



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

CARLOS DANIEL ALVES DE SOUZA

**CULTURA DE CONSUMO E JOGOS ELETRÔNICOS: UM
LEVANTAMENTO BIBLIOMÉTRICO**

CAMPINA GRANDE

2022



CARLOS DANIEL ALVES DE SOUZA

CULTURA DE CONSUMO E JOGOS ELETRÔNICOS: UM LEVANTAMENTO BIBLIOMÉTRICO

Trabalho de Conclusão de Curso em formato Artigo Científico apresentado ao curso de Bacharelado em Administração, da Universidade Federal de Campina Grande, em cumprimento parcial das exigências para obtenção do título de Bacharel em Administração.

Orientadora: Prof. Laura Maria Aguiar Costa, M.Sc.

CAMPINA GRANDE

2022

CULTURA DE CONSUMO E JOGOS ELETRÔNICOS: UM LEVANTAMENTO BIBLIOMÉTRICO

Carlos Daniel Alves de Souza¹

Laura Maria Aguiar Costa²

RESUMO

Este estudo buscou realizar um mapeamento bibliométrico das produções científica acerca da cultura de consumo nos jogos eletrônicos. Para tanto, foi realizada uma análise bibliométrica das publicações indexadas na Scopus durante os últimos 20 anos, operacionalizada com o auxílio do software Biblioshiny, do R. Os principais resultados apontaram que houve um crescimento latente do campo nos últimos cinco anos, sendo que os países mais produtivos se encontram no hemisfério norte, com destaque para os Estados Unidos e a China. Por fim, observou-se que o campo de estudo se segmenta em dois campos teóricos segmentados em estudos em comportamento do consumidor e estudos quantitativos voltados à análise de adoção de tecnologias.

Palavras-chave: Cultura de Consumo. Jogos Eletrônicos. Bibliometria. Biblioshiny. Scopus.

CONSUMER CULTURE AND ELECTRONIC GAMES: A BIBLIOMETRIC SURVEY

ABSTRACT

This study sought to carry out a bibliometric mapping of scientific productions about consumer culture in electronic games. Therefore, a bibliometric analysis of publications indexed in Scopus during the last 20 years was carried out, operationalized with the help of the Biblioshiny software, by R. The main results showed that there has been a latent growth in the field in the last five years, with the countries most productive are in the northern hemisphere, especially the United States and China. Finally, it was observed that the field of study is segmented into two theoretical fields segmented into consumer behavior studies and quantitative studies focused on the analysis of technology adoption.

Keywords: Consumer Culture. Electronic games. Bibliometrics. Biblioshiny. Scopus.

1. INTRODUÇÃO

A Teoria da Cultura de Consumo ou *Consumer Culture Theory* (CCT), é um tema chave para as organizações que buscam compreender o envolvimento de forma racional ou não das pessoas no consumo a partir de um determinado ponto de vista social ou cultural (McCracken, 2007). Assim, a CCT especifica um perfil de consumo destino, assumindo que é possível alcançar-se o perfil ideal de um consumidor (persona). Sendo este, um perfil que transpassa a aquisição de bens e serviços, e foca de maneira individualizada em desejos e necessidades dos consumidores (Froemming et al., 2009).

¹ Graduando em Administração na Universidade Federal de Campina Grande, Brasil (UFCG).

² Professora na UFCG. Doutoranda em Administração pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestre em Administração pela Universidade Federal da Paraíba, Brasil (UFPB).

A CCT, portanto, se constitui em uma fonte de dados comportamentais, que favorece a compreensão de cenários, roteiros, culturas, entre diversas situações que se conectam a esse

padrão de consumo, que, por sua vez, são ricos em particularidades como: rituais de consumo, simbolismo, experiência de consumo, fantasias, a importância e significância do bem de consumo e envolvimento culturais nesse comportamento supracitado (Coskuner-Balli, 2013).

Além disso, um tema que vem ganhando muito espaço que se assimila e atrela a CCT é a economia criativa (EC). Esse conceito tem como pilar principal a criatividade, onde é almejado o encontro da tecnologia, da própria criatividade, cultura e economia, desenvolvendo com isso inúmeras possibilidades de gerar empregos, renda, diversidade cultural e até proporcionar aumento no índice de desenvolvimento humano (UNCTAD, 2008). A EC é, desta maneira, uma economia extremamente versátil e altamente inovadora, contendo a capacidade de interligar itens particulares que para muitos “admiradores” seriam pontos opostos entre si (Diniz & Abrita, 2021). Com isso, dentro dessa economia em conjunto com a CCT se desenvolvem e se articulam os jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos têm alcançado um público consumidor cada vez mais engajado, graças a um conjunto de fatores que vem sendo trabalhado e evoluído na direção de um envolvimento mais intenso com os jogadores, além do mais, é um setor onde sempre está emplacando novidades Martyniuk e Laruccia (2015). Os jogos eletrônicos dia após dia têm alcançado números de consumos extremamente expressivos, em 2017 no Brasil a participação da economia criativa no PIB entre 2014-2017 foi em média 2,62% (Diniz & Abrita, 2021). Em 2022, pesquisas apontam que 74,5% da população brasileira jogaram alguns jogos eletrônicos, os dados foram publicados em abril e já mostram um crescimento de 2,5% comparado ao ano de 2021, mesmo com o fim do isolamento social a previsão é de crescimento com os vários lançamentos de novos termos no setor como: Metaverso e jogos NFTs (Token Não Fungíveis - jogos nos que os usuários podem gerar dinheiro enquanto jogam), além disso, 43,7% dos respondentes informaram que objetos digitais tem o mesmo valor que objetos físicos (GE, 2022).

Assim, observamos que dentro desses universos de possibilidades de consumo e economia criativa apresentados anteriormente, se localiza os jogos eletrônicos. Na literatura Mazurek e Polianov (2012) trazem em seu trabalho uma análise do *League of Legend* (LOL), sob a perspectiva de consumo de bens virtuais em jogos online, já Hiler, Lutz e Kuo (2016) expõem o consumo e uso desses tipos de jogos, mas em específico o Warcraft, como uma forma de “escapismo” do mundo físico. Além disso, Castronova (2005) em seu trabalho entende os jogos virtuais como uma expansão do mundo físico, ao simular comportamentos bem parecidos como o do cotidiano físico, podendo assim, conforme Shaw (2010) os jogadores serem

entendidos como uma comunidade isolada expressando comportamentos altamente complexos que formam fenômenos culturais sob influência dos games (Junior & Cruz, 2015).

Com isso, observa-se um crescente interesse na temática, fazendo com que haja a possibilidade de identificar novas oportunidades de pesquisa a partir da análise do campo. Dessa forma, de maneira a analisar como se dá o impacto da cultura de consumo em games, este artigo possui como objetivo **realizar um mapeamento bibliométrico das produções científica acerca da cultura de consumo nos jogos eletrônicos**. A importância do estudo das motivações em torno ao consumo de jogos é levantada por Manero *et al.* (2016) como imprescindível para a indústria de jogos eletrônicos pois ainda não existe um único modelo que seja amplamente aceito e que defina as principais motivações e as principais variáveis que levam alguém a consumir ou comprar um jogo eletrônico.

Nesta temática, foram publicados artigos para analisar a influência da ideologia na escolha de jogos (Ho, 2022), o impacto do gênero do jogador (Silva et al., 2021), cocriação de valor em games (Chen, 2020), modelos para mensuração da sensação de escapismo em games (Kuo, Lutz & Hiler, 2016), engajamento do consumidor em mundos virtuais (Barnes & Pressey, 2014), impacto do boca-a-boca na formação de comunidades de World of Warcraft (Liao et al., 2012), consumo de bebidas alcoólicas e jogos de RPG (Thorens et al., 2012). Assim, observase que há lacunas teóricas a serem preenchidas mediante a um estudo que avalie o comportamento de consumo de indivíduos em jogos eletrônicos, lançando luz sobre uma temática de interesse crescente na atualidade.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Teoria da Cultura de Consumo

A relevância dos aspectos experienciais do consumo foi reconhecida inicialmente por Holbrook e Hirschman (1982). Os autores em seu estudo identificaram alguns aspectos do consumo, onde as atitudes consumidoras se dão de acordo com algumas variáveis genuínas desse comportamento, sendo elas de natureza simbólica, do prazer e da estética do consumo, tratando essa experiência como um fenômeno restituído para a busca de fantasias, sentimentos e diversão.

