

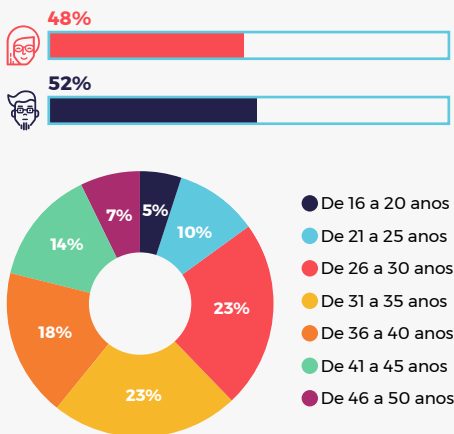
# O MUNDO INVISÍVEL

opinion  TALK

# DOS GAMERS

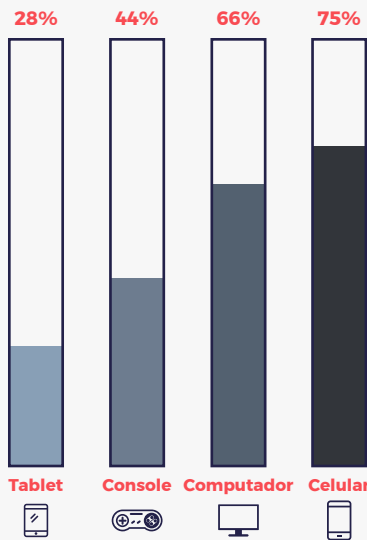
Os games viraram uma atividade importante, que ocupa boa parte do tempo de milhões de pessoas todos os dias. Diferente das formas de entretenimento predecessoras aos games, os jogos são interativos e conectam as pessoas. Os games apresentam para as pessoas tudo aquilo que o digital tem de mais evoluído: Conexão, novas tecnologias (como a realidade virtual) e formas inovadoras de interação.

## PERFIL DE QUEM JOGA ALGUM TIPO DE JOGO NO BRASIL

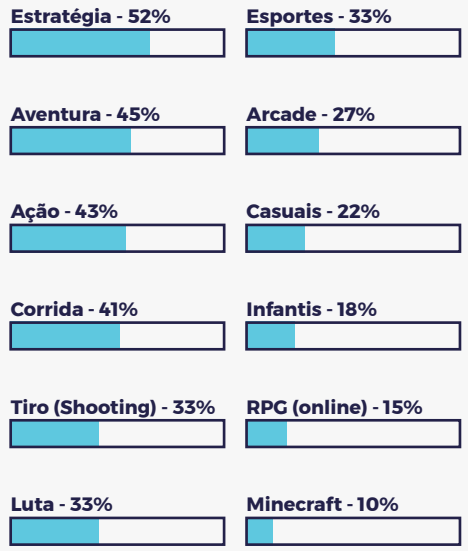


Maior concentração na faixa 21 a 30 anos (46%), depois entre 31 a 40 anos (32%).

## COMO JOGAM



## TIPOS DE JOGO



## QUEM SÃO OS GAMERS

**11%** dos jogadores são gamers - o que os diferencia são hábitos e comportamentos mais intensos com relação aos jogos.

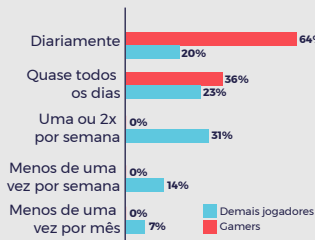
Jogam mais de 10 horas por semana  
Jogam todos os dias ou quase todos os dias  
Jogam em PC ou console,  
Jogam pelo menos um dos tipos de jogos: Estratégia, Aventura, Ação, Esportes, Tiro, RPG e Luta.

(Comparativo com os demais jogadores)

**64%** dos Gamers jogam todos os dias

**20%** dos demais jogadores jogam todos os dias

Aqui está uma das principais e maiores diferenças entre gamers e os demais jogadores: O tempo que passam jogando.



Ser gamer gera sensação de pertencimento e propósito

“É irmandade. Nos encontramos, nos conhecemos, participamos de eventos, ajudamos com tudo.”

## GAMERS SER UM PROFISSIONAL DO GAME

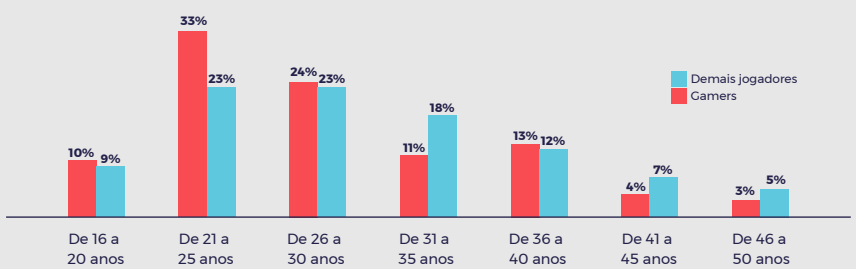
Uma vontade de boa parte dos gamers

**5%** dos gamers se declaram gamers profissionais

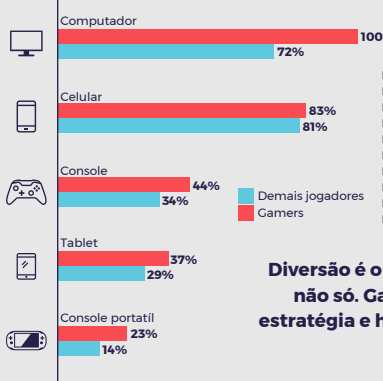
**38%** pensa ou já pensou em ser um profissional do game

## GAMERS POR IDADE

A maioria dos gamers é jovem: 67% tem até 30 anos (são 55% nestas faixas nos demais jogadores).



## GAMERS PLATAFORMAS QUE JOGAM

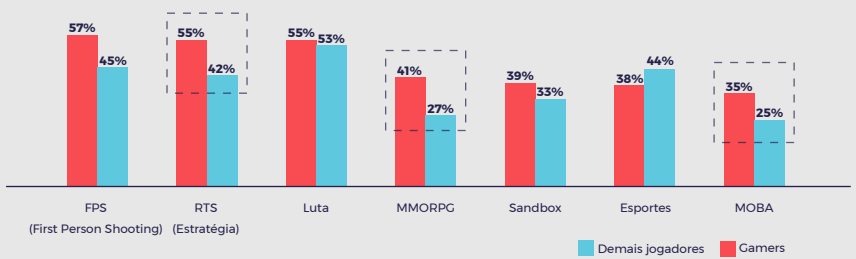


## GAMERS O QUE MAIS MOTIVA JOGAR



## GAMERS E A ESCOLHA POR JOGOS MAIS COMPLEXOS

O gosto pela competição e pela complexidade se reflete nos tipos de jogos mais jogados. Com exceção de FPS, todos os demais que crescem em popularidade junto aos gamers são jogos de maior complexidade.



## TARGET DA PESQUISA

16 a 50 anos  
Classe ABC



## Fase Qualitativa

**320** questionário online de 30min

**22** entrevistas em profundidade com gamers

## Fase Quantitativa

**1.215** entrevistas através de questionário online / classe ABC