



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA**

**ELIZABETH DA PAZ SANTOS**

**REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA**  
**PLATAFORMA STEAM**

**FORTALEZA**  
**2023**

ELIZABETH DA PAZ SANTOS

REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA  
PLATAFORMA STEAM

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Professor Doutor Heliomar Cavati Sobrinho.

FORTALEZA  
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S234r Santos, Elizabeth da Paz.  
Representação da Informação de Jogos Digitais na Plataforma Steam / Elizabeth da Paz Santos. – 2023.  
121 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2023.  
Orientação: Prof. Dr. Heliomar Cavati Sobrinho.
1. representação da informação. 2. folksonomia assistida. 3. tesauro. 4. jogos digitais. 5. Steam. I. Título.  
CDD 020
-

ELIZABETH DA PAZ SANTOS

REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA  
PLATAFORMA STEAM

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Professor Doutor Heliomar Cavati Sobrinho.

Aprovada em: \_\_/\_\_/\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Heliomar Cavati Sobrinho (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Mestranda Lidya Nágylla de Almeida Silva  
Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará (PPGCI UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, Rosineide, minha incansável apoiadora, a quem amo mais que tudo.

Ao meu namorado, Paulo Emilio, por toda paciência e companheirismo.

Aos meus amigos: Jean Luck, Paula Pinto, Elionazio Filho e Ilannah Rabelo por sempre estarem lá por mim e me ajudarem a lembrar de esquecer.

Aos meus amigos e companheiros de graduação Gustavo Cardoso e Adriane Oliveira, por terem me acompanhado e terem sido parceria presente e contínua em todo esse percurso.

Aos meus amigos carregados de outra graduação: Juni Chaves, Ainara dos Santos, Ravenna Barroso e Isadora Santiago, por todo apoio e momentos de desabafo mútuo.

Ao meu cachorro, Loki, meu bebê lindo que alegra meus dias e que eu fico feliz só de ver.

Aos membros da banca: Professor Heliomar, Professor Jefferson e Mestranda Lidya por toda a colaboração.

E, por fim, à Universidade Federal do Ceará, que foi minha segunda casa e ambiente de ilimitado aprendizado durante todos esses anos.

## RESUMO

A plataforma Steam se destaca como uma das principais e mais dinâmicas plataformas para jogos digitais na atualidade, impulsionada por uma comunidade ativa e altamente engajada. Na Steam, a comunidade desempenha um papel fundamental ao influenciar até mesmo os termos de indexação por meio do sistema de marcadores. Apesar desse engajamento, o sistema de busca e recomendação da plataforma nem sempre se mostra preciso, devido à natureza pouco hierarquizada e às relações pouco definidas dentro do sistema de categorização utilizado. Este trabalho identificou oportunidades de melhoria nesse modelo e propôs estratégias para aprimorar os processos de indexação e recuperação de informações. A proposta consiste em um modelo híbrido de representação, visando otimizar a forma como os dados são organizados e recuperados. A pesquisa adotou uma abordagem aplicada, qualitativa e exploratória, baseada em análise de conteúdo. Investigou-se a maneira como a informação é representada na Steam, culminando na construção de um tesouro. Esse tesouro serviu como base para a proposição de um modelo de folksonomia assistida, adaptado para ser aplicado na plataforma. O estudo incluiu a coleta e categorização dos marcadores presentes na documentação da Steam, bem como a hierarquização por meio do tesouro. Os resultados indicam a possibilidade de vincular esse modelo folksonômico à estrutura já existente na Steam, formando assim uma folksonomia assistida. A aplicação desses modelos revelou sua complementaridade e adequação às necessidades dos usuários da plataforma Steam, sugerindo a viabilidade de implementação de um sistema mais robusto e eficiente.

**Palavras-chave:** representação da informação; folksonomia assistida; tesouro; jogos digitais; Steam.

## ABSTRACT

The Steam platform stands out as one of the main and most dynamic platforms for digital games today, driven by an active and highly engaged community. On Steam, the community plays a key role even in influencing indexing terms through the tagging system. Despite this engagement, the platform's search and recommendation system is not always accurate, due to its light hierarchical nature and poorly defined relationships within the categorization system. This work identified opportunities for improvement in this model and proposed strategies to improve the indexing and information retrieval processes. The proposal consists of a hybrid representation model, aiming to optimize the way data is organized and retrieved. The research adopted an applied, qualitative and exploratory approach, based on content analysis. The way information is represented on Steam was investigated, culminating in the creation of a thesaurus. This thesaurus served as the basis for proposing an assisted folksonomy model, adapted to be applied on the platform. The study included the collection and categorization of markers present in Steam's documentation, as well as hierarchization through the thesaurus. The results indicate the possibility of linking this folksonomy model to the existing structure on Steam, thus forming an assisted folksonomy. The application of these models revealed their complementarity and suitability to the needs of the Steam platform users, suggesting the feasibility of implementing a more robust and efficient system.

**Keywords:** information representation; assisted folksonomy; thesaurus; digital games; Steam.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Catálogo do Gameline	11
Figura 2 - Interface de um BBS	12
Figura 3 - Tabela de Marcadores	30
Figura 4 - Meta-terminos	33
Figura 5 - Alerta de Conteúdo	33
Figura 6 - Estilo Visual e Ponto de Vista	34
Figura 7 - Gêneros	35
Figura 8 - Hardware/Entrada	35
Figura 9 - Jogadores	35
Figura 10 - Recursos	36
Figura 11 - Subgêneros	36
Figura 12 - Temas	37
Figura 13 - Termo Relacionado (TR) e Use Para (UP)	38

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Sistematização de etapas da construção de tesouros	27
Quadro 2 - Coleta de Termos	30
Quadro 3 - Classificação de Termos	31
Quadro 4 - Verificação de Termos	32

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

AD - Análise Documentária

BBS - Bulletin Board System

LD - Linguagem Documentária

LN - Linguagem Natural

SOC - Sistemas de Organização do Conhecimento

TE - Termo Específico

TEP - Termo Específico Partitivo

TG - Termo Genérico ou Geral

TGP - Termo Genérico Partitivo

TR - Termo Relacionado

UP - Usado Para

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b>	11
2	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	17
2.1	AS LINGUAGENS DOCUMENTÁRIAS	17
2.1.1	<i>Tesauros</i>	18
2.2	AS FOLKSONOMIAS	21
2.2.1	<i>As Folksonomias Assistidas</i>	23
3	<b>METODOLOGIA</b>	26
4	<b>APLICAÇÃO DO MODELO E RESULTADOS</b>	28
4.1	ETAPA A: DELIMITAÇÃO DO SUBDOMÍNIO	28
4.2	ETAPA B: ESTABELECIMENTO DOS LIMITES DA PESQUISA TERMINOLÓGICA TEMÁTICA E COLETA DO CORPUS DO TRABALHO TERMINOLÓGICO	29
4.3	ETAPA C: CLASSIFICAÇÃO, VERIFICAÇÃO E CONFIRMAÇÃO DOS TERMOS...	31
4.4	ETAPA D: FORMA DE APRESENTAÇÃO DO TESAURO	32
4.5	INTEGRAÇÃO DO TESAURO COM A FOLKSONOMIA	38
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	40
	<b>REFERÊNCIAS</b>	41
	<b>APÊNDICES</b>	46

## 1 INTRODUÇÃO

O ecossistema de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos sempre esteve em busca de formas para facilitar a aquisição de jogos para seu público. Vê-se tentativas de proporcionar meios simplificados de obtenção de jogos em mídia digital, dispensando o uso dos conhecidos cartuchos, CDs ou DVDs, desde muito antes da internet se tornar fator comum. Já no começo dos anos 1980, foi lançado o *Gameline* para o Atari 2600 (Atari 2600, online), serviço da Atari em parceria com a Control Video Corporation, que permitia o download de jogos através da linha telefônica.

Nos anos seguintes, serviços similares surgiram em outros consoles de videogame: o *Sega Channel*, lançado em 1994 para Mega Drive, da Sega (Blog Tectoy, online); o *Satellaview*, lançado em 1995 para Super Nintendo (Video Game Data Base, online) e o *Randnet*, lançado em 1999 (64DD, 2021) para Nintendo 64, ambos da Nintendo. No entanto, a falta de uma classificação unificada para jogos fazia com que a preocupação acerca da representação do conteúdo nesses serviços fosse mínima. Usuários localizavam os itens através de catálogos físicos (Figura 1) organizados em listas alfabéticas sem qualquer outro meio de localizar os jogos se não pelo título, ou em menus que dividiam os jogos em grandes categorias que nem sempre deixavam claro o que comportavam.

Figura 1 - Catálogo do *Gameline*

**How to use the Master Menu**

The Listing below is arranged as follows: **Name of Game**, **Game Selection Number**, and **Number of Plays** per game session. All games use joysticks unless otherwise indicated. This symbol (◆) means paddle-controllers are required.

For your convenience, all games are listed in alphabetical order, and unless otherwise indicated, each game session costs \$1.00, billed to your credit account.

Please use the **Master Menu** in each issue of *Gameline* as it will always be the most up-to-date directory.

NAME OF GAME	GAME SELECTION NO.	NUMBER OF PLAYS
<b>AIRLOCK</b> Your nuclear submarine is disabled and your on-board torpedoes have shaken loose. Can you find the hatch keys and escape?	689	10
<b>ALIEN</b> You're caught in a maze littered with alien eggs which you must crush to climb to a higher level. Watch out for roving aliens as you struggle to survive!	606	10
<b>ATLANTIS</b> Three defense posts defend the fabled civilization against the Gorgon fleet, which is trying to demolish the seven Atlantean installations.	314	10
<b>BANK HEIST</b> Plenty of banks just ripe for the picking—but watch out for the coppers!	621	10
<b>BERMUDA TRIANGLE</b> You've discovered a lost city in the Bermuda Triangle. Can you dodge laser blasts and dangerous sea creatures to recover its artifacts?	408	10
<b>BOING</b> Bounce around on 36 cubes while avoiding the bubble eater!	687	10
<b>BUGS ◆</b> Vast numbers of super bugs are converging on your space craft. Can you destroy the crawlies before they leave their nests?	504	10
<b>CAKEWALK</b> There are pies and cakes all over the screen! Try to get them in their boxes before they hit the floor in this fast-paced multi-conveyor belt game.	616	10

Fonte: Atarimania.

Nos computadores, desde o começo dos anos 1980, muitos desenvolvedores já disponibilizavam suas aplicações nos chamados *Bulletin Board System* (BBS), comunidades online que ofereciam uma série de itens para download, além de contar com um forte fator de interação social (Insper, 2023). Nos anos 1990, desenvolvedores como Seth Robinson (*Legend of the Red Dragon*) e Dustin Nulf (*Operation: Overkill II*) passaram a oferecer anúncios e versões de demonstração de seus jogos, vendendo versões completas através de chaves de acesso (PC Mag, 2016). Porém, a interface dos BBS exigia certo nível de domínio e observava-se, também, a dificuldade de recuperação de conteúdo, visto que os itens eram listados em menus que separavam os tópicos de forma abrangente (Figura 2).

Figura 2 - Interface de um BBS

```

:E:T:K:C:B:X: 1200 00:00:14
Image BBS SubSystems:
BB...BBS Listings
EM...Electronic Mail (E-Mail)
MF...Movie Files
NF...News Files (System News)
PF...Program Files (On-Line Games)
RF...RLE Files (Hi-Res Graphics)
SB...Subboards (Message Base)
TF...Text Files
UD...Upload Download Libraries
UL...User Listing
UX...Full Disk Exchange Libraries
VB...Voting Booth
More?: Yes!
Other Available Commands
C...Chat Request (Call Sysop)
F...Feedback (Mail to Sysop)
CF...This BBS Configuration
O...OFF (Logout)

```

Fonte: The Ed Techie, 2018.

No fim dos anos 1990, diversas empresas desenvolvedoras já ofereciam seus produtos através de portais próprios. Nos anos 2000, com a conexão à internet cada vez mais rápida, as empresas viram a oportunidade de integrar seus conteúdos e investir em novos formatos de vendas. Muitos serviços de distribuição de jogos surgiram nesse período, com a plataforma Steam sendo um dos mais relevantes.

A Steam é uma plataforma de distribuição de jogos digitais para computador, criada pela empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos Valve Corporation e lançada em 2003 (Adrenaline, 2023). Inicialmente, a Steam se destinava apenas ao conteúdo desenvolvido pela Valve, mas não demorou a abrir espaço para outras produtoras. Atualmente, a plataforma conta com um catálogo de quase trinta mil jogos.

Em 2007, a Valve lançou a Comunidade Steam, permitindo aos usuários criar perfis para facilitar a comunicação (Gameblast, 2018). Desenvolveu-se uma relação estreita dos usuários no ambiente digital, onde podem discutir em fóruns, criar guias e conteúdos

exclusivos, disponibilizados-os de forma gratuita através de ferramentas da própria plataforma.

Com o surgimento e o desenvolvimento da comunidade virtual, onde usuários passaram a trocar experiências e informações, a Steam viu crescer a necessidade de organização e representação dos itens de seu catálogo. A princípio, a representação era feita de forma genérica, ampla. O conteúdo era dividido em poucas categorias que não satisfaziam as necessidades dos jogadores por acabar excluindo aspectos importantes dos itens.

Como uma forma de sanar esse problema, em 2014 foi lançado o Marcadores Steam (Steam, 2014), que concedeu aos usuários permissão para adicionar qualquer marcador (também chamado de etiqueta ou *tag*) que achassem cabível aos jogos listados na plataforma. O processo é simples; basta localizar o jogo desejado e atribuir as *tags* apropriadas. Os marcadores mais populares, ou seja, aqueles atribuídos por muitos usuários, aparecem na página do jogo, e servem para localizar outros jogos categorizados com o mesmo marcador. O esquema, todavia, trouxe vantagens e desvantagens.

Por se tratar de uma estrutura aberta, em que a moderação exclui apenas palavras de baixo calão, a representação tornou-se demasiadamente ampla. Usuários muitas vezes adicionam *tags* com piadas e brincadeiras, inferindo juízo de valor sobre aspectos do jogo ou, ainda, sobre visões exteriores ao jogo, como alguma polêmica envolvendo pessoas da produção ou a empresa desenvolvedora, o que gera um enorme ruído na recuperação.

No entanto, o sistema também possibilita a verificação e adição de termos que, de fato, se relacionam aos jogos para além dos oficiais disponibilizados e escolhidos pelos desenvolvedores, viabilizando a investigação de quais termos podem ser usados para a construção de um vocabulário robusto e que cubra uma ampla gama de termos utilizados.

Dentro deste contexto, o presente trabalho busca responder à seguinte pergunta: como se dá a representação das informações sobre jogos digitais na plataforma Steam?

As Linguagens Documentárias (LD) constituem um campo da Biblioteconomia e Ciência da Informação que dispõe de uma grande gama de abordagens de estudo, dado que se faz necessário a disponibilização de instrumentos de mediação entre os mais diversos espaços de informação e seus usuários.

