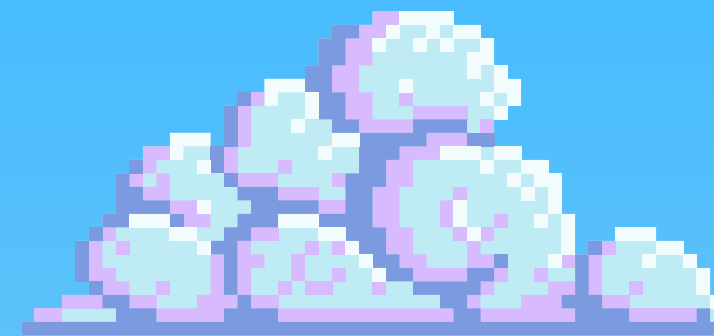
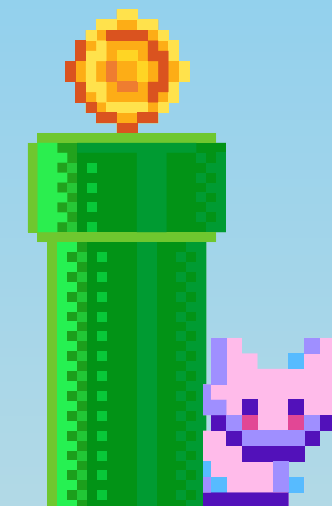
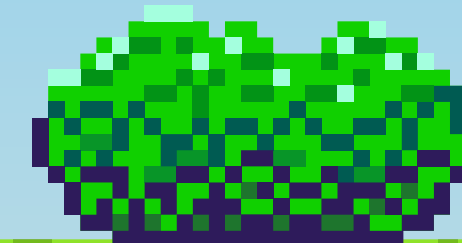
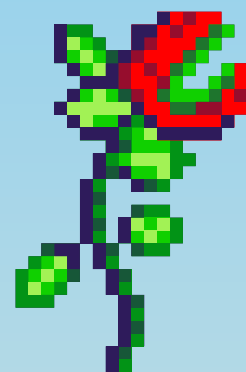
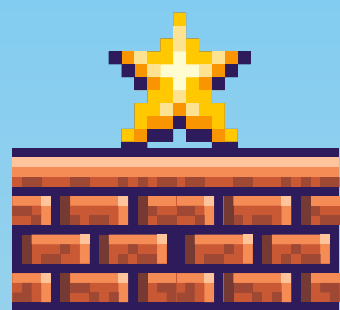
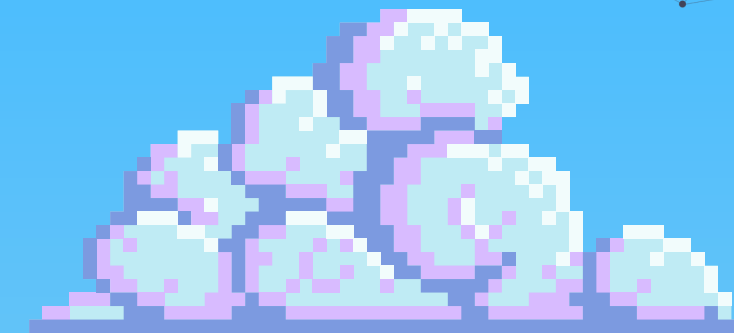




ANALIZA VÂNZĂRIILOR DE JOCURI VIDEO

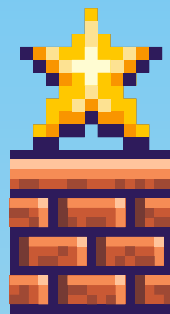


INTRODUCERE



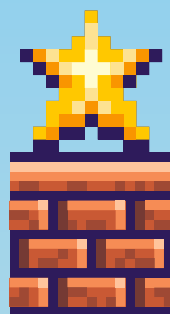
Scopul cercetării:

