

Classificação de Gênero de jogos: uma análise comparativa entre duas plataformas digitais

Yasmin Caroline Pivatto Motta, Rafael Marques de Albuquerque

Escola Politécnica– Universidade do Vale do Itajaí (Univali)

Balneário Camboriú – SC – Brasil

mimcarolinep@gmail.com, albuquerque@univali.br

Abstract. *This article analyzes the genre classification of games on Steam and Epic Games digital platforms. Games have gained prominence in the entertainment market, and the game genre is fundamental to influence creation. The classification is carried out by the curation of the stores and by the users. Documentary research was conducted through the analysis of game pages on selected platforms. The results revealed the diversity of genres assigned by curators, as well as user preferences through markers. The comparative analysis of the ratings on the platforms allows understanding the approaches adopted by each one and the users' perception in relation to the games.*

Keywords— *electronic games, genre classification, Steam, Epic Games, curation, users.*

Resumo. *Este artigo analisa a classificação de gênero de jogos nas plataformas digitais Steam e Epic Games. Os jogos têm ganhado destaque no mercado de entretenimento, e o gênero do jogo é fundamental para influenciar a criação. A classificação é realizada pela curadoria das lojas e pelos usuários. A pesquisa documental foi conduzida por meio da análise das páginas de jogos nas plataformas selecionadas. Os resultados revelaram a diversidade de gêneros atribuídos pelos curadores, bem como as preferências dos usuários por meio de marcadores. A análise comparativa das classificações nas plataformas permite compreender as abordagens adotadas por cada uma e a percepção dos usuários em relação aos jogos.*

Palavras-chave— *jogos eletrônicos, classificação de gênero, Steam, Epic Games, curadoria, usuários.*

1. Introdução

A cada ano que passa, os jogos digitais têm ganhado mais força dentro do mercado de entretenimento, tornando-se um dos principais meios de diversão da população. Em 2021, a indústria de jogos movimentou 175,8 bilhões de dólares e estima-se que, em 2023, esse mercado movimente mais de 200 bilhões de dólares. O crescimento desse mercado vem ocorrendo há anos, mas se intensificou durante a pandemia de 2020, quando registrou um aumento de 32,1%, batendo seu recorde (PACETE, 2022).

Dentro do processo de desenvolvimento de jogos, o gênero é considerado um elemento fundamental que influencia a criação de todo o jogo, desde a fase inicial de planejamento até a finalização do produto final. O gênero escolhido influencia

diretamente na ambientação, cenários, personagens, mecânicas, roteiro e elementos de interface que serão utilizados ao longo do desenvolvimento do jogo. Em outras palavras, o gênero é uma das principais bases para o desenvolvimento de um jogo e pode afetar significativamente a experiência do usuário. (Novak, 2011)

A classificação de gênero de jogos é um tema que gera debates entre os profissionais da indústria. É importante que as empresas e editoras sejam cuidadosas ao classificar seus produtos, já que potenciais jogadores utilizam os gêneros para encontrar jogos e para decidir sobre sua aquisição. Nas plataformas de vendas digitais, existem geralmente dois sistemas utilizados para classificar os jogos. Um deles é realizado pela curadoria da loja, que consiste em uma equipe responsável por analisar e atribuir as categorias de gênero aos jogos com base em suas características e elementos principais. O outro sistema é baseado na opinião popular dos jogadores, onde eles podem contribuir com classificações e comentários sobre os jogos.

Neste artigo, serão analisadas duas importantes plataformas de vendas de jogos eletrônicos: a Steam e a Epic Games. A Steam é atualmente uma das maiores plataformas de vendas de jogos e comercialização de itens, além de possuir um enorme catálogo de jogos em sua plataforma. A Epic Games vem crescendo nos últimos anos devido aos benefícios que a loja oferece aos seus usuários, como a oferta de um ou dois jogos gratuitos por semana. O objetivo deste artigo é analisar comparativamente as plataformas de comercialização de jogos mencionadas, com a finalidade de demonstrar como as lojas classificam seus jogos.

2. Fundamentação teórica

A importância de estabelecer os elementos base de um jogo, como mecânica, arte, história, personagens e gênero, é enfatizada por Chandler (2009), que destaca a relação entre gênero e plataforma na concepção de um jogo. Novak (2011) ressalta que a classificação de gênero nos jogos difere das mídias tradicionais e considera elementos como tema, ambiente, apresentação/formato na tela, perspectiva do jogador e estratégias de jogo.