Um ponto importante do seu nascimento é a *Consumer Behavior Odyssey* (Odisseia do Comportamento do Consumidor), projeto iniciado em 1985 onde doze pesquisadores saíram no verão para observar hábitos de consumos e obter dados de cunho qualitativos (Arnould & Thompson, 2005). Nessa pesquisa foram obtidos alguns dados, como páginas de anotações de

campo, gravações de vídeos, vários áudios e milhares de fotografias (Belk, 1987). Com isso desenvolvia um estudo heterogêneo que objetivasse analisar o comportamento do consumidor o diferenciando do comportamento de comprador. Objetivando o desenvolvimento de estudos mais racionais, distanciando do excesso de positivismo, com pesquisas voltadas para o experimento, e fomento para as investigações de cunho quantitativos além de fornecer dados estatísticos (Belk, 2014). Os dados resultantes dessa jornada foram expressamente importantes para o desenvolvimento de novos trabalhos, e repercussão de novos estudos sobre o comportamento do consumidor (Vera, Gosling & Shigaki, 2019).

Nos últimos 30 anos o estudo do comportamento do consumidor tem se voltado para a relação simbólica de alguns produtos e seus consumidores mediante alguns grupos, que surge da necessidade do entendimento do consumo através dos atos simbólicos e de impacto cultural, abrindo assim espaços para esses novos estudos com o interesse em identificar as relações entre o consumidor, o mercado e os significados culturais (Segabinazzi, 2015),

A CCT é vista como uma distribuição diversa de significados através de condutas culturais com fim de compreender determinados grupos e suas manifestações (Pinto, Freitas & Resende, 2015), tendo em vista que pessoas de culturas diferentes tendem a se comportar de formar distintas, conforme suas ideologias e percepções (Plocher, Rau & Choong, 20), explorando como os consumidores se deparam com esses significados simbólicos aderidos em artigos de consumo, manifestando a sua identidade, circunstâncias pessoais e sociais particulares (Segabinazzi, 2015).

Dessa forma, a cultura é definida como um mundo de cenários particulares interligados por significados através de imagens, textos, objetos, e várias outras coisas que são construídas a partir de vivências individuais, alimentando visões e conceitos. Tornando-se fácil a identificação de pensamentos similares, podendo-se formar um senso grupal (Kozinets, 2001).

Na cultura de consumo os bens são interpretados como parte daquela cultura, onde estes são ingressos para o mundo a ponto de esses serem integrados neste grupo cultural (Douglas & Isherwood, 2009). Logo, esses objetos são identificados pelo seu valor observado e atribuído, e não apenas pela sua finalidade, sendo assim, tornando-se um símbolo (Baudrillard, 1995), desenvolvendo assim um papel significativo do consumidor no desenvolvimento de produtos e serviços, que ocorre de forma integrada devido ao envolvimento destes com a marca através de um relacionamento emocional (Wanick, Ranchhod & Wills, 2015).

Na cultura do consumo são aclamadas as relações sociais, valores como já mencionados, ideais e identidades guiadas pela ética do consumo e não mais pela produção (Featherstone, 1995). Os bens dessa forma se desprendem do elo econômico e assumem uma forma de

simbologia e cultura, em que nesse cenário a imagem e os signos desenvolvem uma relação explícita com essa cultura (Slater, 2002).

Segundo McCracken (2007), o significado cultural é absorvido desses grupos ou mundos que são construídos conforme a cultura e é transferido para esse bem de consumo, e esse significado surge de forma natural entre suas diversas posições variando a partir da sua localização-identificação nesse ambiente cultural. Ainda de acordo com McCracken (2007) as abordagens de estudos naquele momento erravam ao não considerar que esses hábitos de consumo tem uma trajetória tradicional.

A cultura de consumo pode ser tratada como uma subcultura, que segundo Shouten e McAlexander (1995) é um subgrupo destinto da sociedade, que se auto seleciona com base em uma ideia-compromisso compartilhado com uma marca, classe de produto ou atividade de consumo, e possuem um conjunto de crenças e valores diferente, além de rituais e linguagens e expressões únicos, essas mesmas afirmações são confirmadas por Solomon (2004). Com isso, os consumidores esculpem sentimento de solidariedade social e criam mundos dissemelhantes, através de uma construção baseada nos interesses de consumo em comum (Shouten & McAlexander, 1995; Arnould & Thompson, 2007), sendo esse grupo enxergado como diferente dos demais que não participam deste (Crosset & Beal, 1997).

A criação desses grupos se faz a partir de sentimentos similares entre si, de pertencimento em razão de uma força maior específica, onde Maffessoli (2006), compara os rituais da atualidade a rituais parecidos aos de tribos primitivas, onde na sociedade que vive a modernidade seus pertencentes possuem mitos e rituais que são importantes para a aquela tribo (subcultura). Segundo Cova (1999), os indivíduos desse grupo buscam mais produtos que estabeleçam um vínculo entre eles, alimentando dessa forma o elo da “tribo”.

Não obstante, a valorização dos produtos está diretamente ligada por esse sentimento atribuído ao produto e não a produção (Segabinazzi, 2015), onde essa necessidade é idealizada por estes membros conforme a sua precisão de se envolverem com outras pessoas, e que essas mesmas vivem numa busca por produtos onde podem transferir ou criar esse valor, ou seja, alguns produtos específicos para os membros desta subcultura vai ter um valor bem maior que o valor percebido por alguém externo (Cova & Dalli, 2010).

Consumidores assumem o papel de produtores de cultura, onde constroem mundos culturais distintos, além de criarem sentimentos e solidariedade social, em via de interesses de consumo similares, ou seja, a auto identificação de pessoas propicias aquela cultura observada por indivíduos do mesmo meio, deste modo os consumidores criam identificações coletivas

ilusórias procriando alguns rituais de solidariedade que são apresentados em interesses de estilo de vida e ocupações de lazer comuns (Gaião, Souza & Leão, 2012).

Dentro do campo do lazer e do entretenimento encontra-se a Economia Criativa, que é um sistema altamente versátil e inovador, que se opõe a lógica do pensamento tradicional, sempre rompendo barreiras e estando a frente das rápidas mudanças tecnológicas que ocorrem na sociedade atual, se adaptando bem aos novos meios de comunicação, informação e produção. Os bens e serviços que prosperam da EC, se materializam de tecnologia, cultura, ciência, economia, criatividade, resultando na inovação, tendo uma dominância no simbolismo, como já mencionado, que se direciona para as diversas áreas (Gavioli & Boldrine, 2021), e entre essas áreas está presente nosso recorte de interesse, os jogos eletrônicos, onde é uma economia criativa sobre ideias e imagens, que agregam significados (Klamer, 2016).

Os jogos eletrônicos se desenvolvem e podem ser utilizados em diversas plataformas como: *notebook*, *tablets*, celulares, entre outros, e que também se decorrem em várias modalidades, contendo variações quanto a sua temática, que partem de jogos simples, até aqueles jogos altamente inovadores (Machado, 2006). Atualmente, os jogos eletrônicos têm seus roteiros completamente complexos, e gráficos extremamente realistas, além de sons planejados estrategicamente para que o jogador emergir numa experiência bem próxima do mundo físico (Martyniuk & Laruccia, 2015)

O consumo de jogos eletrônicos vem crescendo continuamente ano após ano num ritmo em que alcança as inovações tecnológicas atuais, parte desse crescimento se dá com a disponibilidade de novas tecnologias em vários dispositivos que surgiram no desenvolvimento dos *games* e que tonaram mais possível jogar a qualquer momento como acontece nos smartphones, não obstante, esse mesmo público consumidor por mais que fácil o alcance, é um público difícil de atender e que torna este mercado proeminente (Hsu & Lin, 2015; Kim & Lee, 2017). Entretanto, esse crescimento não se dá apenas ao crescimento tecnológico, mas também a diversidade que esse mercado carrega, trazendo inúmeros propósitos e objetivos (Souza et al., 2021).

Em 2018, o Brasil contava com um total de 75,7 milhões de jogadores que gastaram o equivalente a US\$1,5 bilhão, sendo que o Brasil seria o país posicionado em 13º (décimo terceiro) nesse ranking de consumo (Newzoom, 2018). Em conjunto a estes dados, em 2016, o valor total desse consumo foi de US\$101,1 bilhões se tratando de cenário mundial, sendo 25% desse valor pertencente a jogos para computadores (Faria, Maciel & Arruda, 2017), ou seja, aproximadamente US\$25,30 bilhões, o que ressalta a importância desse setor na economia criativa e a torna de muita relevância.

