

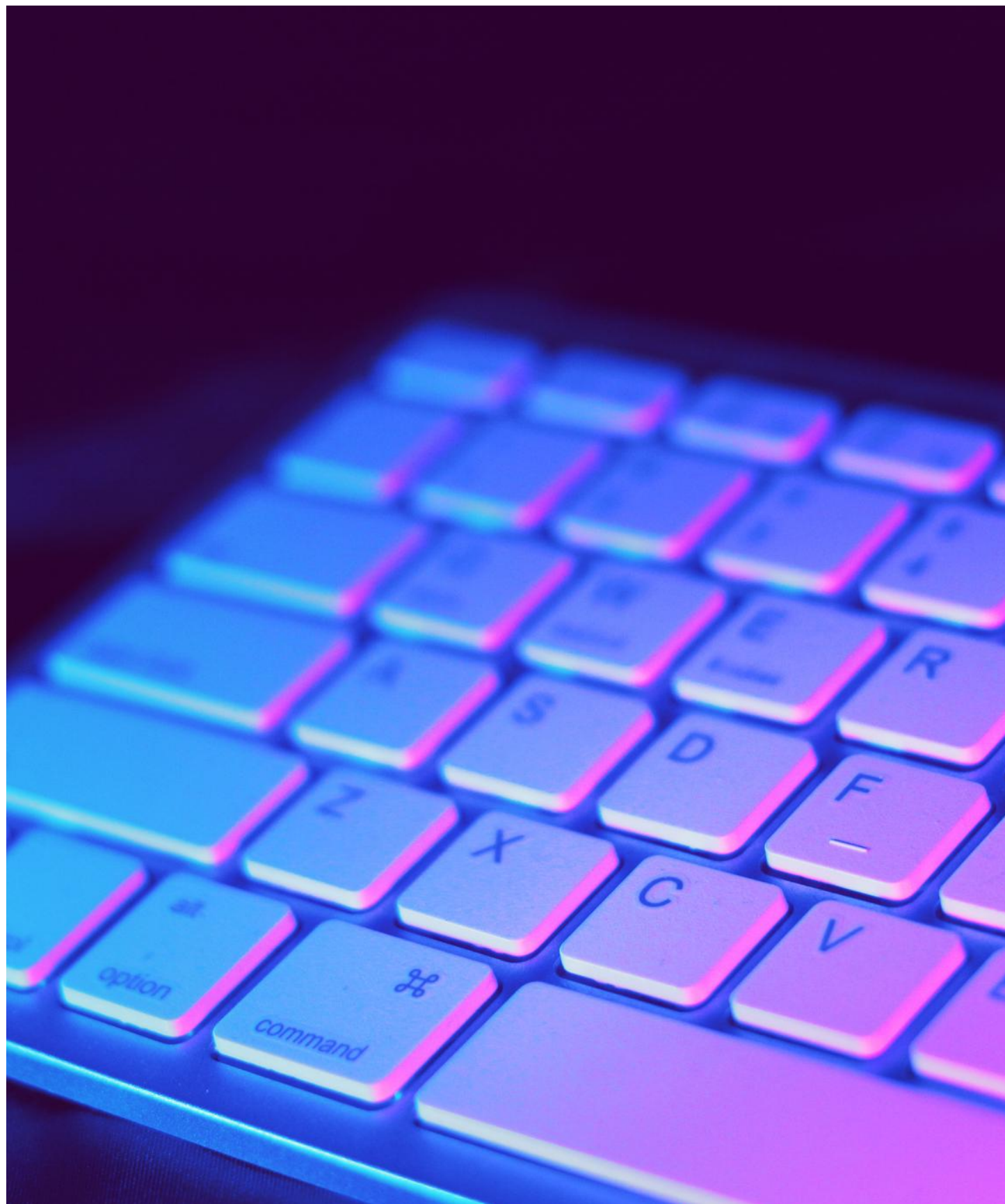
Guide pour les marques congolaises

Nidaime Blog - Juillet 2020

Se positionner et monétiser la communauté Geek à Kinshasa



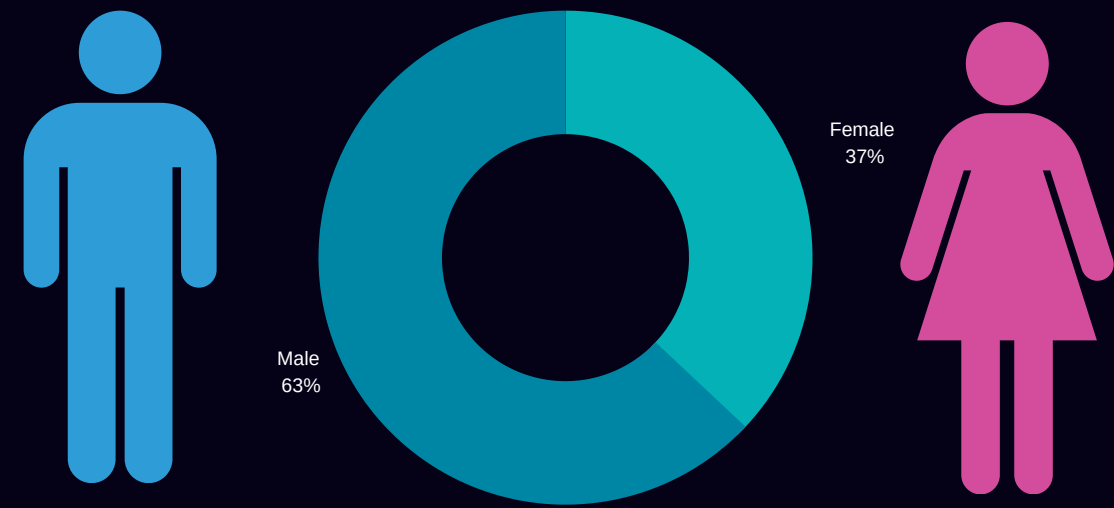
Cible - Opportunités- rentabilité



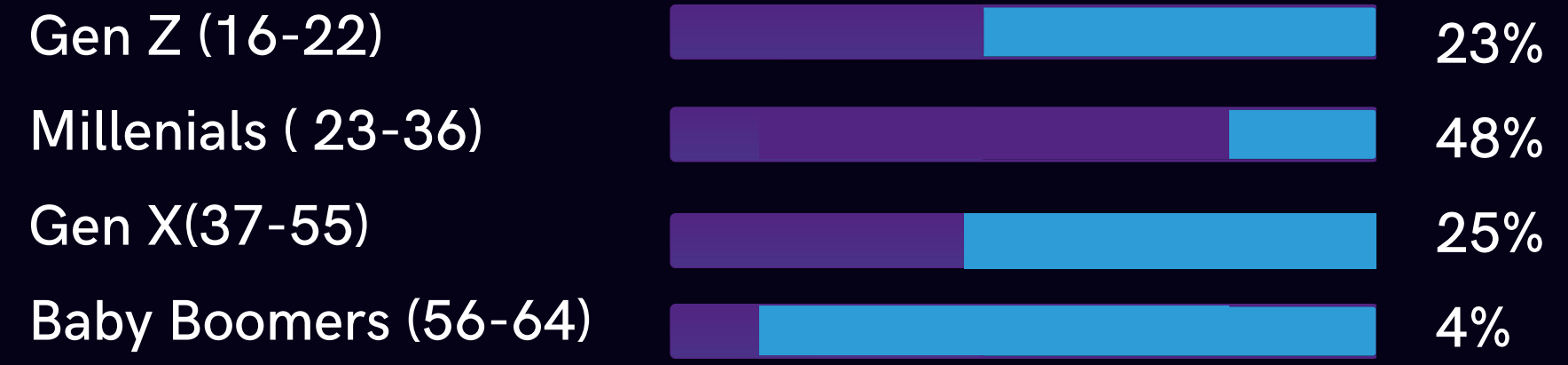
Sommaire

Comprendre la cible	01
les acteurs de l'écosystème en RDC	02
Disclaimer	03
Monétiser pour les Telcos	05
Monétiser pour les banques	06
Monétiser pour les startups digitales	07
Conclusion	10

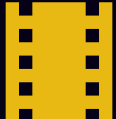




Qui sont les " Gamers " ?



