

FOLKSONOMIA EM PLATAFORMA DE JOGOS ELETRÔNICOS: ANÁLISE DOS MARCADORES POPULARES DO GÊNERO ROGUELIKE E SOULSLIKE

**Fernanda Lacerda Santana, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,
<https://orcid.org/0000-0001-5280-5909>**

**Amanda Garcia Gomes, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,
<https://orcid.org/0000-0003-3110-4040>**

**Caio Saraiva Coneglian, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,
<https://orcid.org/0000-0002-6126-9113>**

RESUMO

A recuperação da informação por meio de *tags* atribuídas por usuários em sistemas de informação caracteriza o emprego da folksonomia. Neste contexto, os estudos sobre representação e recuperação utilizando a folksonomia na Ciência da Informação estão ganhando relevância nos últimos anos. A folksonomia em plataforma de jogos eletrônicos pode apoiar significativamente a recuperação dos gêneros existentes na indústria de jogos quando são atribuídas *tags*. Diante disso, esta pesquisa tem como objetivo identificar a folksonomia na atribuição de marcadores populares feita por usuários para representação de dois gêneros no universo dos jogos eletrônicos na plataforma Steam. Como hipótese propõe que a atribuição de *tags* para representar os jogos eletrônicos resulta da prática colaborativa dos usuários em atribuir os marcadores nos jogos, considerando a função representacional da *tag*. Quanto à metodologia, caracteriza-se como pesquisa descritiva, exploratória de abordagem qualitativa, com observação direta. Os procedimentos metodológicos foram divididos em três fases (organização do material, tratamento dos resultados, inferências e interpretações). A análise ocorreu considerando aspectos gerais dos marcadores populares em relação aos gêneros e a apresentação sobre a função representacional das *tags* organizando-as em Identificação, Tipologia, Categorização e Caracterização. Como resultado, a folksonomia foi identificada por meio dos marcadores populares que remetem ao estilo do gênero, experiência da jogabilidade e dos recursos audiovisuais disponíveis, jogabilidade e trama dos jogos. Foi possível perceber que a própria comunidade que cria os gêneros consegue também identificar as características. Conclui-se que as próprias plataformas de indexação de jogos precisam das representações feitas por usuários para ajudar no processo de identificação dos jogos e suas características.

Palavras-Chave: Folksonomia; Jogos Eletrônicos; Roguelike; Soulslike.

FOLKSONOMÍA EN PLATAFORMAS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS: ANÁLISIS DE LOS MARCADORES POPULARES EN LOS GÉNEROS ROGUELIKE Y SOULSLIKE

RESUMEN

La recuperación de información a través de etiquetas asignadas por usuarios en sistemas de información caracteriza el uso de la folksonomía. En este contexto, los estudios sobre representación y recuperación utilizando la folksonomía en la Ciencia de la Información están ganando relevancia en los últimos años. La folksonomía en plataformas de juegos electrónicos puede respaldar significativamente la recuperación de los géneros existentes en la industria de los juegos cuando se asignan etiquetas. En este sentido, esta investigación tiene como objetivo identificar la folksonomía en la asignación de etiquetas populares realizada por usuarios para representar dos géneros en el

universo de los juegos electrónicos en la plataforma Steam. Como hipótesis, se propone que la asignación de etiquetas para representar los juegos electrónicos resulta de la práctica colaborativa de los usuarios al asignar etiquetas a los juegos, considerando la función representativa de la etiqueta. En cuanto a la metodología, se caracteriza como una investigación descriptiva, exploratoria con enfoque cualitativo y observación directa. Los procedimientos metodológicos se dividieron en tres fases (organización del material, tratamiento de los resultados, inferencias e interpretaciones). El análisis se realizó teniendo en cuenta aspectos generales de las etiquetas populares con relación a los géneros y la presentación de la función representativa de las etiquetas, organizándolas en Identificación, Tipología, Categorización y Caracterización. Como resultado, la folksonomía se identificó a través de las etiquetas populares que se refieren al estilo del género, la experiencia de juego y los recursos audiovisuales disponibles, así como la jugabilidad y la trama de los juegos. Fue posible observar que la comunidad misma que crea los géneros también puede identificar sus características. Se concluye que las propias plataformas de indexación de juegos necesitan las representaciones creadas por los usuarios para ayudar en el proceso de identificación de los juegos y sus características.

Palabras-Clave: Folksonomía; Juegos Electrónicos; Roguelike; Soulslike.

FOLKSONOMY IN ELECTRONIC GAMING PLATFORMS: ANALYSIS OF POPULAR MARKERS IN THE ROGUELIKE AND SOULSLIKE GENRES

ABSTRACT

Information retrieval through tags assigned by users in information systems characterizes the use of folksonomy. In this context, studies on representation and retrieval using folksonomy in Information Science have been gaining importance in recent years. Folksonomy in electronic gaming platforms can significantly support the retrieval of existing genres in the gaming industry when tags are assigned. In light of this, this research aims to identify folksonomy in the assignment of popular markers made by users to represent two genres in the universe of electronic games on the Steam platform. As a hypothesis, it proposes that the assignment of tags to represent electronic games results from the collaborative practice of users in assigning markers to games, considering the representational function of the tag. Regarding methodology, it is characterized as descriptive, exploratory research with a qualitative approach, with direct observation. The methodological procedures were divided into three phases (organization of material, treatment of results, inferences, and interpretations). The analysis considered general aspects of popular markers in relation to genres and the presentation of the representational function of tags, organizing them into Identification, Typology, Categorization, and Characterization. As a result, folksonomy was identified through popular markers that refer to the genre's style, gameplay experience, available audiovisual resources, gameplay, and game plot. It was possible to perceive that the community itself that creates the genres can also identify their characteristics. It is concluded that gaming indexing platforms themselves need user-generated representations to aid in the identification process of games and their characteristics.

Keywords: Folksonomy; Electronic Games; Roguelike; Soulslike.

1 INTRODUÇÃO

A Ciência da Informação tem como objeto de estudo a informação, segundo Le Coadic (2004), a informação é um conhecimento inscrito (registrado) em forma escrita, podendo ser impressa/digital, oral ou

audiovisual em um suporte. A partir dessa conceituação, os profissionais da informação podem tratar, organizar e mediar a informação em Unidades de Informação como bibliotecas.

