

# Curva de Tendência: análise histórica de jogos digitais

Renato Carvalho Caetano<sup>18</sup>

Maria Paula Gonçalves Matos Caetano<sup>19</sup>

## Resumo

Este resumo expandido pretende investigar os fatores responsáveis pela repetição dos temas de jogos eletrônicos por meio de curva de tendência estudada ao longo da criação da história. Essa investigação iniciou-se em 2018 feita por meio da análise de fatores sociais, econômicos, tecnológicos, culturais, estéticos e de *design* que contribuíram para a mudança na percepção e valores das criações com relação ao que o público espera. Este assunto justifica-se por meio de pesquisa bibliográfica, desenvolvimento de gráficos analíticos em busca de resultados esperados que ainda estão em processo expansivo. Os métodos serão utilizados de forma qualitativa e quantitativa. A discussão será realizada por intermédio do pensamento de Hen (1999), Mendes (2012) e sites especializados no assunto. O principal objetivo é criar subsídio para implementação de uma ferramenta a fim de auxiliar a previsão da próxima tendência em Jogos Digitais.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais; tendência; previsão; análise; ferramenta

## Introdução

Ao pensar no tema Curva de Tendência, pressupõem-se muitas hipóteses, dentre elas: como serão escolhidos os temas para o desenvolvimento dos jogos? Quais jogos farão sucesso? Em que gênero se deve “apostar”? Atualmente existem pesquisas encomendadas pelas desenvolvedoras de jogos, porém são inconclusivas e extremamente caras e assim promovem a falta de confiabilidade nesse sistema.

O trabalho em questão justifica-se pelo estudo de textos que demonstram que existe um padrão de repetição ao longo de períodos temporais, onde fatores tais como cognição comportamental, moda, costumes étnicos, culturais e acontecimentos históricos marcantes (guerras, catástrofes [provocadas ou naturais] e descobertas) são determinantes para a promoção do interesse do público-alvo.

Os principais objetivos desta pesquisa são a contribuição para a área acadêmica e profissional a fim de estabelecer quais serão os próximos assuntos a serem retratados em

---

<sup>18</sup> [rcaetano@gmail.com](mailto:rcaetano@gmail.com)

<sup>19</sup> [mpaulagmcaetano@gmail.com](mailto:mpaulagmcaetano@gmail.com)

produção e desenvolvimento de jogos. Também se pretende criar uma curva de tendência que influencia e é influenciada em diversas áreas da sociedade.