Cintra *et al.* (1994, p. 23) caracterizam as linguagens documentárias como ferramentas utilizadas para a indexação, armazenamento e recuperação da informação, que

se constituem através da tradução de termos empregados em Linguagem Natural (LN) para os termos estritos estabelecidos pela LD.

No âmbito dos jogos digitais, mais especificamente na Steam, a ausência de um vocabulário controlado, como um tesouro, e a falta de hierarquização ou relações mais robustas entre os termos trazem discrepâncias acerca de quais termos são os mais adequados para representar os itens. Para Aguiar (2008, p. 220), o uso de vocabulários controlados se faz necessário para otimizar a transferência social da informação, organizando, representando e recuperando os itens dentro dos ambientes informacionais com o mínimo de ruído possível, resultando em um ambiente que fornecerá resultados mais precisos de forma mais eficaz e eficiente.

Logo, vê-se que tal tarefa necessita de certo nível de organização para a boa representação da informação. Assim, um formato de indexação que se baseia totalmente nos termos atribuídos pela comunidade pode causar confusão ou expectativas não cumpridas apesar do apelo inicial de liberdade quanto ao padrão dos termos indexados. Observa-se esse fenômeno em jogos com *tags* como “Boa trama” ou “Trilha Sonora Boa”, que inferem percepções individuais, mesmo que compartilhadas por muitos jogadores.

Apesar disso, poder realizar buscas por características específicas, tais como “Vários finais” ou “Protagonista Mulher”, dá aos usuários um meio de chegar mais facilmente a conteúdos que possam ser do seu gosto ou que possuam elementos de interesse. Através dos termos indexados tanto pela Steam quanto pela comunidade, pode-se localizar um item que, de outra forma, poderia permanecer oculto. Corrêa e Santos (2017, p. 29) conceituam tal modo de indexação como folksonomia, sendo esse o processo de etiquetagem colaborativa livre, ocorrido em ambientes digitais em LN sem a intermediação de uma LD. Outras plataformas de jogos ainda não dispõem desse formato.

A plataforma Steam foi escolhida para a investigação neste trabalho dada a sua relevância e tamanho de sua comunidade ativa. Segundo o site *PC Gamer*, em 2019, a plataforma já havia atingido a marca de 1 bilhão de contas registradas (PC Gamer, 2019). Estatísticas divulgadas mostram que a plataforma atingiu, em 2021, a marca de 132 milhões de jogadores ativos mensalmente, 69 milhões de contas ativas diariamente, chegando a ter mais de 27,4 milhões de usuários simultâneos (Steam, 2022). Em comparação, outra gigante do mercado de jogos para computador, a Epic Games, conta com 500 milhões de usuários registrados (Unreal Engine, 2022). Dados divulgados trazem números que chegam a 62 milhões de usuários ativos mensalmente, 31,1 milhões de

jogadores ativos diariamente e 13,2 milhões de acessos simultâneos (Epic Games, 2022). Embora significativos, esses números ainda ficam aquém dos resultados trazidos pela Steam.

Apesar das melhorias trazidas pelo desenvolvimento das tecnologias, pelo crescimento das comunidades ao redor dos jogos digitais e pelos estudos envolvendo representação da informação, ainda não há um sistema de classificação unificado para jogos eletrônicos, o que abre a possibilidade de investigar a maneira como a representação desses itens se dá nas plataformas digitais. A Steam, devido ao seu porte e à forma como faz a representação dos jogos em conjunto com a comunidade, traz a oportunidade da realização de uma análise que traga dados relativos a uma significativa parte de usuários de plataformas de jogos eletrônicos. Isso posto, vê-se que elaborar um tesouro a partir desses dados e integrá-lo com o sistema folksonômico já existente na Steam poderia auxiliar tanto a comunidade de usuários quanto os desenvolvedores na utilização da plataforma, uma vez que a representação dos jogos passaria a ser feita através de um modelo híbrido de indexação com uma lista de termos sugeridos e diretrizes claras quanto a sua utilização.

Assim, evidencia-se que a investigação das formas de representação da informação feita em ambientes digitais possui ampla gama de aplicações. As comunidades que se reúnem através dos jogos digitais são cada vez maiores e mais engajadas; logo, as plataformas devem investir, também, em formas de tornar a experiência de seus usuários mais fluida, otimizando seus sistemas de recomendação e categorização. Para além disso, o mercado de jogos apresenta crescimento expressivo no Brasil e no exterior. Estimativas da Folha de S. Paulo (2022, online) apontam que o mercado poderia chegar a movimentar cerca de \$196,8 bilhões apenas no ano de 2022, mostrando-se também como uma promissora área de atuação biblioteconômica, dada às necessidades de organização e representação da informação.

A escolha da temática de pesquisa se deu devido a experiências pessoais da autora com a plataforma Steam. Como usuária da plataforma, várias vezes sentiu dificuldade em encontrar jogos similares a outros que havia jogado previamente. Tal situação se tornou comum e fazia com que a autora desistisse de procurar os jogos através do sistema de *tags*, que muitas vezes a levava a conteúdo pouco ou nada relacionado, comprometendo a experiência na plataforma e gerando frustração. Então, percebeu-se a necessidade de pensar maneiras de aprimorar esses processos de modo a melhorar a experiência da comunidade dentro da plataforma.

Dessa forma, a necessidade da realização da pesquisa de modo a auxiliar a comunidade envolvida dá ao trabalho o objetivo geral de analisar a representação das informações dos jogos na plataforma Steam.

Como objetivos específicos têm-se:

- a) Investigar a categorização dos jogos da plataforma Steam;
- b) Construir uma Linguagem Documentária que permita uma representação que possibilite uma recuperação mais precisa e otimizada;
- c) Sugerir um modelo híbrido de representação do conhecimento que utilize uma Linguagem Documentária e o sistema de indexação já existente na plataforma Steam.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta pesquisa objetiva sugerir um modelo híbrido de representação do conhecimento para otimizar os processos de indexação e recuperação da informação ocorridos na plataforma de jogos digitais Steam. Deste modo, faz-se necessário, primeiramente, entender como funciona e quais os objetivos de uma linguagem documentária, para então serem apresentados os conceitos das estruturas de organização da informação que serão propostas: o tesauro e a folksonomia.

### 2.1 AS LINGUAGENS DOCUMENTÁRIAS

As linguagens documentárias, assim como a linguagem natural, têm o objetivo de comunicar e mediar informações, estando a diferença no modo como cada uma realiza tal tarefa. É válido destacar que informação é todo tipo de conhecimento inscrito em um suporte, com o intuito de promover a comunicação.

Segundo Le Coadic (1996, p. 5), informação “é um significado transmitido a um ser consciente por meio de uma mensagem inscrita em um suporte espacial temporal”. Essa inscrição é efetivada por intermédio da linguagem, um sistema de signos. Ou seja, não é possível dissociar informação do sujeito. Para Buckland (1991, p. 351), a informação é caracterizada como “coisa” de especial interesse no estudo de sistemas de informação. Buckland (1997, p. 806), inferindo as discussões de Briet (1951, p. 7), caracteriza documento como um objeto físico tratado como evidência que necessita ser processado, transformado e percebido como documento. Dessa forma, compreende-se que o suporte, documento, precisa ter algum valor para o sujeito que o percebe. Somente assim poderá ser considerado como documento, estabelecendo uma relação entre sujeito e informação.

Nesse contexto, compreende-se que o conteúdo desse documento tende a ser representado em vista da recuperação da informação nele registrada. Isso ocorre porque, conforme Lara (1993, p. 73), “a representação deve provocar uma interpretação e estabelecer algum tipo de relação com o texto que lhe deu origem”. Essa situação de comunicação é desencadeada pela representação documentária, que por sua vez, é consequência do processo de Análise Documentária (AD).

Gardin (1981, p. 29) define AD como “um conjunto de procedimentos efetuados com a finalidade de expressar o conteúdo de documentos científicos, sob formas destinadas

a facilitar a recuperação da informação”. Essa definição pode ser extrapolada para qualquer artefato passível de ser representado por uma LD e explorado através de AD, visto que os conceitos são amplos. Cintra *et al.* (1994, p. 24) expandem o contexto para além das representações científicas e textuais, ao afirmarem que a AD “trata da análise, síntese e representação da informação, com o objetivo de disseminá-la”. Tal conceituação é significativa para abarcar demais ambientes informacionais, preocupando-se com a organização e a representação da informação em suas mais variadas formas. Ambos os processos visam representar o conteúdo do documento para a recuperação da informação manifestada nele.

Assim, tais operações podem acontecer através de uma LD, que Currás (1995, p. 80) conceitua como “uma linguagem controlada - normalizada - usada com fins classificatórios, no sentido amplo desta expressão”. Para Gardin (1968 apud Cintra *et al.* 1994, p. 25) LD descreve “um conjunto de termos providos ou não de regras sintáticas, utilizado para representar conteúdos de documentos técnico-científicos, com fins de classificação ou busca retrospectiva de informações”. O autor indica a sistematização que há na LD, tendo em vista seu objetivo de tradução feito entre as unidades de informação e a passagem da LN para a LD, de modo a estabelecer comunicação entre usuário e sistema através da formalização conferida pela LD utilizada. Ambos os autores ratificam o princípio de organização lógica da linguagem controlada com conceitos pré-estabelecidos que são utilizados para a classificação e recuperação da informação armazenada.

Posto isso, Lara (2004, p. 233) elenca algumas qualidades que a LD deve desenvolver para realizar sua função por completo, como: “a) funcionar como código inteligível e fonte para interpretação do sentido, b) caracterizar-se como metalinguagem, c) incorporar o usuário como integrante do processo”. Tais funções são essenciais para o bom funcionamento de uma LD, devendo ser pensadas desde a construção da linguagem.

As LDs podem ser expressas e utilizadas de várias formas, com objetivos que também irão variar de acordo com a natureza do ambiente para o qual se destina. Dentre as formas de manifestação de uma LD, tem-se o tesauro, que será discutido a seguir.

### **2.1.1 Tesauros**

Tesauros são Linguagens Documentárias de controle de vocabulário onde há um conjunto de termos pré-definidos de onde podem ser retiradas palavras-chave para representar documentos. Para Currás (1995, p. 88), a definição de tesouro pode ser dada como “uma linguagem especializada, normalizada, pós-coordenada, usada com fins documentários, onde os elementos linguísticos que o compõem - termos simples ou compostos - encontram-se relacionados entre si sintática e semanticamente”. Em síntese, os tesauros objetivam a seleção de termos documentários que possam ser utilizados como palavras-chave para a representação documentária mais eficiente. Nota-se, também, como ressaltado anteriormente, que os tesauros necessitam de uma série de regras para serem definidos como tal.

Dados os atributos mencionados, Currás (1995, p. 88-90) destaca ainda algumas características que os tesauros devem ter de acordo com sua conceituação, tais como:

- a) Presença de termos que podem ser convertidos em palavras chaves que se relacionam entre si;
- b) Possível uso para indexação, classificação ou recuperação de informações;
- c) Capacidade de atualização;
- d) Função de conversão da LN utilizada pelo usuário em LD compreensível pelo sistema, de modo a representar documentos de maneira mais precisa.

Tais atributos são úteis para que os tesauros possam ser vistos em sua totalidade, de acordo com sua função e objetivos, sem deixar de considerar as tarefas que podem e devem desempenhar.

A ISO 25964-1 (2011, tradução nossa) amplia a discussão trazida por Currás, dando ainda mais especificidade às funções do tesouro, ao defini-lo como um

vocabulário controlado e estruturado no qual os conceitos são representados por termos, organizado de modo que as relações entre os conceitos sejam explicitadas e os termos preferidos sejam acompanhados de entradas principais para sinônimos ou quase-sinônimos.

[...] O propósito de um tesouro é orientar o indexador e o pesquisador para selecionar o mesmo termo preferido ou combinação de termos preferidos para representar um determinado assunto. Por esta razão, um tesouro é otimizado para navegabilidade humana e cobertura terminológica de um domínio.

Em vista disso, para que se possa organizar um tesouro é imprescindível o uso de categorias que delimitam as áreas de interesse, ou seja, a forma como a estrutura será segmentada, de modo a analisar os assuntos que serão considerados de acordo com o que consta nos recursos analisados. Campos e Gomes (2006, p. 356) ressaltam a importância da

categorização ao sublinhar que tal ação identifica as classes gerais comportadas, o que é fundamental para o estabelecimento de um tesauro, destacando também que “o exercício de categorização torna claro o domínio temático do tesauro e, como consequência, estabelece as bases para seleção dos termos, nas fontes de onde eles serão retirados”, passos fundamentais durante o processo de análise documentária.

Tendo seu alcance estabelecido, faz-se necessário compreender como os tesouros e demais LDs são constituídos. Tais estruturas precisam de uma base da qual irão retirar os termos que irão compor o *corpus* de domínio, o que se dá por meio de um sistema nocional pré-definido. A ISO 1087 (2019, tradução nossa) define sistema nocional como “um conjunto de conceitos estruturado em um ou mais domínios relacionados de acordo com as relações de conceito entre seus conceitos”. A mesma ISO (2019, tradução nossa) define noção ou conceito como “unidade de conhecimento criada por uma combinação única de características”. Essas noções são expressas por meio de termos e símbolos, e as suas relações, em âmbito documentário, expressam-se em relações hierárquicas ou relações não-hierárquicas.

Sobre as maneiras como os termos dentro de uma LD podem ser organizados, Cintra *et al.* (1994, p. 33) ressaltam que “as relações hierárquicas representam associações entre termos que são mais estáveis, enquanto que as relações não hierárquicas expressam outro gênero de proximidade entre os termos”. No âmbito das relações hierárquicas (Cintra *et al.*, 1994), vale salientar que elas se subdividem em: 1) relações genéricas, baseadas na identidade parcial do conjunto de características das noções superordenadas e subordinadas nelas envolvidas; 2) relações específicas, que compartilham das mesmas características da noção que as superordena, porém, apresentando pelo menos uma característica a mais que as diferenciam; 3) relações partitivas, nas quais a noção superordenada refere-se a um objeto considerado como um todo e as noções subordinadas a objetos considerados como suas partes. Isso ocorre porque nos tesouros, a organização é hierárquica, ficando mais evidente por intermédio dos usos dos *Top Terms*, que são: TG (Termo Genérico ou Geral) e TE (Termo Específico). Alguns tesouros utilizam também os códigos TGP (Termo Genérico Partitivo) e TEP (Termo Específico Partitivo) para apresentar relações hierárquicas do tipo todo/parte, todos abordados por Cintra *et al.* (1994, p. 33).

As relações não hierárquicas, por sua vez, como salienta Cintra *et al.* (1994, p. 39), “recobrem o conjunto de relações que não são passíveis de serem descritas como hierárquicas”. Nos tesouros elas são representadas pelo código TR (Termo Relacionado).

Ademais, ainda existem as relações de equivalência nas LDs, que são indicadas pelas expressões USE (Use) e UP (Usado Para), conforme Cintra *et al.* (1994, p. 33), “utilizadas para permitir a entrada no sistema, operando no nível da sinonímia e da polissemia [...] estabelecendo as remissivas”. As autoras destacam que tais remissivas têm como finalidade encaminhar o usuário para os termos preferidos do sistema.