Lemes (2009) destaca as mecânicas e a narrativa como elementos importantes na classificação de gênero, enquanto Adam e Dormans (2012) enfatizam que a jogabilidade é crucial na categorização, estando diretamente ligada às mecânicas e regras do jogo. Adams (2014) reforça que os desafios propostos são a base da classificação dos gêneros, independentemente do conteúdo do mundo do jogo.

Weiller (2012) observa que gêneros semelhantes compartilham padrões de desafios e controles, facilitando a transição dos jogadores entre eles. A complexidade do gênero de jogos é reconhecida, e a opinião de especialistas é considerada essencial para sua compreensão, conforme argumentado por Schuyttema (2008), que incentiva os desenvolvedores a experimentar diferentes gêneros para expandir seu conhecimento.

Rabin (2011) descreve como os gêneros de jogos se multiplicaram ao longo do tempo, resultando em gêneros híbridos, como ação-aventura, por meio de tentativas, erros, exploração e combinação. Essa diversificação contínua reflete a evolução e a inovação na indústria de jogos. Em suma, compreender e categorizar os gêneros de jogos

é fundamental para os desenvolvedores, impulsionando a criatividade e a experiência dos jogadores.

3. Materiais e métodos

A pesquisa segue uma metodologia estruturada de pesquisa documental. Inicialmente, foi definido o objeto de estudo e o problema de pesquisa, estabelecendo clareza sobre o que será investigado e quais questões serão respondidas. A partir disso, foram estabelecidos os objetivos da pesquisa. Com base nas orientações de Antonio Carlos Gil (GIL, 2017), a metodologia da pesquisa documental.

Em seguida, foram selecionadas as fontes documentais relevantes para a pesquisa, sendo a Steam (<https://store.steampowered.com>) e a Epic Games (<https://store.epicgames.com>) as plataformas escolhidas como fontes para análise documental. Essas plataformas são amplamente utilizadas no mercado de jogos eletrônicos e contêm informações valiosas para o estudo em questão.

Após a seleção das fontes documentais, foram estabelecidos critérios de análise dos documentos, visando orientar a leitura e interpretação das informações levantadas. Os critérios observados foram a identificação de gênero de jogos e as *tags* e a classificação dos jogadores. Este processo foi feito por meio de uma navegação exploratória pelos ambientes online, buscando a familiarização com a forma como os temas tratados no estudo se manifestam nas lojas. No processo de análise, houve a elaboração de tabelas para registrar informações importantes e a realização de comparação dos dados.

Por fim, os resultados da pesquisa documental são organizados e apresentados. Nesse estudo, os dados foram gerados diretamente nas plataformas Epic Games e Steam, por meio da análise das páginas de jogos dentro das plataformas. Serão observadas as classificações atribuídas tanto pela curadoria quanto pelos usuários, permitindo avaliar a percepção dos usuários em relação à classificação dos jogos.

Dessa forma, a pesquisa documental utilizando as plataformas Steam e Epic Games como fontes contribuirá significativamente para o desenvolvimento de pesquisas na área de classificação de gênero de jogos, fornecendo informações valiosas sobre a indústria de jogos eletrônicos e as preferências dos jogadores.

Na seção de resultados deste artigo, especificamente em Classificação da Epic Games feita pelos usuários, foi feita pesquisa das classificações através da lista de todos os jogos populares do momento.

4. Resultados

Os resultados obtidos foram divididos em quatro partes, de acordo com as seguintes classificações:

- Classificação da Steam feita pela curadoria
- Classificação da Steam feita pelos usuários
- Classificação da Epic Games feita pela curadoria
- Classificação da Epic Games feita pelos usuários

Essa divisão foi realizada com o intuito de facilitar a apresentação dos resultados obtidos na pesquisa, permitindo uma melhor compreensão das diferentes percepções e avaliações realizadas pelos usuários e pela curadoria nas plataformas estudadas.

4.1. Classificação da Steam feita pela curadoria

Se refere à avaliação dos jogos realizada pela equipe de curadores da plataforma Steam. Esses profissionais avaliam diferentes aspectos dos jogos, como qualidade, jogabilidade, gráficos, entre outros, e atribuem uma classificação ao jogo com base em sua análise. Abaixo o Quadro 1 mostra gêneros e subgêneros da Steam utilizados pela curadoria.

