

Redes Neurais e Deep Learning aplicado no escopo econômico de colecionáveis digitais

Vinícius da Silva Dias
Bacharelado em ciência e tecnologia
UNIFESP, Campus ICT
São José dos campos, Brasil
dias.vinicius@unifesp.br

Mateus da Silva Romani
Bacharelado em ciência e tecnologia
UNIFESP, Campus ICT
São José dos campos, Brasil
mateus.romani@unifesp.br

I. INTRODUÇÃO E MOTIVAÇÃO

Atualmente a indústria de jogos eletrônicos competitivos vem crescendo de maneira exponencial, e como esperado, o mesmo acontece com seus mercados externos e internos, desde venda de colecionáveis e cosméticos à campeonatos profissionais que movimentam um mercado milionário anualmente. Com isso, ao analisarmos jogos e seus mercados internos foi possível notar um grande movimento financeiro ao redor de colecionáveis digitais ou Skins como são comumente chamados pela comunidade, do jogo Counter Strike: Global Offensive, um FPS (First Person Shooter) competitivo online desenvolvido pela empresa Valve Enterprise. O setor econômico do CS:GO se encontra em constante crescimento possuindo itens avaliados em mais de meio milhão de reais, tendo assim um ótimo potencial lucrativo.

Contudo, há uma lacuna no aproveitamento da grande gama de dados gerada pelo mercado em constante expansão. Sendo assim, temos em mão um grande potencial de desenvolvimento de projetos utilizando inteligência artificial para organização e compreensão dos dados.

Ao implementar tecnologias avançadas, como redes neurais, é possível explorar e aproveitar esses dados a fim de fornecer benefícios tanto para os usuários quanto para o mercado de skins por si só. Portanto, uma motivação para esse projeto seria desenvolver um sistema de predição de valores das skins com base em suas características, e potencializar a efetividade do modelo através de deep learning.

Com uma IA treinada em deep learning, seria possível analisar um conjunto de dados com características das skins, como raridade, popularidade e desgaste, e utilizá-las para prevermos valores do mercado referentes aos itens e suas características. Isso portanto permitiria aos usuários tomarem decisões mais informadas tanto ao comprar, vender ou trocar suas skins, maximizando assim os lucros e minimizando os riscos.

Além disso, como poderemos ver ao decorrer do relatório, o sistema de predição de valores poderia fornecer insights valiosos em relação às tendências de mercado, flutuações de preços e comportamento dos consumidores. Isso seria especialmente útil para investidores e negociantes do mercado, tais como colecionadores e lojas de revenda, permitindo-lhes tomar decisões estratégicas com base em dados confiáveis e atualizados.

Em resumo, um projeto de redes neurais com deep learning para predição de skins de CS:GO pode aproveitar o vasto potencial de dados gerados por esse mercado, fornecendo previsões precisas que beneficiam tanto os usuários quanto o próprio mercado, a fim de auxiliar na tomada de decisões mais precisas e lucrativas.

II. CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Outros modelos de IA foram levados em consideração, como Regressão Linear Múltipla (MLR) e Redes Neurais Artificiais. A Regressão Linear foi o ponto inicial de pesquisa por se tratar de um modelo de fácil interpretação e menor complexidade de implementação quando comparado aos modelos posteriores. Entretanto, após pesquisar mais a fundo descobriu-se que existem modelos que lidam melhor com predição de preços, como a Rede Neural Artificial (ou ANN). (Lim et al., 2016) concluíram que modelos ANN tiveram bom desempenho na predição de preços de casas em comparação à Análise de Regressão Múltipla (MRA). Ainda, (De Faria et al., 2009) fez uso de ANN para prever a direção do principal indexador do mercado financeiro brasileiro.

Para a tarefa alvo escolhida dois modelos foram levados em consideração: MLP (Multi Layer Perceptron) e Regressão Linear. A MLP foi feita com três camadas (uma de entrada, uma camada escondida e a camada final com a saída da rede). A cama inicial recebe os 7 atributos escolhidos e fornece um total de 64 entradas para a camada escondida que, por sua vez, fornece 128 entradas para a última camada. A regressão linear foi feita utilizando os 7 atributos de entrada e fornecendo 1 saída apenas (valor predito).