Neste trabalho, objetiva-se construir um tesouro tendo por base o sistema nocional representado pelos termos indexados nos jogos da plataforma Steam. Porém, apesar do controle e estruturação hierárquica oferecidos por um tesouro, esse não é o único método disponível para a organização informacional da base escolhida, principalmente, considerando que a plataforma Steam já utiliza de um modelo próprio de indexação: a folksonomia. Busca-se, então, agregar ambos os métodos, abrindo espaço para um modelo híbrido de representação, de modo a otimizar os processos de recuperação dentro do ambiente para o qual será desenvolvido.

## 2.2 AS FOLKSONOMIAS

Os jogos, sejam eles analógicos ou digitais, desde seu surgimento, são capazes de formar comunidades ativas e integradas ao redor de si. Tais comunidades podem interagir de diferentes formas de acordo com os ecossistemas em que se encontram. Huizinga (2012, p. 16) define jogo como

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Assim, as comunidades formadas ao redor dos jogos ganharam, ao longo do tempo, diferentes níveis de complexidade e novas formas de interação que possuem características inerentes ao meio onde surgiram. No contexto web, novas ferramentas de comunicação e interatividade foram disponibilizadas, como fóruns de discussão, chats, plataformas de redes sociais, e, também, as folksonomias.

As folksonomias são modelos de organização de conhecimento que surgiram no contexto web, quando comunidades digitais passaram a se formar e interagir. Nelas, os

usuários podem adicionar etiquetas livremente aos recursos dos sistemas dos quais fazem parte, criando marcadores utilizando a LN sem uma estrutura rígida de controle.

O modelo é utilizado em diversos ambientes digitais e é um dos suportes de representação da informação utilizado dentro da plataforma Steam, visto que os usuários podem adicionar marcadores livremente ao conteúdo disponível no sistema. O termo foi cunhado por Thomas Vander Wal através da junção das palavras *folk* (povo) e *taxonomy* (taxonomia). Para o autor, folksonomia pode ser definida como o “resultado da atribuição livre de marcadores de informações e objetos (qualquer um com uma URL) visando a recuperação da informação” (Wal, 2005, tradução nossa). Brandt e Medeiros (2010, p. 112) ratificam o conceito de Wal e estabelecem a folksonomia como um sistema de classificação social, onde os usuários envolvidos, ou seja, a comunidade, classificam os documentos existentes dentro do ambiente digital. Barros, Sales e Rosa (2022, p. 433-434) ampliam os conceitos apresentados e trazem que as folksonomias são

próprias do ambiente digital web, são formas de indexar (marcar) informações privilegiando, ao contrário das taxonomias, as nomeações estabelecidas pelos próprios usuários da informação. Diferentemente de instrumentos como taxonomias, tesouros e ontologias, as folksonomias não operam com previsões ou predeterminações terminológicas ou categoriais, pois são os próprios utilizadores dos ambientes informacionais folksonômicos que atribuem palavras-chave (tags, marcadores) à informação.

Os autores reforçam as definições anteriores, sendo possível notar que, em todas as definições apresentadas, duas características se destacam para a designação de uma folksonomia: a classificação colaborativa e os ambientes digitais.

É importante notar como esse sistema une os usuários aos ecossistemas digitais dos quais fazem parte, "aproximando-se de uma organização do conhecimento mais horizontal e propiciando que usuários efetivamente participem do universo da organização e representação da informação." (Barros; Sales; Rosa, 2022, p. 435-436), tal prática interativa faz com que os usuários se engajem na indexação coletiva das informações. Xie *et al.* (2014, p. 117) ressaltam como, nesse esquema colaborativo, os usuários podem colocar suas próprias percepções e sentimentos sobre os itens para além dos aspectos intrínsecos dos documentos, o que pode retornar resultados não previstos, por exemplo, por um vocabulário controlado.

A partir disso, vê-se como sistemas que fazem uso de folksonomias podem aumentar a interatividade dos usuários dentro dos ambientes digitais; porém, pelas características intrínsecas da LN e por conta das folksonomias fazerem uso de um arranjo

livre de classificação, sem uma formalização ou sistematização rigidamente definidas, sistemas de recomendação que se baseiam somente nelas podem diluir os resultados recuperados. Como discutido por Movahedian e Khayyambashi (2014, p. 595), os marcadores podem gerar ruído e retornar resultados poucos confiáveis, afetando, também, o modo como as recomendações de conteúdo relacionado são apresentadas pelo sistema. Guy e Tonkin (2006, p. 1, tradução nossa), refletem sobre tal problemática ao trazerem a seguinte análise:

Começamos analisando a questão das "tags desleixadas", um problema ao qual os críticos de folksonomias fazem alusão, e perguntamos se há maneiras de a comunidade folksonômica compensar esses problemas e criar sistemas que conduzam à busca, ordenação e classificação. Em seguida, questionamos essa abordagem de "arrumação" e suas suposições subjacentes, destacando questões relacionadas à remoção de metadados de baixa qualidade, redundantes ou sem sentido, e os riscos potenciais de organizar bem demais e, assim, perder a própria abertura que tornou as folksonomias tão populares. Provavelmente, a principal falha dos atuais sistemas de folksonomia – e a queixa número um para aqueles mais felizes com sistemas de classificação mais formais – é que os termos de marcação usados nesses sistemas são imprecisos. São os usuários de um sistema de folksonomia que adicionam os marcadores, o que significa que as tags são muitas vezes ambíguas, excessivamente personalizadas e inexatas.

Essa é a problemática presente na forma de indexação de jogos na Steam, visto que os marcadores colocados pela comunidade, apesar de facilitarem e ampliarem o contexto dos itens que classificam, nem sempre são precisos, podendo, inclusive, induzir usuários ao erro. Diante disso, Cantador, Konstas e Jose (2011) discutem como a melhoria da categorização das *tags* pode aprimorar as recomendações. Além disso, Santos e Albuquerque (2021, p. 390) ressaltam que as folksonomias são frágeis quanto ao grau de formalidade da linguagem por fazerem uso de LN na entrada de dados e não possuírem uma linguagem estruturada. Porém, é também por causa disso que sua forma de receber e lidar com os termos compartilhados pela comunidade contribui para a aprimorar a maneira de encontrar recursos dentro de um domínio de especialidade.

Dentro desse contexto, vê-se que é necessário o uso de folksonomias integradas a outros Sistemas de Organização do Conhecimento (SOC) formando sistemas híbridos, o que pode auxiliar os usuários no uso das plataformas e aprimorar os processos de compartilhamento de informação.

### **2.2.1 As Folksonomias Assistidas**

As folksonomias assistidas são uma das formas de mitigar os problemas relativos a ruído na classificação e recuperação da informação que as folksonomias possuem. Santos e Albuquerque (2021, p. 383) reafirmam as vantagens trazidas por esse arranjo, visto que ele “pode contribuir para a construção, atualização e hibridização de SOC, ao mesmo tempo em que também pode ser enriquecida semanticamente por instrumentos de controle terminológico em sistemas colaborativos”.

Diante disso, vê-se que há formas de trabalhar as folksonomias em conjunto com outros sistemas, agregando as vantagens de ambos de modo a otimizar o fluxo informacional.

Santarem Segundo (2011, p. 91) define folksonomia assistida como “um processo de apoio ao usuário, no momento de definir os termos mais adequados para as tags que referenciarão os recursos depositados em um repositório digital.” O processo de marcação passa a ter uma ordenação apoiada em algum outro SOC, como ontologias, taxonomias ou tesouros, que irão sugerir termos conforme o usuário insere os dados no sistema, buscando termos relacionados já inseridos por outros usuários, bem como termos indexados dentro de uma ordenação sistemática interna, retirados de uma LD definida. Cabe ao usuário decidir se aceitará ou não as sugestões dadas, submetendo as palavras-chave ao sistema que irá fazer as relações internas retornando os resultados e integrando os termos pesquisados ao seu corpus (Santarem Segundo, 2017, p. 102).

Zubiaga, Martínez e Fresno (2012, p. 11) reforçam tal sistemática ao afirmarem que, quando apresentados a sugestões de etiquetas, usuários tendem a escolhê-las para representar os recursos, preferindo o modo facilitado de atribuição a produzir as próprias tags. Essa configuração dá ao sistema uma maior integridade quanto aos termos indexados sem, portanto, tirar da comunidade a possibilidade de atribuição livre.

Santarem Segundo (2017, p. 102) ressalta que

A utilização de termos de uma estrutura de representação do conhecimento e também de tags já inseridas no sistema não tem o objetivo de engessar a criatividade do usuário, nem tampouco de descaracterizar o termo folksonomia, pois o sistema permite claramente que o usuário decida livremente os termos que deverão ser utilizados como tags. A folksonomia assistida tem como principal característica oferecer ao usuário um conjunto de termos que já estão sendo empregados no sistema, de forma que ele possa usar a base de conhecimento do próprio repositório para qualificar a descrição de seu recurso.

A utilização de um arranjo que integra SOC, como tesouros e folksonomia assistida, traz uma classificação que, apesar de livre, auxilia o usuário na escolha dos

termos por conter uma LD com termos definidos. Isso permite que os documentos sejam representados de maneira mais uniforme, tornando as ligações entre os termos mais precisas, o que aprimora as recomendações de recursos similares oferecidas por sistemas de sugestões. Santos e Albuquerque (2021, p. 394) ressaltam, ainda, as vantagens trazidas pela hibridização dos SOC. São elas:

a) uso simultâneo e independente da Folksonomia com outro(s) SOC, considerando as suas especificidades e configurações; b) atualização contínua de instrumentos de controle terminológicos a partir da Folksonomia; c) utilização de instrumento de controle terminológico como auxílio para as práticas de etiquetagem (por meio de listas suspensas, recurso auto complete, visualização em árvores, dentre outras formas); d) possibilidade de usuários estabelecer espontaneamente uma relação estrutural entre as tags para posterior construção automática de SOCs (ontologias ou taxonomias) a partir de agrupamentos ou algoritmos estatísticos.

Diante disso, Santos e Corrêa (2015) verificam como tais modelos colaborativos fortalecem a autonomia dos usuários ao prover um sistema de organização da informação mais robusto, sem deixar de lado a linguagem documentária utilizada pelo sistema, visando a melhoria da representação das informações e aperfeiçoamento dos processos ocorridos dentro do ambiente comunicacional. Portanto, tem-se como proposta a integração do modelo de folksonomia já existente na plataforma Steam com um vocabulário controlado construído a partir das etiquetas existentes no sistema, sejam marcadores propostos pela comunidade de usuários ou, ainda, *tags* disponibilizadas pela própria plataforma.

### 3 METODOLOGIA

O objetivo deste trabalho é propor uma forma híbrida otimizada de representação documentária dos jogos presentes na plataforma Steam, tendo em vista as necessidades organizacionais discutidas nos capítulos anteriores. Diante disso, destaca-se sua natureza de pesquisa aplicada, que Assis (2009, p. 17-18) explica como o tipo de trabalho que “interessa-se pela aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos. Destina-se a aplicar os conhecimentos científicos para a solução dos mais variados problemas individuais ou coletivos”. Essa perspectiva será empregada na aplicação do modelo de construção de tesouros escolhido.

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, que Oliveira (2008, p. 41) caracteriza como “um processo de reflexão e análise da realidade através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo sua estruturação”. Tal abordagem contempla a pesquisa quando se pensa no processo de análise e compreensão da forma de representação dos jogos feita pela plataforma Steam.

Partindo do objetivo de analisar a plataforma Steam para a construção de uma folksonomia assistida, tem-se, então, uma abordagem de cunho exploratório, definida por Gil (2002, p. 41) como o tipo de pesquisa que tem “[...] como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”, o que se torna complementar à abordagem qualitativa.

A pesquisa será delineada seguindo os princípios da análise de conteúdo de Bardin (2011, p.15). Para a autora, “a análise do conteúdo é um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos (conteúdos e continentes) extremamente diversificados”. Tal metodologia se adapta ao propósito desta pesquisa de construção de uma linguagem documentária, principalmente com a subdivisão de análise categorial proposta também pela autora (Bardin, p. 201), ao afirmar que essa estrutura

Funciona por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos (significações manifestas) e simples.

Como modelo teórico para o desenvolvimento do tesauro, será utilizado o Modelo Integrado de Cervantes (2009, p. 163), que é altamente adaptável para a construção de tesouros e pode ser utilizado para os mais diversos domínios e subdomínios do conhecimento. Está sistematizado em cinco etapas, como mostra o Quadro 1:

Quadro 1 – Sistematização de etapas da construção de tesouros

<b>MODELO METODOLÓGICO INTEGRADO PARA CONSTRUÇÃO DE TESAURO</b>	
<b>Sistematização de etapas da construção de tesouros (normalização, literatura e tesouros) - Procedimentos terminográficos</b>	
<b>1. Trabalho preliminar</b> (Orientações gerais/Use de equipamento automático de processamento de dados)	- escolha do domínio e da língua do tesauro; - delimitação do subdomínio; - estabelecimento dos limites da pesquisa terminológica temática; - consulta a especialista do domínio/subdomínio.
<b>2. Método de compilação</b> (Abordagem de compilação)	- coleta do corpus do trabalho terminológico; - estabelecimento da árvore de domínio; - expansão da representação do domínio escolhido.
<b>3. Registro de termos</b>	- coleta e classificação de termos.
<b>4. Verificação de termos</b> (Admissão e exclusão de termos /Especificidade)	- verificação, classificação e confirmação de termos; - elaboração de definições; - <b>uso do vocabulário de especialidade para o estabelecimento de relações entre os descritores e de relações entre descritores e não descritores.</b> - organização das relações entre descritores
<b>5. Forma de apresentação de um tesauro</b>	- trabalhos de apresentação do tesauro.

Fonte: Cervantes, 2009, p. 163.

O modelo adaptado por Cavati Sobrinho (2014), baseado na sistematização da autora supracitada, expande as descrições da autora e também será utilizado como guia. Esses trabalhos são complementares e dão descrições detalhadas sobre cada etapa do processo que será desenvolvido.

Para a construção do tesauro serão utilizadas planilhas no Planilhas Google, onde será feito o registro inicial dos termos e sua posterior ordenação e verificação. A etapa seguinte empregará o software TemaTres, onde serão feitas as relações entre os termos e sua consequente hierarquização.

O TemaTres, de acordo com o IBICT (2021):

É uma ferramenta web para gestão e pesquisa de vocabulários controlados, tesouros, taxonomias e outros modelos de representação formal do conhecimento. Os recursos incluem uma interface de usuário simples e funcional para editar e navegar por palavras-chave, recursos de pesquisa sofisticados e a capacidade de importar ou exportar todo ou parte do dicionário de sinônimos em várias formas padronizadas. O TemaTres apresenta um rico conjunto de serviços da web que fornecem recursos de pesquisa e recuperação para programas externos.

O TemaTres possui uma série de recursos que permitem uma construção facilitada de tesouros, desde a adição e exclusão de termos até o estabelecimento de relações. Ambas as ferramentas foram escolhidas pelo acesso facilitado e por possuírem recursos que englobam as necessidades da pesquisa.