Quadro 1. Gênero e subgêneros da Steam, criada pelos autores baseada em <https://store.steampowered.com>

Gêneros Steam						
Gêneros	Ação	Aventura	RPG	Simulação	Estratégia	Esporte e Corrida
Subgêneros	Arcade e Ritmo	Casuais	JRPG	Construção e Automação	Cidades e Colônias	Corrida
	Hack and Slash	Metrodvania	RPG de Aventura	Empregos e Passatempos	Defesa de Torres	Esporte em Equipe
	Luta e Artes Marciais	Objetos Escondidos	RPG de Ação	Encontros	Estratégia Baseada em Turnos	Esportes Individuais
	Plataformas e Corridas Intermináveis	Quebra-Cabeça	RPG de Estratégia	Espaço e Aviação	RTS	Pescaria e Caça
	Shoot 'em Up	Romance Visual	RPG em Grupo	Física	Grande Estratégia e 4X	Simuladores Automobilísticos
	FPS	Trama Excepcional	RPG em Turno	Rurais e de Fabricação	Militar	Simuladores de Esporte
	Tiro em Terceira Pessoa		Roguelike	Vida e Imersivos	Tabuleiro e Cartas	

Abaixo da rolagem da página, há uma descrição mais detalhada e extensa do jogo. Ao lado, encontramos a classificação de gênero feita pela curadoria da Steam. Em seguida, está a média de nota dos jogos pela Metacritic, mas não há detalhes das críticas exibidos na página do jogo, apenas um acesso para a página do Metacritic.

4.2. Classificação da Steam feita pelos usuários

Se refere às avaliações realizadas pelos próprios usuários da plataforma Steam, que têm a possibilidade de atribuir alguns marcadores. O Quadro 2 mostra os marcadores da Steam utilizados pelos usuários.

Quadro 2. Marcadores populares da Steam, criada pelos autores baseada em https://store.steampowered.com/tag/browse/?l=brazilian#global_492

Marcadores Populares da Steam					
Indie	Acesso Antecipado	Multijogador	Primeira Pessoa	Ficção Científica	Terceira Pessoa
Ação	Gratuito para Jogar	Quebra-Cabeça	Combate	Ação / Aventura	Protagonista mulher
Aventura	2D	Multijogador Massivo	Corrida	Tiro	Mundo Aberto
Casual	3D	Gráficos Pixelados	Nudez	Violência Detalhada	Controle
RPG	Atmosférico	Esportes	Conteúdo Sexual	Relaxante	Cooperativo
Simulação	Fantasia	Exploração	Anime	Terror	Estilizado
Estratégia	Boa Trama	Violento	Engraçado	Retrô	Plataforma
Um Jogador	Colorido	Fofo	Arcade	Para Toda a Família	Sobrevivência

Na página do jogo na Steam exibe uma breve descrição do jogo, quantas análises de jogadores foram feitas e sua classificação, e principalmente as tags/marcadores mais votadas pelos usuários. Clicando no símbolo de “+” ao lado das tags é possível escolher as tags que combinam com o jogo.

Marcadores que os usuários sugerem podem ajudar a classificar os jogos por método popular, a Steam deixa alguns gêneros e temas pré-escolhidos para que o usuário possa utilizar, ou ele pode escrever e adicionar seu próprio marcador.

4.3. Classificação da Epic Games feita pela curadoria

Se refere à avaliação dos jogos realizada pela equipe de curadores da plataforma Epic Games. Essa avaliação também leva em conta diferentes aspectos dos jogos e atribui uma classificação ao jogo com base em sua análise. Abaixo o Quadro 3 observa-se os gêneros da Epic Games utilizados pela curadoria.

