Relação do modelo GameFlow no sucesso mercadológico de jogos

Matheus Argolo Lira, João Pedro Israel de Souza, Paulo Henrique Souto Maior Serrano

Departamento de Comunicação em Mídias Digitais

Universidade Federal da Paraíba

João Pessoa, Brasil

argolo.m96@gmail.com, juanpeterisrael@gmail.com, paulohsms@gmail.com

Resumo—Este trabalho pretende analisar o modelo GameFlow para constatar se a presença ou ausência de seus elementos são condicionantes para o sucesso de um jogo. Foi notada a importância desta pesquisa quando se viu que havia uma necessidade de encontrar indicadores para identificar a potencialidade de um jogo no mercado. Para este estudo, foram selecionados dois jogos no mesmo contexto socioeconômico e de gêneros e públicos-alvo semelhantes, de modo que se pudesse reduzir a influência de fatores externos, podendo verificar a presença ou não dos elementos presentes no modelo GameFlow de avaliação de satisfação dos jogadores, comparando com números e análises de discurso encontradas nos *reviews* dos jogadores na plataforma Steam. Foi concluído que existe uma interdependência entre a presença dos elementos do modelo Gameflow e o sucesso mercadológico, não sendo possível provar se tais elementos são condicionantes ou não.

Palavras-Chave: *Gameflow, mercado, videogames.*

I. INTRODUÇÃO

No processo de criação e planejamento de um jogo, é difícil identificar elementos capazes de antecipar o potencial para alcançar sucesso mercadológico. Segundo Golobovante *apud* Alves[1], o sucesso mercadológico pode ser definido como a eficácia ao convocar um universo determinado de signos que, metaforicamente ligados à mercadoria, insira a mercadoria-signo em um universo de práticas e valores pertinentes a determinado grupo de possíveis consumidores potenciais. Partindo da necessidade de um modelo de análise coeso para definir a satisfação do jogador não baseado em aspectos mercadológicos, foi desenvolvido o modelo GameFlow [2], baseado na teoria do fluxo [4], que sugere que as pessoas podem manter-se em um fluxo de atenção quando a atinge determinados critérios. Porém, por mais que tenham sido criados modelos de divertimento dos jogos baseados no GameFlow, esses modelos ficaram restritos à avaliação da usabilidade do jogo e utilizaram em suas análises este método [10][3], sendo elas todas bem sucedidas de acordo com seus objetivos, confirmando a potencialidade vista na escolha deste modelo para a pesquisa.

Os resultados para a pesquisa foram obtidos de modo diferente da pesquisa pioneira. Foram analisadas as

informações oferecidas pela Steam, que é uma plataforma de distribuição digital de *softwares*, desenvolvida pela companhia americana Valve, oferecendo serviços de comércio, publicação e distribuição online de vídeo games além de sua própria rede social. Esta plataforma foi escolhida devido ao seu grande impacto no mercado de distribuição online de videogames, tendo em 2013 o domínio de 75% do mercado [5], além do fato que as análises feitas pelos jogadores são exibidas de acordo com as avaliações de outros jogadores, mostrando primeiramente os *reviews* com melhor avaliação.

Esta pesquisa foi estruturada em três partes: Análise de comentários na plataforma Steam e de dados no site Steamcharts; Análise por meio do modelo GameFlow, de acordo com cada elemento; Comparação das informações do site Steamcharts e da plataforma Steam.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1) *GAMEFLOW*

Segundo Csikszentmihalyi [4], o fluxo é o momento no qual a pessoa está com o nível de atenção tão intensa que é capaz de alcançar seus objetivos sem que nenhuma desordem possa ameaçar a mesma atenção. Utilizando como base os componentes presentes no divertimento, Sweetser e Wyeth [2] desenvolveram o modelo GameFlow, baseado em oito elementos e com uma série de critérios que podem ser utilizados para a análise do quanto o jogador tem condição de aproveitar e se divertir em um jogo. Estes elementos relacionam-se com os oito elementos presentes na teoria do fluxo, adaptados para o contexto dos jogos e com a adição de critérios para mensurar a intensidade de cada um dos itens. Nesta pesquisa foram analisados dois jogos de acordo com cada critério presente nos elementos descritos pelo modelo.

III. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para esta pesquisa, foi utilizado o modelo GameFlow, analisando os jogos em sua completude e para observando se eles cumprem cada critério presente nos elementos de tal modelo. Para se ter outra forma de avaliação dos jogos, foi utilizado o método de análise de

discurso para observar as opiniões dos jogadores na área de *reviews* da plataforma Steam, tomando como um dos parâmetros da pesquisa. Além disso, também foram utilizados dados do site Steam Charts, que informa quantos jogadores jogam aquele jogo e quantas pessoas possuem o jogo, para poder levar em consideração seu alcance. Estes dois parâmetros foram comparados à análise feita com o modelo GameFlow para observar a existência ou não da correlação entre os elementos do modelo GameFlow e o sucesso mercadológico de um jogo.

Na definição do escopo no qual esta pesquisa abrange, foi decidido por não levar em consideração apenas o contexto de usabilidade do jogo, mas também os contextos socioeconômicos nos quais estão imersos os dois jogos.

Para a análise, foram selecionados dois jogos que fossem semelhantes, de modo que se pudesse minimizar as diferenças que poderiam interferir no resultado da pesquisa. Foram escolhidos *No Man's Sky* [6], da Hello Games e *Subnautica* [8], da Unknown Worlds Entertainment, por ambos possuírem propostas muito parecidas entre si. A semelhança apresentada entre os gêneros dos dois jogos tem grande importância para a pesquisa por saber que os jogos estarão sendo analisados independentemente de preferências ou outros fatores que pudessem comprometer o resultado das pesquisas.

A análise definida nos critérios do modelo gameflow foi baseada na experiência dos autores juntamente com os comentários da comunidade analisados para este trabalho.

IV. ANÁLISES

A. NO MAN'S SKY

Lançado no ano de 2016, *No Man's Sky* é um jogo em mundo aberto de ficção científica produzido pela Hello Games. Ele tem como seu objetivo principal fazer com que o jogador chegue ao centro do universo, explorando planetas, coletando itens e os negociando, podendo adquirir melhorias para sua nave, seu traje entre outros. Devido às suas potenciais possibilidades apresentadas, *No Man's Sky* passou a ser um dos jogos mais aguardados por toda a comunidade e a crítica especializada, gerando muitos pedidos de pré-venda, além de investimentos de grandes produtoras.

Porém, tal expectativa não se confirmou ao lançamento do jogo, quando foi visto que grande parte dos recursos que o jogo havia prometido não estavam presentes. A falta desses elementos que tornariam o jogo mais completo tiveram como consequência a queda abrupta nas vendas, fazendo com que o jogo não recuperasse o número de jogadores que um dia teve.

1) ANÁLISE POR MEIO DA PLATAFORMA STEAM

A partir da análise dos *reviews* na plataforma Steam, pode-se dizer que o jogo teve uma aceitação ruim. O jogo conta com análises ligeiramente negativas, segundo a própria plataforma, sendo negativas 60,7% das 93.103 análises [6]. Algo importante a apontar em relação às análises dos discursos na plataforma é que muitos relatam sua decepção em relação ao jogo, enquanto outros relatam que o jogo é divertido, porém não tem um custo benefício bom o suficiente para valer seu preço, se queixando muito do fato do jogo ser muito vazio, por não ter objetivos claros e estimulantes, além de ser muito repetitivo. É importante citar os dados exibidos no Steam Charts [7], que mostra que *No Man's Sky* teve no princípio um pico de 212.321 jogadores simultâneos. Porém, ele teve um declínio vertiginoso, alcançando no mês seguinte a marca de 9.254 jogadores simultâneos, só conseguindo ultrapassar esta marca uma única vez, em julho de 2017, quando alcançou a marca de 19.017 jogadores, época em que houve um *update* lançado pela desenvolvedora, justificando tal aumento.