A avaliação dos dois modelos escolhidos foi feita através de: Mean Absolute Error (Erro Absoluto Médio, MAE), RMSE (Raiz Quadrada do Erro Médio, RMSE) e o Coeficiente de Determinação. O MAE é uma medida muito utilizada em rotinas de regressão linear pois mede a média diferença entre os valores preditos e os valores reais. Vale notar que a medida do MAE é a mesma medida da variável de análise e que quanto menor o valor encontrado, melhor é o modelo. O RMSE, por sua vez, é uma métrica que mede não só a distância entre as predições e os valores reais como também a direção e a magnitude dos erros.

Por último tem-se o Coeficiente de Determinação (chamado também de "R quadrado"), que é responsável por representar a proporção da variância entre as variáveis dependentes e independentes de um dado problema (neste caso, a relação entre os atributos dos itens e seu preço). Um R-quadrado perto de 1 indica que o modelo está bem ajustado, enquanto um R-quadrado próximo de zero indica erros na implementação. Entretanto, a análise do R-quadrado deve ser feita com muito cuidado pois valores extremamente próximos de 1 podem indicar overfitting, ou seja, o modelo tem bom desempenho na etapa de treinamento porém não foi generalizado o suficiente para ter bom desempenho no conjunto de teste.

O teste de diferença utilizando foi o de Cross Validation (Validação Cruzada), pois é uma poderosa técnica utilizada para avaliar a performance de um modelo de aprendizagem de máquina. A técnica consiste em dividir o conjunto de dados em múltiplas sub-partes (chamadas de "folds"). Então, o

modelo é treinado com uma porção (chamada de "treinamento") e depois avaliada no conjunto restante (chamado de "teste"), sendo este processo realizado repetidas vezes, utilizando diferentes porções do conjunto de dados. O método de Cross Validation é uma boa técnica a ser usada pois ajuda o pesquisador a analisar a capacidade de generalização de um modelo, além do impacto da variabilidade dos dados no resultado final.

III. TRABALHOS RELACIONADOS

Outros modelos de IA foram levados em consideração, como Regressão Linear Múltipla (MLR) e Redes Neurais Artificiais. A Regressão Linear foi o ponto inicial de pesquisa por se tratar de um modelo de fácil interpretação e menor complexidade de implementação quando comparado aos modelos posteriores. Entretanto, após pesquisar mais a fundo descobriu-se que existem modelos que lidam melhor com predição de preços, como a Rede Neural Artificial (ou ANN). (Lim et al., 2016) concluíram que modelos ANN tiveram bom desempenho na predição de preços de casas em comparação à Análise de Regressão Múltipla (MRA). Ainda, (De Faria et al., 2009) fez uso de ANN para prever a direção do principal indexador do mercado financeiro brasileiro.

Contudo, a escolha final foi o modelo LSTM pois como o objetivo do presente estudo é prever o preço ao longo do tempo, este modelo é o que melhor pode descrever a dinâmica dos dados, como demonstrado por (Sunny et al., 2020). Ainda, (Pramod et al., 2020) realizaram predição de preços utilizando LSTM e os resultados foram expressivos, mostrando o quão impactante pode ser o uso deste modelo para a predição de preços futuros.

IV. OBJETIVO

O objetivo do projeto se trata de utilizarmos inteligência artificial para ajudarmos o mercado de skins de CS:GO a ser mais lucrativo, sendo assim o projeto ideal seria uma Rede Neural de que consiga prever os preços de diversas skins e identificar padrões de mercado, utilizando de deep learning para maior eficácia e confiabilidade dos dados. Podendo desta forma, auxiliar na tomada de decisão acerca de compra, venda ou troca dos itens de maneira lucrativa não só para o usuário como para o mercado como um todo.

V. METODOLOGIA EXPERIMENTAL

O projeto será desenvolvido através da linguagem de programação python com o auxílio das bibliotecas selenium, csv, unidecode, numpy, pandas, scikit-learn e pytorch, com isso a primeira etapa será a coleta de dados através do programa desenvolvido para realizar o web scraping do principal mercado web de skins para levantamento de dados. Com os dados coletados, o próximo passo será a construção da rede neural responsável pela predição dos preços e alimentá-la utilizando a metodologia de treinamento de redes neurais conhecida como deep learning.