- Înțelegerea industriei și analiza evoluției acesteia



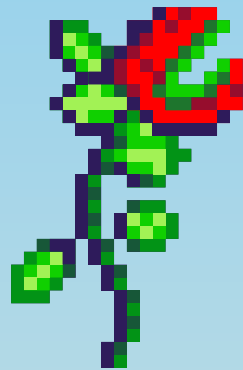
Date analizate:

- Jocuri lansate între 1977 și 2016

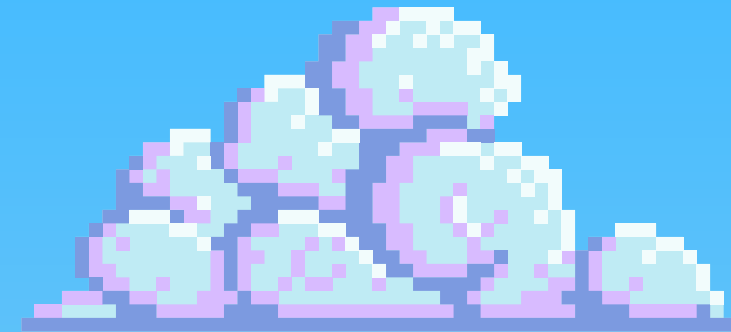


Obiectiv principal:

- Nu doar „cât se vinde?” ci și „de ce se vinde?”



CULEGEREA DATELOR



Sursa datelor:

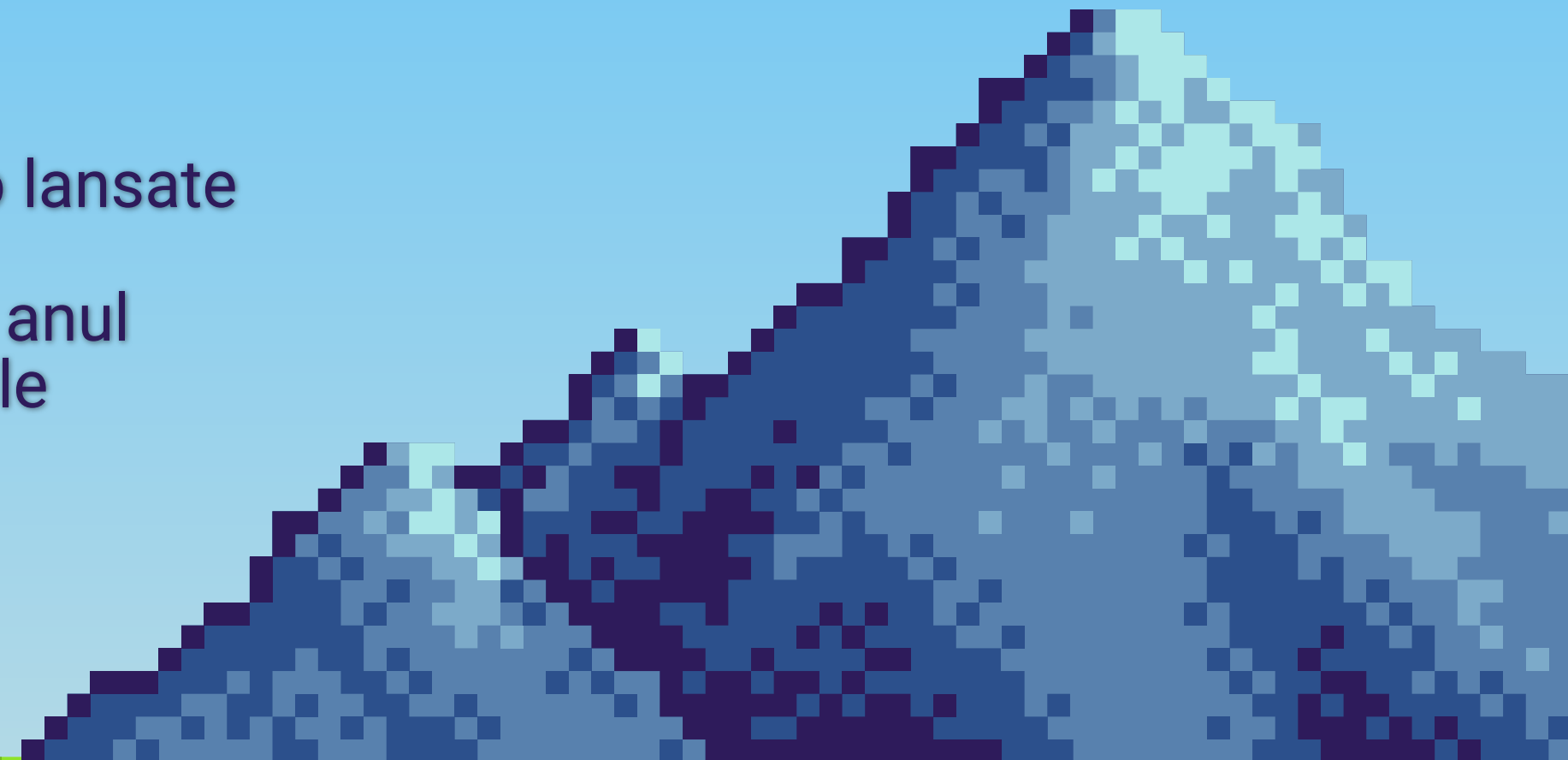
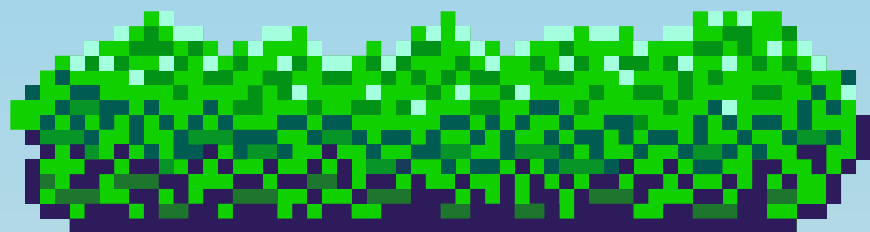