2) ANÁLISE PELOS CRITÉRIOS DO MODELO GAMEFLOW

Concentração: *No Man's Sky* propõe várias fontes de estímulo para o jogador, podendo não ser estimulantes por não apresentarem uma recompensa que valha a pena, apresentando também muitas tarefas possivelmente irrelevantes. Também há chance de que o jogador possa ter a atenção capturada facilmente por outros elementos sem importância.

Desafio: O jogo propõe desafios que podem gerar interesse, porém ele falha no ponto de propor novos desafios, pois todo ele é baseado apenas no mesmo desafio inicial. A grande questão que torna o jogo repetitivo é a mesmice nos níveis de dificuldade propostos nestes desafios, pois não aumentam e nem diminuem.

Habilidades do Jogador: De acordo com a análise, não pode ser encontrado a presença deste elemento, pois o jogo a princípio não se mostra intuitivo, ao colocar o jogador sem grandes indicações do que se deve fazer, apenas informando que a sua nave está quebrada e que você deve consertá-la, não dando instruções de como alcançar o objetivo do jogo. Não existem níveis iniciais e intermediários no jogo nos quais você possa se adaptar à jogabilidade e nem recompensas que faça você sentir o progresso ocorrendo.

Controle: O jogo consegue fornecer uma boa sensação de que você tem o controle sobre o jogador e o sobre o que acontece no jogo, pondo interfaces nas quais é possível o jogador controlar e realizar ações, além de ter uma dinâmica de botões simples, de modo que o jogador

provavelmente não tenha grandes dificuldades, sendo designado uma tecla para cada tarefa específica, além de um menu onde é possível construir suas ferramentas e bens de sobrevivência.

Resposta: Este elemento pode ser encontrado facilmente no jogo, pois por mais que não se haja no jogo objetivos nos quais você se sinta atraído para concluir, quando concluídos é clara a resposta ao jogador. Porém, uma falha neste elemento é a do fato que o jogo pode fornecer eventualmente respostas inesperadas que podem não contribuir em relação aos seus objetivos, dando ênfase em demasia a estas.

Objetivos Claros: O jogo falha em apresentar seus objetivos de maneira clara, não sabendo o jogador nem ao menos qual é o principal objetivo do jogo. Por também ter seu ciberespaço gerado aleatoriamente, também é incerto se você vai conseguir chegar a esse objetivo. Porém, o jogo apresenta satisfatoriamente os objetivos menores, informando por meio de *GUT*'s o que se deve fazer.

Imersão: Este elemento tem uma avaliação regular, mais ainda não satisfatória, pois consegue tirar o jogador por alguns momentos de sua realidade, alterando sua percepção em relação ao tempo. Porém devido à falta de objetividade e também ao fato de que o jogo pode não conseguir envolver o jogador emocionalmente, logo tornando-se falho.

Interação Social: Inicialmente, foi anunciado que em *No Man's Sky* poderia se interagir e jogar com seus amigos. Porém, o jogo não abriu possibilidade de jogar com mais jogadores. A falta deste elemento ocorreu até a atualização em julho de 2017, quando foi permitida a possibilidade de se jogar online, provocando um considerável aumento de jogadores. Contudo, devido aos jogadores começarem o jogo em pontos aleatórios, diminuem-se as chances de encontrar outros jogadores. Ele também não disponibiliza a criação de comunidades tanto dentro quanto fora do jogo.

B. SUBNAUTICA

Lançado primeiramente como uma versão *early access* em Dezembro de 2014, o jogo foi oficialmente lançado em 23 de Janeiro de 2018 na plataforma Steam. *Subnautica* é um jogo de exploração e sobrevivência em mundo aberto desenvolvido pela Unknown Worlds Entertainment, cujo objetivo é escapar do planeta ficcional 4546B. Para isso o jogador deve explorá-lo em busca de recursos para sua sobrevivência, encontrar sobreviventes e gradualmente descobrindo o real motivo do planeta estar abandonado de formas de vida inteligente.