Já no ano de 2020, em cenário pandêmico devido ao COVID-19, as vendas nos Estados Unidos apresentaram 43% no aumento nas vendas de jogos, se comparado ao mesmo período de vendas em 2019, de acordo com uma pesquisa de mercado apresentada pelo NPD Group, e mesmo após o contínuo retorno aos trabalhos de forma presencial, tem se apresentando uma queda no crescimento, mas em comparação ao mesmo período passado, continuam em crescimento (World Economic Forum, 2020).

O mercado mundial de *games* segundo dados recentes de 2022 obtidos pela Newzoom contém aproximadamente 2,7 bilhões de pessoas em todo o mundo, 35% da população do planeta terra, são dados bem expressivos para esse mercado que até o ano de 2023 alcançará a marca de US\$200 bilhões em receitas, um valor bem expressivo para um mercado que ano após ano vem alçando valores cada vez maiores (Estadão, 2021). Ainda no início de 2022, a Microsoft anunciou o interesse e compra da Blizzard Entertainment por US\$68,7 bilhões, tornando a empresa líder do mercado de jogos eletrônicos e resultando na maior aquisição no mundo dos games, (G1, 2022), o que torna enfático a relação dos jogos com a economia e vem trazendo tantas inovações.

3. METODOLOGIA

A esquematização do estudo das produções científicas em torno dos Jogos Eletrônicos foi realizada por meio das técnicas de bibliometria que segundo Koseoglu (2016), é um método ideal para investigar a evolução do assunto, mapeando o desempenho de autores e instituições, através de suas publicações como livros, periódicos em revistas, artigos, entre outros. Assim a bibliometria ajuda pesquisadores potenciais a diminuir e verificar algumas ideias do senso comum, destacando e validando pensamentos, e correlacionando uma interligação entre eles (Nerur *et al.*, 2008), além de corrigir alguns erros e percepções em torno do tema de pesquisa, trazendo ainda uma percepção científica e possibilidade de estudo sobre os dogmas tradicionais ou sociais (Callon *et al.*, 1993).

Com isso, para detalhar o percurso metodológico seguido neste estudo foi elaborada a Figura 1.

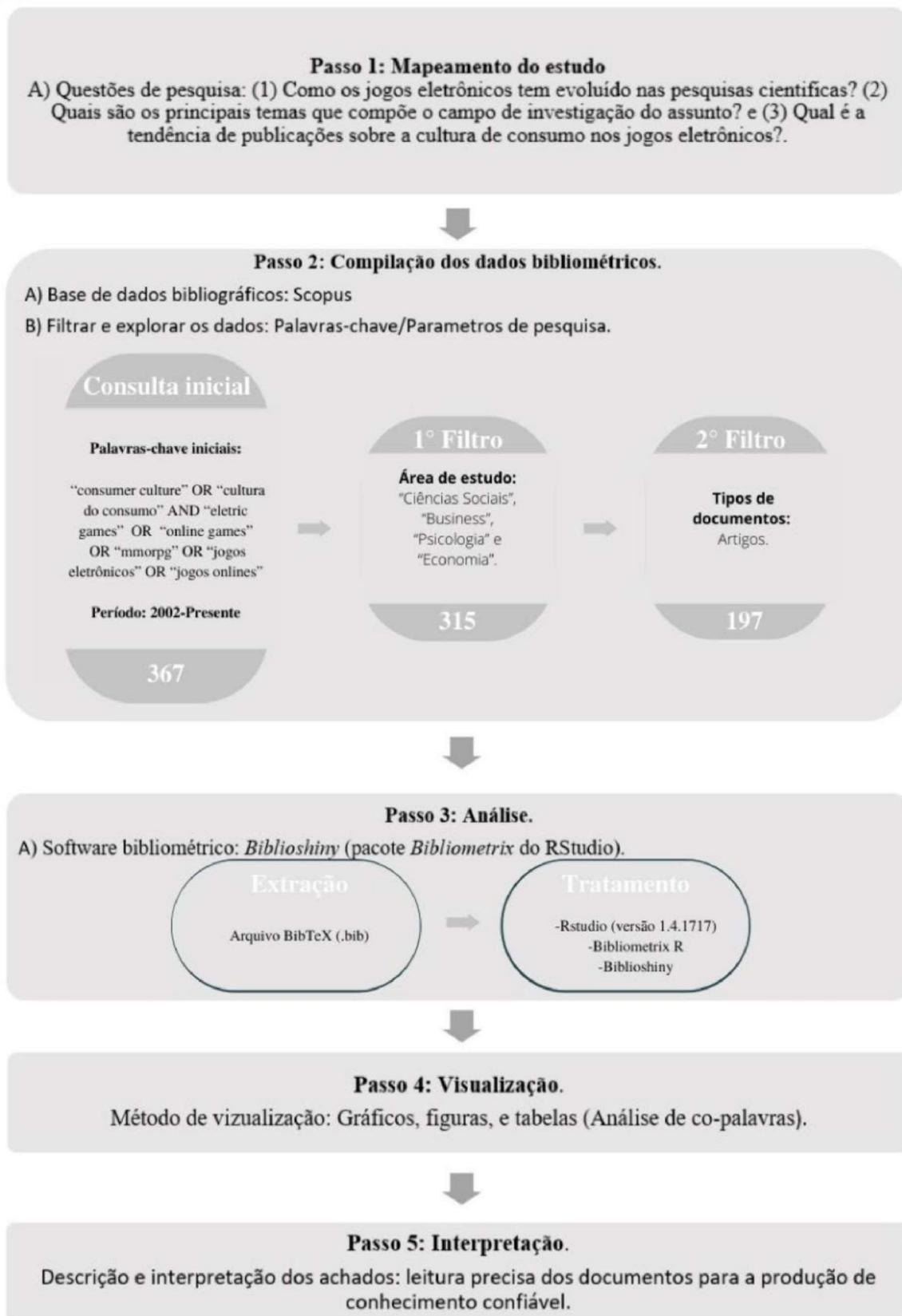


Figura 1. Fluxo de trabalho para o mapeamento e interpretação dos dados.

Fonte: adaptado de Zupic e Čarter (2015).

A esquematização e modelo de pesquisa foram recomendados por Zupic e Čarter (2015) onde o fluxo de trabalho é realizado em cinco etapas de mapeamento científico na gestão e organização, onde o compilado de todos podem resultar na interpretação e descrição dos dados. Porém, sendo este uma visão geral do processo com opções aptas de decisões que os estudiosos podem fazer/adaptar a cada etapa de pesquisa.

A definição da busca de documentos na base de dados Scopus, que foi iniciada em 2004, tem a propriedade da Elsevier, e alguns bibliométricos afirmam que a cobertura da plataforma é mais ampla do que o SSCI (*Social Sciences Citation Index*), dessa forma se tornando mais útil para o mapeamento das áreas de pesquisas menores, e abrangendo a maioria dos principais periódicos (Gerdstri, Kongthon & Vatananan, 2013; Zupic & Čarter, 2015).

Os dados foram extraídos até o início de Julho de 2022, obtidos na busca pelas principais palavras-chave atreladas ao assunto cultura do consumo nos jogos eletrônicos, onde estas foram definidas conforme o interesse de pesquisa resultando em: "consumer culture" OR "cultura de consumo" AND "eletronic games" OR "online games" OR "mmorpg" OR "jogos eletrônicos" OR "jogos online", algumas destas aplicadas em idiomas diferentes objetivaram um alcance maior de publicações aumentando a eficiência da análise a nível universal.

A busca resultou em 367 documentos publicados no período de 2002 até 2022. Objetivando aprimorar e refinar os resultados, foram aplicados os filtros direcionando para a área de estudo de interesse, sendo elas: Ciências Sociais”, “Business”, “Psicologia” e “Economia”, resultando em 315 documentos restantes. O aprimoramento seguinte foi aplicar o filtro de documentos publicados, selecionando apenas “artigos”, resultando um total de 197 documentos.

Não obstante, para os fins de fluxo e operação todos os dados foram importados como arquivo *BibTeX* (.bib). Posteriormente o pacote de dados baixados foram executados no *Bibliometrix*, com o auxílio do programa RStudio (versão 1.4.1717) para dar suporte à inicialização do aplicativo *Biblioshiny*. Sendo assim, por ser uma ferramenta compatível com o R, é uma proposta mais versátil e que pode ser atualizada e interpretada rapidamente a outros recursos estatísticos R, ideal para realizar análises abrangentes de mapeamento científico e altamente útil em uma ciência em constante mudança como a bibliometria (Aria & Cuccurullo, 2017).

