

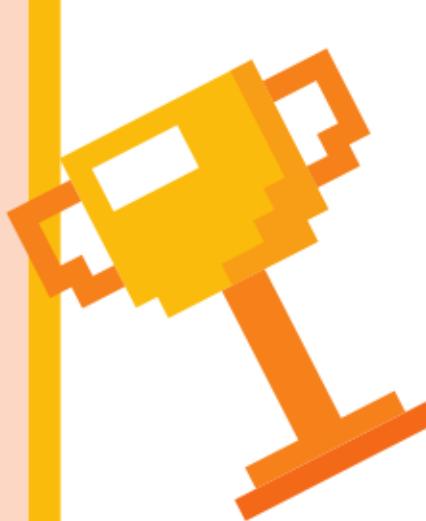
# Nie ważne jak, ważne, że piszą!

Czyli o wpływie wydźwięku na sukces gry.



1

## OPIS PROBLEMU



Relacja graczy z twórcami gier nie należy do prostych. W social mediach obserwujemy nierzadko falę negatywnych komentarzy i krytyki a czasem wręcz hejtu w stronę firmy i developerów. Pomimo niezadowolenia z produktu firmy te nie bankrutują, czasem wręcz notują duże zyski, a ich produkty wygrywają prestiżowe nagrody.

Czy analizując nastroje panujące w mediach społecznościowych da się przewidzieć, która gra wygra The Game Awards 2022? Czy opinia graczy i sukces w The Game Awards wpływa na notowania spółki? Na te pytania postaramy się odpowiedzieć.

W ramach pracy postawiliśmy następującą hipotezę:  
**Wydźwięk i ilość postów dotycząca danej gry jest w korelacji z wynikami The Best Game of the Year Award.**

3



## DANE

Dane zebrane z trzech źródeł: **Twitter, Reddit oraz Yahoo finance**. Proces gromadzenia danych tekstowych spełnia następujące wymagania:

- Dane podzielone na dwa okresy, przed i po The Game Awards: 2022-11-14 - 2022-12-08, oraz 2022-12-10 - 2022-12-25
- Poszukiwanie aktywności użytkowników w tematach: **The Game Awards, The Game of the Year, Elden Ring, A plague tale: requiem, God of War: Ragnarok, Horizon Forbidden West, Stray, Xenoblade Chronicles 3**.

Z zebranych danych automatycznie odfiltrowano nieprawidłowe wpisy oraz te nie związane z grami, według ustalonych kryteriów, przy użyciu biblioteki pandas. Statystyki ostatecznego zbioru wyglądają następująco:

### Twitter

• Z ponad 230 tys. postów wybrano 45 tys. najpopularniejszych.

• 5 gier do analizy - wykluczono **Stray**.

• 35 tys. różnych użytkowników.

• 27 tys. różnych konwersacji.

• Dla każdego posta zebrane komentarze, retweety i wspomnienia z nim związane.



### Reddit

• Z ponad 260 tys. postów wybrano 35 tys. najpopularniejszych.

• 24 tys. różnych użytkowników.

• 5 gier do analizy - wykluczono **Stray**.

• Dla każdego posta zebrane posty i komentarze z nim związane.



### Notowania akcji



Dane z okresu 14.11.2022 - 25.12.2022.



Dziennie notowania przy zamknięciu giełdy.



5 firm związanych z analizowanymi grami.