A tabela de marcadores presente na Steam será a fonte utilizada para a coleta dos termos que integrarão o tesouro, abrangendo tanto termos oficiais atribuídos pela plataforma como termos atribuídos pela comunidade. Posteriormente, será proposta a integração dos SOC a fim de constituir a folksonomia assistida, seguindo um modelo adaptado baseado na Representação Iterativa proposta por Santarem Segundo (2017).

Com isso, tem-se a metodologia que será utilizada no projeto, que fornece a estrutura e o embasamento necessários para cumprir os objetivos listados no capítulo 1, visando otimizar o uso da plataforma Steam. Através da análise da representação da informação e do modo como essa representação corresponde às necessidades dos jogadores, torna-se possível a posterior construção de um sistema de representação híbrido que pretende tornar os processos realizados dentro da plataforma mais eficazes e eficientes.

## **4 APLICAÇÃO DO MODELO E RESULTADOS**

Para a construção do tesouro proposto neste trabalho, um tesouro de jogos digitais para a plataforma Steam, será utilizado o passo a passo proposto por Cervantes (2009, p. 163), bem como o modelo adaptado por Cavati Sobrinho (2014, p. 36-37), baseado na sistematização da autora supracitada.

### **4.1 ETAPA A: DELIMITAÇÃO DO SUBDOMÍNIO**

Usando como guia a sistematização apresentada, o domínio escolhido foi o dos jogos digitais, e para a delimitação do subdomínio foi escolhida a plataforma Steam. Como destacado no capítulo 1, a Steam é uma das gigantes do mercado de distribuição de jogos

digitais, logo, percebe-se que um ambiente de tamanho alcance necessita de ferramentas otimizadas para a representação dos artefatos indexados.

Não obstante, apesar de contar com uma série de termos para a representação de seus jogos, ao analisar alguns itens cadastrados na plataforma, é notável que há grande oscilação nas etiquetas escolhidas, mesmo entre os termos da lista de reservados pelo sistema. Isso posto, vê-se que a ausência de um vocabulário controlado, como um tesouro, acaba gerando discrepâncias acerca dos termos mais adequados para a representação dos itens.

Para Aguiar (2008, p. 220), o uso de vocabulários controlados se faz necessário para otimizar a transferência social da informação, organizando, representando e recuperando os itens dentro dos ambientes informacionais com o mínimo de ruído possível, resultando em um ambiente que fornecerá resultados mais precisos de forma mais eficaz e eficiente. Porém, como o modo de recomendação da Steam leva em conta as etiquetas utilizadas, jogos com pouquíssima relação são frequentemente indicados como similares, pois apesar de haver diretrizes sobre o peso semântico de cada termo, na prática, observa-se que isso nem sempre funciona.

Assim, torna-se evidente que sistematizar um vocabulário controlado para um ambiente do porte da Steam pode trazer melhorias significativas para a comunidade de usuários, tornando a plataforma mais otimizada, uma vez que os termos passariam a ter suas relações bem definidas dentro da hierarquia de um tesouro.

#### 4.2 ETAPA B: ESTABELECIMENTO DOS LIMITES DA PESQUISA TERMINOLÓGICA TEMÁTICA E COLETA DO *CORPUS* DO TRABALHO TERMINOLÓGICO

A plataforma Steam conta com um método híbrido de etiquetagem de seus itens, dispondo de termos indexados pelo próprio sistema, bem como termos atribuídos pelos membros da comunidade. As etiquetas atribuídas pelos usuários contam com um vasto número de termos indexados, que nem sempre possuem uma estrutura bem definida quanto à relação com os demais termos, dada a sua natureza. Dessa forma, a fonte de termos será a tabela de marcadores disponibilizada na documentação do Steamworks (Figura 3).

Figura 3 - Tabela de Marcadores

Tabela de marcadores	
Principais gêneros	
Marcador	
Ação	
Aventura	
Casual	
Experimental	
Quebra-cabeça	
Corrida	
RPG	
Simulação	
Esportes	
Estratégia	
Jogos de mesa	

Fonte: Steam, 2023.

Foram coletados 358 termos da tabela de marcadores, organizados no Apêndice A. Uma amostragem da coleta pode ser conferida no Quadro 2, logo abaixo:

Quadro 2 - Coleta de Termos

COLETA DE TERMOS			
Número	Termos	Quantidade	Documento
1	GÊNEROS	1	A
2	Ação	1	A
3	Aventura	1	A
4	Casual	1	A
5	Experimental	1	A
6	Quebra-cabeça	1	A
7	Corrida	1	A
8	RPG	1	A
9	Simulação	1	A
10	Esportes	1	A

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2023.

Nessa fase de coleta, os termos não foram organizados em ordem alfabética, apenas transcritos conforme a pesquisa era realizada. A ordenação foi realizada nas etapas posteriores.

#### 4.3 ETAPA C: CLASSIFICAÇÃO, VERIFICAÇÃO E CONFIRMAÇÃO DOS TERMOS.

Depois da coleta dos termos, passa-se para a fase de classificação, onde os termos foram organizados em ordem alfabética de modo a facilitar sua posterior verificação. A etapa de classificação gerou o Apêndice B. Uma amostra desse apêndice pode ser conferida no Quadro 3, abaixo:

Quadro 3 - Classificação de Termos

<b>CLASSIFICAÇÃO DE TERMOS</b>			
<b>Número</b>	<b>Termos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Documento</b>
260	1ª Guerra Mundial	1	A
130	2,5D	1	A
261	2ª Guerra Mundial	1	A
131	2D	1	A
43	3ª Partida	1	A
133	3D	1	A
79	4x	1	A
135	Abstrato	1	A
2	Ação	1	A
26	Ação em Terceira Pessoa	1	A

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2023.

A etapa subsequente, de verificação, compreende a checagem dos termos em dicionários, glossários, listagens e demais fontes de interesse. Para tal, neste trabalho, foram utilizadas as listagens de termos relacionadas a jogos produzidas pelos sites Liga dos Games (2021, online), Techtudo (2021, online) e Start Uol (2019, online), com o objetivo de checar quais termos da tabela de classificação se encontravam nas listas

disponibilizadas pelos sites. Uma amostragem da etapa de verificação pode ser conferida no Quadro 3, com a tabela completa podendo ser visualizada no Apêndice C.

Quadro 4 - Verificação de Termos

<b>VERIFICAÇÃO DE TERMOS</b>				
<b>Número</b>	<b>Termos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Documento</b>	<b>Dicionário</b>
260	1ª Guerra Mundial	1	A	0
130	2,5D	1	A	0
261	2ª Guerra Mundial	1	A	0
131	2D	1	A	0
43	3ª Partida	1	A	0
133	3D	1	A	0
79	4x	1	A	1
135	Abstrato	1	A	0
2	Ação	1	A	1
26	Ação em Terceira Pessoa	1	A	0

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2023.

Dentre os 358 termos do Apêndice C, 51 encontraram correspondência nas fontes consultadas. Os demais termos, para os quais não foram encontradas equivalências, são características específicas dos jogos, muitas vezes sendo citados como exemplos de subgêneros de outros termos existentes nas listagens.

#### 4.4 ETAPA D: FORMA DE APRESENTAÇÃO DO TESAURO

Em consequência disso, deu-se a construção do tesauro no software TemaTres, sobre os termos da plataforma Steam. A forma de apresentação do tesauro utilizou oito meta-termos: “ALERTA DE CONTEÚDO”, “ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA”, “GÊNEROS”, “HARDWARE/ENTRADA”, “JOGADORES”, “RECURSOS”, “SUBGÊNEROS” e “TEMAS E ATMOSFERA”, conforme apresentado na Figura 4.

Figura 4 - Meta-termos

<ALERTA DE CONTEÚDO>  
 <ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA>  
 <GÊNEROS>  
 <HARDWARE/ENTRADA>  
 <JOGADORES>  
 <RECURSOS>  
 <SUBGÊNEROS>  
 <TEMAS E ATMOSFERA>







**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

No meta-termo “ALERTA DE CONTEÚDO”, foram colocados termos que refletissem algum tipo de conteúdo que pudesse ser impróprio, como mostra a Figura 5:

Figura 5 - Alerta de Conteúdo

## ALERTA DE CONTEÚDO

### Termos específicos

-  TE1 ↓ Conteúdo Sexual
-  TE1 ↓ Impróprio para o Local de Trabalho
-  TE1 ↓ Nudez
-  TE1 ↓ Para Adultos
-  TE1 ↓ Sangue
-  TE1 ↓ Violência ►

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

O meta-termo “ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA” comportou os termos que relativos à identidade visual do jogo. Uma amostragem dos termos presentes pode ser conferida na Figura 6:

Figura 6 - Estilo Visual e Ponto de Vista

## ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

Termos específicos

- ✘ TE1 ↓ 2,5D
- ✘ TE1 ↓ 2D
- ✘ TE1 ↓ 3D ▶
- ✘ TE1 ↓ Abstrato
- ✘ TE1 ↓ Baseado em Texto
- ✘ TE1 ↓ Câmera Lateral
- ✘ TE1 ↓ Cinematográfico
- ✘ TE1 ↓ Colorido
- ✘ TE1 ↓ Desenhado à Mão
- ✘ TE1 ↓ Desenho Animado ▶
- ✘ TE1 ↓ Estilizado
- ✘ TE1 ↓ FMV
- ✘ TE1 ↓ Fofo
- ✘ TE1 ↓ Minimalista
- ✘ TE1 ↓ Noir

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

Dentro do meta-termo “GÊNEROS”, foram elencados os principais gêneros dos jogos presentes na própria organização da Steam, como demonstrado na Figura 7. Dentro de cada um desses gêneros, ainda foram postos subgêneros como termos subordinados. Dessa forma, os gêneros foram alocados como termos gerais (TG) dos subgêneros.

Figura 7 - Gêneros

## GÊNEROS

Termos específicos

- ✘ TE1 ↓ Ação ▶
- ✘ TE1 ↓ Aventura ▶
- ✘ TE1 ↓ Casual ▶
- ✘ TE1 ↓ Corrida ▶
- ✘ TE1 ↓ Esportes ▶
- ✘ TE1 ↓ Estratégia ▶
- ✘ TE1 ↓ Ficção Interativa ▶
- ✘ TE1 ↓ Luta ▶
- ✘ TE1 ↓ Quebra-cabeça ▶
- ✘ TE1 ↓ RPG ▶
- ✘ TE1 ↓ Simulação ▶

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

Em “HARDWARE/ENTRADA” foram inseridos termos relativos ao hardware necessário para os jogos, incluindo também os dispositivos aceitos por cada jogo, como

demonstrado na Figura 8.

Figura 8 - Hardware/Entrada

## HARDWARE/ENTRADA

### Termos específicos

- ✘ TE1 ↓ Apenas Mouse
- ✘ TE1 ↓ Controle ►
- ✘ TE1 ↓ Controle de Voz
- ✘ TE1 ↓ Hardware
- ✘ TE1 ↓ Máquina Steam
- ✘ TE1 ↓ Tela Táctil
- ✘ TE1 ↓ TrackIR

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

No meta-termo “JOGADORES” (Figura 9), foram elencados termos que se relacionam com a quantidade de jogadores permitidos (um jogador ou multijogador) e também termos específico (TE) dessas categorias, como “Cooperativo”, “Multijogador assíncrono”, “Multijogador massivo”, entre outros.

Figura 9 - Jogadores

## JOGADORES

### Termos específicos

- ✘ TE1 ↓ Multijogador ▼
  - TE2 ↓ Cooperativo ►
  - TE2 ↓ Multijogador Assíncrono
  - TE2 ↓ Multijogador Local ►
  - TE2 ↓ Multijogador Massivo
- ✘ TE1 ↓ Um Jogador

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

O meta-termo “RECURSOS” engloba todos os possíveis recursos de mecânicas ou características diversas que o jogo possa conter. Uma amostra dos termos pode ser conferida na Figura 10.

Figura 10 - Recursos

## RECURSOS

### Termos específicos

- ✘ [TE1](#) ↓ 3ª Partida
- ✘ [TE1](#) ↓ Arco e Flecha
- ✘ [TE1](#) ↓ ATV
- ✘ [TE1](#) ↓ Automação
- ✘ [TE1](#) ↓ Caça
- ✘ [TE1](#) ↓ Classes
- ✘ [TE1](#) ↓ Combate ▼
  - [TE2](#) ↓ Artes Marciais
  - [TE2](#) ↓ Boxe
  - [TE2](#) ↓ Combate Naval
  - [TE2](#) ↓ Combates por Turnos
  - [TE2](#) ↓ Jogador x Jogador (PvP) ►
  - [TE2](#) ↓ PvE
- ✘ [TE1](#) ↓ Construção ▼
  - [TE2](#) ↓ Construção de Bases

Fonte: Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

O meta-termo “SUBGÊNEROS” (Figura 11) contém termos que, apesar de relevantes, costumam ser associados a algum dos gêneros principais, ou possuem características únicas que os diferenciam deles.

Figura 11 - Subgêneros

## SUBGÊNEROS

### Termos específicos

- ✘ [TE1](#) ↓ Digitação
- ✘ [TE1](#) ↓ Educação
- ✘ [TE1](#) ↓ eSports
- ✘ [TE1](#) ↓ Experimental
- ✘ [TE1](#) ↓ Indie
- ✘ [TE1](#) ↓ Jogo de Divindade
- ✘ [TE1](#) ↓ Jogos de Mesa ▼
  - [TE2](#) ↓ Jogos de Cartas ▼
    - [TE3](#) ↓ Batalhas de Cartas
  - [TE2](#) ↓ Jogos de Tabuleiro
- ✘ [TE1](#) ↓ Ritmo
- ✘ [TE1](#) ↓ Soletração

Fonte: Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

Por fim, no meta-termo “TEMAS E ATMOSFERA” (Figura 12) foram postos os termos relacionados à temática ou à atmosfera dos jogos, bem como elementos característicos dessas.

Figura 12 - Temas

## TEMAS E ATMOSFERA

### Termos específicos

- ✘ TE1 ↓ Agricultura
- ✘ TE1 ↓ Anos 80
- ✘ TE1 ↓ Anos 90
- ✘ TE1 ↓ Apostas
- ✘ TE1 ↓ Atmosférico
- ✘ TE1 ↓ Baseado em um Romance
- ✘ TE1 ↓ Bilhar
- ✘ TE1 ↓ Cachorro
- ✘ TE1 ↓ Cavalos
- ✘ TE1 ↓ Conspiração
- ✘ TE1 ↓ Corrida Contra o Tempo
- ✘ TE1 ↓ Crime ▶
- ✘ TE1 ↓ Desenvolvimento de Jogos
- ✘ TE1 ↓ Destruição
- ✘ TE1 ↓ Dinossauros
- ✘ TE1 ↓ Drama
- ✘ TE1 ↓ Economia ▼
- TE2 ↓ Capitalismo
- ✘ TE1 ↓ Educativo

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

Vale ressaltar que foram estabelecidas relações não-hierárquicas e também termos preferidos e não preferidos, feitos por intermédio dos marcadores Termo Relacionado (TR) e Use Para (UP). Esse tipo de relação ocorreu, como demonstrado no exemplo a seguir (Figura 13), entre termos que costumam pertencer ao mesmo universo dentro dos jogos, ou com termos que costumam ser comumente conhecidos por mais de um nome.