4. ANÁLISE DE DADOS

4.1 Informações gerais sobre os dados coletados

Conforme as informações captadas por meio da bibliometria realizada no pacote Bibliometrix, a Tabela 1 resume os resultados gerais captados nos estudos que compõem a amostra.

Tabela 1

Resultados Gerais dos Dados

PRINCIPAIS INFORMAÇÕES SOBRE DADOS		CONTEÚDO DO DOCUMENTO		COLABORAÇÃO DE AUTORES	
Intervalo temporal	2007:2022	Palavras-chave Plus (ID)	311	Documentos de autoria única	54
Fontes	124	Palavras-chave do autor (DE)	765	Coautores por Doc	2.53
Documentos	198	AUTORES		Coautorias internacionais %	24.24
Taxa de Crescimento Anual %	14.87	Autores	424	TIPOS DE DOCUMENTOS	
Referências	15.460	Autores de documentos de autoria única	45	Artigos	198

Fonte: Elaboração Própria (2022).

Conforme observado na Tabela 1, os estudos pertencentes ao campo analisado datam dos últimos 15 anos e totalizaram 198 artigos feitos em sua maioria por colaboração entre autores.

4.2 Quantidade de publicações.

A Figura 2 mostra a distribuição da publicação dos artigos relacionados ao tema cultura de consumo nos jogos eletrônicos no banco de dados *Scopus*. Um dos primeiros pontos observados é referente aos anos de publicações, foi informado um período de 20 anos selecionado como início os anos de 2002 e o de 2022 como a data limite, porém só há registros de publicações a partir de 2007, sendo o assunto presente na plataforma apenas nos últimos 15 anos.

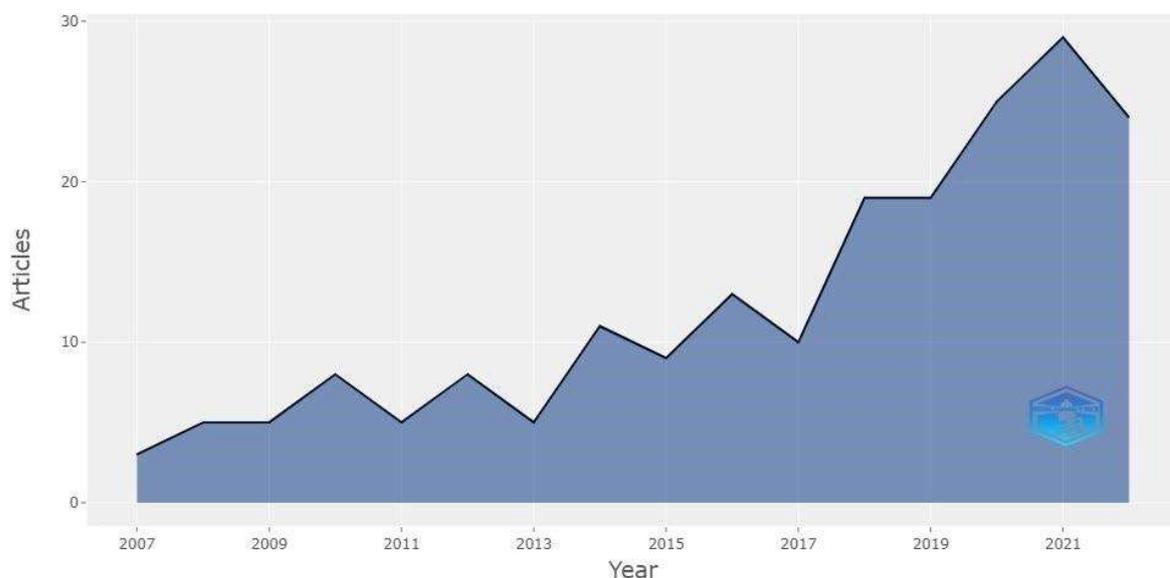


Figura 2. Produção científica anual no Scopus sobre jogos eletrônicos.

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

Se observa uma constância até o ano de 2013, onde existe uma variação de 5 a 8 publicações por ano, tendo uma média de aproximadamente 5,6 publicações ao ano. Em 2014 tem-se um crescimento de quase o dobro dessas publicações, tendo o ápice em 2021 com o crescimento de publicações de quase 510%, e a previsão para 2022 é de superação, já que até a metade do ano de 2022 se tem 24 artigos publicados, faltando apenas 6 publicações para ultrapassar o ano anterior.

Apesar de ser um tema de pesquisa recente, tendo apenas 15 anos de publicações, é observado uma no crescimento da produção científica envolvendo a cultura de consumo nos jogos eletrônicos, não houve um ano ou período em que tivesse o crescimento nulo, ou seja, em todos os anos desde o seu surgimento, todos os anos foram de crescimento. Em que apenas nos últimos 5 anos se tem um total de 116 publicações. Este crescimento coincide com o aumento da popularização de games e o crescimento da indústria. Sendo que, de acordo com a Revista Forbes (2022), a indústria global de games movimentou US\$ 175,8 bilhões em 2021, tendo uma ligeira queda de faturamento em 2020, porém nada que afete seu desempenho.

4.3 Países mais produtivos.

Na Figura 3, podemos observar todos os países do mundo, e alguns destacados em azul, onde a intensidade da cor é de acordo com a quantidade de produção científica de cada país sobre o tema desse 2007. Os países estampados com o azul mais intenso são os que lideram e tem a maior frequência de publicação, onde os Estados Unidos é o que lidera as publicações.

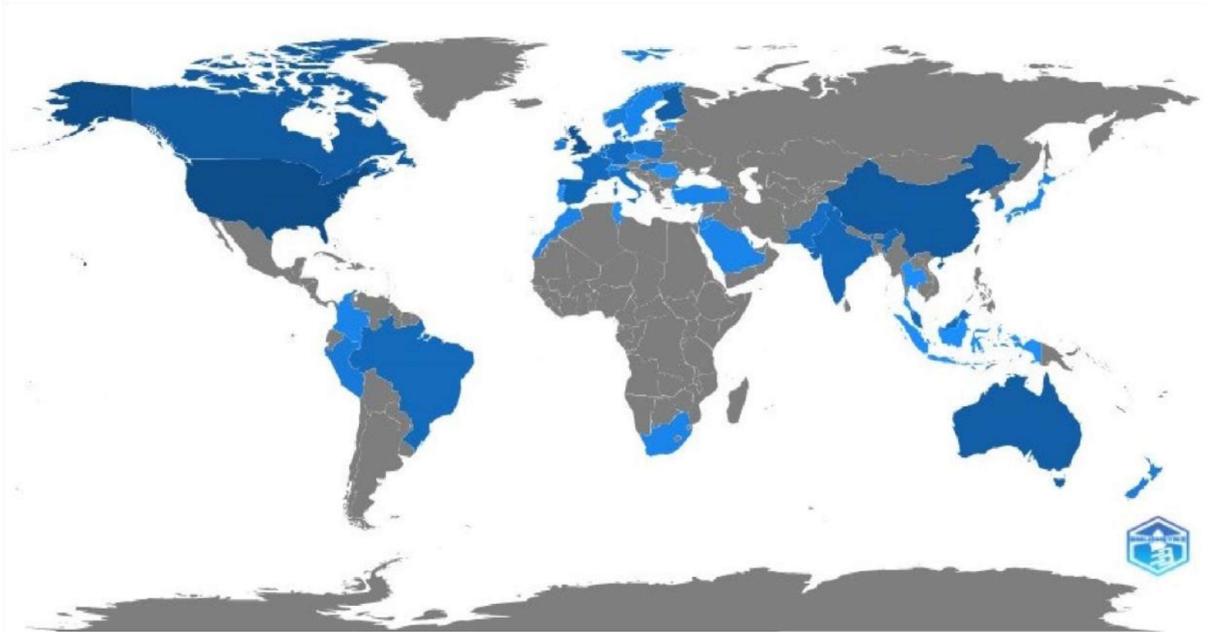


Figura 3. Produção científica mundial na base de dados *Scopus* do consumo cultural nos jogos eletronicos.