63% hommes
37% femmes



Plus de 60% d'entre eux consomment aussi ces contenus :

-  Films & Cinema
-  Food and Drinks
-  Music (Streaming as well)
-  Technolgy
-  Entrepreneurship

Les acteurs de l'écosystème



Les associations & Évènements

- **Manga and Geek Days** le plus grand comicon du Congo
- **Wolves Otaku**, la plus grande plateforme de fans de culture Geek (200 membre)
- **FGC Rebirth Gaming**, première chaîne Youtube de Gamer Congolais
- **Ecogamers**, Startup de troc et livraison de jeux vidéo à domicile



Les salles de jeux

- **Immersion Plus** Salle de jeu & VR premier mall.
- **Ballers**, Sports & Gaming Bar Il mercato
- **Gaming House**, Salle de jeu la plus connue de Limete



Les artistes

- **Oyo Ya Biso Comics** Editeur de BD & Liyemi*
- **Sambolé Africa**, Éditeur de bande dessinée congolaise
- **Manga and Geek Days**, en partenariat avec Comic Republic sur le plus grand publisher de bande dessinée africaine

(* Le style Liyemi est inspiré du style Manga japonais et des codes graphiques de la BD congolais



DISCLAIMER

Les stratégies énumérées dans ce blueprint sont les résultats de ma créativité, mon expérience dans le marketing et mes recherches !

Je suis entièrement disponible pour tout besoin d'implémentation.
Mon CV est disponible en format téléchargeable sur mon Blog dédié à l'écosystème Geek & l'innovation.

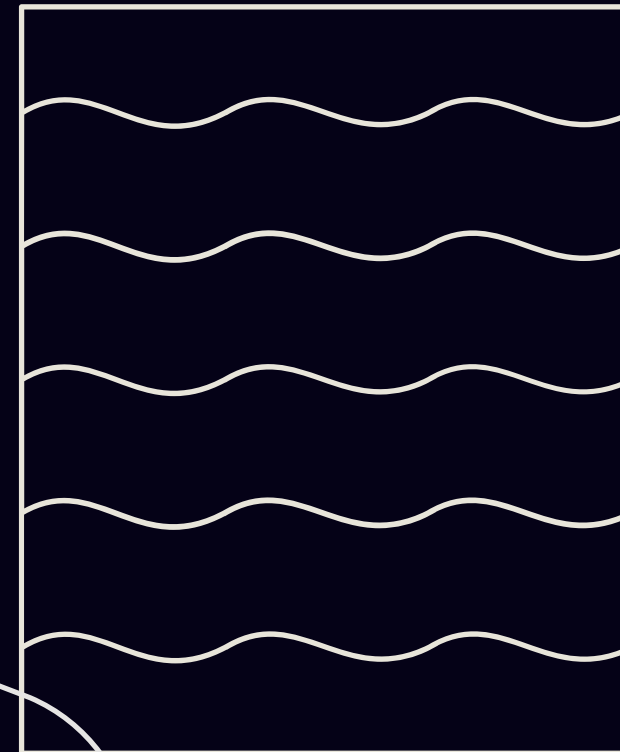
<https://nidaimeblog.wordpress.com/>

04

Avant de commencer... CONTENT IS KING!

Le contenu est roi !

Tous les jours, les utilisateurs voient défiler des milliers de contenus dans leur feed !



**Tout est question de
retenir l'attention &
d'interagir avec les
utilisateurs**

05

Pour les Telcos

Les geek et les gamers sont des très grands consommateurs de connexion internet !