Em 2005 a International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA), principal órgão de bibliotecas do mundo em parceria com a United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco) sugeriu atividades culturais, de entretenimento e de aprendizagem em um espaço estimulador, atrativo, acolhedor, agradável e acessível a todos para reduzir a perda de usuários.

Assim, sugeriu-se como atividades: exposições, encenações, atividades de estímulo à leitura, além da promoção de outros tipos de materiais não-livros, como romances populares, música, videogames, videocassetes, DVDs, revistas e uso da internet (International Federation of Library Associations and Institutions, 2005).

Tendo em vista isto, as bibliotecas devem ter vários materiais para estimular e desenvolver habilidades de seus usuários. Para Gnoli (2012) as novas mídias continuam a irromper e demandar uma organização, segundo autora, as imagens estatísticas, os vídeos e os conteúdos nascidos no digital, como, por exemplo, os jogos eletrônicos devem fazer parte desses materiais.

Segundo os autores Miranda e Santos (2020) os jogos eletrônicos são parte do entretenimento da sociedade contemporânea facilitado, principalmente, por conta do acesso aos computadores, à internet e a dispositivos móveis. Para além do entretenimento, os jogos também já fazem parte da economia mundial, pois são lucrativos, criam empregos e promovem inovação e tecnologia (Souza & Freitas, 2016).

Mas afinal o que seria um jogo eletrônico? É um jogo no qual o jogador (um usuário) interage através de periféricos conectados a um aparelho como controles ou teclados, no qual as imagens são enviadas a uma televisão ou um monitor, usando tecnologia de computadores (Jogo eletrônico, 2023). Assim, os sistemas eletrônicos usados para os jogos eletrônicos são conhecidos

popularmente como plataformas, sendo elas computadores, arcades, celulares e consoles (Jogo eletrônico, 2023).

Portanto, os jogos eletrônicos utilizam de uma infraestrutura de plataforma para ser transmitido para seu usuário. Existem diferentes tipos e modalidades de jogos eletrônicos, tendo em vista isto, esta pesquisa optou por selecionar os jogos eletrônicos que são utilizados em computadores.

Foram escolhidos jogos dos gêneros Roguelike e Soulslike dentro da plataforma de distribuição de jogos eletrônicos para computadores, a Steam, desenvolvida pela empresa Valve no ano de 2002 (Gogoni, 2019). No ano de 2021 a empresa atingiu a marca de 132 milhões de usuários ativos mensalmente (Monteiro, 2022) e também alcançou o número de 30 milhões de usuários simultâneos na plataforma (Monteiro, 2022).

A justificativa deste trabalho é a estimulação dos usuários dentro das plataformas de vendas de jogos, por meio da interação deles, surgem diversos gêneros de jogos novos como no caso do gênero metroidvania¹. Outro ponto, é a ampliação sobre a organização da informação pelos profissionais da informação, utilizando-se dos estudos envolvendo folksonomia, demonstrando que os profissionais podem atuar em outros locais e com diferentes materiais. Além disso, é possível que para as plataformas que possuem recursos de atribuição de marcadores ou tags por seus usuários, possam se utilizar dos estudos da folksonomia para entender as necessidades informacionais, sobretudo com ajuda de um profissional da informação para a identificação dos gêneros dos seus jogos.

Diante desse cenário, esta pesquisa tem como objetivo identificar a folksonomia na atribuição de marcadores populares feita por usuários para representação de dois gêneros no universo dos jogos eletrônicos na plataforma Steam. Como hipótese propõe que a atribuição de tags para representar os jogos

eletrônicos na plataforma resulta da prática colaborativa dos usuários em atribuir os marcadores populares² nos jogos

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção serão apresentados os conceitos dos gêneros dos jogos Roguelike e Soulslike, incluindo a contextualização sobre a

2.1 Folksonomia e Jogos Eletrônicos

A recuperação da informação por meio de tags atribuídas por usuários em sistemas de informação caracteriza o emprego da folksonomia. Neste contexto, a representação e a recuperação de objetos digitais descritos utilizando folksonomia fazem parte dos estudos da Ciência da Informação que estão ganhando relevância nos últimos anos.

Diferentemente do tratamento da informação realizado por profissionais, existe a forma de organização realizada pelo indivíduo que a utiliza. O usuário de informação possui uma maneira própria de organizá-la, o que não significa que seus métodos sejam necessariamente eficientes e eficazes, ainda assim, na visão desse sujeito, sua forma de organização é a que lhe parece mais adequada (Vignoli, Almeida & Catarino, 2014).

Delineado pelas transformações ocasionadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aplicadas em ambientes informacionais digitais, o caráter dinâmico e interativo da web 2.0 gerou novas possibilidades para o desenvolvimento de produtos e serviços que beneficiam a participação ativa dos usuários na coordenação das ações de produção, organização e disseminação de informações no ciberespaço (Corrêa & Santos, 2018).

A utilização de folksonomia para a representação da informação tem sido investigada em diferentes contextos, como, por exemplo, na venda de frutas brasileiras em rede social (Gomes, et al., 2021), em soluções para a recuperação de títulos em plataforma

considerando a função representacional da tag.

definição de folksonomia pelo olhar da Ciência da Informação.

de streaming (Pinto & Felipe, 2023), na observação do preconceito e da discriminação de gênero-sexualidade nos ambientes digitais (Santana, et al. 2017).

O termo folksonomia *folk* (povo) *sonomy* (taxonomia) foi criado pelo arquiteto da informação, Thomas Vander Wal, como o resultado da atribuição livre e pessoal de etiquetas (do inglês *tagging*) aos objetos ou as informações presentes na web, tendo em vista a sua posterior recuperação (Wal, 2005).

As tags (abreviação de *tagging*) são as etiquetas sociais, as palavras-chave ou marcadores populares que os usuários utilizam para indexar seus conteúdos. Para Catarino e Baptista (2007) as tags representam a ação de etiquetar/marcar próprio usuário da informação, isto é, quem indexa a informação não é o autor nem o profissional da informação. Portanto, o ato de etiquetar uma informação na web de forma social ou coletiva também pode ser definido por etiquetagem social (Guedes; Moura; Dias, 2011), tags, marcadores populares.

É importante destacar a inexistência de um conceito único da folksonomia, porém, são apontados os principais posicionamentos sobre a questão. Sob a concepção de diferentes autores, é considerada como fenômeno, inovação, classificação, vocabulário, método ou resultado de um processo (Catarino & Baptista, 2009; Corrêa & Santos, 2018). Todavia, destaca-se que não é escopo desta pesquisa o aprofundamento das

discussões sobre a designação correta do(s) termo(s).