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

Conforme observado, há um grande destaque para os países do hemisfério norte, China, Austrália, Brasil e Índia. Não obstante, estas nações possuem um grau de desenvolvimento econômico que permite com que ocorra o consumo de jogos eletrônicos e o consequente interesse de pesquisa por parte dos acadêmicos destes locais.

4.4 Revistas Científicas Mais Influentes

Das 198 publicações científicas mundiais realizamos um *ranking* dos principais periódicos científicos que lideraram as publicações no período de 2002 a 2022, presentes na Tabela 2. Observa-se que dentre as 198 publicações, 60 estão presentes na tabela, ou seja, 30,3% dos artigos publicados, em que sua influência é medida conforme o número de citações.

Tabela 2

Periódicos científicos mais influentes do campo de tensões organizacionais

PERIÓDICOS CIENTÍFICOS MAIS PRODUTIVOS	PUBLICAÇÕES	PERIÓDICOS CIENTÍFICOS MAIS INFLUENTES	CITAÇÕES
GAMES AND CULTURE	10	JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH	350
JOURNAL OF CONSUMER CULTURE	10	COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR	344
COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR	9	JOURNAL OF BUSINESS RESEARCH	176

JOURNAL OF MARKETING MANAGEMENT	7	GAMES AND CULTURE	173
NEW MEDIA AND SOCIETY	6	JOURNAL OF CONSUMER CULTURE	152
CONVERGENCE	4	JOURNAL OF MARKETING	144
EUROPEAN JOURNAL OF MARKETING	4	JOURNAL OF MARKETING RESEARCH	103
INTERNET RESEARCH	4	INTERNET RESEARCH	91
COMMUNICATION AND SPORT	3	EUROPEAN JOURNAL OF MARKETING	84
INFORMATION COMMUNICATION AND SOCIETY	3	NEW MEDIA & SOCIETY	80

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

A *Games and Culture* e o *Journal of Consumer Culture*, são os periódicos que lideram o número de publicações, logo em seguida temos o *Computer in Human Behavior*. Porém, o terceiro é o mais influente entre os periódicos presentes na lista dos mais produtivos. Além disso, pode-se perceber que apenas três dos periódicos mais produtivos estão entre os periódicos mais influentes, sendo o terceiro colocado como mais produtivo, duas vezes mais influente que o primeiro.

Um dos motivos para esse destaque em influência se dá a um documento em específico publicado pelo autor Russell Belk, que é um dos mais influentes na área, e que inclusive o *Journal of Consumer Research* ocupa a primeira posição de periódico mais influente devido a outro de seus artigos, o *Extended self in a digital world*, que busca uma compreensão do autoconhecimento do consumidor mediante o ambiente tecnológico atual formas de consumo e como é esse consumo, como nos comunicamos e também nos apresentamos (Belk, 2013).

4.5 Autores mais influentes

Na Tabela 3, pode-se verificar os 5 autores mais influentes nas produções científicas da cultura do consumo nos jogos eletrônicos de um total de 424, onde estes são responsáveis por 2353 das citações, e cada um possui no mínimo 3 publicações entre o período de 2007 a 2022, totalizando 23 artigos publicados no período.

Tabela 3

Autores mais produtivos da cultura de consumo nos jogos eletrônicos e seus principais tópicos de interesse.

AUTORES	ARTIGOS	TOTAL DE CITAÇÕES	INTERESSE DE PESQUISA
BELK RW	4	1179	Significados de posses, coleta, compartilhamento, doação de presentes, auto estendido e materialismo.

LEHDONVIRTA V	7	406	Economia digital, sociologia econômica, mercados de trabalho online, economia de plataforma.
HAMARI J	5	348	Jogos, sistemas de informação motivacional, novas mídias, economias peer-to-peer, e economias virtuais.
MOLESWORTH M	4	220	Marketing, psicanálise, cultura do consumidor, consumo digital, ética.
DENEGRIKNOTT J	3	200	Consumo virtual digital e pesquisa de consumo/marketing

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

É possível perceber que o autor que se destaca dentre os demais é Russell Belk, mesmo com o número menor de publicações o total de citações do autor é aproximadamente 3 vezes maior do que o segundo colocado, e quase seis vezes maior do que o último. Assim, de forma geral, os autores compartilham o interesse em compreender os fenômenos do mundo digital e suas causas no comportamento humano, o que é de muita valia para o crescimento e enriquecimento na área de interesse, tais como: O eu estendido e materialismo (Belk, 2013); Economia digital e Sociologia econômica (Lehdonvirta, 2009); Jogos e Economias virtuais e Novas Mídias (Hamari, 2017); Cultura do Consumidor, consumo digital (Denegri-Knott & Molesworth, 2010).

A Figura 4 exibe o fluxo de publicação dos autores mais produtivos. O tamanho dos círculos representa a quantidade de artigos publicados, enquanto a intensidade da cor azul reflete o impacto da pesquisa em termos de número de citações. Nesse caso, observa-se uma continuidade e maior frequência entre os anos de 2010 até 2016, após isso alguns dos autores surgem e inclusive dois deles com mais de 1 publicação já em 2022.



Figura 4. Produção por ano dos 10 autores mais produtivos da base de dados.

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

Não obstante, acerca dos artigos mais influentes, pode-se perceber que o autor Russell Belk se destaca com influência em mais de uma publicação, e o segundo com mais influência surge em 2017, Hamari (2017) que traz um olhar do jogo eletrônico como um *e-sport*, onde os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos desde as entradas, saídas, montagem de equipes, e interfaces.

4.6 Artigos mais influentes

De acordo com a pontuação tendo em vista o número de citações de cada publicação, é apresentado na Tabela 4 uma lista com os 5 artigos mais citados no âmbito das pesquisas científicas acerca do tema consumo cultural nos jogos eletrônicos. É observado que de todos esses trabalhos, os que se destacaram entre eles tem suas publicações efetuadas em um período de 10 anos, entre 2007 e 2017. Sobretudo, observa-se que os 10 artigos mais influentes concentram o total de 17,6% do número de 15423 de citações.

Tabela 4
Artigos mais citados

CITAÇÕES	REFERÊNCIA
755	BELK, Russell W. Extended self in a digital world. <i>Journal of consumer research</i> , v. 40, n. 3, p. 477-500, 2013.
509	ZWICK, Detlev; BONSU, Samuel K.; DARMODY, Aron. Putting Consumers to Work: Cocreation and new marketing governmentality. <i>Journal of consumer culture</i> , v. 8, n. 2, p. 163-196, 2008.
320	BELK, R. (2014). Sharing versus pseudo-sharing in Web 2.0. <i>The anthropologist</i> , 18(1), 7-23.
312	HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it?. <i>Internet research</i> , 2017.
225	MALLINCKRODT, Victoria; MIZERSKI, Dick. The effects of playing an advergame on young children's perceptions, preferences, and requests. <i>Journal of advertising</i> , v. 36, n. 2, p. 87-100, 2007.
211	FAQIH, Khaled MS; JARADAT, Mohammed-Issa Riad Mousa. Assessing the moderating effect of gender differences and individualism-collectivism at individual-level on the adoption of mobile commerce technology: TAM3 perspective. <i>Journal of Retailing and Consumer Services</i> , v. 22, p. 37-52, 2015.
197	LEHDONVIRTA, Vili. Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. <i>Electronic commerce research</i> , v. 9, n. 1, p. 97-113, 2009.
182	MARSH, Jackie. Young children's play in online virtual worlds. <i>Journal of early childhood research</i> , v. 8, n. 1, p. 23-39, 2010.
149	SILA-NOWICKA, Katarzyna et al. Analysis of human mobility patterns from GPS trajectories and contextual information. <i>International Journal of Geographical Information Science</i> , v. 30, n. 5, p. 881-906, 2016.
127	DENEGRI-KNOTT, Janice; MOLESWORTH, Mike. Concepts and practices of digital virtual consumption. <i>Consumption, Markets and Culture</i> , v. 13, n. 2, p. 109-132, 2010.

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

O primeiro trabalho, de maior influência, é um artigo atualizado e revisitado pelo autor Belk (2013), de uma publicação de sua autoria de 1988, referenciando a influência das tecnologias digitais e o quanto o comportamento do consumidor tem implicações significativas para a formulação do “eu estendido”. Nesse trabalho, ele ressalta cinco mudanças emergentes da atual era digital: desmaterialização, reencarnação, compartilhamento, co-construção do Eu, e Memória Distribuída. Sendo essas mudanças avaliadas em termos de implicações para a compreensão do eu, a natureza das coisas e relações com as coisas em um mundo digital, concluindo com sugestões futuras promissoras em relação ao eu estendido.

