pessoas para jogar online e tirar dúvidas.

A comunidade de uma hora para outra explodiu e virou a referência de milhares de fãs de Xbox, se tornando a maior da América Latina, sendo reconhecida pela própria empresa!

Tem muita coisa ainda, mas acho que esse resumo já conta um pouco minha história com Vídeo Games.

Hoje tenho um filho de 7 anos e estamos escrevendo a história dele no mundo dos games. Claro que a dele vai ser bem diferente da minha, hoje temos o privilégio de receber os consoles de presente quando lançam, não precisa mais de locadora, a vida não é mais tão apertada. Só 2 coisas não mudam, o amor pelos games e o "poder do convencimento" que já percebi que ele herdou também."

FelipeRama

RESUMO

Jogar videogame a princípio é só diversão, mas esse mercado está longe de ser brincadeira, movimenta por ano quase 2 trilhões de dólares. Porém, apesar dos números, existem poucos estudos acadêmicos são realizados sobre esse mercado. Desse modo, esse livro e sua pesquisa teve como intenção ampliar um pouco esse conhecimento de um mercado tão particular, intenso e interessante, particularmente, sobre o produto videogame e seus atributos.

Atributos são considerados de grande importância para o marketing por fazer parte da reflexão básica e fundamental sobre o produto na jornada de consumo. Para isso, foi realizada uma varredura sobre as gerações de videogames, mercado e particularidades desse produto, que culminou em uma lista de 39 atributos nunca antes vista em nenhum estudo.

Esta lista de atributos foram aplicados em um questionário a 404 jogadores brasileiros das principais comunidades gamers do Facebook para ser entendida a relevância e o ranking destes eles.

O ranqueamento utilizou a técnica de Top Two Box e para verificar as diferenças entre as variáveis sociodemográficas foi utilizado o teste não paramétrico de Wilcoxon-Mann-Whitney e de Kruskal-Wallis. Além disso, foi também avaliada a existência de diferenças nessas relevâncias por gênero e faixa etária.

Acredito que os resultados apresentados são bem interessantes, e os gamers poderão gostar de vê-los, acadêmica tem grande relevância pelo ineditismo, e quem sabe auxiliar a todos os participantes dessa indústria no desenvolvimento dos videogames e produtos correlatos, a partir do entendimento do consumidor, seu perfil, preferencias e influências na compra.

Palavras-chave: Videogame, Atributos, Consumo, Games, Gamers, Jogos