Figura 13 - Termo Relacionado (TR) e Use Para (UP)

## Terror de Sobrevivência

Termos não preferidos

✘ UP ↔ *Survival horror*

Termos genéricos

✘ TG ↑ Ação

Termos relacionados

✘ TR ↔ Sobrevivência

✘ TR ↔ Terror

**Fonte:** Elaborado pela autora no TemaTres, 2023.

À luz dessas considerações, tem-se o tesauro de jogos digitais para a plataforma Steam e as relações dos termos presentes nesse vocabulário controlado, presente por completo em listagem alfabética no Apêndice D e em ordem sistemática no Apêndice E.

### 4.5 INTEGRAÇÃO DO TESAURO COM A FOLKSONOMIA

A partir disso, será possível integrar a LD com a folksonomia presente na Steam, constituindo o modelo de folksonomia assistida. Esse modelo terá seu funcionamento apresentado de forma teórica, de acordo com a Representação Iterativa de Santarem Segundo (2017), que funcionará seguindo os passos descritos a seguir:

- a) O usuário acessa o jogo dentro da plataforma Steam e escolhe as etiquetas cabíveis;
- b) As etiquetas podem ser escolhidas a partir de uma lista pré-definida, ou escolhidas livremente;
- c) O sistema irá sugerir termos baseado nas escolhas iniciais, que irão conter tanto termos sugeridos por outros usuários quanto termos do tesauro estabelecido;
- d) O usuário irá escolher quais sugestões de termos mais se adequam;
- e) Com a escolha feita, o sistema deve guardar aquela resposta, retroalimentando-se, de modo a verificar possíveis novas relações feitas e fortalecer relações já existentes.

Assim, fica estabelecida a folksonomia assistida dentro do ecossistema escolhido. Sua estruturação deverá auxiliar os usuários da plataforma na escolha dos termos para a representação dos jogos e no modo como o sistema de recomendação irá funcionar a partir de então.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação dos jogos digitais está intrinsecamente ligada à forma como a comunidade de usuários interage e enxerga um produto, principalmente em relação a jogos dos quais não se tem um conhecimento prévio, ou que apareceram através de sistemas de recomendação. Assim, torna-se evidente que pensar maneiras de otimizar a categorização e relação entre termos utilizados como marcadores de jogos servirá para tornar os ecossistemas das comunidades digitais, como lojas virtuais, bibliotecas de jogos, entre outros, mais eficazes e eficientes.

Diante disso, conclui-se que os objetivos desta pesquisa relacionados à uma busca por melhorias na categorização da plataforma de jogos digitais Steam foram alcançados. Foi possível uma investigação a respeito da categorização dos jogos na plataforma, e, a partir disso, a construção de um tesouro, seguida pela proposta de integração numa folksonomia assistida, ou seja, um modelo híbrido de representação do conhecimento.

A utilização do “Modelo Metodológico Integrado para Construção de Tesouro” de Cervantes (2009), bem como da adaptação de Cavati Sobrinho (2014), por possuírem etapas bem definidas que abrangem desde a fase teórica do processo até a implementação e apresentação dos tesouros, permitiu a delimitação do domínio correspondente aos termos retirados da plataforma Steam, que, apesar de possuir diretrizes a respeito de sua categorização, ainda apresenta oportunidades de aprofundamento percebidas pela autora.

A Representação Iterativa de Santarem Segundo (2017) também serviu ao propósito da pesquisa na sugestão do modelo teórico e como ele poderia funcionar, considerando a retroalimentação e utilizando o tesouro construído como base. O fator retroalimentação ganha destaque quando se considera que o sistema estará frequentemente atualizado e cada vez mais robusto.

Os modelos utilizados se complementam e podem servir de base para a implementação de sistemas mais adequados às necessidades informacionais dos usuários, visto que estruturam o sistema vigente sem abrir mão da contribuição da comunidade.

Uma possível linha de pesquisa derivada deste trabalho seria a verificação dos termos com a comunidade usuária de jogos digitais através de um estudo de usuários que buscaria verificar quais definições esse grupo acredita que melhor contemplam os termos relativos aos jogos, de modo que no, no futuro, tais definições possam ser integradas no sistema.

## REFERÊNCIAS

- 64DD. **The Launch Details of the 64DD**. Disponível em: <https://64dd.org/feature/2021-10-15-launch.html>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- ADRENALINE. **Steam completa 20 anos e a Valve teve que "tentar muitas coisas diferentes" para chegar até aqui**. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/steam-completa-20-anos-e-a-valve-teve-que-tentar-muitas-coisas-diferentes-para-chegar-ate-aqui/#:~:text=No%20dia%2012%20de%20setembro,e%20proposta%20eram%20muito%20menores..> Acesso em: 7 nov. 2023.
- AGUIAR, F. L. **O controle de vocabulário como dispositivo metodológico para a organização, tratamento e recuperação da informação arquivística**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em: <http://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/handle/123456789/14802>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- ASSIS, M. C. **Metodologia do Trabalho Científico**. In: Evangelina Maria B. de Faria; Ana Cristina S. Aldrigue. (Org.). Linguagens: uso e reflexões. 3. Ed. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2009. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/por-maria-cristina-de-assis-metodologia-do-trabalho-cientifico/4863932/>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- ATARI 2600. **Gameline**. Disponível em: <https://www.atari2600.com.br/Atari/Sobre/0Wz5/Gameline>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- ATARIMANIA. **GameLine Master Module**. Disponível em: [http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-gameline-master-module\\_20315.html](http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-gameline-master-module_20315.html). Acesso em: 7 nov. 2023.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, C. M.; SALES, R.; ROSA, R. V. Folksonomias: estrutura e aplicações. **Informação & Informação**, Londrina, v. 27, n. 1, p. 429-456, 2022. DOI: 10.5433/1981-8920.2022v27n1p429. Acesso em: 7 nov. 2023.
- BLOG TECTOY. **Conheça o revolucionário Sega Channel, o serviço de distribuição digital para o Mega Drive**. Disponível em: <https://blogtectooy.com.br/conheca-o-revolucionario-sega-channel-o-servico-de-distribuicao-digital-para-o-mega-drive/>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- BRANDT, M; MEDEIROS, M. B. B. Folksonomia: esquema de representação do conhecimento? **Transinformação**, Campinas, v. 22, n. 2, p. 111-121, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/F8mxgMCbfMYTjYvCXpPQtd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 7 nov. 2023.
- BUCKLAND, M. K. Information as Thing. **Journal of the American Society for Information Science**, 45:5, p. 351-360, jun. 1991.

BUCKLAND, M. K. What is a Document?. **Journal of American Society for Information Science**, 48:9, p. 804-809, sep. 1997.

CAMPOS, M. L. A.; GOMES, H. E. Metodologia de elaboração de tesauro conceitual: a categorização como princípio norteador. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, 2006. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/32349>. Acesso em: 7 nov. 2023.

CANTADOR, I; KONSTAS, I; JOSE, J. M. Categorising social tags to improve folksonomy-based recommendations. **Web Semantics: Science, Services and Agents on the World Wide Web**, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 1-15, 2011. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1570826810000685>. Acesso em: 7 nov. 2023.

CAVATI SOBRINHO, H. **A representação documentária do domínio da economia: análise de estruturas de representação em linguagens documentárias e documentos específicos de economia**. 2014. 148 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Marília, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/19139>. Acesso em: 7 nov. 2023.

CERVANTES, Brígida Maria Nogueira. **A construção de tesouros com a integração de procedimentos terminográficos**. 2009. 209f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2009. Disponível em: [https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/cervantes\\_bmn\\_do\\_mar.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/cervantes_bmn_do_mar.pdf). Acesso em: 7 nov. 2023.

CINTRA, A.M.M. et al. **Para entender as linguagens documentárias**. São Paulo: Polis, 1994.

CORRÊA, R. F.; SANTOS, R. F. D. Análise das definições de folksonomia: em busca de uma síntese. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 1-32, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/36766>. Acesso em: 7 nov. 2023.

CÚRRAS, Emilia. **Tesouros, linguagens terminológicas**. Brasília: Ibiict, 1995.

EPIC GAMES. **Análise do ano da Epic Games Store para 2021**. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/news/epic-games-store-2021-year-in-review>. Acesso em: 7 nov. 2023.

FOLHA DE S. PAULO **Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empreendedores.shtml#:~:text=%24196%2C8%20bi%20%20%20a,mo vimentar%20no%20mundo%20em%202022>. Acesso em: 7 nov. 2023.

GAMEBLAST. **Steam**: há 15 anos revolucionando o mercado de games. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2018/09/especial-steam-15-anos.html>. Acesso em: 7 nov. 2023.

GARDIN, J. C. **La logique du plausible**. Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'homme, 1981.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUY, M.; TONKIN, E. Folksonomies: tidying up tags? **D-Lib Magazine**, Reston, v.12, n.1, Jan. 2006. Disponível em: <https://www.dlib.org/dlib/january06/guy/01guy.html>. Acesso em: 7 nov. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.

INSPER. **BBS: O QUE É UM BULLETIN BOARD SYSTEM**. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/bbs-o-que-e-um-bulletin-board-system/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

ISO 1087. **Terminology work and terminology science – Vocabulary**. Genebra: ISO, 2019.

ISO 25964-1. **Information and documentation — Thesauri and interoperability with other vocabularies — Part 1: Thesauri for information retrieval**. Genebra: ISO, 2011.

LARA, M. L. L. G. Linguagem documentária e terminologia. **Transinformação**, Campinas, v. 16, n. 3, p. 231-240, 2004. DOI: 10.1590/S0103-37862004000300003. Acesso em: 7 nov. 2023.

LARA, M. L. L. G. Linguagens documentárias, instrumentos de mediação e comunicação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 26, n. 1/2, p. 72-80, jan./jun. 1993. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/19242>. Acesso em: 7 nov. 2023.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. Tradução: Maria Yêda F. S. de Filgueiras Gomes. Brasília, DF: Briquet de Lemos/Livros, 1996.

LIGA DOS GAMES. **Tipos de jogos: todos os gêneros e subgêneros de jogos eletrônicos**. Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/tipos-de-jogos/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

MOVAHEDIAN, H; KHAYYAMBASHI, M. R. Folksonomy-based user interest and disinterest profiling for improved recommendations: An ontological approach. **Journal of Information Science**, [S.l.], v. 40, n. 5, p. 594-610, 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0165551514539870>. Acesso em: 7 nov. 2023.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

PC GAMER. **Steam has over one billion accounts**. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/steam-has-over-one-billion-accounts/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

PC MAG. **The Forgotten World of BBS Door Games**. Disponível em: <https://www.pcmag.com/news/the-forgotten-world-of-bbs-door-games>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SANTAREM SEGUNDO, J. E. O uso de elementos semânticos no processo de recuperação da informação em ambientes digitais: subtítulo do artigo. **Texto Digital**, Santa Catarina, v. 13, n. 2, p. 93-111, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2017v13n2p93>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SANTAREM SEGUNDO, J. E.; VIDOTTI, S. A. B. G. Rede de tags para recuperação da informação no contexto da Representação Iterativa. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 86-109, 2011. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v2i1p86-109. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42336>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SANTOS, R. F. dos; ALBUQUERQUE, M. E. B. C. de. Aplicabilidade da folksonomia na construção e atualização de sistemas híbridos de organização do conhecimento. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 15, n. 3, p. 381-397, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/47473>. Acesso em: 07 nov. 2023.

SANTOS, R. F. dos; CORRÊA, R. F. Modelos colaborativos de indexação social e sua aplicabilidade em bibliotecas digitais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, 2015. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3608>. Acesso em: 07 nov. 2023.

START UOL. **FPS, Loot, RPG, Roguelike: entenda as expressões dos gamers**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/01/10/glossario-gamer---termos-de-jogos-eletronicos.htm>. Acesso em: 07 nov. 2023.

STEAM. **Marcadores Steam**. Disponível em: <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags?l=brazilian>. Acesso em: 7 nov. 2023.

STEAM. **Navegue o Steam da sua maneira**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/tag>. Acesso em: 7 nov. 2023.

STEAM. **Steam — Retrospectiva de 2021**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/3133946090937137590?l=brazilian>. Acesso em: 07 nov. 2023.

TECHTUDO. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>. Acesso em: 07 nov. 2023.

TEMATRES: Sistema de Gestão de Vocabulários Controlados. *In: Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia*. 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/ibict/pt-br/assuntos/tecnologias-para-a-informacao/tematres>. Acesso em: 07 nov. 2023.

THE ED TECHIE. **25 Years of EdTech – 1994**: Bulletin Board Systems. Disponível em: <https://blog.edtechie.net/alt/25-years-of-edtech-1994-bulletin-board-systems/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

UNREAL ENGINE. **Real-time round-up: the metaverse and emerging 2022 trends**. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/real-time-round-up-the-metaverse-and-emerging-2022-trends>. Acesso em: 7 nov. 2023.

VIDEO GAME DATA BASE. **Nintendo Satellaview (acessório)**. Disponível em: <https://www.vgdb.com.br/consoles/nintendo-satellaview/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

WAL, T. V. **Folksonomy definition and wikipedia**. Disponível em: <http://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1750>. Acesso em: 7 nov. 2023.

XIE, H. et al. Community-aware user profile enrichment in folksonomy. **Neural Networks**, [S.l.], v. 58, p. 111-121, 2014. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0893608014001087>. Acesso em: 7 nov. 2023.