Monétiser le 4G

Sponsoriser des Gamers pro pour des compétitions

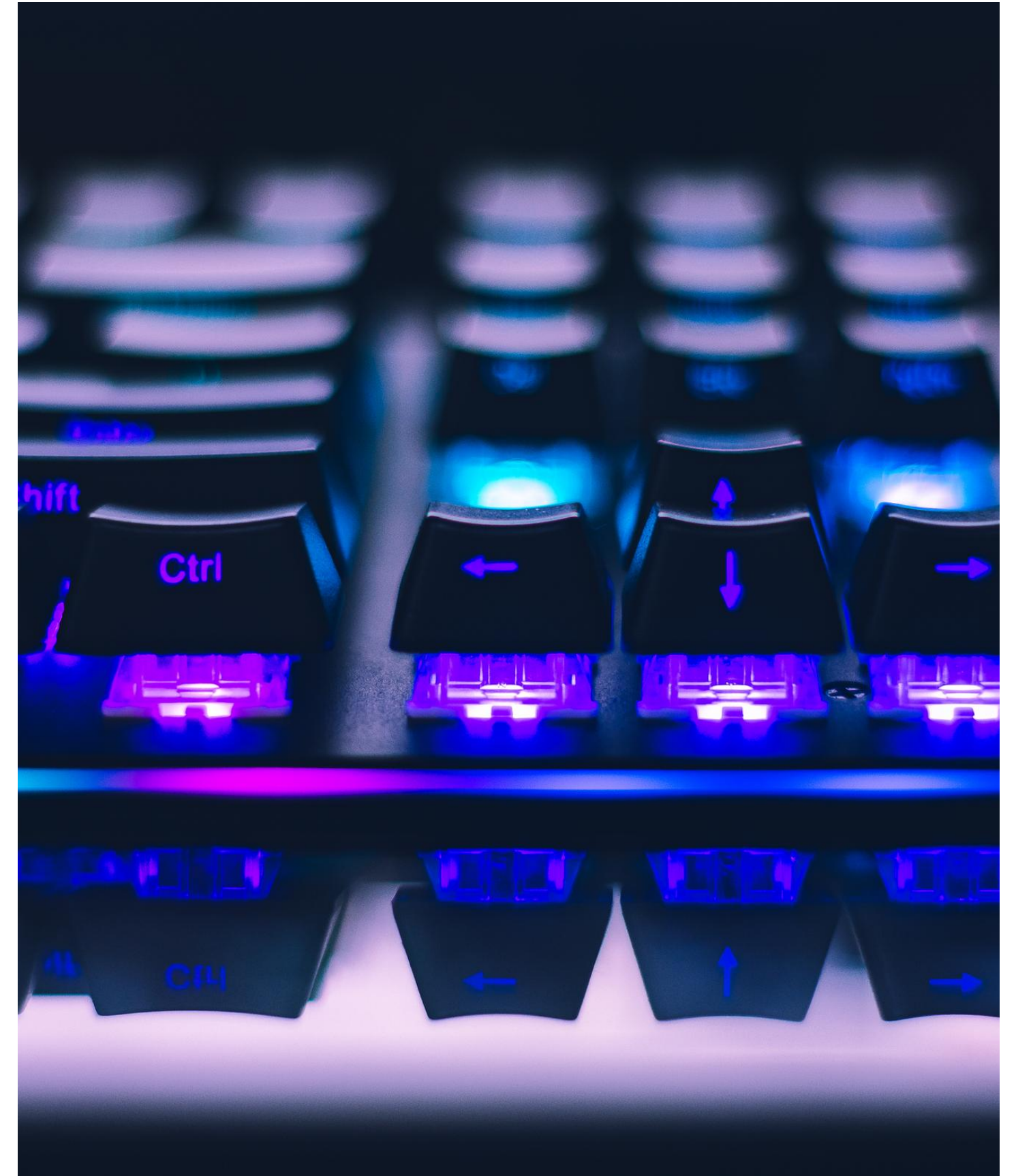
Installer des connexions internet dans les salles de jeu les plus connues surtout lors des mini tournois

Branding chaînes YouTube & enquête de satisfaction

faites des Gamers des ambassadeurs de Marque

Les communautés Gamers & Geek comprennent plus de 1500 Membres

Mettre en place des ambassadeurs de marque dans ces communautés.



" Si ça marche pour les gamers, imaginez le qualité de votre connexion sur les autres utilisateurs."



Pour les Banques

Les gamers & les geek sont des gros consommateurs d'achats en ligne. il est juste difficile pour eux de trouver la **solution alliant simplicité, rapidité & prix accessible.**

Capitaliser les services de paiements en ligne

Comptes spéciaux et réductions spéciales pour la communauté Geek & leur achats en ligne.

Vulgarisation de l'**épargne** chez les jeunes

Devenir la banque favorite des jeunes !

Pour les startups Digitales

La communauté Geek est aussi très intéressée par l'entrepreneuriat, la technologie et les Gadgets.