Já no trabalho de Zwick, Bonsu, Darmody (2008), tem base na noção de governo de Foucault e teorias neomarxistas de trabalho e valor, foi realizada a interrogação crítica a política cultural, social e econômica da cocriação. Além disso, foi sugerido que a nova técnica daquele momento representava uma forma política de poder que visa gerar formas individuais de hábito de consumo ao mesmo tempo livres, controláveis, criativas e dóceis, defendendo que a cocriação de valor representa uma noção de poder corporativo moderno que não visa mais disciplinar ou moldar consumidores, mas focar em um trabalho onde seja possível a liberdade do consumidor.

No terceiro artigo mais influente, Belk (2014), debate que a internet abriu uma nova era no compartilhamento. Houve também uma explosão de estudos e escritos sobre compartilhamento via Internet. No entanto, muitos desses casos aparentes de compartilhamento são mais bem caracterizados como pseudo-compartilhamento – trocas de mercadorias envoltas em um vocabulário de compartilhamento. Ao detalhar quatro tipos de pseudo-compartilhamento e quatro tipos de compartilhamento que são especificamente habilitados ou aprimorados pelas tecnologias da Internet, o artigo conclui que o pseudo-compartilhamento se distingue pela presença de motivos de lucro, ausência de sentimentos de comunidade e expectativas de reciprocidade.

Já no trabalho de Hamari e Sjöblom (2017) objetiva o estudo de esportes como o porquê as pessoas o assistem na internet. Esportes referem-se a videogames competitivos e o estudo utiliza a escala de motivações para o consumo esportivo, que é um dos instrumentos de mensuração do consumo esportivo em geral mais aplicado. Os resultados indicaram que o escapismo a aquisição de conhecimentos sobre os jogos em curso, a novidade e a agressividade do atleta foram encontradas para prever positivamente a frequência de espectadores do esporte.

O quinto artigo mais influente de Mallinckrodt e Mizerski (2007), traz uma amostra de crianças de cinco a oito anos participou de um experimento, que incluiu um grupo controle, onde o grupo de tratamento jogou um *advergame* de cereal Froot Loops que fez uma alegação

de superioridade para o cereal em comparação com a fruta fresca. Embora o grupo de tratamento não acreditasse que Froot Loops fosse mais saudável que frutas, as crianças mais velhas do grupo relataram preferência significativamente maior pela marca em relação a outros cereais e outros tipos de alimentos. As preferências das crianças pela marca Froot Loops não foram associadas ao seu conhecimento de persuasão sobre o *advergame*.

4.7 Análise temática de co-palavras

Considerando as 200 palavras-chave mais frequentemente utilizadas pelos autores, o mapa temático (Figura 5) fornece uma visão geral dos principais interesses de pesquisa científica que envolvem cultura de consumo nos jogos eletrônicos. No mapa, os *clusters* (temas de pesquisa) são opções e categorias de desenvolvimento de acordo com duas dimensões: centralidade, que delimita a importância de um campo teórico; e densidade, respeito pelo interior das palavras que dizem que um tema (Cobo *et al.*, 2011).

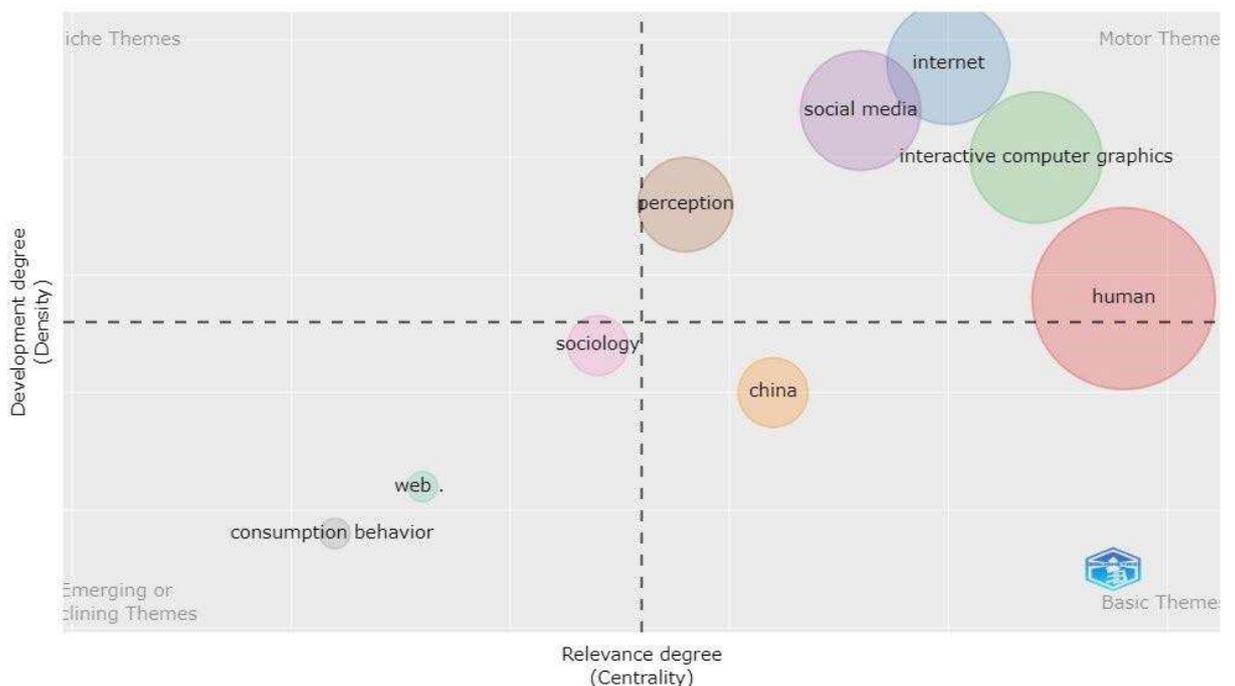


Figura 5. Mapa temático formado pelas palavras-chave dos autores.

Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

O quadrante superior esquerdo corresponde a temas muito especializados, de caráter periférico, que possuem relevância secundária para os pesquisadores (Cobo *et al.*, 2011). Logo, nesse quadrante não possui uma quantidade expressiva de *cluster*, exceto uma quantidade pouco significativa dos *cluster*: *sociology* e *perception*, que serão mencionados em outros quadrantes.

O quadrante inferior esquerdo engloba temas relativamente desenvolvidos e marginais, que estão em emergência ou em desaparecimento (Cobo et al., 2011). Nesse sentido, os temas *consumption behavior* (comportamento de consumo), *sociology* e *web* podem representar tendências de pesquisa, ou tópicos em extinção na literatura cultural do consumidor nos jogos eletrônicos. Sendo assim, com o auxílio do gráfico de interesse da temática (Figura 6) podemos analisar que dentre os temas, apenas *consumption behavior*, está emergindo.

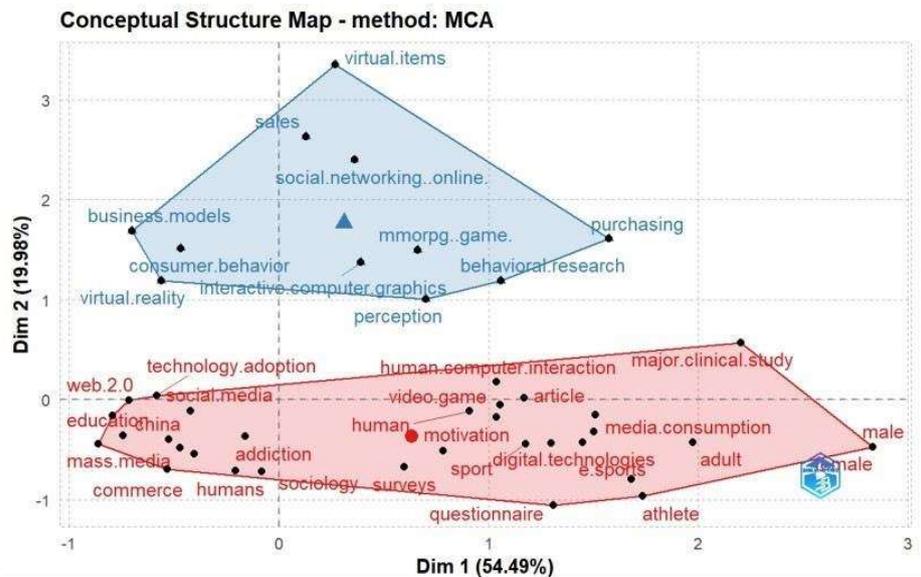


Figura 6. Tópicos de tendência do campo teórico de tensões organizacionais.
 Fonte: dados extraídos do Biblioshiny (2022).