ZUBIAGA, A.; MARTÍNEZ, R.; FRESNO, V. Analyzing tag distributions in folksonomies for resource classification. In: **INTERNATIONAL CONFERENCE ON KNOWLEDGE SCIENCE, ENGINEERING AND MANAGEMENT**, 5. 2011, Califórnia. Anais... Berlin, Heidelberg: Springer, 2012. p. 1-12. Disponível em: <http://arxiv.org/abs/1202.5477v1>. Acesso em: 7 nov. 2023.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - COLETA DE TERMOS

<b>COLETA DE TERMOS</b>			
Número	Termos	Quantidade	Documento
1	GÊNEROS	1	A
2	Ação	1	A
3	Aventura	1	A
4	Casual	1	A
5	Experimental	1	A
6	Quebra-cabeça	1	A
7	Corrida	1	A
8	RPG	1	A
9	Simulação	1	A
10	Esportes	1	A
11	Estratégia	1	A
12	Jogos de mesa	1	A
13	SUBGÊNEROS	1	A
14	RPG de Ação	1	A
15	Ação/Aventura	1	A
16	Arcade	1	A
17	Batalha Automática	1	A
18	Simulador Automobilístico	1	A
19	Beisebol	1	A
20	Basquete	1	A
21	Battle Royale	1	A
22	BMX	1	A
23	Jogo de Tabuleiro	1	A
24	Boliche	1	A
25	Jogo de Cartas	1	A
26	Ação em Terceira Pessoa	1	A
27	Xadrez	1	A
28	Cliques	1	A
29	Ciclismo	1	A
30	eSports	1	A
31	Exploração	1	A
32	Simulador Rural	1	A
33	Luta	1	A
34	Futebol Americano	1	A
35	Jogo de Divindade	1	A

36	Golfe	1	A
37	Hackear	1	A
38	Objeto Escondido	1	A
39	Hockey	1	A
40	Inatividade	1	A
41	Ficção Interativa	1	A
42	Gerenciamento	1	A
43	3ª Partida	1	A
44	Simulador Médico	1	A
45	Minigolfe	1	A
46	MMORPG	1	A
47	MOBA	1	A
48	Motocross	1	A
49	Simulador de Epidemias	1	A
50	RPG de Grupos	1	A
51	Pinball	1	A
52	Plataforma	1	A
53	Apontar e Clicar	1	A
54	Ritmo	1	A
55	Roguelike	1	A
56	Estratégia em Tempo Real (RTS)	1	A
57	Faça o que Quiser	1	A
58	Tiro	1	A
59	Skate	1	A
60	Patinação	1	A
61	Esqui	1	A
62	Snowboard	1	A
63	Futebol	1	A
64	Simulador Espacial	1	A
65	RPG de Estratégia	1	A
66	Sobrevivência	1	A
67	Tênis	1	A
68	Defesa de Torres	1	A
69	Perguntas e Respostas	1	A
70	Estratégia Baseada em Turnos	1	A
71	Romance Visual	1	A
72	Simulador de Caminhadas	1	A
73	Jogo de Palavras	1	A
74	Luta Livre	1	A
75	Luta 2D	1	A

76	Plataformas 2D	1	A
77	Luta 3D	1	A
78	Plataformas 3D	1	A
79	4x	1	A
80	Roguelike de Ação	1	A
81	Tiro em Arena	1	A
82	Porradaria	1	A
83	Planeta das Balas Infernais	1	A
84	Batalha de Cartas	1	A
85	Escolha a sua Aventura	1	A
86	Construção de Cidades	1	A
87	Coletador	1	A
88	Simulador de Colônias	1	A
89	Corrida com Combate	1	A
90	CRPG	1	A
91	Simulador de Encontros	1	A
92	Explorador de Calabouços	1	A
93	Educação	1	A
94	Aviação	1	A
95	FPS	1	A
96	Grande Estratégia	1	A
97	Hack and Slash	1	A
98	Tiro Fantasiado	1	A
99	Terror	1	A
100	Simulador Imersivo	1	A
101	JRPG	1	A
102	Simulador de Vida Real	1	A
103	Tiro com Saques	1	A
104	Metroidvania	1	A
105	Calabouço Misterioso	1	A
106	Tiros sobre Trilhos	1	A
107	Sobrevivência em Mundo Aberto	1	A
108	Simulador Político	1	A
109	Plataforma e Precisão	1	A
110	Táticas em Tempo Real	1	A
111	Roguelite	1	A
112	Roguevania	1	A
113	Mandando Bala	1	A
114	Câmera Lateral	1	A
115	Sokoban	1	A

116	Solitário	1	A
117	Similar a "Dark Souls"	1	A
118	Luta com Espectadores	1	A
119	Soletação	1	A
120	Terror de Sobrevivência	1	A
121	RPG Tático	1	A
122	Tiro em Terceira Pessoa	1	A
123	Gerenciamento de Tempo	1	A
124	Jogos de Tiro com Visão Superior	1	A
125	Roguelike tradicional	1	A
126	Controle Duplo	1	A
127	Digitação	1	A
128	Jogo de Guerra	1	A
129	ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA	1	A
130	2,5D	1	A
131	2D	1	A
132	Vídeo em 360°	1	A
133	3D	1	A
134	Visão 3D	1	A
135	Abstrato	1	A
136	Anime	1	A
137	Desenho Animado	1	A
138	Cartunizado	1	A
139	Cinematográfico	1	A
140	Colorido	1	A
141	Fofo	1	A
142	Primeira Pessoa	1	A
143	FMV	1	A
144	Desenhado à Mão	1	A
145	Isométrico	1	A
146	Minimalista	1	A
147	Noir	1	A
148	Pixelado	1	A
149	Psicodélico	1	A
150	Realista	1	A
151	Tela Dividida	1	A
152	Estilizado	1	A
153	Baseado em Texto	1	A
154	Terceira Pessoa	1	A
155	Visão Superior	1	A

156	Voxel	1	A
157	RV	1	A
158	TEMAS E ATMOSFERA	1	A
159	Anos 80	1	A
160	Anos 90	1	A
161	Agricultura	1	A
162	Alienígena	1	A
163	História Alternativa	1	A
164	EUA	1	A
165	Atmosférico	1	A
166	Assassino	1	A
167	Motos/Bicicletas	1	A
168	Capitalismo	1	A
169	Gatos	1	A
170	Guerra Fria	1	A
171	História em Quadrinhos	1	A
172	Conspiração	1	A
173	Crime	1	A
174	Cyberpunk	1	A
175	Obscuro	1	A
176	Fantasia Sombria	1	A
177	Demônios	1	A
178	Destruição	1	A
179	Detetive	1	A
180	Dinossauros	1	A
181	Diplomacia	1	A
182	Cachorro	1	A
183	Dragões	1	A
184	Narração Dinâmica	1	A
185	Economia	1	A
186	Educativo	1	A
187	Fé	1	A
188	Para Toda a Família	1	A
189	Fantasia	1	A
190	Estrangeiro	1	A
191	Futurista	1	A
192	Apostas	1	A
193	Desenvolvimento de Jogos	1	A
194	Gótico	1	A
195	Assaltos	1	A

196	Histórico	1	A
197	Cavalos	1	A
198	Illuminati	1	A
199	Investigação	1	A
200	Jatos	1	A
201	Lemmings	1	A
202	LGBTQIA+	1	A
203	Lógica	1	A
204	Saques	1	A
205	Lovecraftiano	1	A
206	Mágica	1	A
207	Marte	1	A
208	Mecânicas	1	A
209	Medieval	1	A
210	Memes	1	A
211	Militar	1	A
212	Moderno	1	A
213	Moto	1	A
214	Mistério	1	A
215	Mitologia	1	A
216	Natureza	1	A
217	Naval	1	A
218	Ninja	1	A
219	Estrada de Terra	1	A
220	Velha-guarda	1	A
221	Otome	1	A
222	Parkour	1	A
223	Filosófico	1	A
224	Piratas	1	A
225	Político	1	A
226	Política	1	A
227	Bilhar	1	A
228	Pós-apocalíptico	1	A
229	Programação	1	A
230	Retrô	1	A
231	Robôs	1	A
232	Romance	1	A
233	Roma	1	A
234	Sátira	1	A
235	Ciência	1	A

236	Ficção Científica	1	A
237	Franco-Atirador	1	A
238	Neve	1	A
239	Espacial	1	A
240	Furtivo	1	A
241	Steampunk	1	A
242	Submarino	1	A
243	Super-heróis	1	A
244	Sobrenatural	1	A
245	Surrealista	1	A
246	Esgrima	1	A
247	Tático	1	A
248	Tanques	1	A
249	Thriller	1	A
250	Viagem no Tempo	1	A
251	Trens	1	A
252	Transumanismo	1	A
253	Transporte	1	A
254	Subterrâneo	1	A
255	Subaquático	1	A
256	Vampiro	1	A
257	Guerra	1	A
258	Lobisomens	1	A
259	Velho Oeste	1	A
260	1ª Guerra Mundial	1	A
261	2ª Guerra Mundial	1	A
262	RECURSOS	1	A
263	Seis Graus de Liberdade	1	A
264	Arco e Flecha	1	A
265	Inteligência Artificial	1	A
266	RV Assimétrico	1	A
267	ATV	1	A
268	Automação	1	A
269	Construção de Bases	1	A
270	Boxe	1	A
271	Construção	1	A
272	Parar o Tempo	1	A
273	Personalização de Personagens	1	A
274	Você Decide	1	A
275	Classes	1	A

276	Combate	1	A
277	Conversas	1	A
278	Fabricação	1	A
279	Construção de Baralhos	1	A
280	Direção	1	A
281	Pesca	1	A
282	Movimentação por Grade	1	A
283	Personalização de Armas	1	A
284	Invasão	1	A
285	Grade Hexagonal	1	A
286	Caça	1	A
287	Gestão do Inventário	1	A
288	Editor de Níveis	1	A
289	Linear	1	A
290	Artes Marciais	1	A
291	Mineração	1	A
292	Suporte a Mods	1	A
293	Vários Finais	1	A
294	Musical Procedural	1	A
295	Narração	1	A
296	Combate Naval	1	A
297	Não Linear	1	A
298	Mundo Aberto	1	A
299	Morte Permanente	1	A
300	Física	1	A
301	Geração Procedural	1	A
302	PvE	1	A
303	Jogador x Jogador (PvP)	1	A
304	Eventos Rápidos	1	A
305	Gestão de Recursos	1	A
306	Navegação	1	A
307	Pontos, Pontos, Pontos!	1	A
308	Baseado em Equipes	1	A
309	Manipulação do Tempo	1	A
310	Troca	1	A
311	Combates por Turnos	1	A
312	Táticas por Turnos	1	A
313	Tutorial	1	A
314	Veículos de Combate	1	A
315	Protagonista Mulher	1	A

316	Protagonista Mudo	1	A
317	Protagonista Vilão	1	A
318	Minijogos	1	A
319	Controles Intencionalmente Esquisitos	1	A
320	JOGADORES	1	A
321	Local para 4 Jogadores	1	A
322	Multijogador Assíncrono	1	A
323	Cooperativo	1	A
324	Campanha Cooperativa	1	A
325	Cooperativo Local	1	A
326	Multijogador Local	1	A
327	Multijogador Massivo	1	A
328	Multijogador	1	A
329	Cooperativo On-line	1	A
330	Um Jogador	1	A
331	Baseado em um Romance	1	A
332	Drama	1	A
333	Episódico	1	A
334	Oficina de Jogos	1	A
335	Indie	1	A
336	Mod	1	A
337	Tempo real	1	A
338	Tempo Real com Pausa	1	A
339	Remake	1	A
340	Série	1	A
341	Corrida Contra o Tempo	1	A
342	AVALIAÇÕES E OUTROS	1	A
343	Sangue	1	A
344	Violência Detalhada	1	A
345	Para Adultos	1	A
346	Impróprio para o Local de Trabalho	1	A
347	Nudez	1	A
348	Conteúdo Sexual	1	A
349	Violência	1	A
350	HARDWARE/ENTRADA	1	A
351	Controle	1	A
352	Hardware	1	A
353	Apenas Mouse	1	A
354	Máquina Steam	1	A
355	Tela Táctil	1	A

356	TrackIR	1	A
357	Controle de Voz	1	A
361	Gratuito para Jogar	1	A
	<b>TOTAL</b>	358	
	<b>Legenda:</b> A: Plataforma STEAM (2023, online).		

## APÊNDICE B - CLASSIFICAÇÃO DE TERMOS

<b>CLASSIFICAÇÃO DE TERMOS</b>			
Número	Termos	Quantidade	Documento
260	1ª Guerra Mundial	1	A
130	2,5D	1	A
261	2ª Guerra Mundial	1	A
131	2D	1	A
43	3ª Partida	1	A
133	3D	1	A
79	4x	1	A
135	Abstrato	1	A
2	Ação	1	A
26	Ação em Terceira Pessoa	1	A
15	Ação/Aventura	1	A
161	Agricultura	1	A
162	Alienígena	1	A
136	Anime	1	A
159	Anos 80	1	A
160	Anos 90	1	A
353	Apenas Mouse	1	A
53	Apontar e Clicar	1	A
192	Apostas	1	A
16	Arcade	1	A
264	Arco e Flecha	1	A
290	Artes Marciais	1	A
195	Assaltos	1	A
166	Assassino	1	A
165	Atmosférico	1	A
267	ATV	1	A
268	Automação	1	A
342	AVALIAÇÕES E OUTROS	1	A
3	Aventura	1	A
94	Aviação	1	A
308	Baseado em Equipes	1	A
153	Baseado em Texto	1	A
331	Baseado em um Romance	1	A
20	Basquete	1	A
17	Batalha Automática	1	A
84	Batalha de Cartas	1	A

21	Battle Royale	1	A
19	Beisebol	1	A
227	Bilhar	1	A
22	BMX	1	A
24	Boliche	1	A
270	Boxe	1	A
286	Caça	1	A
182	Cachorro	1	A
105	Calabouço Misterioso	1	A
114	Câmera Lateral	1	A
324	Campanha Cooperativa	1	A
168	Capitalismo	1	A
138	Cartunizado	1	A
4	Casual	1	A
197	Cavalos	1	A
29	Ciclismo	1	A
235	Ciência	1	A
139	Cinematográfico	1	A
275	Classes	1	A
28	Cliques	1	A
87	Coletador	1	A
140	Colorido	1	A
276	Combate	1	A
296	Combate Naval	1	A
311	Combates por Turnos	1	A
172	Conspiração	1	A
271	Construção	1	A
279	Construção de Baralhos	1	A
269	Construção de Bases	1	A
86	Construção de Cidades	1	A
348	Conteúdo Sexual	1	A
351	Controle	1	A
357	Controle de Voz	1	A
126	Controle Duplo	1	A
319	Controles Intencionalmente Esquisitos	1	A
277	Conversas	1	A
323	Cooperativo	1	A
325	Cooperativo Local	1	A
329	Cooperativo On-line	1	A
7	Corrida	1	A

89	Corrida com Combate	1	A
341	Corrida Contra o Tempo	1	A
173	Crime	1	A
90	CRPG	1	A
174	Cyberpunk	1	A
68	Defesa de Torres	1	A
177	Demônios	1	A
144	Desenhado à Mão	1	A
137	Desenho Animado	1	A
193	Desenvolvimento de Jogos	1	A
178	Destruição	1	A
179	Detetive	1	A
127	Digitização	1	A
180	Dinossauros	1	A
181	Diplomacia	1	A
280	Direção	1	A
183	Dragões	1	A
332	Drama	1	A
185	Economia	1	A
288	Editor de Níveis	1	A
93	Educação	1	A
186	Educativo	1	A
333	Episódico	1	A
85	Escolha a sua Aventura	1	A
246	Esgrima	1	A
239	Espacial	1	A
10	Esportes	1	A
30	eSports	1	A
61	Esqui	1	A
152	Estilizado	1	A
129	ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA	1	A
219	Estrada de Terra	1	A
190	Estrangeiro	1	A
11	Estratégia	1	A
70	Estratégia Baseada em Turnos	1	A
56	Estratégia em Tempo Real (RTS)	1	A
164	EUA	1	A
304	Eventos Rápidos	1	A
5	Experimental	1	A
31	Exploração	1	A