- Kaggle
- Bază de date construită pe VGChartz

Conținut:



- 16.555 de înregistrări despre jocuri video lansate pe mai multe platforme
- Informații despre: Gen, platformă, editor, anul lansării, vânzări pe regiuni și vânzări totale



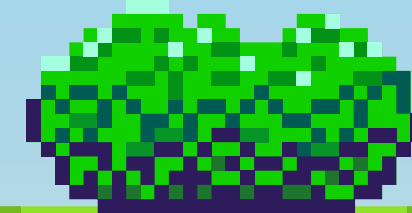
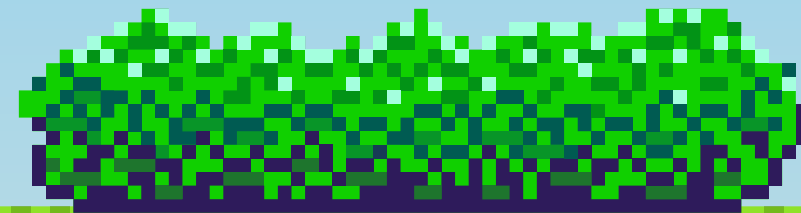
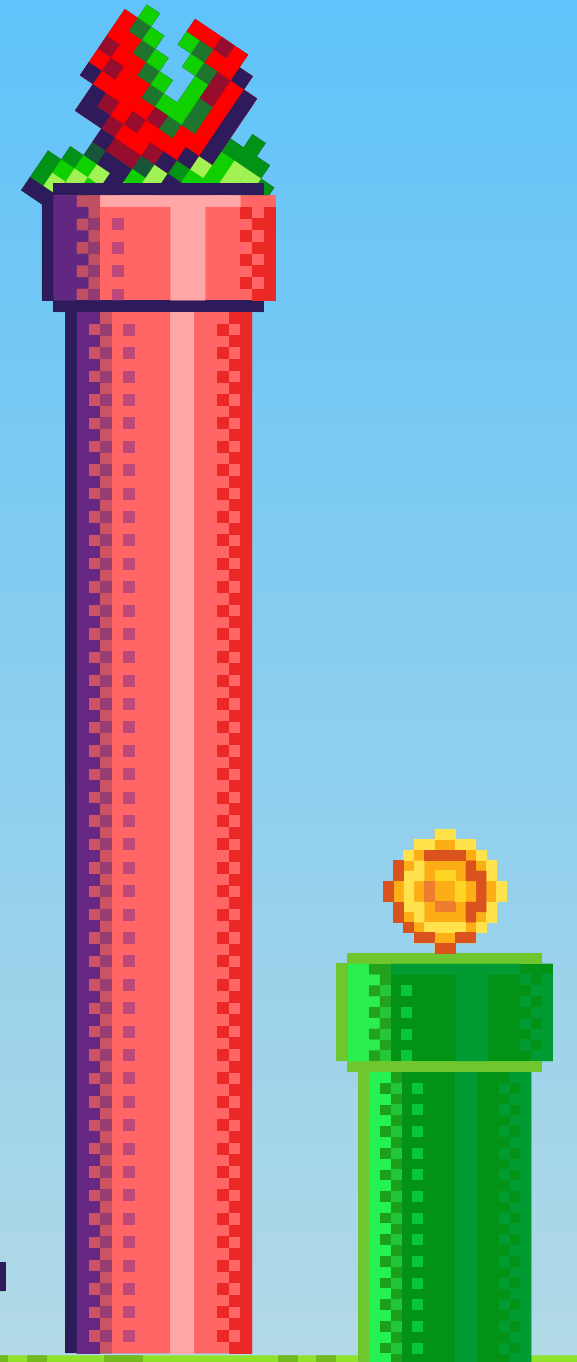
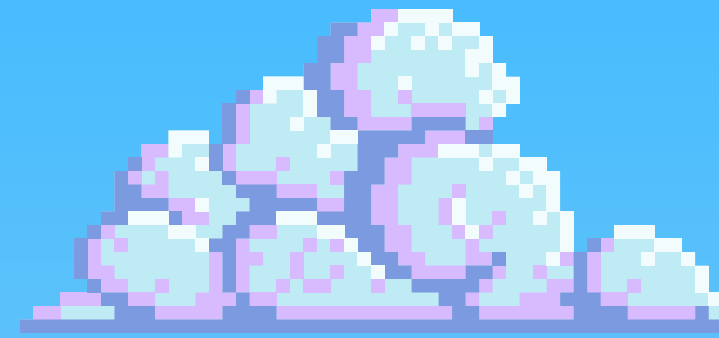
METODOLOGIE

Prelucrarea datelor:

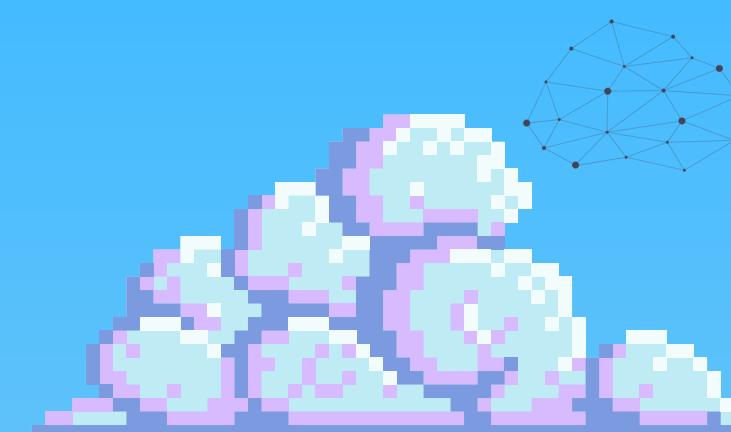
- Realizată in Microsoft Excel
- S-au eliminat date lipsă și valori irelevante
- S-au standardizat datele numerice

Analize descriptive:

- Anii cu cele mai mari vânzări, cele mai populare genuri, jocuri și editori de top etc.
- Am analizat și țara de origine a editorilor pentru context cultural
- Sprijinim constatările cu surse academice și analiza industriei



IPOTEZE TESTATE:



- Piața japoneză se diferențiază de restul lumii.