Na investigação realizada por Corrêa & Santos (2018), verificou-se que a maneira como o conceito de folksonomia é interpretado nas produções científicas no âmbito da Ciência da Informação está relacionada a um plano ou uma abordagem ampla, haja vista que são apresentadas várias discussões para defini-la levando em consideração as suas principais características.

Foi observado também que a folksonomia está intimamente ligada à integração do usuário na representação da informação de uso pessoal e/ou coletivo em ambientes digitais, visando o compartilhamento e a recuperação de recursos quando atribuem marcadores ou tags (Corrêa & Santos, 2018).

Sendo assim, a folksonomia é uma construção coletiva de relacionar e descrever objetos digitais atribuindo termos da linguagem natural pelo usuário, facilitando o processo de gerenciamento e recuperação das informações (Wal, 2015; Mathes, 2004). Destaca-se, ainda, que a utilização da folksonomia em plataforma de jogos eletrônicos apoia significativamente a recuperação e a representação dos gêneros existentes na indústria de jogos quando são atribuídas as tags ou marcadores populares.

A web tem como característica ser dinâmica e interativa, gerando possibilidades de produtos e serviços. Como exemplo de produto resultante das transformações ocasionadas pelas TIC, os jogos eletrônicos podem ser objeto de estudo da Ciência da Informação relacionando as Humanidades Digitais por apresentar elementos que os caracterizam como documentos digitais.

2.2 Jogos Eletrônicos e Delimitação dos Gêneros Roguelike e Soulslike

Nestes últimos anos houve um alto consumo dos gêneros Roguelike e Soulslike, por exemplo, no primeiro gênero temos os

Os jogos eletrônicos são resultados da capacidade humana de expressão cultural e social nos formatos audiovisuais e textuais, codificados em dígitos binários acessível por sistema computacional (Schafer & Constante, 2012), tem potencial de construção de informação coletiva por meio de fórum, comunidades virtuais, interações síncronas.

As características dos jogos eletrônicos permitem situá-los na definição de documentos digitais, conforme o dicionário de terminologia arquivística (Arquivo Nacional, 2005). Apresenta-se o protagonismo que os jogos alcançaram no mercado de distribuição de jogos e os elementos que podem caracterizá-los como documentos digitais constituindo fatores motivadores para esta investigação.

A identificação dos jogos como documento arquivístico digital, baseada em Lopes (2008), é sobre a existência de três classes de informação de documentos digitalizados: a gráfica (que diz a respeito de imagens), a textual e a sonora.

Observando os jogos, eles possuem as três subdivisões do documento digitalizado. As imagens que ele exhibe, a textual que diz a respeito a todo o processo de movimentação (e outros recursos que são feitos através de textos) e a sonora que vai desde as músicas durante o jogo como todos os efeitos sonoros (Lopes, 2008).

Além disso, os jogos eletrônicos ultrapassaram desde 2010 a venda dos jogos físicos. A plataforma de distribuição de jogos eletrônicos com a maior popularidade é a Steam, da Valve Corporation, que em 2021 atingiu a marca de 132 milhões de usuários ativos. Entre os gêneros existentes no universo dos jogos e presentes na Steam, destacam-se o Roguelike e Soulslike.

jogos *Hades* e *Cult of the Lamb* que em menos de uma semana de lançamento conseguiram alcançar a marca de 1 milhão de vendas (Lima,

2022; Romer 2020), o jogo *Hades* teve um máximo de 37.749 jogadores simultâneos pela Steam (*Hades*, 2023), já o jogo *Cult of the Lamb* teve número máximo de 61.780 jogadores simultâneos (*Cult of the Lamb*, 2023). Isto demonstra o grande potencial e sucesso deste gênero de jogo atualmente.

Já no gênero Soulslike, temos como exemplo os jogos *Elden Ring* e *Dark Souls*, que ambos conseguiram alcançar a marca de vendas de 20 milhões de unidades (Magalhães, 2020; Monteiro, 2023). Sobre o sucesso destes jogos o *Elden Ring* teve um número máximo de 953.426 de jogadores simultâneos na plataforma Steam (*Elden Ring*, 2023) e o *Dark Souls III* teve o número máximo de 129.975 jogadores simultâneos (*Dark Souls III*, 2023).

O gênero Roguelike, sendo o mais antigo, tem que ser entendido anteriormente. O surgimento está ligado aos jogos Rogue lançados em 1980, precursor deste gênero (Demartini, 2023). Também baseado no *Role-Playing Game* (RPG) de mesa *Dungeons & Dragons* (Roguelike, 2023). Foi desenvolvido por Michael Toy e Glenn Wichman para computadores Unix o jogo tinha gráficos simples, sendo formados por caracteres na tela, com objetivo de desafiar o jogador a enfrentar inimigos e coletar os itens nas cavernas (Demartini, 2023), os vários níveis eram gerados proceduralmente.

Rogue acaba sendo um jogo baseado em turnos, quando o jogador executa uma ação como se mover ou atacar, quando encerra este turno, o jogo atualiza os seus elementos (Roguelike, 2023). Mas a característica marcante deste gênero é a morte permanente, sendo ela como se o personagem morresse, a aventura começa do zero (Prata, 2022).

O gênero Rogue foi bem-sucedido e explorado por diversos jogos, assim existindo inúmeras variações deste gênero. Porém, a maioria tinha como a base do jogo uma jogabilidade básica como utilizando o proceduralmente gerando as masmorras, baseado em turnos, mapa em ladrilho e uma

morte permanente, mas modificando a quantidade de características, trama do jogo e formas de gerar novos níveis (Roguelike, 2023).

Em 2008, na Conferência Internacional de Desenvolvimento de Roguelike, foram definidas as características do gênero. Sendo elas como os níveis gerados proceduralmente, mas também tendo níveis estáticos. A identidade mágica dos itens pode variar durante as partidas, o sistema do jogo deve ser baseado em turnos em vez de uma estratégia em tempo real “A passagem do turno geralmente baseia-se ao término do movimento do jogador (usou um item ou afins). Após o fim do turno, o jogo processa o movimento dos monstros, efeitos progressivos (fome, envenenamento e afins)” (Roguelike, 2023), a maioria dos jogos devem ser *single-player* e, por último, ter a morte permanente.