92	Explorador de Calabouços	1	A
278	Fabricação	1	A
57	Faça o que Quiser	1	A
189	Fantasia	1	A
176	Fantasia Sombria	1	A
187	Fé	1	A
236	Ficção Científica	1	A
41	Ficção Interativa	1	A
223	Filosófico	1	A
300	Física	1	A
143	FMV	1	A
141	Fofo	1	A
95	FPS	1	A
237	Franco-Atirador	1	A
240	Furtivo	1	A
63	Futebol	1	A
34	Futebol Americano	1	A
191	Futurista	1	A
169	Gatos	1	A
1	GÊNEROS	1	A
301	Geração Procedural	1	A
42	Gerenciamento	1	A
123	Gerenciamento de Tempo	1	A
305	Gestão de Recursos	1	A
287	Gestão do Inventário	1	A
36	Golfe	1	A
194	Gótico	1	A
285	Grade Hexagonal	1	A
96	Grande Estratégia	1	A
361	Gratuito para Jogar	1	A
257	Guerra	1	A
170	Guerra Fria	1	A
97	Hack and Slash	1	A
37	Hackear	1	A
352	Hardware	1	A
350	HARDWARE/ENTRADA	1	A
163	História Alternativa	1	A
171	História em Quadrinhos	1	A
196	Histórico	1	A
39	Hockey	1	A

198	Iluminati	1	A
346	Impróprio para o Local de Trabalho	1	A
40	Inatividade	1	A
335	Indie	1	A
265	Inteligência Artificial	1	A
284	Invasão	1	A
199	Investigação	1	A
145	Isométrico	1	A
200	Jatos	1	A
303	Jogador x Jogador (PvP)	1	A
320	JOGADORES	1	A
25	Jogo de Cartas	1	A
35	Jogo de Divindade	1	A
128	Jogo de Guerra	1	A
73	Jogo de Palavras	1	A
23	Jogo de Tabuleiro	1	A
12	Jogos de mesa	1	A
124	Jogos de Tiro com Visão Superior	1	A
101	JRPG	1	A
201	Lemmings	1	A
202	LGBTQIA+	1	A
289	Linear	1	A
258	Lobisomens	1	A
321	Local para 4 Jogadores	1	A
203	Lógica	1	A
205	Lovecraftiano	1	A
33	Luta	1	A
75	Luta 2D	1	A
77	Luta 3D	1	A
118	Luta com Espectadores	1	A
74	Luta Livre	1	A
206	Mágica	1	A
113	Mandando Bala	1	A
309	Manipulação do Tempo	1	A
354	Máquina Steam	1	A
207	Marte	1	A
208	Mecânicas	1	A
209	Medieval	1	A
210	Memes	1	A
104	Metroidvania	1	A

211	Militar	1	A
291	Mineração	1	A
45	Minigolfe	1	A
318	Minijogos	1	A
146	Minimalista	1	A
214	Mistério	1	A
215	Mitologia	1	A
46	MMORPG	1	A
47	MOBA	1	A
336	Mod	1	A
212	Moderno	1	A
299	Morte Permanente	1	A
213	Moto	1	A
48	Motocross	1	A
167	Motos/Bicicletas	1	A
282	Movimentação por Grade	1	A
328	Multijogador	1	A
322	Multijogador Assíncrono	1	A
326	Multijogador Local	1	A
327	Multijogador Massivo	1	A
298	Mundo Aberto	1	A
294	Musical Procedural	1	A
297	Não Linear	1	A
295	Narração	1	A
184	Narração Dinâmica	1	A
216	Natureza	1	A
217	Naval	1	A
306	Navegação	1	A
238	Neve	1	A
218	Ninja	1	A
147	Noir	1	A
347	Nudez	1	A
38	Objeto Escondido	1	A
175	Obscuro	1	A
334	Oficina de Jogos	1	A
221	Otome	1	A
345	Para Adultos	1	A
188	Para Toda a Família	1	A
272	Parar o Tempo	1	A
222	Parkour	1	A

60	Patinação	1	A
69	Perguntas e Respostas	1	A
283	Personalização de Armas	1	A
273	Personalização de Personagens	1	A
281	Pesca	1	A
51	Pinball	1	A
224	Piratas	1	A
148	Pixelado	1	A
83	Planeta das Balas Infernais	1	A
52	Plataforma	1	A
109	Plataforma e Precisão	1	A
76	Plataformas 2D	1	A
78	Plataformas 3D	1	A
226	Política	1	A
225	Político	1	A
307	Pontos, Pontos, Pontos!	1	A
82	Porradaria	1	A
228	Pós-apocalíptico	1	A
142	Primeira Pessoa	1	A
229	Programação	1	A
316	Protagonista Mudo	1	A
315	Protagonista Mulher	1	A
317	Protagonista Vilão	1	A
149	Psicodélico	1	A
302	PvE	1	A
6	Quebra-cabeça	1	A
150	Realista	1	A
262	RECURSOS	1	A
339	Remake	1	A
230	Retrô	1	A
54	Ritmo	1	A
231	Robôs	1	A
55	Roguelike	1	A
80	Roguelike de Ação	1	A
125	Roguelike tradicional	1	A
111	Roguelite	1	A
112	Roguevania	1	A
233	Roma	1	A
232	Romance	1	A
71	Romance Visual	1	A

8	RPG	1	A
14	RPG de Ação	1	A
65	RPG de Estratégia	1	A
50	RPG de Grupos	1	A
121	RPG Tático	1	A
157	RV	1	A
266	RV Assimétrico	1	A
343	Sangue	1	A
204	Saques	1	A
234	Sátira	1	A
263	Seis Graus de Liberdade	1	A
340	Série	1	A
117	Similar a "Dark Souls"	1	A
9	Simulação	1	A
18	Simulador Automobilístico	1	A
72	Simulador de Caminhadas	1	A
88	Simulador de Colônias	1	A
91	Simulador de Encontros	1	A
49	Simulador de Epidemias	1	A
102	Simulador de Vida Real	1	A
64	Simulador Espacial	1	A
100	Simulador Imersivo	1	A
44	Simulador Médico	1	A
108	Simulador Político	1	A
32	Simulador Rural	1	A
59	Skate	1	A
62	Snowboard	1	A
244	Sobrenatural	1	A
66	Sobrevivência	1	A
107	Sobrevivência em Mundo Aberto	1	A
115	Sokoban	1	A
119	Soletração	1	A
116	Solitário	1	A
241	Steampunk	1	A
255	Subaquático	1	A
13	SUBGÊNEROS	1	A
242	Submarino	1	A
254	Subterrâneo	1	A
243	Super-heróis	1	A
292	Suporte a Mods	1	A

245	Surrealista	1	A
248	Tanques	1	A
110	Táticas em Tempo Real	1	A
312	Táticas por Turnos	1	A
247	Tático	1	A
151	Tela Dividida	1	A
355	Tela Táctil	1	A
158	TEMAS E ATMOSFERA	1	A
337	Tempo real	1	A
338	Tempo Real com Pausa	1	A
67	Tênis	1	A
154	Terceira Pessoa	1	A
99	Terror	1	A
120	Terror de Sobrevivência	1	A
249	Thriller	1	A
58	Tiro	1	A
103	Tiro com Saques	1	A
81	Tiro em Arena	1	A
122	Tiro em Terceira Pessoa	1	A
98	Tiro Fantasiado	1	A
106	Tiros sobre Trilhos	1	A
356	TrackIR	1	A
253	Transporte	1	A
252	Transumanismo	1	A
251	Trens	1	A
310	Troca	1	A
313	Tutorial	1	A
330	Um Jogador	1	A
256	Vampiro	1	A
293	Vários Finais	1	A
314	Veículos de Combate	1	A
220	Velha-guarda	1	A
259	Velho Oeste	1	A
250	Viagem no Tempo	1	A
132	Vídeo em 360°	1	A
349	Violência	1	A
344	Violência Detalhada	1	A
134	Visão 3D	1	A
155	Visão Superior	1	A
274	Você Decide	1	A

156	Voxel	1	A
27	Xadrez	1	A
	<b>TOTAL</b>	358	
	<b>Legenda: A: Plataforma STEAM (2023, online).</b>		

### APÊNDICE C - VERIFICAÇÃO DE TERMOS

<b>VERIFICAÇÃO DE TERMOS</b>				
<b>Número</b>	<b>Termos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Documento</b>	<b>Dicionário</b>
260	1ª Guerra Mundial	1	A	0
130	2,5D	1	A	0
261	2ª Guerra Mundial	1	A	0
131	2D	1	A	0
43	3ª Partida	1	A	0
133	3D	1	A	0
79	4x	1	A	1
135	Abstrato	1	A	0
2	Ação	1	A	1
26	Ação em Terceira Pessoa	1	A	0
15	Ação/Aventura	1	A	1
161	Agricultura	1	A	0
162	Alienígena	1	A	0
136	Anime	1	A	0
159	Anos 80	1	A	0
160	Anos 90	1	A	0
353	Apenas Mouse	1	A	0
53	Apontar e Clicar	1	A	1
192	Apostas	1	A	0
16	Arcade	1	A	1
264	Arco e Flecha	1	A	0
290	Artes Marciais	1	A	0
195	Assaltos	1	A	0
166	Assassino	1	A	0
165	Atmosférico	1	A	0
267	ATV	1	A	0
268	Automação	1	A	0
342	AVALIAÇÕES E OUTROS	1	A	0
3	Aventura	1	A	1
94	Aviação	1	A	0
308	Baseado em Equipes	1	A	0
153	Baseado em Texto	1	A	0
331	Baseado em um Romance	1	A	0
20	Basquete	1	A	1
17	Batalha Automática	1	A	0

84	Batalha de Cartas	1	A	0
21	Battle Royale	1	A	1
19	Beisebol	1	A	0
227	Bilhar	1	A	0
22	BMX	1	A	0
24	Boliche	1	A	0
270	Boxe	1	A	1
286	Caça	1	A	0
182	Cachorro	1	A	0
105	Calabouço Misterioso	1	A	0
114	Câmera Lateral	1	A	0
324	Campanha Cooperativa	1	A	0
168	Capitalismo	1	A	0
138	Cartunizado	1	A	0
4	Casual	1	A	1
197	Cavalos	1	A	0
29	Ciclismo	1	A	0
235	Ciência	1	A	0
139	Cinematográfico	1	A	0
275	Classes	1	A	0
28	Cliques	1	A	0
87	Coletador	1	A	0
140	Colorido	1	A	0
276	Combate	1	A	0
296	Combate Naval	1	A	0
311	Combates por Turnos	1	A	0
172	Conspiração	1	A	0
271	Construção	1	A	1
279	Construção de Baralhos	1	A	0
269	Construção de Bases	1	A	0
86	Construção de Cidades	1	A	0
348	Conteúdo Sexual	1	A	0
351	Controle	1	A	0
357	Controle de Voz	1	A	0
126	Controle Duplo	1	A	0
319	Controles Intencionalmente Esquisitos	1	A	0
277	Conversas	1	A	0
323	Cooperativo	1	A	1
325	Cooperativo Local	1	A	0
329	Cooperativo On-line	1	A	0

7	Corrida	1	A	1
89	Corrida com Combate	1	A	0
341	Corrida Contra o Tempo	1	A	0
173	Crime	1	A	0
90	CRPG	1	A	1
174	Cyberpunk	1	A	0
68	Defesa de Torres	1	A	1
177	Demônios	1	A	0
144	Desenhado à Mão	1	A	0
137	Desenho Animado	1	A	0
193	Desenvolvimento de Jogos	1	A	0
178	Destruição	1	A	0
179	Detetive	1	A	0
127	Digitação	1	A	0
180	Dinossauros	1	A	0
181	Diplomacia	1	A	0
280	Direção	1	A	0
183	Dragões	1	A	0
332	Drama	1	A	0
185	Economia	1	A	0
288	Editor de Níveis	1	A	0
93	Educação	1	A	0
186	Educativo	1	A	0
333	Episódico	1	A	0
85	Escolha a sua Aventura	1	A	0
246	Esgrima	1	A	0
239	Espacial	1	A	0
10	Esportes	1	A	1
30	eSports	1	A	0
61	Esqui	1	A	0
152	Estilizado	1	A	0
129	ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA	1	A	0
219	Estrada de Terra	1	A	0
190	Estrangeiro	1	A	0
11	Estratégia	1	A	1
70	Estratégia Baseada em Turnos	1	A	1
56	Estratégia em Tempo Real (RTS)	1	A	1
164	EUA	1	A	0
304	Eventos Rápidos	1	A	0
5	Experimental	1	A	0

31	Exploração	1	A	0
92	Explorador de Calabouços	1	A	0
278	Fabricação	1	A	0
57	Faça o que Quiser	1	A	0
189	Fantasia	1	A	0
176	Fantasia Sombria	1	A	0
187	Fé	1	A	0
236	Ficção Científica	1	A	0
41	Ficção Interativa	1	A	0
223	Filosófico	1	A	0
300	Física	1	A	0
143	FMV	1	A	0
141	Fofo	1	A	0
95	FPS	1	A	1
237	Franco-Atirador	1	A	0
240	Furtivo	1	A	1
63	Futebol	1	A	1
34	Futebol Americano	1	A	0
191	Futurista	1	A	0
169	Gatos	1	A	0
1	GÊNEROS	1	A	0
301	Geração Procedural	1	A	0
42	Gerenciamento	1	A	0
123	Gerenciamento de Tempo	1	A	0
305	Gestão de Recursos	1	A	0
287	Gestão do Inventário	1	A	0
36	Golfe	1	A	0
194	Gótico	1	A	0
285	Grade Hexagonal	1	A	0
96	Grande Estratégia	1	A	0
361	Gratuito para Jogar	1	A	0
257	Guerra	1	A	0
170	Guerra Fria	1	A	0
97	Hack and Slash	1	A	1
37	Hackear	1	A	0
352	Hardware	1	A	0
350	HARDWARE/ENTRADA	1	A	0
163	História Alternativa	1	A	0
171	História em Quadrinhos	1	A	0
196	Histórico	1	A	0

39	Hockey	1	A	0
198	Illuminati	1	A	0
346	Impróprio para o Local de Trabalho	1	A	0
40	Inatividade	1	A	0
335	Indie	1	A	1
265	Inteligência Artificial	1	A	0
284	Invasão	1	A	0
199	Investigação	1	A	0
145	Isométrico	1	A	0
200	Jatos	1	A	0
303	Jogador x Jogador (PvP)	1	A	1
320	JOGADORES	1	A	0
25	Jogo de Cartas	1	A	0
35	Jogo de Divindade	1	A	0
128	Jogo de Guerra	1	A	0
73	Jogo de Palavras	1	A	0
23	Jogo de Tabuleiro	1	A	0
12	Jogos de mesa	1	A	0
124	Jogos de Tiro com Visão Superior	1	A	0
101	JRPG	1	A	1
201	Lemmings	1	A	0
202	LGBTQIA+	1	A	0
289	Linear	1	A	0
258	Lobisomens	1	A	0
321	Local para 4 Jogadores	1	A	0
203	Lógica	1	A	0
205	Lovecraftiano	1	A	0
33	Luta	1	A	1
75	Luta 2D	1	A	0
77	Luta 3D	1	A	0
118	Luta com Espectadores	1	A	0
74	Luta Livre	1	A	0
206	Mágica	1	A	0
113	Mandando Bala	1	A	0
309	Manipulação do Tempo	1	A	0
354	Máquina Steam	1	A	0
207	Marte	1	A	0
208	Mecânicas	1	A	0
209	Medieval	1	A	0
210	Memes	1	A	0