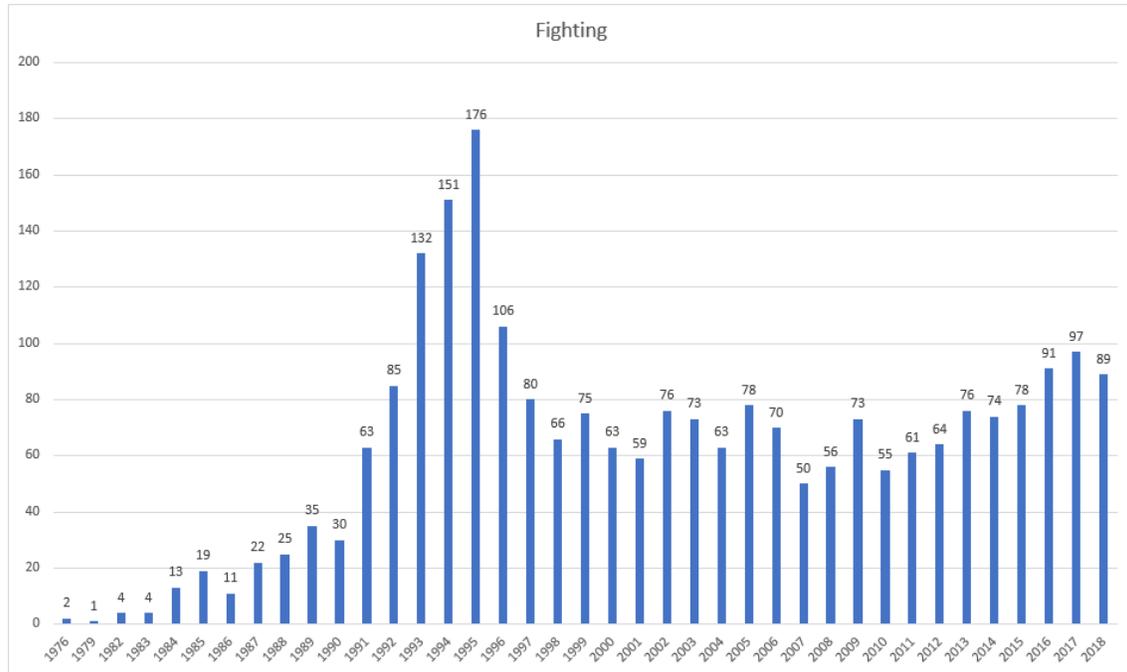
## Métodos

Utilizou-se como metodologia uma pesquisa-ação de natureza qualitativa, por meio da pesquisa bibliográfica e análise de dados ativos na Internet, assim o método escolhido foi o histórico-descritivo. Estudou-se todo o período do século XX e início do XXI a fim de encontrar os picos de tendência e quais fatores foram influenciadores. Adotou-se uma apreciação por meio dos sites especializados (IGDB, 2019; MOBYGAMES, 2019) que disponibilizou a visualização de informações que promoveram a obtenção de um pacote de dados para o início da criação da ferramenta de análise da Curva de Tendência. Por meio de busca incessável remota não foi encontrada ferramenta semelhante que atendesse a esta necessidade. O objetivo foi investigar formas de analisar os possíveis próximos gêneros a serem desenvolvidos em jogos digitais (em videogames, dispositivos móveis, computadores e *arcade*).

A ferramenta utilizada foi um programa gerenciador de banco de dados *open-source*. Na elaboração da pesquisa foram considerados os seguintes aspectos: data exata de lançamento do jogo, tema, gênero. Os temas e gêneros escolhidos foram aqueles utilizados pela IGDB, 2019.

No início do trabalho foram realizadas reuniões com os autores, especialistas na área de jogos a fim de tentar conseguir esclarecimentos sobre padrões de gênero. É relevante mencionar que esta pesquisa ainda está em desenvolvimento.

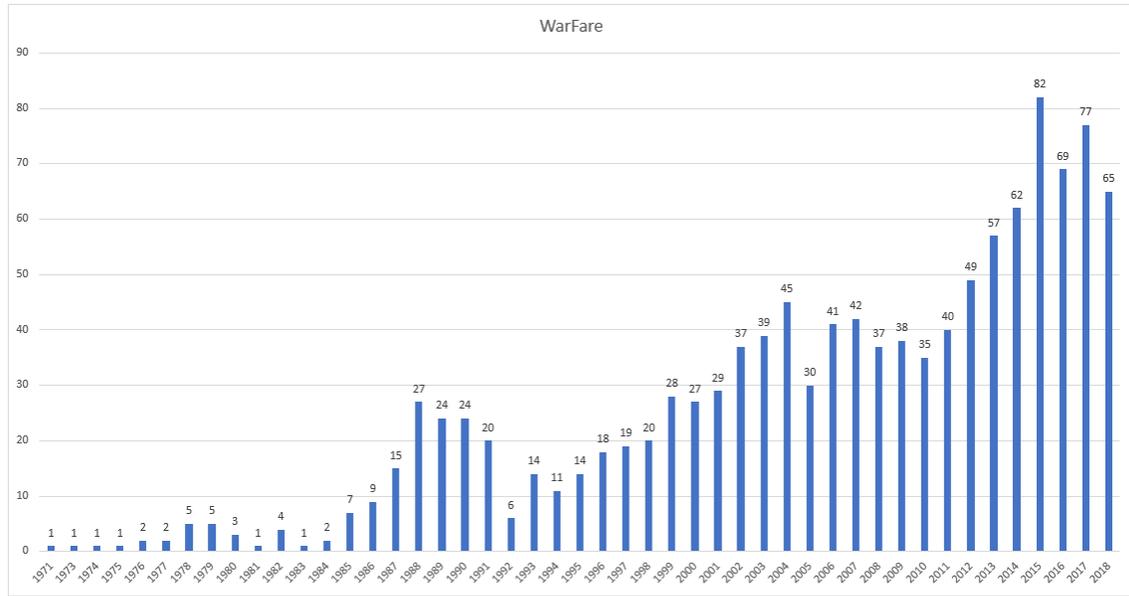
Em conseguinte, foi desenvolvida uma planilha geradora de informações essenciais dos aspectos mencionados anteriormente. Esta, por sua vez, deu margem a gráficos específicos para cada tipo de gênero onde se pode observar quais foram os fatos históricos mais relevantes para o lançamento de jogos passados e assim calcular a próxima curva de tendência de cada um.