Entretanto, o quadrante superior direito, abrange temas que são explorados em boa quantidade e são relevantes para a formação do campo de pesquisa (Cobo et al., 2011). Entretanto, os *clusters: Internet, social media, interactive computer graphic, human e perception*, são considerados os temas motores do campo de cultura de consumo nos jogos eletrônicos.

Neste sentido, pode ser observado que os estudos no segmento de cultura de consumo em jogos eletrônicos são segmentados em dois grandes campos teóricos (Figura 6). O primeiro deles, volta-se para os estudos em comportamento do consumidor, compras, vendas, redes sociais, realidade virtual e jogos MMORPG. Dentro deste segmento, é interessante identificar nos estudos mais recentes como em Yu et al. (2022), a importância dos produtores de conteúdo voltados à games no sentido de proporcionar a melhoria da experiência dos consumidores e os efeitos das suas opiniões no valor percebido dos demais usuários.

Sob a ótica da CCT é válido destacar a construção da identidade dos usuários e o quanto isso influencia em sua percepção de interação social. Ainda, a inserção de novas tecnologias como as de realidade aumentada e realidade virtual causam melhorias da experiência do consumidor,

fazendo-os imergir nas narrativas proporcionadas pelos jogos eletrônicos (Martó & Gonçalves, 2022).

O segundo campo teórico identificado no levantamento bibliométrico está voltado a pesquisas quantitativas em adoção de tecnologias e jogos eletrônicos. Percebe-se neste contexto, estudos como Asthakova, Leonard e Doty (2022) que analisam os esportes virtuais nos Estados Unidos e na China a fim que observar como a paixão do fã pode influenciar no seu uso. Ainda, a adoção de modelos de adoção de tecnologias como o TAM, UTAUT, TRA são preponderantes neste segmento, abrindo oportunidades de identificação de variáveis para analisar os antecedentes e os consequentes do comportamento do consumidor de jogos eletrônicos e qual o impacto da cultura de consumo neste usuário.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou realizar um mapeamento bibliométrico das produções científica acerca da cultura de consumo nos jogos eletrônicos. Para tanto, foram considerados os artigos de língua inglesa indexados na categoria Ciências Sociais, Business, Psicologia e Economia da plataforma *Scopus*, no período de 2002 a 2022, porém só houve registros a partir de 2007, analisados com o auxílio do *software Biblioshiny*, do *RStudio*.

Sendo assim, os resultados indicam um incremento da produção acadêmica nos últimos 15 anos, com um crescimento mais representativo a partir de 2017. Em relação à produtividade, se destaca o pesquisador Lehdonvirta, porém, sendo o destaque de maior influência de Russell W. Belk, que possui o maior número de citações. Os Estados Unidos, Reino Unido e China são os países mais produtivos do mundo respectivamente responsáveis por cerca de 58,6% da produção total de documentos referentes a consumo cultural do consumidor nos jogos eletrônicos.

Dentre os periódicos mais relevantes, se destacam o *Games and Culture*, o *Journal of Consumer Culture* e o *Computer in Human Behavior*, por seus níveis de produtividade acadêmica; o *Journal of Consumer Research* e o *Computers in Human Behavior*, por sua vez, possuem grande impacto nesse campo teórico, com publicações influentes e relevantes para a comunidade científica. Analisando a lista dos artigos mais citados, o mais influente é o *Extended self in a digital world*, produzido por Belk (2013), cuja sua construção se dá na busca do estudo e compreensão do autoconhecimento do consumidor, como seus entendimentos e comportamento no mundo tecnológico atual, em que ele conclui como a representação virtual como um “eu estendido”.

A partir dos resultados deste estudo pode-se identificar contribuições teóricas. Visto que, no campo teórico, um levantamento científico com um mapeamento das publicações científicas da área é fundamental para o entendimento do público e como se dá o consumo dos artigos de compra/venda em jogos eletrônicos. Neste sentido, esta temática ainda permanece pouco explorado no contexto acadêmico, que por mais que seus avanços sejam relevantes, ainda precisa ser mais fomentado. Além disso, este estudo apresenta um detalhamento de temas que compõem o campo da cultura do consumidor direcionada aos jogos eletrônicos, evidenciando oportunidades de pesquisas que podem fortalecer e aprimorar ainda mais a produção científica em torno do tema.

Não obstante, a identificação de dois grandes campos de estudo no segmento pode trazer uma melhor orientação àqueles que desejam enveredar por esta temática. Identificando oportunidades de pesquisa em comportamento do consumidor e em adoção de tecnologias. Os tópicos de interesse crescente estando voltados às redes sociais, tecnologias imersivas, compras, esportes e interação humano-máquina, representam um leque de pesquisas a serem realizadas para a compreensão de um consumidor que utiliza os jogos eletrônicos das mais diversas maneiras e com os mais diversos objetivos.

Como limitações do estudo ressalta-se a utilização de uma base de dados onde se é encontrado apenas artigos da língua inglesa, selecionados a partir de um pequeno número de termos de busca e coletados de um único banco de dados – *Scopus*. Além disso, a análise de copalavras baseadas apenas nas palavras-chave dos autores, conforme alertam Zupic e Čarter (2015), pode dar uma visão incompleta da área dada a informação contida nos títulos e resumos de cada publicação. Isto posto, sugere-se que os trabalhos futuros considerem outros bancos de artigos científicos, inclusive de âmbito nacional, abordando outras informações textuais dos trabalhos para incrementar as análises da investigação. Ainda, os estudos futuros podem realizar revisões sistemáticas de literatura e meta-análises com o objetivo de identificar variáveis a serem trabalhadas em modelos teóricos de pesquisas, expandindo os estudos quantitativos da área.

Então, este artigo fornece um mapeamento abrangente da produção acadêmica por meio do desempenho publicado dos autores, artigo, país e relevância do periódico e identificação dos principais temas teóricos de pesquisa na área, sendo, portanto, uma fonte aberta para pesquisas futuras, no campo da cultura de consumo e jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of informetrics*, 11(4), 959-975.
- Arnould, E. J., & Thompson, C. J. (2005). Consumer culture theory (CCT): Twenty years of research. *Journal of consumer research*, 31(4), 868-882.
- Arnould, E., & Thompson, C. (2007). Consumer culture theory (and we really mean theoretics). In *Consumer culture theory*. Emerald Group Publishing Limited.
- Astakhova, M., Leonard, E. B., Doty, D. H., Yang, J., & Yu, M. (2022). The ultimate escape: escapism, sports fan passion and procrastination across two cultures. *Journal of Consumer Marketing*.
- Barnes, S. J., & Pressey, A. D. (2014). Caught in the Web? Addictive behavior in cyberspace and the role of goal-orientation. *Technological Forecasting and Social Change*, 86, 93-109.
- Baudrillard, J. (1995). *A sociedade de consumo* (p. 68). Rio de Janeiro: Elfos.
- Belk, R. (2014). Sharing versus pseudo-sharing in Web 2.0. *The anthropologist*, 18(1), 7-23.
- Belk, R. (2014). The labors of the Odysseans and the legacy of the Odyssey. *Journal of Historical Research in Marketing*.
- Belk, R. W. (1987). The role of the Odyssey in consumer behavior and in consumer research. *ACR North American Advances*.
- Belk, R. W. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of consumer research*, 40(3), 477-500.
- Castronova, E. (2005). Synthetic worlds: TheBusiness and culture of online games.
- Chen, Y. W. (2020). Sustainable value co-creation in the virtual community: How diversified co-creation experience affects co-creation intention. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(22), 8497.
- Cobo, M. J., López-Herrera, A. G., Herrera-Viedma, E., & Herrera, F. (2011). Science mapping software tools: Review, analysis, and cooperative study among tools. *Journal of the American Society for information Science and Technology*, 62(7), 1382-1402.
- Coskuner-Balli, G. (2013). Market practices of legitimization: Insights from consumer culture theory. *Marketing Theory*, 13(2), 193-211.
- Cova, B & Dalli, D. (2010) in Maclaran, P.; Saren, M.; Stern, B.; Tadajewski, M. *Handbook of Marketing theory*. Los Angeles: Sage.
- Crosset, T., & Beal, B. (1997). The use of “subculture” and “subworld” in ethnographic works on sport: A discussion of definitional distinctions. *Sociology of Sport Journal*, 14(1), 73-85.