Portanto, percebe-se que o gênero contém características do RPG, mas modifica-se em vários aspectos e prendendo a atenção dos seus jogadores por conta da morte do personagem. Pois, é necessário repassar nas fases anteriores que já foram exploradas para conseguir avançar, assim refazendo e replanejando as estratégias de jogo.

O Soulslike é um gênero recente, que surgiu em 2009 com a série de jogos *Souls* do estúdio japonês *FromSoftware*, utilizando de alguns aspectos de RPG de ação. Seu primeiro representante foi o jogo *Demon's Souls*. Este jogo trouxe os princípios básicos que seriam utilizados em outros jogos da série *Souls* e por consequência nos jogos Soulslikes. Mas o sucesso foi com o segundo jogo da série *Souls*, conhecido por *Dark Souls* lançado em 2011 (Soulslike, 2022).

Como este gênero ainda é recente, os estudos sobre as características de um Soulslike também são incipientes, mas o estúdio *FromSoftware* e outras empresas utilizam as seguintes características deste gênero: os jogos devem ter poucos recursos, além disso o personagem quando começa sua jornada está muito fraco e tem poucos atributos (enfrentar

um inimigo muito poderoso é fatal), deve ter inimigos poderosos, muitos inimigos podem atacar e matar o personagem com um único golpe, assim necessitando de um estudo de movimento dos inimigos, a morte dos jogadores é frequente, poucos pontos para salvar os jogos e a perda dos pontos de experiência na sua morte (Goldenboy, 2022).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Quanto à metodologia caracteriza-se como pesquisa descritiva, exploratória de abordagem qualitativa com observação direta. Foi amparada na revisão de literatura da Ciência da Informação sobre folksonomia, características documentais de jogos eletrônicos na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), SciELO, Google acadêmico. Os termos selecionados foram: Folksonomia, Indexação Social, Hashtags, Jogos eletrônicos.

Os procedimentos metodológicos foram divididos em três fases. Na primeira, a organização do material foi definida plataforma de jogos eletrônicos Steam por apresentar a funcionalidade de atribuir tags (marcadores populares), a estratégia de coleta de dados selecionou os filtros na plataforma “ordenado por: data de lançamento”, “idioma: português e inglês”, gêneros “Roguelike” e “Soulslike” considerando resultados de janeiro a junho de 2023, além disso foram delimitados os jogos eletrônicos de ambos os gêneros nos 30 primeiros resultados. Destaca-se que para

Portanto, verifica-se que estes gêneros e os jogos se utilizam do artifício da morte, um se utilizando de uma morte permanente e outro quando os seus inimigos são tão poderosos que matam o personagem diversas vezes. Isto chama atenção de seus jogadores pela dificuldade, assim necessitando repetir o jogo e desencadeando um esforço para terminar as jornadas.

realização da coleta foi necessário o cadastro de uma conta para login na plataforma.

A segunda fase ocorreu com a separação dos resultados obtidos após aplicação dos filtros, em seguida foram centralizados na planilha eletrônica de controle, contendo nas colunas: desenvolvedor, descrição do jogo, gênero, idioma, classificação indicativa, nome do jogo, marcadores populares, tipo de acesso (pago ou gratuito).

A terceira fase se refere a inferências e interpretações efetuadas após a tabulação dos dados sobre as funções que as tags podem desempenhar (Quadro 1).

A proposta da identificação da função representacional está na premissa de que existem os aspectos semânticos relativos à construção textual da tag e cognitivos relacionados ao modo como os usuários atribuem significados e categorizam os recursos.

Quadro 1 - Organização quanto a função da tag

Função	Descrição	Objetivo
Identificação	Identifica o assunto ou o conteúdo do item, ligado à característica principal do recurso.	Identificar o conteúdo do recurso.
Tipologia	Indica a qual tipo pertence o recurso, partindo do genérico para o específico.	Individualizar o recurso.
Categorização	Torna mais específica a descrição do recurso, enriquecendo com outras tags, atribuindo mais de uma tag ao recurso para possibilitar correlações.	Identificar correlações.
Caracterização	Identifica propriedades ou características dos recursos, mediante adjetivos.	Identificar as características do recurso.

Fonte: Elaborado pelos autores com base em Golder e Huberman (2006).

A função de Identificação tem como objetivo identificar o conteúdo do recurso por meio das tags que transmitem o teor do conteúdo, ligado à sua característica principal. A função Tipologia indica a qual tipo pertence o recurso, partindo do genérico para o específico, buscando individualizar o recurso. A Categorização significa que os descritores

empregados tornam a descrição mais específica enriquecendo o conjunto de tags, cujo objetivo é contribuir para correlações. Por fim, a função de Caracterização é definida pelas tags que evidenciam propriedades ou características dos recursos, mediante adjetivos que representam a opinião do usuário em relação ao conteúdo indexado.

4 RESULTADOS

A partir dos filtros e seleções previamente definidos no procedimento metodológico, a coleta de dados foi realizada nos 30 primeiros resultados dos jogos eletrônicos indexados na plataforma Steam de cada gênero. Para a identificação da folksonomia na atribuição dos marcadores populares por usuários na representação dos gêneros, a discussão ocorreu em dois momentos.

O primeiro apresenta a relação dos marcadores populares e os elementos descritivos sobre os gêneros, buscando inferências e interpretações sobre o modo como os usuários atribuem os marcadores populares. Em um segundo momento, apresenta uma perspectiva sobre a atribuição das tags em relação à representação do gênero Roguelike e Soulslike, organizando-as quanto a função (Identificação, Tipologia, Categorização e Caracterização).

4.1 Atribuição dos Marcadores Populares em Jogos do Gênero Roguelike e Soulslike

Foram identificados termos relativos à ambientação e estilo de luta dos jogos Roguelike como “Medieval”, “Guerra”, “Magia”, “Retrô”, “Agricultura”, “Anos 80”, “Mineração”, “Robôs”, “Pós-Apocalíptico”, “Minimalista”, “Luta 2D”. Esses termos foram colocados pelos usuários a partir do enredo descrito pelo desenvolvedor do jogos, da experiência da jogabilidade e dos recursos audiovisuais disponíveis na interface de usuário da plataforma.

A composição dos marcadores populares de cada jogo reúne termos genéricos (quanto a jogabilidade) e específicos (particularidades do enredo do jogo), por exemplo, o jogo intitulado *A Bad Day For A Hangover* possui como marcadores “Um Jogador”, “Primeira pessoa” como termo genérico, pois está relacionado com o modo de jogar e o marcador “Robôs” indica um elemento característico deste jogo, ou seja, um termo específico.