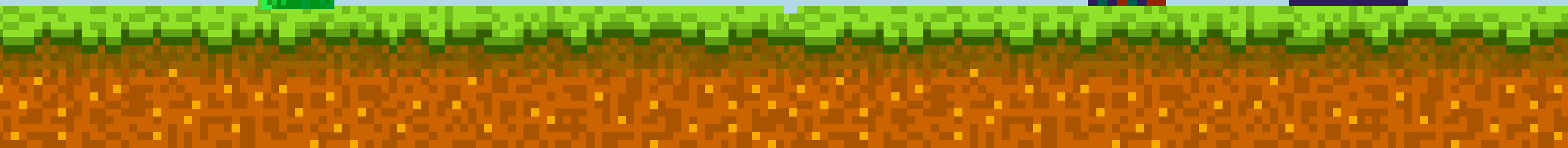
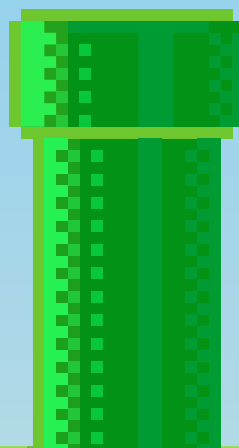
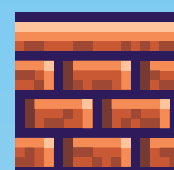
- Anumite genuri au performanțe mai bune pe platforme specifice.



- Genurile de jocuri urmează cicluri de popularitate.



- Publisherii care au și propriile platforme de gaming au un avantaj competitiv.



ANALIZA DATELOR

Pentru a vizualiza datele, am creat
un site interactiv cu graficele
studiului și descrierea lor.
Link-ul de mai jos duce către site.

★ [LINK SITE](#) ★

VALIDAREA IPOTEZEI

Succesul jocurilor este influențat de compatibilitatea cu platforma

- Genurile de jocuri sunt preferate pe anumite platforme în funcție de funcționalitățile platformelor

Ciclicitatea genurilor de jocuri

- Genurile nu stagnează complet
- Popularitatea revine ciclic

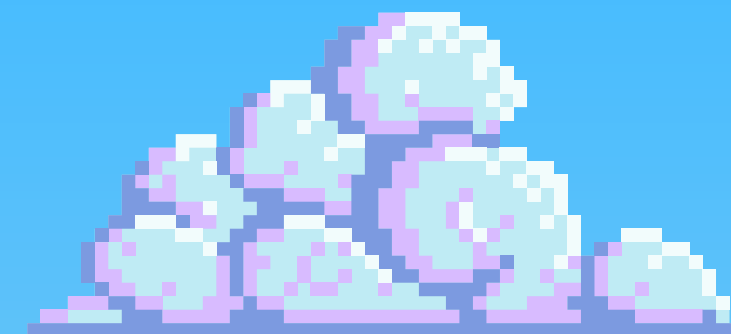
Avantajul publisherilor cu platformele proprii

- Ecosistem controlat
- Vânzări de platforme pentru a accesa jocurile
- Exemplu: Nintendo
 - Primele 15 jocuri vândute sunt majoritar Nintendo
 - Cele mai multe jocuri cu peste 100.000 de vânzări

Diferențe între piața mondială și Japonia

- Japonia are preferințe complet diferite
- Comportamentul consumatorului este diferit
- Preferința pentru genul RPG

CONCLUZII



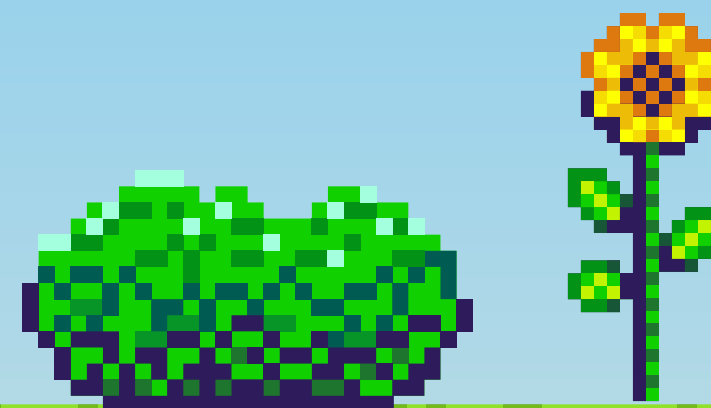
Aspecte pozitive:

- Baza de date complexă
- A permis identificarea unor tendințe și permiterea indentificării unor corelații între platforme, genuri, editori și succesul jocurilor

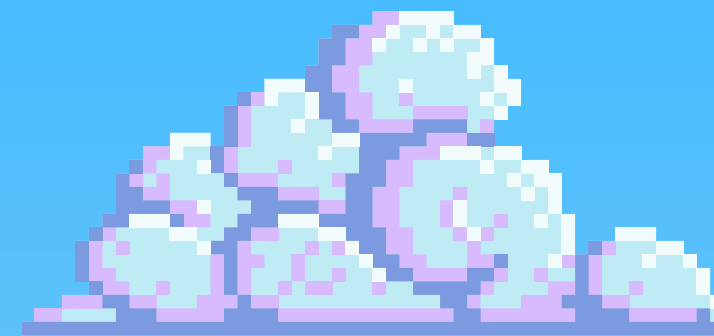


Aspecte negative:

- Datele se opresc în 2016
- Lipsa datelor despre profitabilitate, retenție, rating-uri și alte dimensiuni calitative
- Clasificarea genurilor este rigidă
- Supraponderea datelor din America de Nord

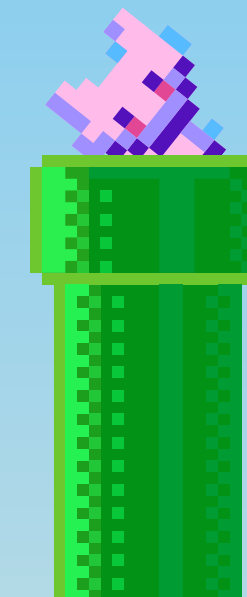
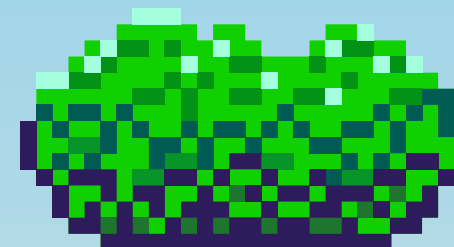
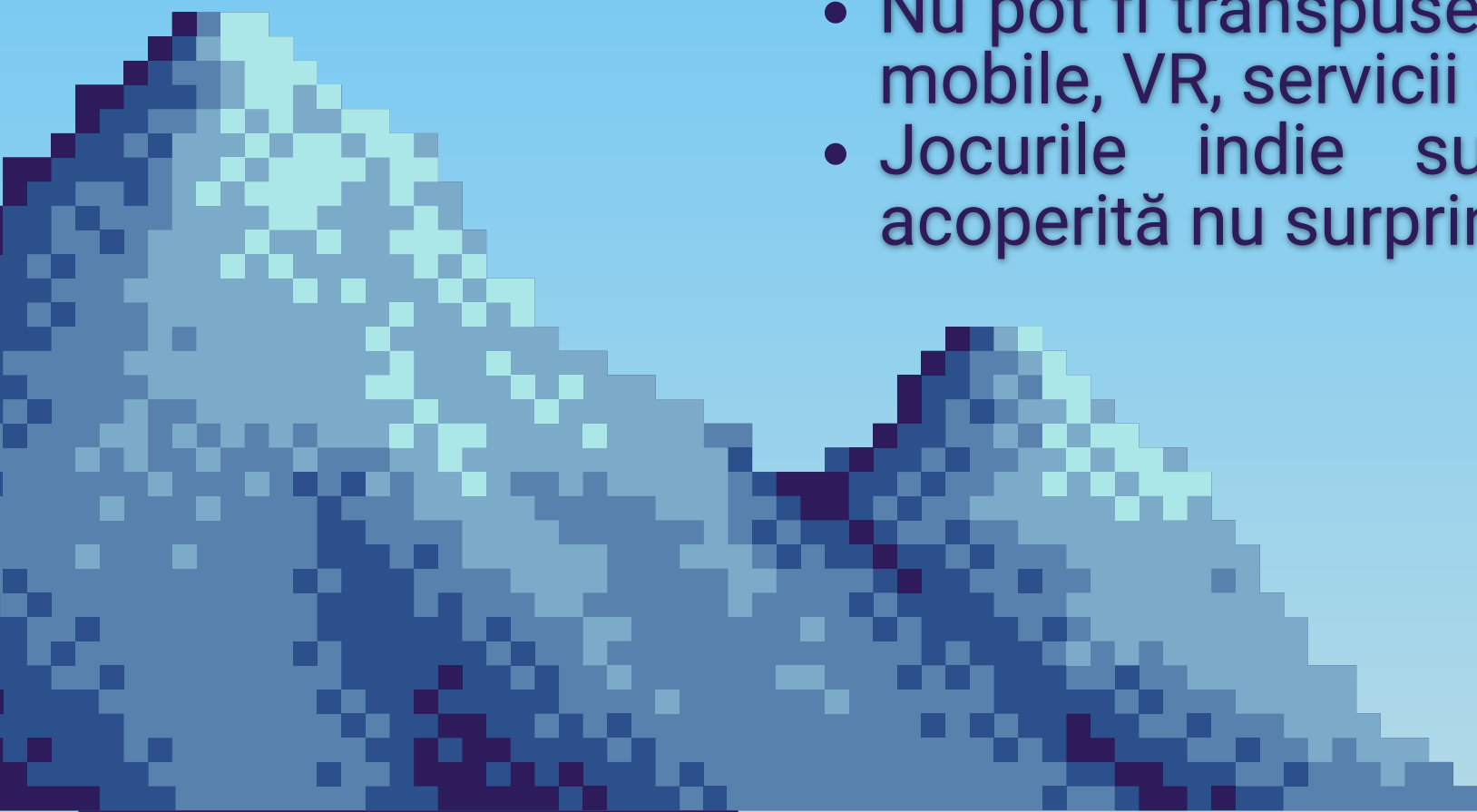


