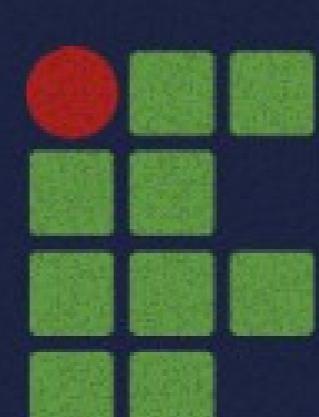




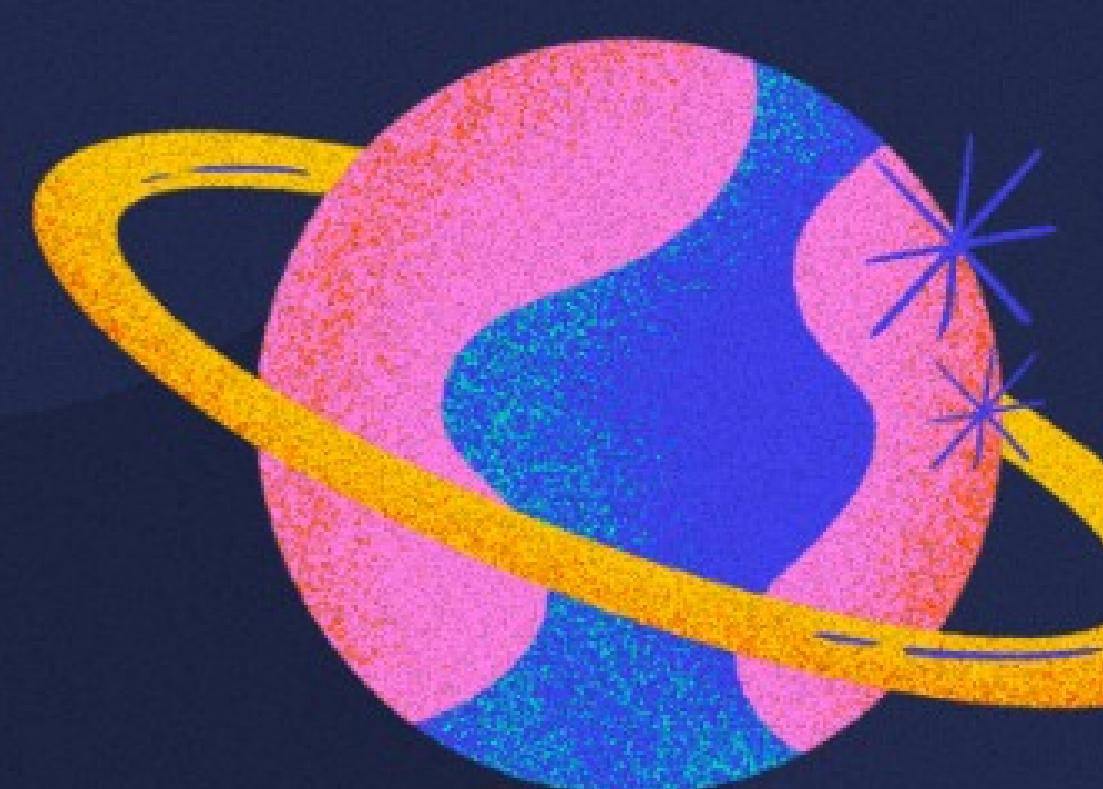
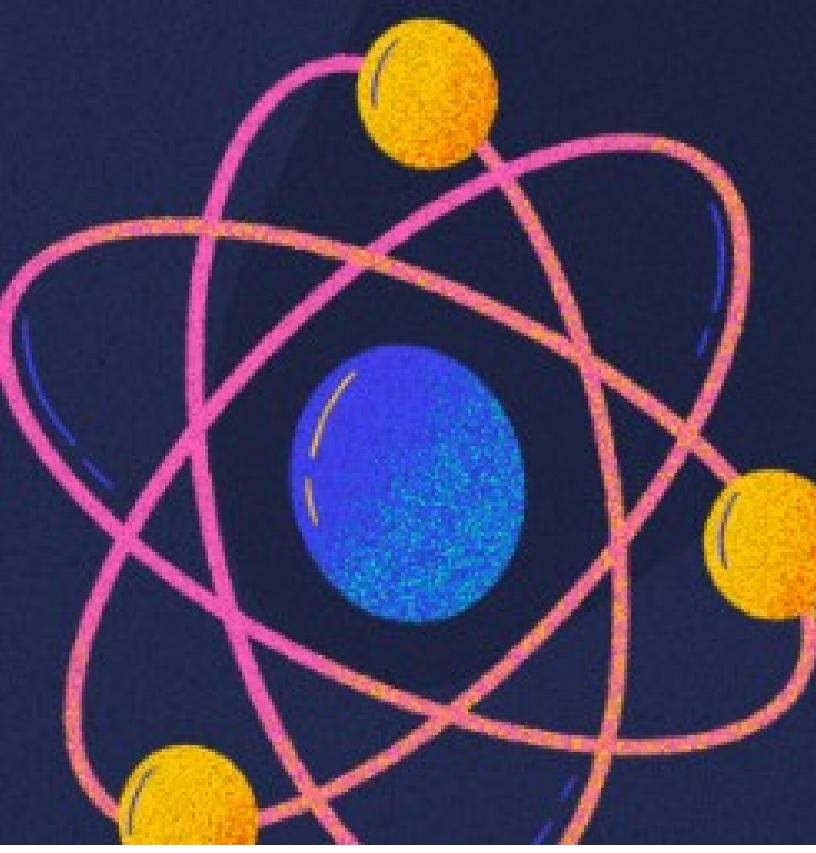
# josif 2025