Por conseguinte, foram identificados termos que podem revelar a experiência do usuário com o jogo. Os marcadores populares “Gratuito para Jogar”, “Chuva de Balas”, “Mandando Bala”, “Acesso Antecipado”, “Personalização de Personagem”, “Boa Trama”, “Alta Rejogabilidade”, “Psicológico”, “Não Linear”, “Gerenciamento de Tempo”, “Sobrevivência”, “Sombrio”, “Comovente” direcionam para a interpretação de que os marcadores populares servem também para avaliar a experiência de jogabilidade, pois empregam termos de caráter subjetivo que podem ser aceitos ou não por outros usuários.

Outros termos que contribuem para a diferenciação dentro do gênero são a posição do personagem em relação ao jogador e os elementos gráficos dos jogos. Os marcadores populares são atribuições características da comunidade de jogos, pois é um elemento presente na jogabilidade. Os marcadores identificados sobre a posição dos personagens foram “Um Jogador”, “Tiro com Saques”, “Terceira Pessoa”, “Jogador x Inimigo (PvE)”,

“Multijogador”, “Visão Superior”. Quanto aos elementos visuais foram identificadas os marcadores “2D”, “3D”, “Estilizado”, “Desenho Animado”, “Gráficos Pixelados”, “Grade Hexagonal”, “Plataforma 2D”, “Colorido”, “Tutorial”.

Já os jogos Soulslike os marcadores para ambientação e jogabilidade são as tags “subaquático”, “roguevania”, “Terror de sobrevivência”, “Cyberpunk”, “dragões”, “Histórico”, “Mitologia”, “Vampiro”, “Terror”, “Sombrio”, “SHMUP com Visão Superior”, “Você decide”, “Protagonista Mulher” a partir deles verifica-se que advêm da jogabilidade e trama dos jogos. Alguns destes marcadores vêm da sinopse dos jogos, outros vêm da jogabilidade dos jogadores, por exemplo, os termos específicos “roguevania” e “SHMUP com visão superior” que só conseguimos identificá-los por meio da jogabilidade, pois são termos específicos. Já os outros, são termos genéricos como “vampiro”, “terror”, “sombrio” e afins, demonstrando que a plataforma deixa seus usuários identificarem termos específicos e genéricos dos jogos indexados, assim auxiliando na recuperação.

Outros marcadores que podem ser identificados são sobre o material em questão, como “Plataforma 2D”, “Câmera Lateral”, “Um jogador”, “Luta 3D”, “Terceira Pessoa”, “Cooperativo”, “Visão Superior”, “Multijogador”, “Simulação”, “Tutorial”, “Acesso Antecipado” estes termos são mais

ligados a como os jogadores podem utilizar este material e a sua construção de jogo. Como, por exemplo, um jogo cooperativo pode ser usado por uma ou mais pessoas, demonstrando que estes identificadores são importantes para identificação de aspectos intrínsecos nos jogos, assim facilitando o usuário da plataforma ver se pode usar o jogo sozinho ou com os amigos.

Outro aspecto importante para identificação dos jogos é a posição do personagem em relação ao jogador e os elementos gráficos. Assim, identificamos as tags em relação a posição dos jogadores nos jogos que são “Tiro em Primeira Pessoa (FPS)”, “Jogador x Ambiente (Pve)”, demonstrando que estes marcadores são importantes para os usuários saberem aspectos específicos daquele material. Já no aspecto dos elementos gráficos podemos identificar os seguintes marcadores: “Minimalistas”, “Desenhado a mão”, “Cinematográfico”, “Gráficos pixelados” demonstrando que por meio destes marcadores os usuários podem escolher os jogos pelo estilo de gráfico, pois existem consumidores específicos para cada gráfico.

De modo geral, observou-se que a descrição do desenvolvedor do enredo dos jogos e os marcadores populares contribuem para a representação dos jogos. Estas ações podem ter reflexos na recuperação, na relevância ou na popularidade, no processo decisório de aquisição do jogo.

4.2 Atribuição dos Marcadores Populares nos Jogos Quanto a Função Representacional dos Gêneros Roguelike e Soulslike

Para análise do emprego dos marcadores populares, considerando a finalidade de representação, as tags foram organizadas em grupos considerando a função que podem desempenhar no contexto dos jogos eletrônicos, sobretudo quanto aos elementos representacionais dos gêneros.

Após o tratamento dos dados coletados na planilha eletrônica, as tags foram reunidas de acordo com a função Identificação, Tipologia, Categorização e Caracterização dispostas no Quadro 2 para a discussão sobre o gênero Roguelike.

Quadro 2: Organização das tags quanto a função para representar jogos Roguelike

Função	Tags identificadas nos jogos Roguelike
Identificação	Estratégia; Ação; Aventura; Casual; Drama; Gráficos Pixelados; Cooperativo; Hack and Slash; Robôs; Cartas; Gráficos Pixelados; Mechas; Visão Superior; Luta 2D; Personalização de Personagem, Plataforma, Multijogador, Um Jogador; Arcade; Plataforma 2D; Primeira Pessoa; Jogador x Jogador (PvP); 3D Comédia; Fantasia; 2D; Isométrico; Mineração; Baseado em Equipes Controle com Alavanca Dupla; Pesca; Agricultura; Controle; Multijogador; Massivo; Alta Rejogabilidade; Estilizado; Comovente; Campanha Cooperativa; Gratuito para Jogar, Atmosférico; Cooperativo Local; Colorido; Para Toda a Família; Cooperativo On-line; Personalização de Armas; Tiro em Terceira Pessoa; Terceira Pessoa; Fabricação; Multijogador Local; Boa Trama; Incremental.
Tipologia	Acesso Antecipado; Anime; Construtor de Baralhos; Montagem de Baralhos; Simulação; Jogo de Mesa; Indie; Construtor de Baralhos Roguelike; Simulador Rural; Gerenciamento de Tempo; Quebra-Cabeça; Automação Tutorial; Simulador de Vida Real; Editor de Níveis; Jogo de Cartas; Desenhado à Mão, Desenho Animado; Plataforma com Quebra-Cabeça; Cartunizado; Minimalista; Retrô; Musical Procedural; Jogo de Tabuleiro; Construção.
Categorização	Roguelike de Ação; Roguelike; Geração Procedural, Ação/Aventura; Artes Marciais; Roguelite; Você Decide; Batalha com Cartas; RPG de Ação SHMUP com Visão Superior; Lovecraftiano; Protagonista Mulher, Battle Royale; Vampiro; Terror; Sombrio; Difícil; Histórico; Drama; Relaxante; Medieval; Surrealista; Pós-Apocalíptico, CRPG; Psicológico; Cyberpunk; Guerra; Thriller; Gótico; MOBA; Futurista; Zumbis; RPG de Estratégia; Fofo; Anos 80; Engraçado; Velha-Guarda.
Caracterização	Sobrevivência; Grande Estratégia; Tática por Turnos; RPG; Grade Hexagonal; Combate em Turnos; Aventura; Chuva de Balas; Em Turnos; Batalha; Automática; Explorador de Calabouços; Estratégia em Turnos; Exploração; Tático; Defesa de Torres; Mandando Bala; Tática em Tempo Real; Tiro; Construção de Bases; Calabouço Misterioso; Fantasia Sombria; Coleção de Criaturas; Jogador x Inimigo (PvE); RPG Tático; Fantasia; Saques; Morte Permanente; Combate; Ficção Científica; Espada; Mundo Aberto.