Com a rede neural alimentada, precisamos analisar os resultados obtidos e refinar as etapas anteriores até que a rede possua confiabilidade e eficácia significativa. Com uma rede neural eficaz poderíamos entender melhor os dados e suas características, encontrando padrões e posteriormente podendo prever mais do que o preço de forma que transformaremos os padrões em conhecimento.

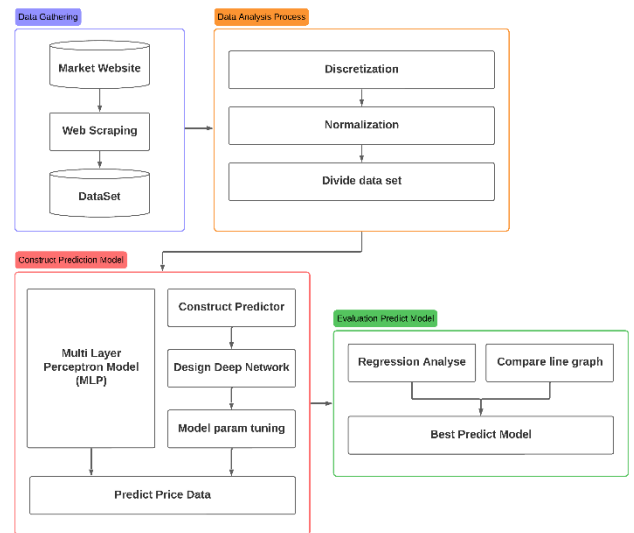


Figure 1 - Pipeline experimental

A. BASE DE DADOS

Para o trabalho de previsão de preços foi utilizado uma implementação em Python que realizou o web scraping ("raspagem de dados") de um site no qual jogadores vendem suas skins. As bibliotecas utilizadas foram: Selenium (entrar em contato com o site e adquirir as informações desejadas), unidecode (importante para retirar acentos e símbolos indesejados dos dados), json e csv (manipulação de arquivos) e a os (manipulação de caminhos dentro do computador para ler e escrever os arquivos).

O processo de web scraping envolveu entrar no site e fazer com que o script pegasse todas as informações disponíveis de cada item na página e prosseguindo para a página seguinte. Este laço repete-se até que o número determinado previamente pelo usuário seja alcançado. Antes de limpar os dados um passo importante foi a normalização deles, visto que alguns caracteres no site são especiais (como ★ ou ™). Por fim, depois da coleta, o próximo passo foi iniciar um processo de limpeza utilizando um segundo script.

A limpeza dos dados adquiridos inicia-se abrindo o arquivo gerado anteriormente e deletando uma das colunas, chamada de "tournament tags" (distintivos de campeonatos, que não serão utilizados no treinamento). Um importante passo nesta etapa de limpeza foi o processo de flattening ("achatamento") pois os dados adquiridos no site estavam em formato JSON (JavaScript Object Notation), uma notação muito semelhante à estrutura de dicionário da linguagem Python. Ocorreu que diversas chaves possuíam dicionários dentro de si, causando um aninhamento de dicionários e, portanto, foi necessário achatar estes dicionários de maneira que, ao final do processo, os dicionários possuísem apenas um nível.

Uma vez que os dicionários estavam devidamente achatados, o próximo passo foi o percorrido de todos eles, substituindo os dados categóricos "rarity" e "quality" por uma graduação numérica (de 0 à 12 para "rarity" e 0 ou 1 para "quality") para ajudar na hora do treinamento. Além disso, foi feita também uma substituição nos valores de "stickers", que inicialmente eram uma lista contendo as descrições de possíveis stickers atrelados a cada item. No lugar das informações foi colocado apenas o total de stickers para um

dado item, visto que maiores detalhes não seriam úteis para o treinamento.

Finalmente, um segundo arquivo chamado de “cleaned_data.csv” foi criado. Neste arquivo apenas as colunas desejadas (“stickers”, “paintwear”, “name”, “steam_price”, “quality”, “rarity”, “type”, “price”) foram inseridas, de modo a descartar todas as outras informações desnecessárias para o desenvolvimento do trabalho.