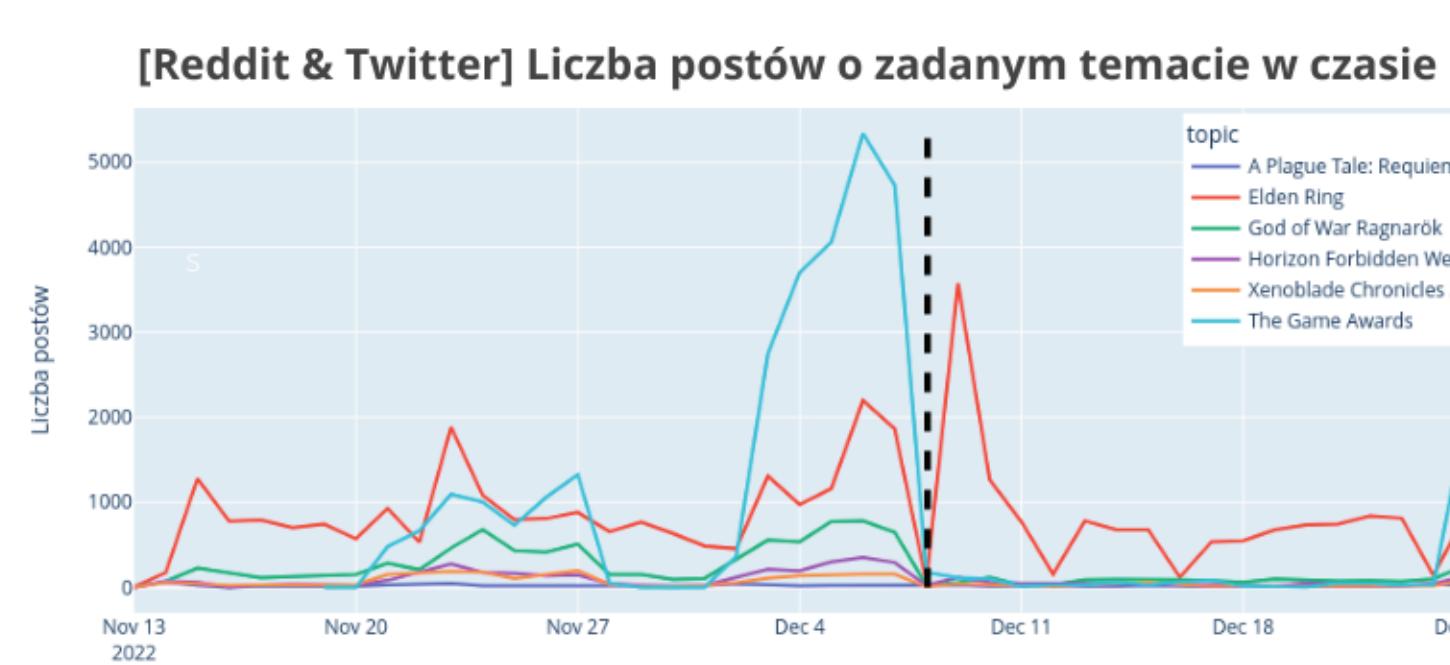
4

## WYNIKI



### O kim piszą?

#### O aktywności użytkowników SM



► W okresie The Game Awards możemy zaobserwować gwałtowny wzrost popularności tematów dotyczących nominowanych gier.

► Przez cały zaobserwowany okres zarówno przed jak i po The Game Awards najczęściej postów dedykowanych jest parze "zwycięzców" konkursu.