Fonte: Elaborado pelos autores com base em dados de pesquisa (2023).

As tags reunidas na função Identificação apresentam elementos que foram designados como identificadores dos jogos Roguelike na plataforma, incluindo a tag que nomeia o gênero. Observou-se que as tags “Morte permanente”, “Geração Procedural”, “Causal” são comuns nos jogos deste gênero por conta da não repetitividade das tarefas designadas ao personagem. Além disso, os elementos visuais e de experiência de jogo são transcritos nas tags “Mundo Aberto”, “Campanha Cooperativa”, “Combate”, “RPG” e “Simulador da Vida Real” isso permite aos potenciais jogadores perceber como o gênero é descrito por outros jogadores.

Quanto à Tipologia foram observadas emprego das tags “Roguelike de Ação”, “RPG Tático”, “RPG de Ação”, “Jogador x Inimigo

(PvE)”. São tags que particularizam os jogos dentro do gênero Roguelike, apresentando elementos que representam a individualidade de cada jogo. A atribuição dessas tags tem potencial de especificidade quando associada a uma tag geral, isto é, um jogo classificado como Roguelike, mas que possui uma particularidade que permite situar o jogo dentro do gênero, por exemplo, a tag “RPG de Ação” indica a qual tipo pertence o jogo, partindo do genérico para o específico.

A Categorização tem por função tornar mais específica a descrição do recurso, enriquecendo com outros termos, atribuindo mais de uma tag ao recurso para possibilitar correlações. Nesse caso, observou-se que as tags “Ação”, “Aventura”, “Drama”, “Ficção Científica”, “Comédia”, “Fantasia”,

“Ação/Aventura”, “Simulação” são descritores gerais comuns no gênero Roguelike e tem potencial para especificar a representação dos jogos se atribuídas com outras tags.

Os jogos do gênero Roguelike podem possuir diferentes elementos característicos a depender da temática, isto é, a construção do enredo tem influência na caracterização do jogo. Na função Caracterização foram agrupadas tags que estão relacionadas aos elementos comuns do gênero como “Sobrevivência”, “Grande Estratégia”, “Tática

por Turnos”, “Grade Hexagonal”, “Combate em Turnos”, “Musical Procedural”, “Gerenciamento”. As tags serão atribuídas a depender da experiência do usuário e a maneira como a comunidade de jogadores percebe os elementos presentes no enredo, na descrição feita pela plataforma e por outros usuários.

Por conseguinte, para a representação do gênero Soulslike as tags foram reunidas de acordo com a função dispostas no Quadro 3.

Quadro 3: Organização das tags quanto a função para representar jogos Soulslike

Função	Tags identificadas nos jogos Roguelike
Identificação	Hack and Slash; Roguelike de ação; Jogador; Câmera Lateral; Plataforma; Luta 2D; Um jogador; Difícil; Arcade; Luta 3D; Plataforma 2D; Casual; Terceira Pessoa; Multijogador; Personalização de Armas; Personalização de Personagem; 3D; 2D; Cooperativo; Hack; Impróprio para o Local de Trabalho; Espacial; Sangue; Estilizado; Visão Superior; Parkour; Violência Detalhada; Agricultura; 2,5D; Física; Seis Graus de Liberdade; Filosófico; Personalização; Comovente; Personagem; Controle; Fabricação; Gratuito para Jogar.
Tipologia	Acesso Antecipado; Indie; Artes Marciais; Nudez; Cinematográfico; Trilha Sonora; Simulação; Desenhado à Mão; Construção; Simulador de Encontros; Trilha Sonora Boa; Simulador de Caminhada; Surrealista; Tutorial; Gráficos pixelados; Minimalista; Colorido; Atmosférico.
Categorização	Ação; Metroidvania; Ação / Aventura; Aventura; Atmosférico; Caca; Hentai; Enredo Rico; Conteúdo Sexual; Subaquático; Romance Visual; Protagonista Mulher; Quebra-Cabeça; Tiro em Primeira Pessoa (FPS); Linear; Roguevania; Vários Finais; Dinossauros; Coleção de Criaturas; Software; Alta Rejogabilidade; SHMUP com Visão Superior; Escolha a sua Aventura; Geração Procedural; Mundo Aberto; Faça o que Quiser; Você Decide; Comédia; Mistério; Terror de Sobrevivência; Roguelike; Soulslike; Roguelike Tradicional; Roguelite; Pesca; Terror; Difícil; Humor Ácido; Anime; Realístico; Fofo; Sombrio; Violento; Robôs; Relaxante; Realístico; Velha-Guarda; Psicológico; Romance; Natureza; Guerra; Dragões; Cyberpunk; Mágica; Gótico; Crime; Histórico; Mitologia.
Caracterização	Exploração; RPG; Combate; RPG de Ação; Fantasia; Chuva de Balas; Fantasia Sombria; Porradoria; JRPG; Explorador de Calabouços; Combate em turnos; Pontos, Pontos, Pontos!; Exploração; Ficção Científica; Colete Tudo; Espada; Mandando Bala; Pós-Apocalíptico; Morte Permanente; Faça o que Quiser; Sobrevivência; Mundo Aberto; Jogador X Ambiente (PvE); Surrealista; Arco e Flecha; Medieval; Tiro; Artes Marciais; Mundo Aberto; Distópico; Natureza; Difícil.