CONCLUZII

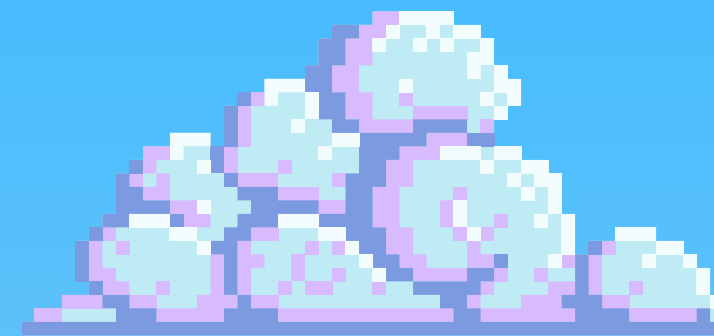


Aplicabilitatea generală:

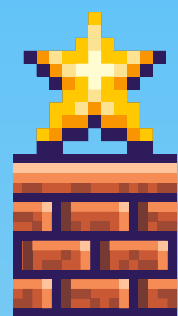
- Rezultatele sunt relevante pentru platforme similare cu cele istorice (ex: PS5).
- Nu pot fi transpuse pentru platforme complet noi: jocuri mobile, VR, servicii cloud.
- Jocurile indie sunt subreprezentate, iar perioada acoperită nu surprinde impactul lor recent.