### Jak piszą?



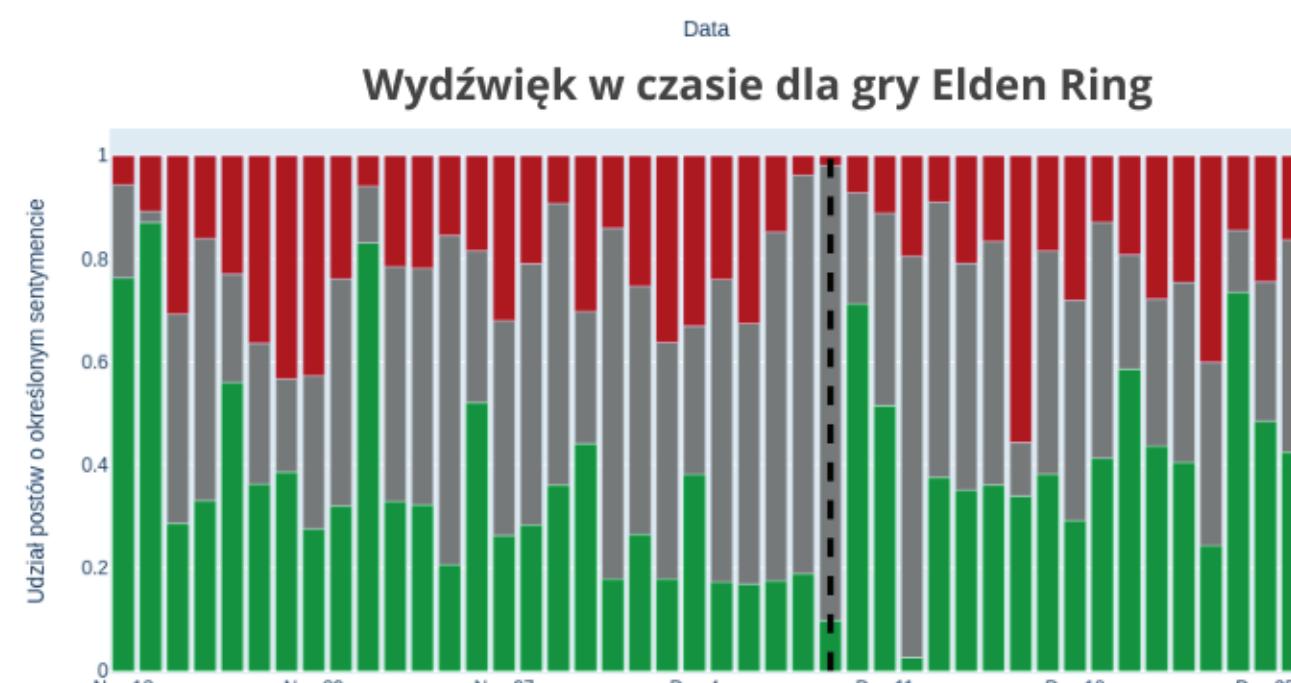
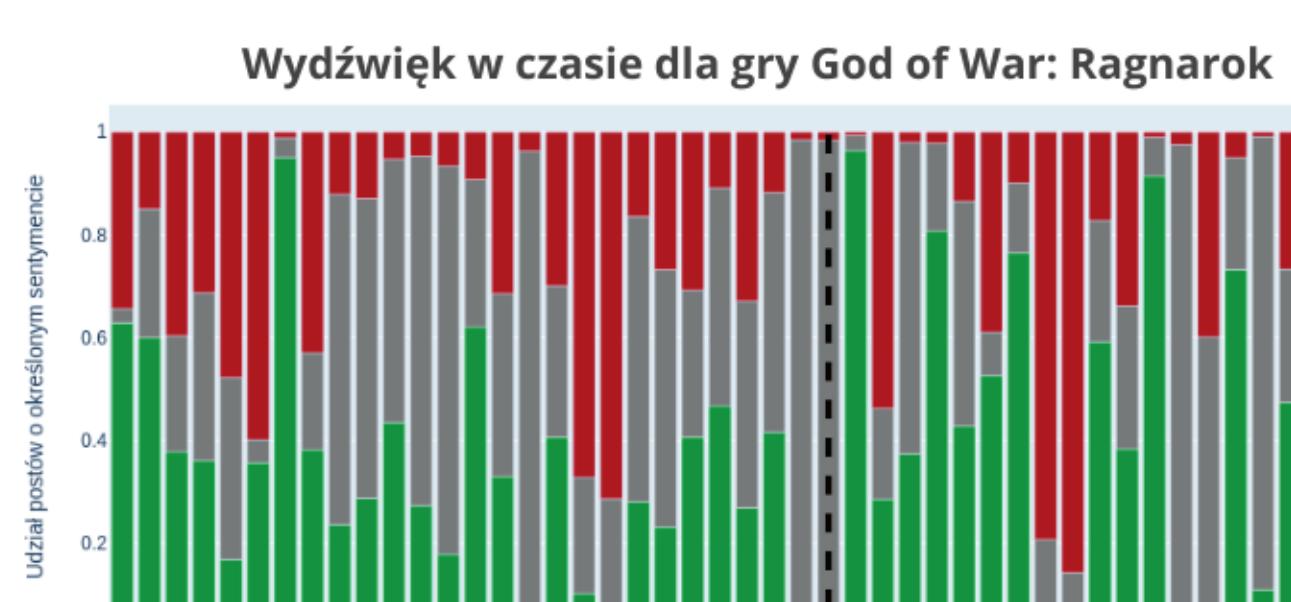
Dla God of War dla peaka liczby postów z okresu 1-9 grudnia obserwujemy analogiczny wzrost odsetka postów o pozytywnym wydźwięku.