- Cruz Junior, G., & Cruz, D. M. (2016). Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in) verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 38, 179-185.
- de Rezende Pinto, M., de Freitas, R. C., Resende, S. P., & de Mendonça Joaquim, A. (2015). Consumer Culture Theory (CCT) no Contexto das Experiências de Consumo de Serviços: Em Busca de uma Agenda de Pesquisas. *Revista Interdisciplinar de Marketing*, 5(2), 49-68.
- Denegri-Knott, J., & Molesworth, M. (2010). Concepts and practices of digital virtual consumption. *Consumption, Markets and Culture*, 13(2), 109-132.
- Diniz, R. G., & Abrita, M. B. (2021). A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes. *Formação (Online)*, 28(53).
- Douglas, M., & Isherwood, B. (2009). O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo. 2. reimpr. *Rio de Janeiro: UFRJ*.
- Estadão (2022). Games: um mercado que vai além dos números. Disponível em: <https://investidor.estadao.com.br/colunas/marcelo-biasoli/mercado-de-investmentosem-games/>
- Faria, V., Maciel, C., & Arruda, N. A. (2017). Uma análise da Herança Digital no Mundo dos Jogos. *Proceedings of the XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Curitiba, 1188-1194.
- Featherstone, M. (1995). *Cultura de consumo e pós-modernismo*. Studio Nobel.
- Forbes. (2022). Promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-gamesultrapassara-us-200-bi-ate-2023>
- Froemming, L. M. S., Daronco, E., Zamberlan, L., & Sparemberger, A. (2009). *Comportamento do consumidor e do comprador*.
- G1 (2022). Microsoft vai comprar Activision Blizzard por US\$ 68,7 bilhões, maior aquisição do mercado de games. Disponível em: <https://g1.globo.com/poparte/games/noticia/2022/01/18/microsoft-vai-comprar-activision-blizzard.ghtml>.
- Gaião, B. F. D. S., Souza, I. L. D., & Leão, A. L. M. (2012). Consumer Culture Theory (CCT) já é uma escola de pensamento em marketing?. *Revista de Administração de Empresas*, 52, 330-344.
- GE (2022). Pesquisa Games Brasil 2022: público de games aumentou para 74,5%. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/18/pesquisa-gamesbrasil-2022-publico-de-games-aumentou-para-745percent.ghtml>.

- Gerdstri, N., Kongthon, A., & Vatananan, R. S. (2013). Mapping the knowledge evolution and professional network in the field of technology roadmapping: a bibliometric analysis. *Technology Analysis & Strategic Management*, 25(4), 403-422.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Ho, C. M. (2022). League of Legends or World of Warcraft? The effect of political ideology on consumers game choice. *Journal of Consumer Marketing*.
- Holbrook, M. B., & Hirschman, E. C. (1982). The experiential aspects of consumption: Consumer fantasies, feelings, and fun. *Journal of consumer research*, 9(2), 132-140.
- Hsu, C. L., & Lin, J. C. C. (2015). What drives purchase intention for paid mobile apps?—An expectation confirmation model with perceived value. *Electronic commerce research and applications*, 14(1), 46-57.
- Kim, Y. B., & Lee, S. H. (2017). Mobile gamer's epistemic curiosity affecting continuous play intention. Focused on players' switching costs and epistemic curiosity. *Computers in Human Behavior*, 77, 32-46.
- Klamer, A. (2016). The value-based approach to cultural economics. *Journal of Cultural Economics*, 40(4), 365-373.
- Koseoglu, M. A. (2016). Growth and structure of authorship and co-authorship network in the strategic management realm: Evidence from the Strategic Management Journal. *BRQ Business Research Quarterly*, 19(3), 153-170.
- Kozinets, R. V. (2001). Utopian enterprise: Articulating the meanings of Star Trek's culture of consumption. *Journal of consumer research*, 28(1), 67-88.
- Kuo, A., Lutz, R. J., & Hiler, J. L. (2016). Brave new World of Warcraft: A conceptual framework for active escapism. *Journal of Consumer Marketing*.
- Lehdonvirta, V. (2009). Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic commerce research*, 9(1), 97-113.
- Liao, S. H., Chung, Y. C., & Chang, W. J. (2013). What can influence the consumers' online word-of-mouth? An online gaming perspective. *International Journal of Services Technology and Management*, 19(4-6), 278-293.
- Mallinckrodt, V., & Mizerski, D. (2007). The effects of playing an advergame on young children's perceptions, preferences, and requests. *Journal of advertising*, 36(2), 87100.
- Manero, B., Torrente, J., Freire, M., & Fernández-Manjón, B. (2016). An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits. *Computers in Human Behavior*, 62, 353-363.
- Marto, A., & Gonçalves, A. (2022). Augmented Reality Games and Presence: A Systematic Review. *Journal of Imaging*, 8(4), 91.

- Martyniuk, V. L., & Laruccia, M. M. (2015). Games: Entretenimento, mídia e cultura. *Signos do Consumo*, 7(1), 69-84.
- Mazurek, M., & Polivanov, B. (2012). Consumo de Bens Virtuais em Jogos Online—Status, Diferenciação e Sociabilidade em League of Legends. *Dados*.
- McCracken, G. (2007). Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. *Revista de Administração de Empresas*, 47, 99-115.
- Nerur, S.P., Rasheed, A.A., Natarajan, V., 2008. The Intellectual Structure of the strategic management field: na author co-citation analysis. *Strateg. Manage. J.* 29, 319-336.
- Plocher, T., Rau, P. L. P., Choong, Y. Y., & Guo, Z. (2021). Cross-Cultural design. *Handbook of human factors and ergonomics*, 252-279.
- Schouten, J. W., & McAlexander, J. H. (1995). Subcultures of consumption: An ethnography of the new bikers. *Journal of consumer research*, 22(1), 43-61.
- Segabinazzi, R. C. (2015). Subculturas e cultura de consumo: diferenciações e uma agenda de pesquisa para o Brasil. *International Journal of Business Marketing*, 1(1), 53-60.
- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and culture*, 5(4), 403-424.
- Silva, J. P. N., Valadares, G. C., Pedrosa, G., Rezende, D. C., Cappelle, M. C. A., & Assis, F. A. A. (2021). Gender imbalance in MMORPG: the case of World of Warcraft in Brazil. *Feminist Media Studies*, 1-17.
- Slater, D. (2002). Cultura do consumo e modernidade—trad. *Dinath de Abreu Azevedo—São Paulo: Nobel*.
- Souza, L., Freitas, A. A., Heineck, L. F., & Wattes, J. L. (2021). Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. *BBR. Brazilian Business Review*, 18, 177-195.
- Souza, L., Freitas, A. A., Heineck, L. F., & Wattes, J. L. (2021). Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. *BBR. Brazilian Business Review*, 18, 177-195.
- Thorens, G., Khan, R., Khazaal, Y., & Zullino, D. (2012). World of Warcraft and alcohol: A secret love story?. *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 19(1), 27-31.
- Vera, L. A. R., Gosling, M., & Shigaki, H. B. (2019). Teoria da Cultura do Consumo: possibilidades, limitações e caminhos em estudos de marketing no Brasil. *Revista de Gestão dos Países de Língua Portuguesa*, 18(1), 15-32.
- Wanick, V., Ranchhod, A., & Wills, G. (2015). Advergames e influências culturais no comportamento do consumidor: uma análise do papel dos heróis, símbolos, rituais e

experiências contextuais. *XXXVIII Congr. Bras. Ciências Da Comun.*, Intercom, Rio de Janeiro, RJ, 14.

World Economic Forum (2020). Game on: How COVID-19 became the perfect match for gamers. 2020. Disponível em:
<https://www.weforum.org/agenda/2020/09/covid19coronavirus-pandemic-video-games-entertainment-media/>.

Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric methods in management and organization. *Organizational research methods*, 18(3), 429-472.

Zwick, D., Bonsu, S. K., & Darmody, A. (2008). Putting Consumers to Work: Co-creation and new marketing govern-mentality. *Journal of consumer culture*, 8(2), 163-196.