Et parce qu'ils sont très occupés à rester devant les écrans à s'entraîner ou lire, ils adorent **tout se faire livrer !**

Développer une carte de fidélité spéciale pour la communauté avec un tarif préférentiel

Une fois que vous avez bien constitué votre communauté, devenez annonceur et capitalisez votre réseau !

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO
EN 2019

+ 120

MILLIARDS DE DOLLARS

L'AFRIQUE
DÉTIENT

3%

De ce chiffre
d'affaires

Ce pourrait être nous...



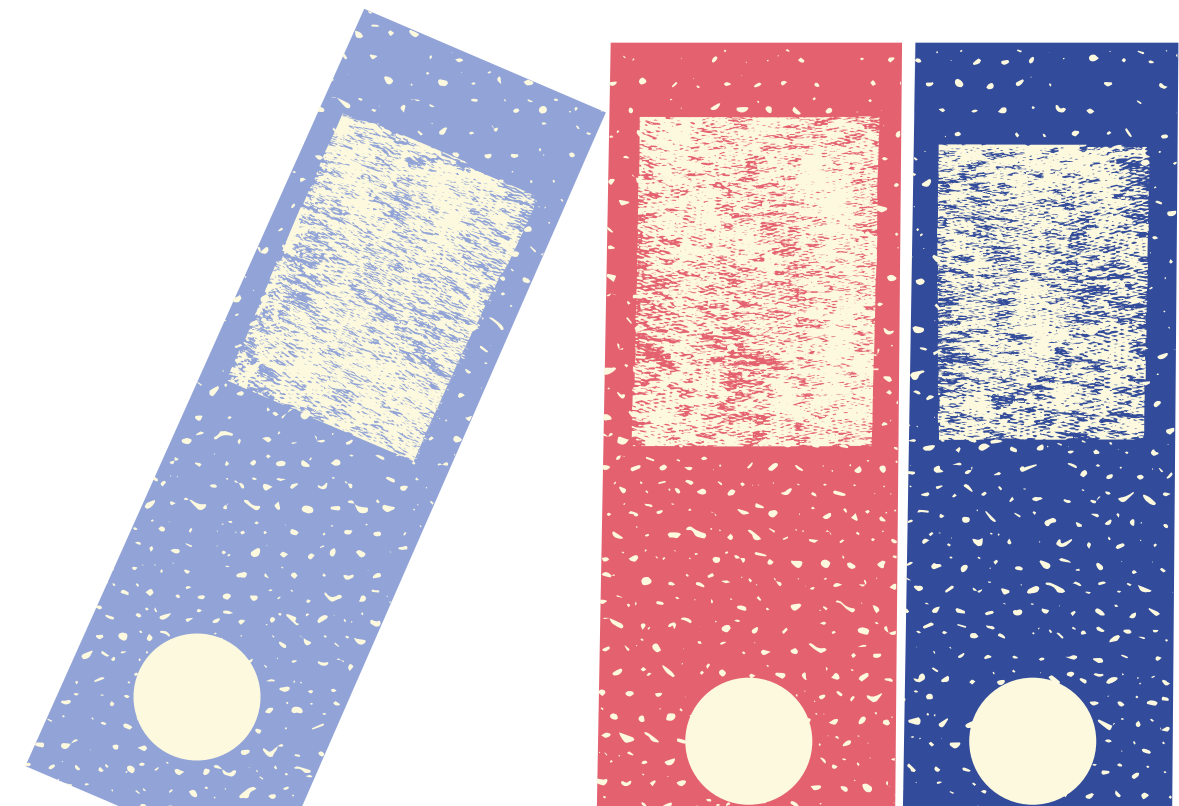
RESTONS EN CONTACT

Nidaime@mangageekdays.com

Let's get started

SWIPE UP • SWIPE UP • SWIPE UP

Thanks for Reading!
See you on my Blog



Bibliographie

- **Gaming Personas Report from Global Webindex, 2019**
- *Who are the New Gamers and How Can You Reach Them?*
<https://blog.globalwebindex.com/marketing/gamers-and-how-to-reach-them/>, Mars 2019, Global Webindex
- **Global Games Market Report, Newzoo, 2020**