Quadro 3. Gêneros populares da Epic Games, criada pelos autores baseada em <https://store.epicgames.com/pt-BR/browse?sortBy=releaseDate&sortDir=DESC&category=Game&count=40>

Gêneros Populares da Epic Games				
Casuais	Estratégia em Tempo Real	Jogos VR	Retrô	Sobrevivência
Corrida	Estratégia por Turnos	Jogos Espaciais	Roguelite	Terror
Esporte	Exploração	Jogos Furtivos	Multijogador	Tiro
Estratégia	Fantasia	MMO	Mundo Aberto	
Indie	Festa	Multiplataforma	Plataforma	
Jogos cooperativos	Luta	Jogos para Mac	Quebra-Cabeça	
Ação	Tower Defense	Jogos para Um Jogador	RPG	
Aventura	Jogos de Turnos	Jogos para Windows	Simulação	

Na página do jogo temos a própria classificação de gênero escolhida pela curadoria da Epic Games, além de características extras e uma sinopse ou descrição do jogo. Abaixo da classificação dos usuários a plataforma exibe as notas feitas pelas revistas e sites com especialistas no mercado de jogos eletrônicos. Dados fornecidos pela OpenCritic.

4.4. Classificação da Epic Games feita pelos usuários

Se refere às avaliações realizadas pelos próprios usuários da plataforma Epic Games, que também têm a possibilidade de atribuir uma nota e escolher uma classificação para os jogos que jogaram. Abaixo, no Quadro 4, aparece a classificação da Epic Games utilizada pelos usuários.

Quadro 4. Classificação dos jogadores da Epic Games, criada pelos autores.

Classificação dos jogadores da Epic Games		
Extremamente divertido	Comunidade competitiva	Influenciam a história
Altamente recomendado	Jogadores competitivos	Gráficos divertidos
Personagem diversos	História incrível	
Controle fáceis de aprender	Opções inclusivas de personalização de personagens	
Personagens incríveis	Grandes batalhas contra chefes	
Ótimo para iniciantes	Ótimo para sessões rápidas	
Combates desafiadores	Comunidade criativa	
Relaxante	Educativo	

A plataforma escolheu um meio de classificação diferente para os jogos, que vai além de gêneros e temas. É algo mais específico e torna mais fácil para o jogador saber se é o tipo de jogo que procura. Além disso, há um meio de classificação comum, no qual o usuário pode classificar o jogo de uma a cinco estrelas, calculando a média entre todos os usuários.

5. Discussão

As tags disponibilizadas pela Steam para os usuários se alinham aos comentários de Novak (2011) em seu livro, indicando que a plataforma está seguindo uma abordagem semelhante à recomendação de categorizar os jogos com base em diferentes características além do gênero, por exemplo as tags “3D” e “Anime”. Por outro lado, os gêneros disponibilizados pela Epic Games estão mais alinhados com a opinião de Adams (2014), que argumenta que os desafios apresentados no jogo podem determinar seu gênero, independentemente do tema abordado. Isso sugere que a Epic Games considera não apenas os temas dos jogos, mas também os desafios e mecânicas de jogo ao categorizá-los, por exemplo “Luta” e “Sobrevivência” (Quadro 3).

A abordagem da Epic Games, ao perguntar aos usuários sobre como eles classificam os jogos, embora não por gênero, pode ocorrer em momentos aleatórios e não necessariamente no momento da aquisição do jogo. Em comparação, na Steam, os usuários podem adicionar tags aos jogos sem a necessidade de adquiri-los, ou seja, o usuário pode classificar o jogo com uma tag mesmo sem ter jogado, entretanto só podem escrever comentários e fornecer avaliações de "recomendo" ou "não recomendo" após a aquisição. Entendendo assim que a classificação da Epic Games fica mais um julgamento subjetivo dos jogadores, enquanto a Steam puxa as características dos jogos sendo mais neutro com a classificação.

Ambas as plataformas dão mais destaque às avaliações dos usuários do que à crítica especializada. Suponho que os jogadores tendem a confiar mais nas avaliações populares para determinar se um jogo vale a pena. No entanto, é importante ter as duas opções de avaliação, especialmente para os jogadores experientes que gostam de explorar novos jogos e levar em consideração as opiniões dos críticos especializados na área de jogos eletrônicos.

A abordagem da Epic Games de oferecer uma classificação alternativa para os jogos, além dos gêneros e temas tradicionais, a plataforma fornece aos jogadores uma maneira mais específica de identificar se um jogo é adequado ao seu gosto. Além disso, a opção de classificação com estrelas, calculando uma média entre as respostas dos usuários ao miniquestionário da Epic Games, é uma forma comum e útil de avaliação. No entanto, o fato de essa classificação não ser interativa na Epic Games, tornando difícil para o usuário acessar mais jogos classificados pelos jogadores como "relaxantes" por exemplo, é um ponto negativo em termos de usabilidade do aplicativo, não poder simplesmente clicar em um botão e ir para mais jogos parecidos. Em comparação, na Steam, as tags são interativas e levam o usuário diretamente para a página com os jogos identificados com a tag correspondente.