O jogo, além de acumular diversas análises positivas na Steam, recebeu boas análises de diversos portais de videogames, alcançando 89 de 100 pela PC Gamer, 87 de 100 pelo Metacritic e 9.1 de 10 pela IGN..

1) ANÁLISE POR MEIO DA PLATAFORMA STEAM

De acordo com as críticas da Steam, *Subnautica* teve uma ótima aceitação pelo público, com 66,896 análises, sendo 92% delas positivas [9]. As opiniões dos comentários são majoritariamente positivas, com diversos jogadores elogiando a ambientação do jogo, sua narrativa e seus gráficos, com ênfase na capacidade dele de evocar uma gama variada de emoções à sua *gameplay*.

Por meio da análise dos dados da Steam Charts [8], pode-se ver que o jogo teve seu pico de jogadores em Dezembro de 2017, atingindo 50,876 jogadores simultâneos. Sua quantidade de jogadores foi gradativamente diminuindo até atingir seu ponto mais baixo em maio de 2018, com 5,296 jogadores, voltando a subir no mês seguinte a marca de 10,093 jogadores, devido a um *update* no jogo.

2) ANÁLISE PELOS CRITÉRIOS DO MODELO GAMEFLOW

Concentração: O jogo oferece ao jogador diversas fontes de estímulo visual e principalmente sonoro. Ele também propõe poucas fontes de concentração que não sejam necessárias, além de conseguir capturar bem a atenção do jogador, mantendo-a no jogo.

Desafio: O primeiro desafio do jogador é a sua sobrevivência no planeta, algo que é medido por 3 barras de progresso na interface de usuário: Vida, fome e sede. A dificuldade do jogo progride com o jogador, onde ele encontrará novos recursos porém com maiores obstáculos (seja a falta de oxigênio, a falta de luz ou a fauna mais agressiva).

Habilidades do Jogador: A progressão ocorrida no *Subnautica* é de maneira intuitiva e simples, sendo proporcional a cada nível do jogo e aumentando os desafios de acordo com os equipamentos que o jogador adquire. O jogo também propõe níveis iniciais para evolução do jogador.

Controle: *Subnautica* permite o jogador se sentir em completo controle dos movimentos do personagem, esteja ele submerso ou não. Entretanto, *Subnautica* pode fazer com que o jogador fique preso em objetos, impedindo sua locomoção e possivelmente forçando o jogador a reiniciar o jogo.

Resposta: O jogo apresenta respostas muito claras, sejam elas quando o jogador sofre um *hit* e a tela fica vermelha, ou quando o *HUD* informa sobre sua saúde ou barra de fome. Também é possível receber informações sobre o progresso do jogo por meio do *PDA* (do inglês

Personal Digital Assistant), com informações sobre recursos.

Objetivos Claros: Subnautica introduz o objetivo do jogo por meio de sua Gameplay e história: Escapar do planeta 4546B.. Com isso, a busca por sobreviventes e a tecnologia que eles possuem se torna um objetivo intermediário, uma vez que encontrar os escombros das naves dos sobreviventes oferece ao jogador a habilidade de aumentar seu repertório tecnológico, e consequentemente sua exploração do mapa.

Imersão: A ambientação de Subnautica é altamente detalhada, com fauna e flora marinha que chamam a atenção do jogador e o convidam a interagir com ela. Tomando como base comentários lidos na Steam e outros sites de avaliação de jogos, Subnautica evoca em seus jogadores mistos de fascínio, paranoia, terror e curiosidade, tornando o jogo altamente imersivo.

Interação Social: Subnautica é originalmente um jogo *single player*. Entretanto, ele possui uma extensa comunidade online ativa. O jogo também dá suporte para certa interação entre jogadores por meio de “cápsulas do tempo”, um item criado para que jogadores da comunidade possam mandar itens para outros jogadores.