Com os dados devidamente formatados, deu-se início à etapa de pré-processamento, no qual foi verificada a existência de valores inválidos (“NaN”) e a exclusão de itens que continham estes valores. Para esta base de dados foi preciso realizar a técnica de codificação, que é transformar dados categóricos em dados discretos para que seja possível utilizá-los no treinamento da rede. A codificação utilizada foi a LabelEncoder, encontrada na biblioteca Scikit-learn e esta foi a escolhida pois transforma dados categóricos em inteiros numéricos sem traçar correlação entre os dados, de maneira que uma categoria não possui nenhum tipo de vantagem sobre a outra. Uma vez que os dados foram devidamente convertidos para números, o próximo passo seguido foi a normalização dos dados, que consiste na uniformização das diferentes escalas que podem existir entre os dados, como é o caso do preço (que varia em escala da moeda) e as qualidades (que foram substituídas por um inteiro entre 0 e 12). A normalização é um procedimento importante pois melhora a performance de algoritmos de aprendizagem de máquina.

VI. ANÁLISE DOS RESULTADOS DO EXPERIMENTO

Para que possamos analisar os resultados obtidos em ambas as experimentações utilizando os modelos MLP e Regressão Linear, é necessário a geração de gráficos e tabelas que classifiquem a eficiência e confiança do modelo.

Onde para a experimentação MLP obtivemos:

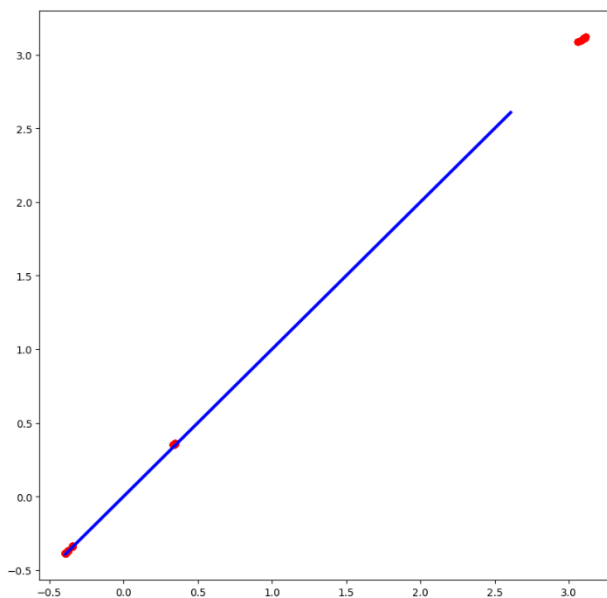


Figure 2 - Reta de regressão MLP

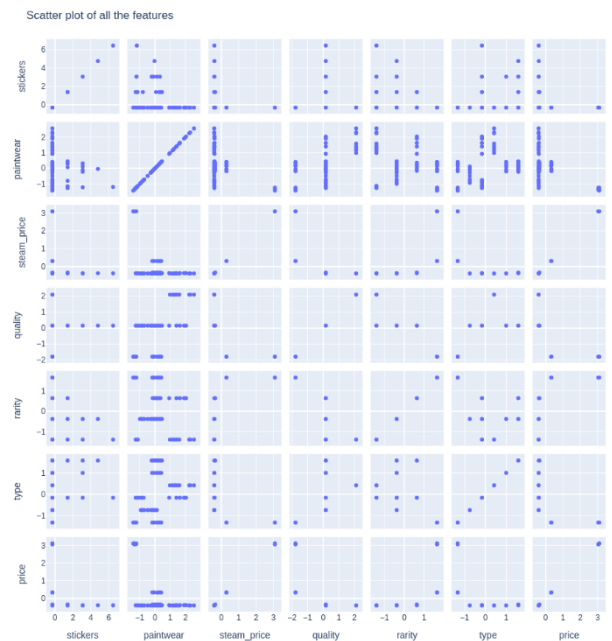


Figure 3 - Gráfico de dispersão MLP

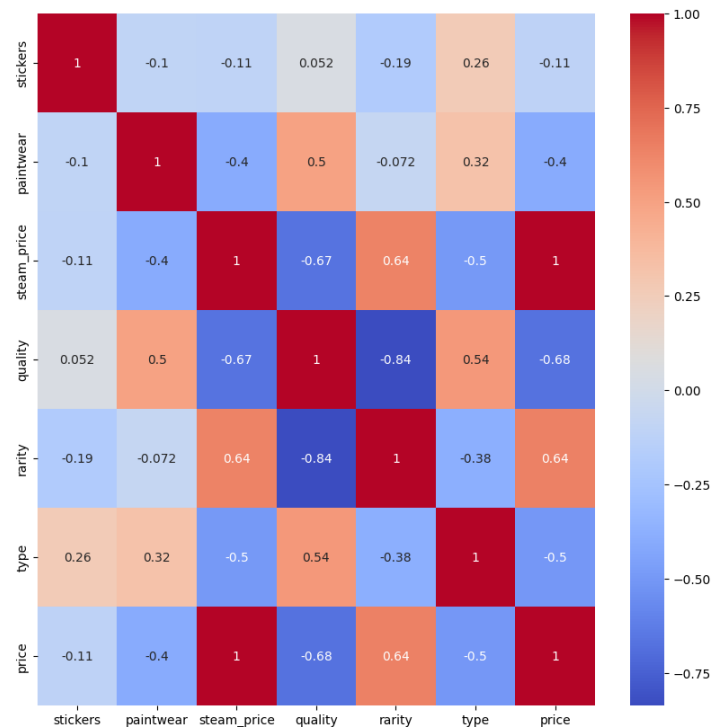


Figure 4 - Matriz de correlação MLP

```
price predicted: [-0.34343379  3.10310945 -0.3903483 -0.38094366 -0.3903483 -0.3903483]
real price: tensor([[-0.3435],
                  [ 3.1034],
                  [-0.3897],
                  [-0.3809],
                  [-0.3913],
                  [-0.3916]])
Mean Absolute Error: 0.00042285993709089044
Mean Squared Error: 3.391265313988737e-07
Root Mean Squared Error: 0.0005823457146737441
Coefficient of Determination: 1.00
```

Figure 5 - Resultados e medidas de avaliação - MLP

Ao analisarmos os resultados obtidos na experimentação do modelo MLP é possível destacar que o modelo foi extremamente satisfatório no quesito ajuste, porém esse ajuste muito próximo pode indicar alguma relação de erro nos dados

ou até mesmo erro na implementação ou treinamento do modelo.

Para Regressão Linear os resultados foram diferentes, com aproximações mais comuns no desenvolvimento de redes neurais, indicando talvez um bom uso do modelo, como destacado abaixo pelas figuras.

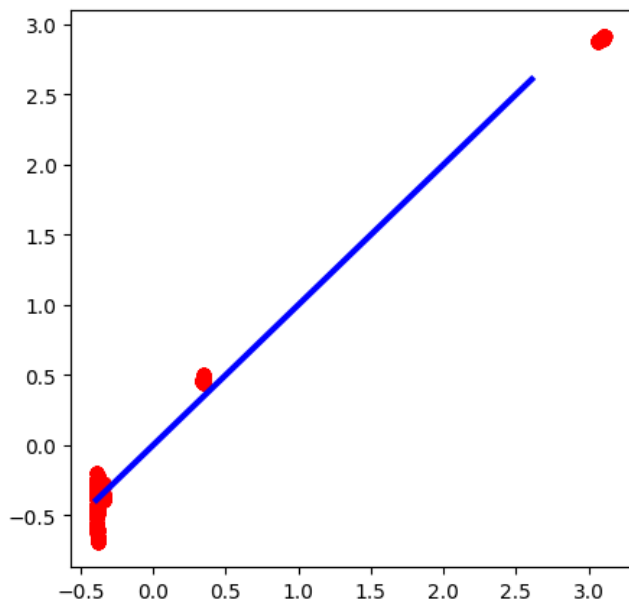


Figure 6 - Reta de regressão - Regressão Linear

```
price predicted: [[-0.4329197 ]
[-0.44440684]
[-0.36938086]
[-0.38064936]
[-0.207735 ]
[-0.4116724 ]]
real price: [[-0.39134318]
[-0.385569 ]
[-0.37504175]
[-0.37504175]
[-0.3427621 ]
[-0.38974905]]
Mean Absolute Error: 0.12172058
Mean Squared Error: 0.030308163
Root Mean Squared Error: 0.1740924
Coefficient of Determination: 0.97
```