Fonte: Elaborado pelos autores com base em dados de pesquisa (2023).

As tags agrupadas na função Identificação apresentam elementos que foram utilizados como identificadores dos jogos Soulslike pelas suas comunidades. Utilizadas de forma geral, percebeu-se que neste agrupamento traz elementos gerais dos jogos eletrônicos, como “Luta 2D”, “Luta 3D”, “Arcade” e “Personalização” podemos verificar

que estes termos podem ser utilizados em diversos jogos não sendo só os jogos Soulslike.

Já nas tags da função Tipologia encontramos termos que começam a ficar mais específicos do gênero. Sendo estes termos “Cinematográfico”, “Indie”, “Gráficos pixelados” pois existem jogos do gênero Soulslike que tem gráficos cinematográficos

como o jogo *Elden Ring* que se utilizam gráficos da última geração processual dos consoles, outros jogos são de desenvolvedoras *indies*, que são independentes e que não fazem parte do grande estúdio de jogos. Mas estes termos ainda acabam sendo encontrados em outros jogos, por isso criamos ainda mais duas categorias para trazer mais os termos específicos.

Na Categorização foram encontrados mais termos específicos do gênero Soulslike. Podemos encontrar neste agrupamento as tags como “Mitologia”, “Violento”, “Soulslike”, “Dragões”, “Mundo aberto”, “Faça o que quiser”, “Você Decide”, “Coleção de Criaturas”, “Ação”, “Terror de Sobrevivência”, “Difícil”, estas tags são alguns exemplos, pois o gênero Soulslike normalmente tem jogos com mundo

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ambiente colaborativo proporcionado pela web oferece condições para o usuário realizar representações e descrições dos objetos digitais com os quais possui familiaridade. Entre as possibilidades, a folksonomia é o resultado da atribuição de termos representativos indexados por usuários, cuja representação difere da realizada por uma linguagem controlada e se aproxima de aspectos cognitivos de quem atribui ou da linguagem natural de uma comunidade.

No que se refere à organização e representação da informação realizada por usuários em sistemas cooperativos, como ocorre em plataformas de jogos eletrônicos, este estudo apresentou os aspectos intrínsecos das características dos gêneros Roguelike e Soulslike por meio dos marcadores populares utilizados na plataforma Steam, caracterizando a folksonomia.

Os jogos eletrônicos podem ser objeto de estudo da Ciência da Informação relacionando as Humanidades Digitais por apresentar elementos que os caracterizam como documentos digitais. Podem ser

aberto com diversas criaturas que existe grande dificuldade em acabar com as mesmas e até com seus vilões.

Agrupamos a tag Soulslike nesta categoria pois seus jogos têm elementos únicos e que alguns jogos acabam utilizando, igual também agrupamos a tag Roguelike pois alguns jogos Soulslike utilizam elementos do gênero também pois os dois saem da mesma origem que são os RPG.

Já na função Caracterização traz os elementos específicos dos gêneros Soulslike que até caracteriza o mesmo. Como “Fantasia Sombria”, “Combate em turnos”, “Colete tudo”, “Medieval”, “Porradaria”, “Explorador de Calabouços”, por meio delas podemos verificar e até entender como os jogos são e identificar o gênero e seus jogos.

caracterizados pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional (Schafer & Constante, 2012). Além disso, os aspectos interacionais e culturais dos usuários que são desenvolvidos no âmbito dos jogos eletrônicos têm potenciais informativos que podem contribuir para a recuperação e a descrição dos jogos.

Em relação aos gêneros Roguelike e Soulslikes a caracterização da folksonomia foi identificada por meio dos marcadores populares que remetem ao estilo do gênero, como, por exemplo, quando se utilizam do artifício da morte. Um se utilizando de uma morte permanente (perda dos pontos, recursos, habilidades) e outro quando os seus inimigos são tão poderosos que matam o personagem repetidamente (necessitando um estudo de movimento dos inimigos). Além disso, a experiência da jogabilidade e dos recursos audiovisuais, a jogabilidade e trama dos jogos, a geração procedural e os pontos do personagem baixos, entre outros foram observados nos marcadores atribuídos pelos usuários.

Quanto à função representacional dos marcadores populares nos gêneros foi possível perceber que a função Identificação apresenta elementos designados como identificadores próprios do gênero na plataforma, incluindo a tag que os nomeia. Na Tipologia, particularizam dentro do gênero apresentando elementos que representam a individualidade de cada jogo. Já na Categorização são descritores gerais comuns, mas que têm potencial para especificar a representação dos jogos se atribuídas com outras tags. Por fim, a Caracterização dependerá da temática, isto é,

a construção do enredo terá influência na caracterização do jogo.

Assim, por meio dessa análise foi possível perceber que a própria comunidade que cria os gêneros consegue também identificar suas características. Entretanto, as próprias plataformas de jogos precisam destas representações feitas por usuários para ajudar no processo de identificação dos jogos e suas características, mas necessitam iniciar a separação das tags entre características, gêneros e afins dos jogos para facilitar a recuperação em suas plataformas.

6 REFERÊNCIAS

- Arquivo Nacional. Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística. Rio de Janeiro, 2005.
- Brandt, M., & Medeiros, M. B. B. (2010). Folksonomia: esquema de representação do conhecimento? *Transinformação*, Campinas, 22(2), 111-121, maio/ago. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/tinf/a/F8mxgMCbfMYTjYvCXpPQtd/abstract/?lang=pt#>
- Catarino, M. E., & Baptista, A. A. (2009). Folksonomia: um novo conceito para a organização de recursos na web. *Datagramazero*, Rio de Janeiro, 8(3), jun. <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/6095>.
- Corrêa, R. F., & Santos, R. F. (2018). Análise das definições de folksonomia: em busca de uma síntese. *Perspectivas Em Ciência Da Informação*, 23(2), 01–32. <https://doi.org/10.1590/1981-5344/2571>.
- Cult of the Lamb. (2023, 07 de setembro). SteamDB. Recuperado de <https://steamdb.info/app/1313140/charts/>.
- Dark Soul III. (2023, 20 de julho). SteamDB. Recuperado de <https://steamdb.info/app/374320/>.
- Demartini, F. (2023, 27 de maio). O que é um jogo roguelike? Recuperado de <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-um-jogo-roguelike/>.
- Elden Ring. (2023, 07 de setembro). SteamDB. Recuperado de <https://steamdb.info/app/1245620/charts/>.
- Golder, S. A. & Huberman, B.A. The structure of collaborative tagging systems. (2006). *Journal of Information Science*, 32(2). Recuperado de <https://arxiv.org/abs/cs/0508082>.
- Goldenboy, F. (2022, 07 de abril). O que é um jogo soulslike? Recuperado de <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-um-jogo-soulslike/>.
- Gomes, A. G., Rodrigues, F. A., Redigolo, F. M. & Fujita, M. S. L. (2021). Análise de tags na venda de frutas da Amazônia brasileira em rede social. *Informação & Informação*, 26(3), 499-525. Recuperado de DOI:<https://doi.org/10.5433/1981-8920.2021v26n3p499>.
- Guedes, R. M., Moura, M. A., Dias & E. J. W. (2011). A abordagem dialógica na indexação social. *DataGramaZero*, 13(1). Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/7626>.