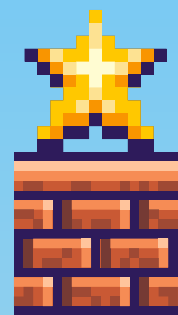
CONCLUZII



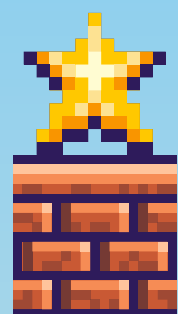
Limite etice și de conținut:



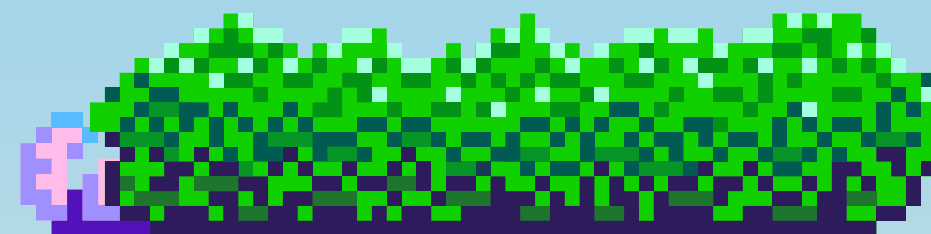
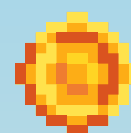
- Nu se analizează calitatea jocurilor, condițiile de muncă sau impactul social.

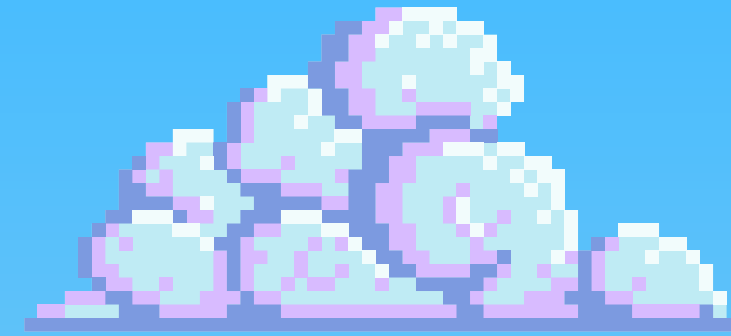
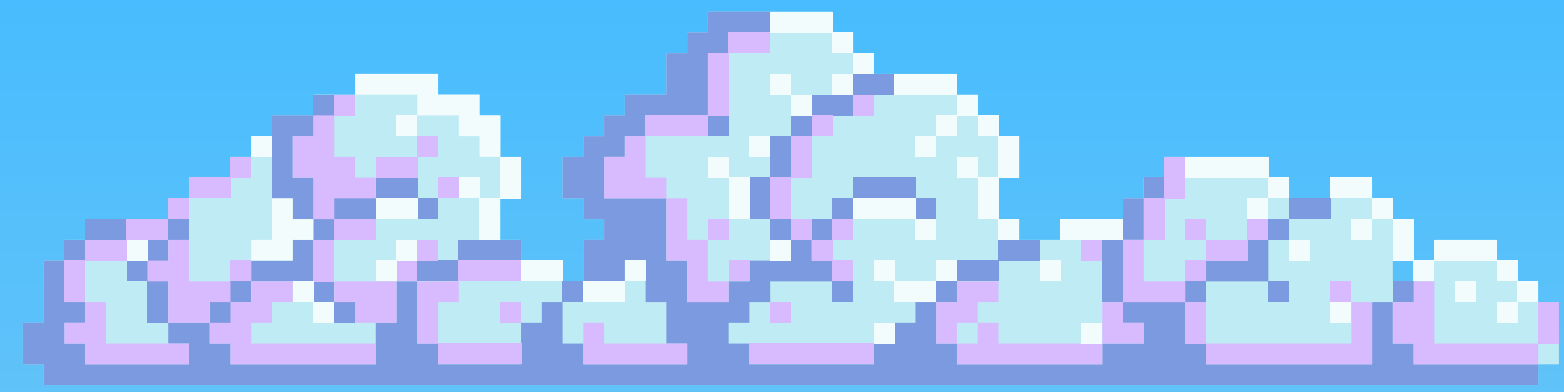


- Sunt ignorate probleme precum crunch culture, diversitatea în gaming sau conținutul nociv.



- Analiza este în esență cantitativă și financiară, fără perspectiva jucătorilor și fără a analiza detalii complexe culturale, influențele din adâncime care determină popularitatea și trend-uri.





MULTUMIM!