(CAETANO & CAETANO, 2019)

Por meio da observação do gráfico do gênero *Fighting* se pode constatar que houve o início de uma curva ascendente em 1991, com seu pico em 1995 e este manteve uma linha quantitativa equilibrada até 2015. Neste mesmo período observa-se que na história dos jogos apresenta o surgimento de *Street Fighter II*, *The World Warrior*, trazendo à tona a produção de outros títulos do mesmo gênero. Assim se observa como um jogo pode influenciar o surgimento de outros da mesma classe.

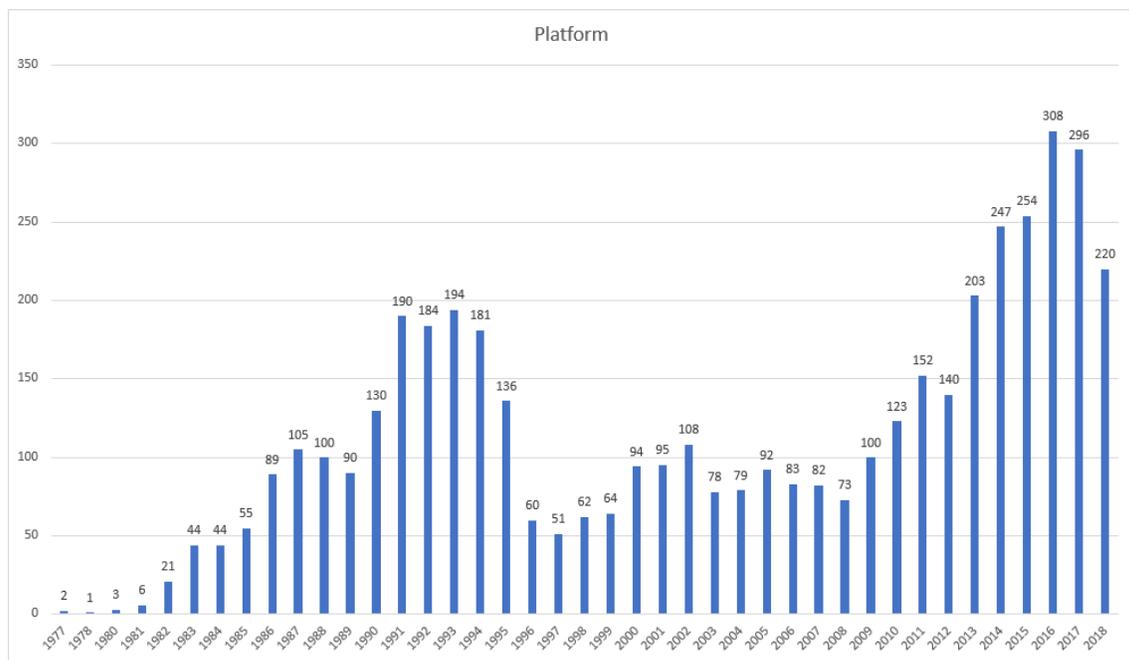
Ainda se podem observar transições clássicas entre a história mundial e as curvas de tendências dos gráficos construídos:



(CAETANO; CAETANO, 2019)

Ao analisar o gráfico anterior, observa-se que guerras e conflitos que estavam em pauta na mídia tais como a Guerra do Irã-Iraque e a Guerra das Malvinas corroboraram para a criação de jogos deste gênero. Também o cinquentenário da II Guerra Mundial influenciou uma curva ascendente que perdurou por quase uma década (1995-2005).