- Gogoni, R. (2019) O que é Steam? Recuperado de <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-steam-tudo-sobre-a-loja-valve/>.
- Gnoli, C. (2012). Metadata about what? Distinguishing Between Ontic, Epistemic and Documental Dimensions in Knowledge Organization. *Knowledge Organization*, Frankfurt, 39(4). Recuperado de <https://doi.org/10.5771/0943-7444-2012-4-268>.
- Hades. (2023, 11 de setembro). SteamDB. Recuperado de <https://steamdb.info/app/1145360/charts/>.
- International Federation of Library Associations and Institutions (2005). IFLA Annual Report. Recuperado de <https://archive.ifla.org/V/cdoc/IFLA-Annual-Report2005.pdf>.
- Jogo eletrônico (2023). In: Wikipédia, a enciclopédia livre. Flórida: *Wikimedia Foundation*. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo_eletr%C3%B4nico&oldid=66107940.
- Le Coadic, Y. F. (2004). A Ciência da Informação. Brasília, Briquet de Lemos.
- Lima, F. (2022, 18 de agosto). Cult of the Lamb – Vendas digitais ultrapassam um milhão de cópias; Atualizações de conteúdo estão nos planos. Recuperado de <https://universonintendo.com/cult-of-the-lamb-vendas-digitais-ultrapassam-um-milhao-de-copias-atualizacoes-de-conteudo-estao-nos-planos/>.
- Lopes, V. (2008). Preservação digital. Portugal: Universidade do Minho, Guimarães, 2008.
- Magalhães, B. (2020, 20 de maio). Franquia Dark Souls vende mais de 27 milhões de unidades no mundo. Recuperado de <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/franquia-dark-souls-vende-mais-de-27-milhoes-de-unidades-no-mundo.ghml>.
- Mathes, A. (2004). Folksonomies: cooperative classification and communication through shared metadata. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Recuperado de <https://adammathes.com/academic/computer-mediated-communication/folksonomies.html>
- Miranda, M. L. C. & Santos, S. A. R. A (2020). Organização do Conhecimento no RPG eletrônico por meio de ontologias. *P2P & inovação*, Rio de Janeiro, 7(1), 107–131. Recuperado de <https://doi.org/10.21721/p2p.2020v7n1.p107-131>
- Monteiro, R. (2022, 24 de outubro). Steam alcança 30 milhões de usuários online; veja games mais jogados. Recuperado de <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/steam-alcanca-30-milhoes-de-usuarios-online-veja-games-mais-jogados.ghml>.
- Pinto, P. L. T. R.; Felipe, C. B. M. (2023). Folksonomia na netflix: proposta de participação dos usuários na recuperação da informação. *Páginas A&B, Arquivos e Bibliotecas* (Portugal), 19, 235-256. <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/226821>
- Prata, D. (2022). Precisamos falar sobre os jogos roguelike/roguelite. Recuperado de <https://meiobit.com/458303/precisamos-falar-sobre-os-jogos-roguelike-roguelite/>
- Roguelike. (2023, 11 de abril). Wikipédia, a enciclopédia livre. Recuperado de <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Roguelike&oldid=6567327>
- Romer, R. (2020, 20 de setembro). Hades ultrapassa 1 milhão de unidades vendidas. Recuperado de <https://www.theenemy.com.br/nintendo/hades-ultrapassa-1-milhao-de-unidades-vendidas>.
- Santana, S. R. de, Santos, R. F., Melo, M. L. D. de, & Girard, C. D. T. . (2022). Folksonomia no contexto LGBTQIA+:

descortinando o preconceito e a discriminação da informação gênero-sexualidade nos ambientes digitais. *Logeion: Filosofia Da Informação*, 8(2), 151–173.
<https://doi.org/10.21728/logeion.2022v8n2.p151-173>.

Souza, L. L. F. & Freitas, A. A. F. (2017) Consumer behavior of electronic games' players: a study on the intentions to play and to pay. *Revista de administração*, São Paulo, 52(4) out./dez.
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-21072017000400419&lng=pt&nrm=iso.

Schafer, M. B. & Constante, S. E. (2012). Políticas e estratégias para a preservação da informação digital. *Ponto de Acesso*, Salvador, 6, 108-140, 2012.

Schmidt, L. (2022, 27 de dezembro). Jogos digitais somaram 94.2% de todas as

vendas de games em 2022. Recuperado de <https://www.adrenaline.com.br/games/jogos-digitais-somaram-94-2-de-todas-as-vendas-de-games-em-2022/>

Soulslike. (2022, 3 de março). Wikipédia, a enciclopédia livre. Recuperado de <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Soulslike&oldid=63127279>

Vignoli, R. G., Almeida, P. O. P. & Catarino, M. E. (2014) Folksonomias como ferramenta da organização e representação da informação. *Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação*, 12(2), 120-135.
DOI:<https://doi.org/10.20396/rdbci.v12i2.1606>.

Wal, T. V. (2005). Folksonomy definition and wikipedia. Recuperado de <http://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1750>.

7 NOTAS

¹ Jogos metroidvania são títulos que fazem parte do subgênero de ação e aventura. O termo é uma fusão das séries Metroid e Castlevania. As principais características desses games são o gameplay de plataforma com visão lateral (side

scrolling) e backtracking, ou seja, visitar estágios anteriores para completar missões..

² Marcadores populares é a denominação encontrada na plataforma Steam para também se referir a tags.

8 AGRADECIMENTOS

- Os autores agradecem ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Unesp/Marília e à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).