W przypadku Elden Ring obserwujemy lekki wzrost postów o negatywnym wydźwięku, jednakże największy udział mają posty o neutralnym wydźwięku.



Po ogłoszeniu wyników dla obydwu gier nastąpił wzrost postów o pozytywnym wydźwięku.



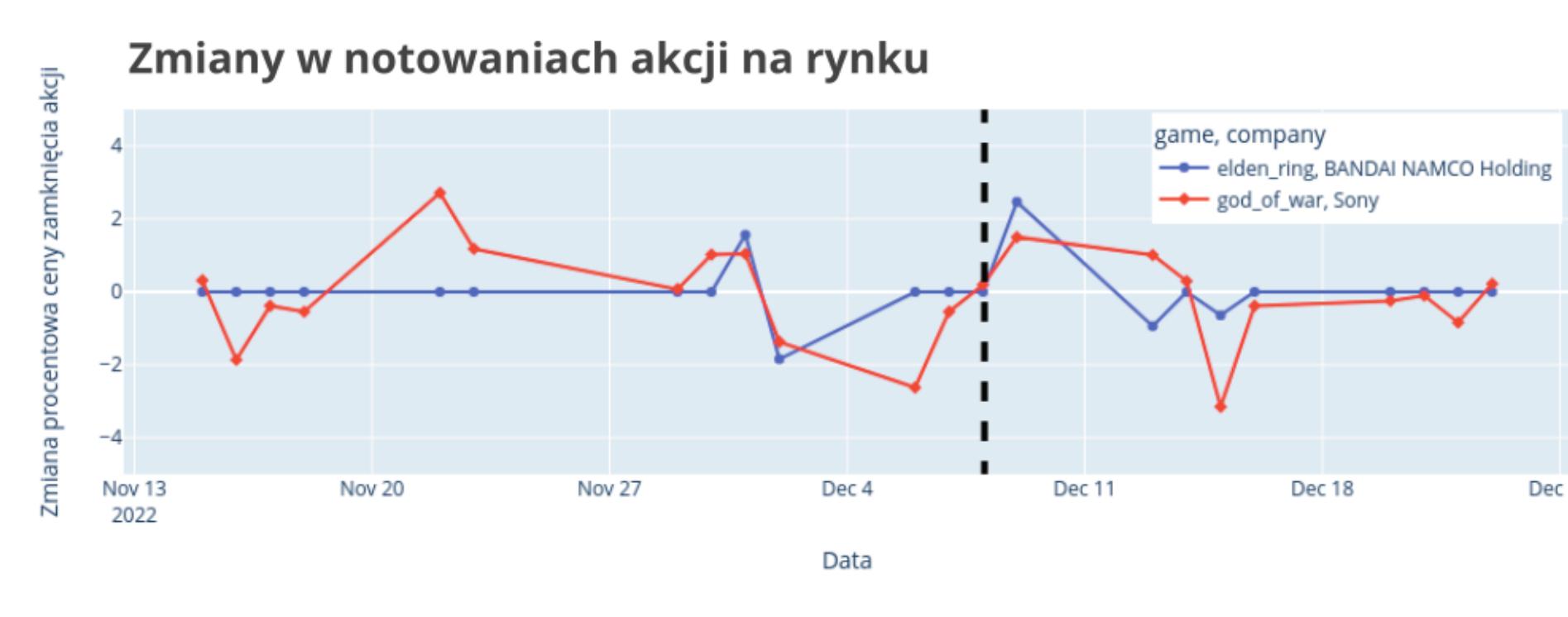
### Czy można zarobić?

#### O wpływie The Game Awards na notowania



► Widać wzrost akcji po ogłoszeniu wyników, jednak zmiana nie jest duża.

► Już dwa dni po ogłoszeniu wyników notowania spółek spadły.



Oliwier Kaszyca 250103@student.pwr.edu.pl

Igor Cichecki 250112@student.pwr.edu.pl

Dominika Szydło 250109@student.pwr.edu.pl

Mateusz Kochanek 250083@student.pwr.edu.pl

Opiekun projektu: dr hab. inż. Tomasz Kajdanowicz tomasz.kajdanowicz@pwr.edu.pl



Katedra  
Sztucznej  
Inteligencji



Politechnika Wrocławska