**17ª Jornada Científica e Tecnológica  
14º Simpósio de Pós-Graduação  
do IFSULDEMINAS**

REALIZAÇÃO



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sul de Minas Gerais



## ANÁLISE EXPLORATÓRIA DO MERCADO DE JOGOS DIGITAIS VIA RASPAGEM DE DADOS DA PLATAFORMA STEAM

Francisco Paulino CUVICE<sup>1</sup>; Vinícius Alves SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discente do Bacharelado em Ciência da Computação, IFSULDEMINAS – Campus Passos. E-mail: francisco.cuvice@alunos.if suldeminas.edu.br;

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Passos. E-mail: vinicius.silva@if suldeminas.edu.br;

### INTRODUÇÃO

Desenvolver jogos de sucesso tornou-se mais difícil devido à grande escala da indústria e à exigência dos jogadores, cujas preferências evoluem com o tempo (Lin *et al.*, 2019). Compreender essas preferências é essencial para que os desenvolvedores alcancem sucesso e se destaquem no mercado de jogos digitais.

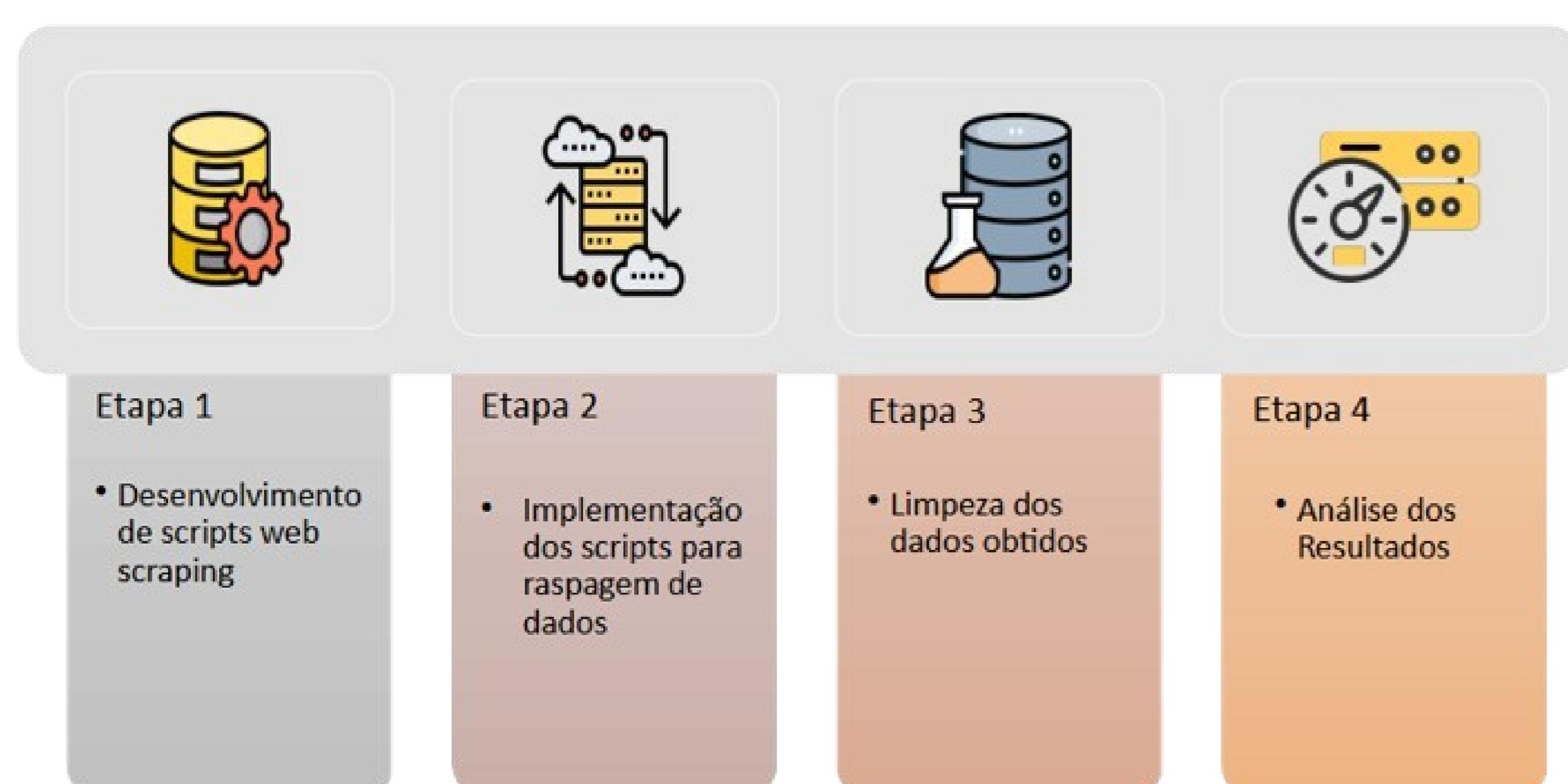
Como uma das maiores plataformas digitais de distribuição de jogos do mundo, a Steam representa uma fonte riquíssima de dados para os desenvolvedores que desejam entender melhor o mercado atual e alinhar seus produtos às expectativas dos jogadores. A coleta e análise de dados de avaliações e gêneros aclamados possibilita um melhor entendimento das tendências emergentes no mercado e dos elementos que contribuem para a aceitação ou rejeição de um jogo, permitindo decisões mais embasadas durante o processo de concepção, design e lançamento do produto.

### OBJETIVO

Este trabalho propõe utilizar da técnica de raspagem de dados para coletar informações de jogos e suas avaliações na plataforma Steam, com o objetivo de analisar e gerar insights que possam auxiliar no desenvolvimento de jogos, identificando e destacando padrões em jogos bem avaliados e mal avaliados.

