

Um Método para a Predição de Situações de Risco no Ciclo de Utilização de Jogos Digitais a partir de Dados de Utilização e de Imersão

Mestrado

Luiz Bernardo Martins Kummer, Julio Cesar Nievola, Emerson Cabrera Paraiso

Contexto: Os modelos extraídos dos dados de utilização de jogos digitais podem ilustrar o ciclo de vida. A análise e gerenciamento deste ciclo de vida é importante para identificar situações de risco e de oportunidade para as empresas produtoras de jogos tomarem as suas decisões.

Objetivo Geral: Esta pesquisa tem como objetivo criar um método de análise do ciclo de vida de jogos que gere sistematicamente um indicador, o qual servirá de suporte a tomada de decisão. O modelo gerador do indicador será composto de variáveis de utilização do jogo tais como: MAU (month active users), taxas de novos jogadores e de abandono, e também de variáveis de imersão como: nível de habilidade e taxa de conversão entre níveis de habilidade, estes que representam o fator motivacional do jogador (contribuição desta pesquisa).

Questões de Pesquisa:

- 1) É possível extrair dados que representem a imersão a partir de dados de utilização de jogos?
- 2) É possível criar um modelo indutor que gere um indicador influenciado pelos dados de imersão?
- 3) Após o modelo indutor estar pronto, ele será capaz de inferir situações favoráveis e desfavoráveis?

Método de Pesquisa: Primeiramente será realizada uma revisão sistemática da literatura, visando entender o estado da arte do meio acadêmico e também o lado comercial das produtoras de jogos. Após executar a RSL lacunas de pesquisa serão identificadas, possibilitando assim a próxima etapa. Tendo identificado as necessidades envolvidas a respeito do ciclo de vida de jogos, tem se início a elaboração de um método de extração de variáveis de imersão, e posteriormente, o uso destas no algoritmo de predição de situações de risco. O método utilizado será o Pesquisa Desenvolvimento para a

elaboração deste método sistemático. Com a aplicação destes dois métodos de pesquisa, teremos recursos para confirmar ou não todas as questões de pesquisa.

Resultados Preliminares: Obtivemos uma base com dados de utilização de um período de três anos de um jogo multiplayer on-line chamado 'World of Warcraft'. Até o momento extraímos com sucesso variáveis de utilização e de imersão. Os dados de imersão foram obtidos através de uma predição do nível de habilidade dos jogadores, com isso pudemos confirmar a nossa primeira questão de pesquisa. Atualmente estamos observando os dados de imersão ao longo do tempo para identificarmos as suas características relacionadas ao ciclo de utilização. Posteriormente montaremos um modelo de predição com as variáveis de utilização e de imersão para assim respondermos todas as questões de pesquisa.

Palavras-chave: Ciclo de vida de utilização de jogos, imersão e perfil de jogadores.