O desenvolvimento da uniformidade cíclica pode ser observado em Jogos de Plataforma:



(CAETANO; CAETANO, 2019)

Nota-se o início de um pico de desenvolvimento em 1990, o qual se repete aproximadamente vinte anos depois por meio da influência cultural, apresentando uma “moda” repetitiva. A nova roupagem destes jogos inclusive influenciou as artes visuais, tais como o cinema, exemplo clássico do filme *Pixels* (SANDLER, 2015), que mostrou inúmeros jogos da década de 1980.

A partir de 2008 pode-se perceber uma tentativa das desenvolvedoras em reviver franquias de jogos antigos através de relançamentos e jogos para download digital que se baseiam na arte e na jogabilidade encontradas em meados dos anos 1980 e início dos anos 1990. (MENDES, 2012)

Assim a percepção analítica-histórica torna-se clara e objetiva proporcionando visão intencional desta pesquisa. A próxima etapa deste trabalho é proporcionar por meio de site uma ferramenta de pesquisa onde os usuários poderão pesquisar e colaborar com o refinamento de dados apresentados até o momento.

## **Resultados (esperados)**

Verifica-se nessa síntese que os resultados esperados são os que inicialmente já foram obtidos: existe um curso ascendente de números de jogos criados, porém ainda não há análise de dados refinada de forma suficiente para confirmar a hipótese de que a tendência se repita em período específico. O maior problema encontrado foi: a falta de refinamento na classificação de um tema ou gênero específico de um jogo. Porém há a possibilidade de filtrar a descrição dos jogos a fim de encontrar palavras-chave.

## **Discussão**

O crescimento exacerbado de jogos digitais na indústria popular se deve, em parte, pelo avanço tecnológico que o sucede e o surgimento de ferramentas (exemplos: Unity, Unreal, Game Maker Studio) de desenvolvimento para o público, tais como as empresas indie e pequenas desenvolvedoras.

Ao observar estas criações e os lançamentos desde a década de 1970, conclui-se que ainda hoje não existe padrão específico de classificação de gênero e temas para organizar a visão de monitoramento de tendência de jogos.

Segundo Mendes (2012),

Fatores sociais, culturais, tecnológicos e econômicos contribuíram para que os jogadores demonstrassem interesse em jogos que resgatem uma estética primitiva e jogabilidade simplificada, que até então seriam ignorados e esquecidos como velharias ultrapassadas pelo rápido desenvolvimento tecnológico. (p. 176)

Define-se por meio deste pensamento que as empresas devem construir meios para tentar presumir quais são os gêneros que surgirão nos próximos anos. Porém, os recursos aplicados atualmente são inconstantes e pouco objetivos.

A criação de uma curva de tendência por meio do estudo analítico intensivo e contínuo da sociedade contemporânea requer maior grau de assertividade para que, futuramente, possíveis algoritmos já utilizados com sucesso no mercado financeiro possam ser aplicados neste outro âmbito. Defende-se neste resumo expandido a utilização desta ferramenta de forma padronizada e sistemática, de forma que sempre esteja atualizada e seja alimentada por meio de site na Internet.

## Referências

CAETANO, R.C.; CAETANO, M. P. G. M. Gráficos sobre a Curva de Tendência para Análise Histórica de Jogos Digitais. São Paulo, 39p. Trabalho não publicado.

HEN, H. Why emulators make videogame makers quake. Disponível em: [www.salon.com/1999/06/04/emulators](http://www.salon.com/1999/06/04/emulators). Acesso em: 04 jan. 2019.

IGDB.com. Games, Copyright ©2019. Disponível em: [https://www.igdb.com/advanced\\_search](https://www.igdb.com/advanced_search). Acesso em: 20 de dez. de 2018.

MENDES, B.L. O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores. **SBC - Proceedings of SBGames 2012**. PUC Rio, 2012. Disponível em: [www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD\\_Full22.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full22.pdf) Acesso em: 15 jan. 2019.

MOBYGAMES. Blue Flame Labs, Página inicial. Disponível em: <https://www.mobygames.com/company/activision-publishing-inc>. Acesso em: 20 de dez. de 2018.

OKAMOTO, Y. **Street Fighter II, the World Warrior**. Capcom, 1991. Arcade, Cp1, Jogo eletrônico.

SANDLER, Adam Sandler (produtor). **Pixels**. Los Angeles: Columbia Pictures & Happy Madison Productions, 2015. Online, son., color. Legendado. Inglês.