

Um Método para a Predição de Situações de Risco no Ciclo de Utilização de Jogos Digitais

Mestrado

Luiz Bernardo Martins Kummer, Júlio Cezar Nievola, Emerson Cabrera Paraíso

Contexto: Os modelos extraídos dos dados de utilização de jogos digitais ilustram o ciclo de vida. A análise e o 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. O problema é que as decisões tomadas são com fundamento mais empírico do que sistemático.

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 que irá gerar o indicador será baseado na medida de comprometimento dos jogadores (fator motivacional do jogador). A motivação dos jogadores será obtida através da aplicação de algoritmos de aprendizagem de máquina.

Questão de Pesquisa:

É possível extrair dados que representem o comprometimento a partir de dados de utilização de jogos?

É possível induzir um modelo que gere um indicador influenciado pelos dados de comprometimento?

Após a indução do modelo, este será capaz de inferir situações favoráveis e desfavoráveis?

Um modelo com dados de comprometimento possui uma melhor assertividade na identificação de situações de risco do que o MAU?

Método de Pesquisa: Primeiramente foi 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 foram identificadas, dentre elas a nossa motivação, que são as análises subjetivas feitas por parte dos produtores de jogos a respeito da motivação de seus jogadores. Com o objetivo de oferecer uma alternativa a esta subjetividade foi proposto um indicador numérico que

representa o quanto os jogadores ativos estão aderentes ao jogo. O método utilizado será a pesquisa desenvolvimento para o desenvolvimento deste método sistemático.

Resultados Preliminares: A pesquisa atingiu uma maturidade que possibilitou responder a todas as questões de pesquisa de maneira positiva. O método proposto foi aplicado a dados reais. Os resultados ilustraram situações em que o indicador proposto identificou situações de risco onde métricas clássicas não conseguiram. Foi também possível identificar um estágio de risco associado ao ciclo de utilização de jogos.

Palavras-chave: Ciclo de vida de utilização de jogos, comprometimento de jogador, perfil de jogadores, Mineração de Dados.