V. RESULTADOS

A) NO MAN’S SKY

O jogo mostra que os elementos do modelo GameFlow são coerentes com seus números alcançados, pois este jogo por mais que tenha alcançado um grande número de jogadores, também teve um grande número de reembolsos na plataforma Steam.

Possivelmente este grande número de jogadores que o jogo alcançou seja reflexo de uma grande investida de *marketing* por parte dos desenvolvedores e também pelo jogo ter sido premiado no ano de 2014, quando sequer havia sido lançado.

B) SUBNAUTICA

Pode-se ver que o número máximo de jogadores foi quase um quarto do número máximo de jogadores do No Man’s Sky, porém, vale lembrar que o jogo não tem tantas matérias em portais especializados, além de não ter suporte de distribuidoras para o desenvolvimento do jogo. Pode-se dizer também que os números alcançados foram coerentes com a análise pelo modelo GameFlow, também levando em consideração as questões de investimentos em marketing, divulgação, entre outros.

VI. CONCLUSÃO

O número de jogadores ativos nos dois jogos no dado período condizem com a análise feita pelo modelo GameFlow, pode-se dizer que seus elementos e critérios são sim, capazes de condicionar o sucesso de um jogo. Porém, os elementos do modelo não são os únicos condicionantes presentes para o sucesso de um determinado jogo, também precisando analisar os fatores socioeconômicos que fazem parte do contexto do jogo.

Também é válido ressaltar que esta pesquisa tem limitações, podendo ser corrigidas em trabalhos futuros, como o fato de terem sido utilizados apenas dois jogos, e uma única plataforma de venda *online*. Outros fatores externos também interferem nas vendas de um jogo, responsabilidade sugerida para futuras pesquisas, o que pode ser obtido através da criação de um grupo focal que pudesse isolar fatores externos, podendo assim mostrar a relação de causalidade entre os elementos do modelo GameFlow e o sucesso ou fracasso na aceitação de um jogo. O estudo da versão 1.5 de No Man’s Sky, que introduz jogabilidade multiplayer no jogo, pode representar uma mudança significativa na sua jogabilidade.

VII. REFERÊNCIAS

- [1] M. C. Golobovante, Publicidade: O Fazer-Valer. Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo - Sp, v. 3, n. 2, p.139-153, 2005.
- [2] P. Sweetser, P. Wyeth, GameFlow. Computers In Entertainment, [s.l.], v. 3, n. 3, p.3-24, 1 jul. 2005. Association for Computing Machinery (ACM). <http://dx.doi.org/10.1145/1077246.1077253>.
- [3] F. Fu, R. Su, S. YU, EGameFlow: A scale to measure learners’ enjoyment of e-learning games. Computers & Education, [s.l.], v. 52, n. 1, p.101-112, jan. 2009. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.004>.
- [4] M. Csikszentmihalyi, Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial, New York, 1990.
- [5] E. Cliff,. "Valve Lines Up Console Partners in Challenge to Microsoft, Sony. 2014. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2013-11-04/valve-e-lines-up-console-partners-in-challenge-to-microsoft-sony>. Acesso em: 12 jun. 2018.
- [6] S. Noman's, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/275850/No_Mans_Sky/?l=portuguese>. Acesso em: 12 jun. 2018.
- [7] S. Noman's, 2018. Disponível em: <<http://steamcharts.com/app/275850>>. Acesso em: 12 jun. 2018
- [8] Subnautica. Disponível em: <<https://steamcharts.com/app/264710#All>>. Acesso em: 04 jul. 2018.
- [9] Subnautica. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/264710/Subnautica/>>. Acesso em: 04 jul. 2018.
- [10] M.O.F. Baffa et al., Construindo Jogos de Sucesso: Uma Análise de League of Legends. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 15., 2016, Rio Pomba. SBC – Proceedings of SBGames 2016 | ISSN: 2179-2259. São Paulo: Sbc, 2016. p. 762 - 765