Figure 7 - Resultados e medidas de avaliação - Regressão

Concluindo, o modelo MLP é mais atrativo no geral, porém apresenta características que possivelmente indicam algum possível erro, sendo assim é necessário a realização de mais testes para validação das dúvidas, até que se prove algum tipo de erro, MLP é o modelo mais favorável e que obteve os melhores resultados na predição dos preços, assim descartando o uso de regressão linear que mesmo contendo dados saudáveis não é tão preciso quanto o MLP.

VII. O QUE SERÁ ENTREGUE NO FINAL?

No final do projeto será entregue uma rede neural que através de deep learning prediz o preço de uma skin baseada

em suas características, uma funcionalidade desejada seria a predição de mais do que preços, como períodos de venda, pontos de flutuação de vendas e comportamento dos usuários, porém por se tratar de padrões pode ser que não consigamos encontrar dados suficientes que descrevem os casos acima, como vimos acontecer em diversos outros artigos como o de Yu, Pengfei.

Podemos tomar como exemplo um revendedor de skins que possui um pequeno site de vendas e tem dificuldade em atualizar suas 350 skins à venda de maneira eficaz, poderíamos disponibilizar a IA para que o revendedor consulte o preço predito de suas skins no dia, de forma a não sair perdendo em vendas por conta da instabilidade do mercado. Falando de grandes vendedores, poderíamos instruir os melhores períodos de compras e vendas, para que assim, o lucro seja maior. Outro exemplo poderia ser um iniciante do mercado que queira consultar o preço skins de forma confiável para que assim não perca dinheiro em compras, vendas ou trocas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Newell, A., and Simon, H. A. 1976. Computer science as empirical inquiry: symbols and search. Communications of the ACM 19(3), pp.113–126.
- [2] Lim, T., Wan et al. 2016. Housing Price Prediction Using Neural Networks, 2016 12th International Conference on Natural Computation, Fuzzy Systems and Knowledge Discovery (ICNC-FSKD).
- [3] Anuradha, G et al. 2019. House Price Prediction Using Regression Techniques: A Comparative Study, Department of CSE, VRSEC, Vijayawada.
- [4] Zhao, Bo. 2017. Web Scraping, Springer International Publishing AG, Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317177787_Web_Scraping/, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [5] Yu, Pengfei, and Yan, Xuesong. 2020. Stock price prediction based on deep neural networks, Springer International Publishing AG, Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00521-019-04212-x/>, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [6] İcan, Özgür, and Çelik, B. Taha. 2017. Stock Market Prediction Performance of Neural Networks: A Literature Review, Canadian Center of Science and Education, Disponível em: <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijef/article/view/70421/>, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [7] De Faria, E. L., Albuquerque M. P., Gonzalez, J. L., Cavalcante, J. T. P., & Albuquerque, M. P. 2009. Predicting the Brazilian stock market through neural networks and adaptive exponential smoothing methods, Expert Systems with Applications, Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2009.04.032/>, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [8] Pramod B. S., Mallikarjuna Shastry P. M. 2020. Stock Price Prediction Using LSTM, CSE, REVA University, Bengaluru, Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/348390803_Stock_Price_Prediction_Using_LSTM/, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [9] Pawar, K., Jalem, S. R. and Tiwari, V. 2019. Stock Market Price Prediction Using LSTM RNN, Springer Nature Singapore Pte Ltd. 2019, Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-13-2285-3_58/, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [10] Valve Enterprise. Counter-Strike:Global Offensive. Steam, 2012, Disponível em: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/, Acesso em: 06 de jun. de 2023.
- [11] Gugelmin, Felipe. Skin de Counter-Strike: Global Offensive é vendida por US\$ 400 mil. Adrenaline, 2023 Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/skin-de-counter-strike-global-offensive-e-vendida-por-us-400-mil/>, Acesso em: 06 de jun. de 2023.