### MATERIAL E MÉTODOS

Figura 1 - Resumo Esquemático dos Materiais e Métodos

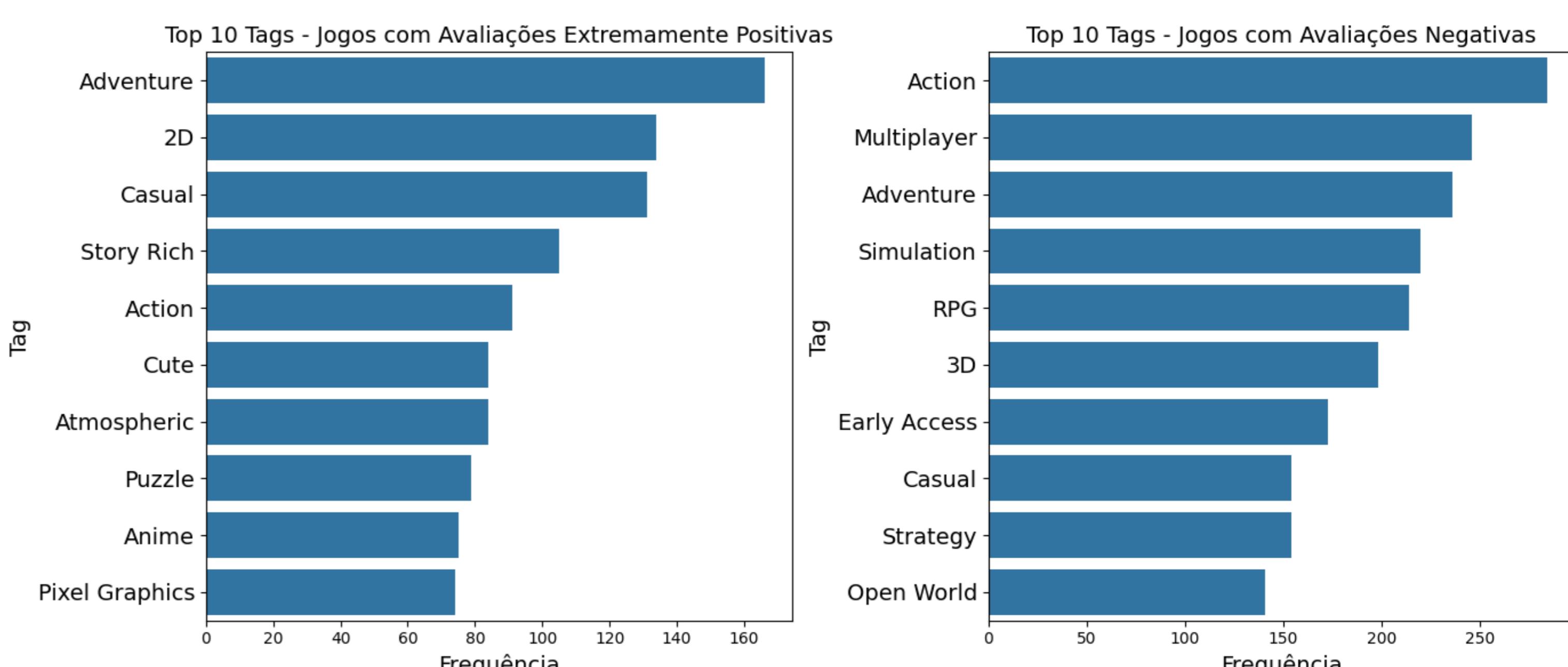


Fonte: Autoria própria

Sobre o processo mostrado na Figura 1, foram desenvolvidos dois scripts na linguagem Python utilizando a biblioteca Playwright, o primeiro coletou ID, título e link dos jogos, o segundo coletou informações específicas, como número de análises totais, classificação dessas análises, tags, preço, entre outras características de cada um dos 134.082 jogos presentes na plataforma. Ao final, após limpeza dos dados, foi obtido um dataset com 15.172 jogos, o qual foi utilizado para identificar padrões de mercado.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Figura 2 - Popularidade de tags em jogos de avaliações negativas e positivas.



Fonte: Autoria própria

Foram analisadas as tags mais populares entre os jogos de avaliações classificadas como extremamente positivas e jogos de avaliações classificadas como negativas, como mostrado na Figura 2. As tags “Action”, “Adventure” e “Casual” estão presentes nos dois gráficos, mostrando que, embora sejam gêneros populares, não são indicadores fidedignos de bons jogos. Por serem classificações muito abrangentes, acabam incluindo jogos de estilos e níveis de qualidade variados, o que reduz sua utilidade como indicadores confiáveis de sucesso ou fracasso.

Ao comparar os dois gráficos, percebe-se que as tags exclusivas dos jogos positivos tendem a ser nichos ou características mais específicas, que, quando bem executadas, agradam muito a seus públicos. As tags que aparecem nos negativos, em contraste, são mais amplas e representam gêneros com grande apelo de massa e, consequentemente, com maior potencial para decepção.

### CONCLUSÃO

A investigação demonstrou que gêneros populares e mais gerais aparecem tanto em jogos bem avaliados quanto em mal avaliados, não sendo indicadores confiáveis de qualidade. As taxas de críticas negativas são particularmente elevadas em jogos classificados como “Early Access”, sugerindo um desalinhamento entre as expectativas e a entrega desses títulos. Em contrapartida, características narrativas e visuais mostraram-se predominantemente presentes em jogos com avaliações extremamente positivas, indicando que, quando bem executados, ressoam fortemente com nichos de público, gerando alta satisfação e engajamento.

### REFERÊNCIAS

LIN, D. et al. An empirical study of game reviews on the Steam platform. *Empirical Software Engineering*, v. 24, p. 170–207, 2019.