Quanto à exibição das críticas especializadas nas páginas dos jogos, a Steam apresenta apenas a média das notas, mas permite que o usuário clique para ser direcionado ao site do Metacritic. Por outro lado, a Epic Games oferece mais espaço, embora não tanto quanto o espaço concedido aos usuários, para detalhar as principais revistas de jogos e as recomendações dos críticos em relação a cada jogo. Essa abordagem da Epic Games destaca a importância que eles atribuem às críticas especializadas.

6. Considerações finais

O presente artigo analisou comparativamente as plataformas de vendas de jogos eletrônicos Steam e Epic Games, com o objetivo de demonstrar como essas lojas classificam seus jogos. Ao longo da pesquisa documental, foram examinadas as classificações realizadas tanto pela curadoria das plataformas quanto pelos usuários.

Os resultados obtidos revelaram diferenças significativas nas abordagens de classificação adotadas pela Steam e pela Epic Games. A Steam oferece aos usuários a possibilidade de adicionar *tags* e marcadores aos jogos, permitindo uma classificação mais ampla e diversificada, além das avaliações dos próprios usuários. Por outro lado, a Epic Games optou por uma classificação mais específica, que vai além dos gêneros e temas tradicionais, permitindo aos jogadores identificar jogos adequados aos seus gostos de maneira mais precisa.

Observou-se também que ambas as plataformas dão destaque às avaliações dos usuários, considerando-as mais relevantes do que a crítica especializada. No entanto, a presença das avaliações especializadas é importante para os jogadores mais experientes, que levam em consideração as opiniões dos especialistas na área de jogos eletrônicos.

A pesquisa documental realizada utilizando as plataformas Steam e Epic Games como fontes contribuiu significativamente para o entendimento da classificação de gênero de jogos e das preferências dos jogadores. As informações levantadas forneceram *insights*

valiosos sobre a indústria de jogos eletrônicos e os métodos utilizados pelas plataformas para categorizar seus jogos.

Como sugestão para trabalhos futuros, recomenda-se a realização de estudos adicionais que explorem em maior profundidade as implicações das classificações de gênero de jogos nas experiências dos jogadores, bem como a comparação de outras plataformas de vendas de jogos eletrônicos. Isso permitiria uma compreensão mais abrangente das estratégias de classificação adotadas pela indústria e sua influência na comercialização e sucesso dos jogos. Outro caminho de investigação seria o aprofundamento da comparação das formas de pensar e classificar das empresas e dos usuários, buscando compreender como esta relação dialógica é atravessada por diferentes perspectivas.

Em suma, a classificação de gênero de jogos é um aspecto fundamental no processo de desenvolvimento e comercialização dos jogos. Tanto a Steam quanto a Epic Games desempenham um papel importante na classificação e disponibilização de jogos aos usuários, cada uma com suas abordagens e metodologias específicas. Compreender essas classificações é essencial para os desenvolvedores, jogadores e profissionais da indústria de jogos eletrônicos, impulsionando a criatividade, a experiência dos jogadores e o sucesso comercial dos jogos.

7. Referências

- ADAMS, Ernest. (2014) “Fundamentals of game design”. New Riders.
- ADAMS, Ernest; DORMANS, Joris. (2012) “Game mechanics: advanced game design”. New Riders.
- CHANDLER, Heather M. (2009) “Manual de produção de jogos digitais”. Bookman Editora.
- GIL, Antonio Carlos. (2017) “Metodologia do Trabalho Científico”. 6. ed. São Paulo: Atlas.
- LEMES, David de Oliveira. (2009) “Games Independentes: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais”.
- NOVAK, Jeannie. (2011) “Desenvolvimento de games”. Cengage Learning.
- PACETE, Luiz G. (2022) “Promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023 Forbes”, <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 14 set. 2022.
- RABIN, Steve. (2011) “Introdução ao desenvolvimento de games; Volume 1: Entendendo o universo dos jogos”. Cengage Learning, São Paulo, SP.
- SCHUYTEMA, Paul. (2008) “Design de games: uma abordagem prática”. Cengage Learning.
- WEILLER, Tháís Arrias. (2012) “Game Design Inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos”. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.