104	Metroidvania	1	A	1
211	Militar	1	A	0
291	Mineração	1	A	0
45	Minigolfe	1	A	0
318	Minijogos	1	A	1
146	Minimalista	1	A	0
214	Mistério	1	A	0
215	Mitologia	1	A	0
46	MMORPG	1	A	1
47	MOBA	1	A	1
336	Mod	1	A	0
212	Moderno	1	A	0
299	Morte Permanente	1	A	0
213	Moto	1	A	0
48	Motocross	1	A	0
167	Motos/Bicicletas	1	A	0
282	Movimentação por Grade	1	A	0
328	Multijogador	1	A	1
322	Multijogador Assíncrono	1	A	0
326	Multijogador Local	1	A	0
327	Multijogador Massivo	1	A	0
298	Mundo Aberto	1	A	1
294	Musical Procedural	1	A	0
297	Não Linear	1	A	0
295	Narração	1	A	0
184	Narração Dinâmica	1	A	0
216	Natureza	1	A	0
217	Naval	1	A	0
306	Navegação	1	A	0
238	Neve	1	A	0
218	Ninja	1	A	0
147	Noir	1	A	0
347	Nudez	1	A	0
38	Objeto Escondido	1	A	0
175	Obscuro	1	A	0
334	Oficina de Jogos	1	A	0
221	Otome	1	A	0
345	Para Adultos	1	A	0
188	Para Toda a Família	1	A	0
272	Parar o Tempo	1	A	0

222	Parkour	1	A	0
60	Patinação	1	A	0
69	Perguntas e Respostas	1	A	0
283	Personalização de Armas	1	A	0
273	Personalização de Personagens	1	A	0
281	Pesca	1	A	0
51	Pinball	1	A	0
224	Piratas	1	A	0
148	Pixelado	1	A	0
83	Planeta das Balas Infernais	1	A	0
52	Plataforma	1	A	1
109	Plataforma e Precisão	1	A	0
76	Plataformas 2D	1	A	0
78	Plataformas 3D	1	A	0
226	Política	1	A	0
225	Político	1	A	0
307	Pontos, Pontos, Pontos!	1	A	0
82	Porradaria	1	A	0
228	Pós-apocalíptico	1	A	0
142	Primeira Pessoa	1	A	0
229	Programação	1	A	0
316	Protagonista Mudo	1	A	0
315	Protagonista Mulher	1	A	0
317	Protagonista Vilão	1	A	0
149	Psicodélico	1	A	0
302	PvE	1	A	1
6	Quebra-cabeça	1	A	1
150	Realista	1	A	0
262	RECURSOS	1	A	0
339	Remake	1	A	0
230	Retrô	1	A	0
54	Ritmo	1	A	1
231	Robôs	1	A	0
55	Roguelike	1	A	1
80	Roguelike de Ação	1	A	0
125	Roguelike tradicional	1	A	1
111	Roguelite	1	A	0
112	Roguevania	1	A	0
233	Roma	1	A	0
232	Romance	1	A	0

71	Romance Visual	1	A	1
8	RPG	1	A	1
14	RPG de Ação	1	A	1
65	RPG de Estratégia	1	A	0
50	RPG de Grupos	1	A	0
121	RPG Tático	1	A	1
157	RV	1	A	0
266	RV Assimétrico	1	A	0
343	Sangue	1	A	0
204	Saques	1	A	0
234	Sátira	1	A	0
263	Seis Graus de Liberdade	1	A	0
340	Série	1	A	0
117	Similar a "Dark Souls"	1	A	0
9	Simulação	1	A	1
18	Simulador Automobilístico	1	A	0
72	Simulador de Caminhadas	1	A	0
88	Simulador de Colônias	1	A	0
91	Simulador de Encontros	1	A	0
49	Simulador de Epidemias	1	A	0
102	Simulador de Vida Real	1	A	1
64	Simulador Espacial	1	A	0
100	Simulador Imersivo	1	A	0
44	Simulador Médico	1	A	0
108	Simulador Político	1	A	0
32	Simulador Rural	1	A	0
59	Skate	1	A	0
62	Snowboard	1	A	0
244	Sobrenatural	1	A	0
66	1	1	A	1
107	Sobrevivência em Mundo Aberto	1	A	0
115	Sokoban	1	A	0
119	Soletração	1	A	0
116	Solitário	1	A	0
241	Steampunk	1	A	0
255	Subaquático	1	A	0
13	SUBGÊNEROS	1	A	0
242	Submarino	1	A	1
254	Subterrâneo	1	A	0
243	Super-heróis	1	A	0

292	Suporte a Mods	1	A	0
245	Surrealista	1	A	0
248	Tanques	1	A	0
110	Táticas em Tempo Real	1	A	0
312	Táticas por Turnos	1	A	0
247	Tático	1	A	0
151	Tela Dividida	1	A	0
355	Tela Tátil	1	A	0
158	TEMAS E ATMOSFERA	1	A	0
337	Tempo real	1	A	0
338	Tempo Real com Pausa	1	A	0
67	Tênis	1	A	1
154	Terceira Pessoa	1	A	0
99	Terror	1	A	1
120	Terror de Sobrevivência	1	A	0
249	Thriller	1	A	0
58	Tiro	1	A	1
103	Tiro com Saques	1	A	0
81	Tiro em Arena	1	A	0
122	Tiro em Terceira Pessoa	1	A	1
98	Tiro Fantasiado	1	A	0
106	Tiros sobre Trilhos	1	A	0
356	TrackIR	1	A	0
253	Transporte	1	A	0
252	Transumanismo	1	A	0
251	Trens	1	A	0
310	Troca	1	A	0
313	Tutorial	1	A	0
330	Um Jogador	1	A	0
256	Vampiro	1	A	0
293	Vários Finais	1	A	0
314	Veículos de Combate	1	A	0
220	Velha-guarda	1	A	0
259	Velho Oeste	1	A	0
250	Viagem no Tempo	1	A	0
132	Vídeo em 360°	1	A	0
349	Violência	1	A	0
344	Violência Detalhada	1	A	0
134	Visão 3D	1	A	0
155	Visão Superior	1	A	0

274	Você Decide	1	A	0
156	Voxel	1	A	0
27	Xadrez	1	A	0
	<b>TOTAL</b>	358		51
	<b>Legenda:</b> A: Plataforma STEAM (2023, online). 0: não possui; 1: possui. Games (2021, online), Techtudo (2021, online) e Start Uol (2019, online)			

## APÊNDICE D - ÍNDICE ALFABÉTICO

### Tematres

Beth

---

URL: <http://localhost/tematres/vocab/>

#### Referências:

---

TT: Termos superiores

TG: Termo geral

TE: Termo específico

UP: Usado para

USE: USE

TR: Termo relacionado

Termo: É um meta-termo. Um meta-termo é um termo que NÃO deve ser utilizado para indexação. É um termo que descreve outros termos. Ex:

Termos guia, Facetas, Categorias, etc..

Data da última alteração: 2023-11-17

Data de impressão: 2023-11-22

Criado por: [TemaTres 3.2](#)



**0-9****1ª Guerra Mundial**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Histórico

TR: Guerra

**2,5D**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**2D**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**2ª Guerra Mundial**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Histórico

TR: Guerra

**3D**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TE: Visão 3D

TE: Voxel

**3ª Partida**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**4x**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

## Tematres / Beth

## A

**Abstrato**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Ação**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Ação em Terceira Pessoa

TE: Arcade

TE: Battle Royale

TE: Hack and Slash

TE: Jogo de Guerra

TE: Mandando Bala

TE: Planeta das Balas Infernais

TE: Roguelite

TE: Similar a "Dark Souls"

TE: Terror de Sobrevivência

TE: Tiro

TR: Ação/Aventura

TR: MOBA

TR: RPG de Ação

**Ação em Terceira Pessoa**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

**Ação/Aventura**

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

TE: Metrodvania

TR: Ação

TR: Roguelite

**Action RPG**

USE: RPG de Ação

**Agricultura**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**ALERTA DE CONTEÚDO**

TE: Conteúdo Sexual

TE: Impróprio para o Local de Trabalho

TE: Nudez

TE: Para Adultos

TE: Sangue

TE: Violência

**Alien**

USE: Alienígena

**Alienígena**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

UP: *Alien*

TG: Ficção Científica

TR: Espacial

**Anime**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: Desenho Animado

**Anos 80**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Anos 90**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Apenas Mouse**

TT: HARDWARE/ENTRADA

TG: HARDWARE/ENTRADA

**Apontar e Clicar**

TT: GÊNEROS

UP: *Point and Click*

TG: Aventura

**Apostas**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Arcade**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

**Arco e Flecha**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Caça

**Artes Marciais**

TT: RECURSOS

TG: Combate

**Assaltos**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Crime

**Assassino**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Crime

**Tematres / Beth**

---

**Atmosférico**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**ATV**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Automação**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Construção

TR: Fabricação

**Aventura**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Ação/Aventura

TE: Apontar e Clicar

TE: Calabouço Misterioso

TE: Escolha a sua Aventura

TE: Exploração

TE: Explorador de Calabouços

TE: Plataforma

TE: Roguelike

TE: Sobrevivência

TR: Roguelite

**Aviação**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação



## Tematres / Beth

---

### B

#### **Baseado em Equipes**

TT: RECURSOS

TG: Jogador x Jogador (PvP)

TR: MOBA

#### *Bullet hell*

USE: Planeta das Balas Infernais

#### **Baseado em Texto**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

#### **Baseado em um Romance**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### **Basquete**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

#### **Batalha Automática**

TR: RECURSOS

#### **Batalhas de Cartas**

TT: SUBGÊNEROS

TG: Jogos de Cartas

TR: Solitário

#### **Battle Royale**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

#### **Beisebol**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

#### **Bilhar**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### **BMX**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

TR: Corrida

#### *Boardgames*

USE: Jogos de Tabuleiro

#### **Boliche**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

#### **Boxe**

TT: RECURSOS

TG: Combate



## Tematres / Beth

## C

**Caça**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Arco e Flecha

TR: Pesca

**Cachorro**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Calabouço Misterioso**

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

**Câmera Lateral**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Campanha Cooperativa**

TT: JOGADORES

TG: Cooperativo

**Capitalismo**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Economia

**Cardgames**

USE: Jogos de Cartas

**Cartoon**

USE: Cartunizado

**Cartunizado**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

UP: *Cartoon*

TG: Desenho Animado

**Casual**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Cliques

TE: Inatividade

TE: Jogo de Palavras

TE: Minigolfe

TE: Perguntas e Respostas

TE: Pinball

TE: Sokoban

TE: Solitário

**Cavalos**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Ciclismo**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

TR: Corrida

**Ciência**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

**Cinematográfico**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Classes**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Cliques**

TT: GÊNEROS

TG: Casual

**Coletador**

TT: RECURSOS

TG: Gestão de Recursos

**Colorido**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Combate**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Artes Marciais

TE: Boxe

TE: Combate Naval

TE: Combates por Turnos

TE: Jogador x Jogador (PvP)

TE: PvE

**Combate Naval**

TT: RECURSOS

TG: Combate

**Combates por Turnos**

TT: RECURSOS

TG: Combate

**Conspiração**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Construção**

## Tematres / Beth

---

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Construção de Bases

TR: Automação

TR: Fabricação

### Construção de Baralhos

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

### Construção de Bases

TT: RECURSOS

TG: Construção

### Construção de Cidades

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

### Conteúdo Sexual

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO

### Controle

TT: HARDWARE/ENTRADA

UP: *Joystick*

TG: HARDWARE/ENTRADA

TE: Controle Duplo

### Controle de Voz

TT: HARDWARE/ENTRADA

TG: HARDWARE/ENTRADA

### Controle Duplo

TT: HARDWARE/ENTRADA

TG: Controle

### Controles Intencionalmente Esquisitos

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

### Conversas

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

*Coop*

USE: Cooperativo

### Cooperativo

TT: JOGADORES

UP: *Coop*

TG: Multijogador

TE: Campanha Cooperativa

TE: Cooperativo Local

TE: Cooperativo On-line

### Cooperativo Local

TT: JOGADORES

TG: Cooperativo

### Cooperativo On-line

TT: JOGADORES

TG: Cooperativo

### Corrida

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Corrida com Combate

TR: BMX

TR: Ciclismo

TR: Esqui

TR: Motocross

TR: Simulador Automobilístico

TR: Snowboard

### Corrida com Combate

TT: GÊNEROS

TG: Corrida

### Corrida Contra o Tempo

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

### Crime

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Assaltos

TE: Assassino

TE: Saques

TR: Investigação

### CRPG

TT: GÊNEROS

TG: RPG

### Cyberpunk

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Futurista

TR: Transumanismo



## Tematres / Beth

---

### D

#### *Date sim*

USE: Simulador de Encontros

#### **Defesa de Torres**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

#### **Demônios**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

#### **Desenhado à Mão**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

#### **Desenho Animado**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TE: Anime

TE: Cartunizado

#### **Desenvolvimento de Jogos**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### **Destruição**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### **Detetive**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Investigação

#### **Digitação**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

#### **Dinossauros**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### **Diplomacia**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Política

#### **Direção**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

#### **Dragões**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

#### **Drama**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### *Dungeon Crawler*

USE: Explorador de Calabouços



## E

**Economia**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Capitalismo

**Editor de Níveis**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Educação**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

TR: Educativo

**Educativo**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TR: Educação

**Episódico**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Escolha a sua Aventura**

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

**Esgrima**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Espacial**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

TR: Alienígena

**Esportes**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Basquete

TE: Beisebol

TE: BMX

TE: Boliche

TE: Ciclismo

TE: Esqui

TE: Futebol

TE: Futebol Americano

TE: Golfe

TE: Hockey

TE: Motocross

TE: Patinação

TE: Skate

TE: Snowboard

TE: Tênis

**eSports**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

**Esqui**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

TR: Corrida

**Estilizado**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA**

TE: 2,5D

TE: 2D

TE: 3D

TE: Abstrato

TE: Baseado em Texto

TE: Câmera Lateral

TE: Cinematográfico

TE: Colorido

TE: Desenhado à Mão

TE: Desenho Animado

TE: Estilizado

TE: FMV

TE: Fofo

TE: Minimalista

TE: Noir

TE: Pixelado

TE: Primeira Pessoa

TE: Psicodélico

TE: Realista

TE: RV

TE: Tela Dividida

TE: Terceira Pessoa

TE: Vídeo em 360°

TE: Visão Superior

**Estrada de Terra**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Transporte

**Estrangeiro**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA



**Tematres / Beth**

---

**Estratégia**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: 4x

TE: Construção de Cidades

TE: Defesa de Torres

TE: Estratégia Baseada em Turnos

TE: Estratégia em Tempo Real (RTS)

TE: Gerenciamento

TE: Grande Estratégia

TE: MOBA

TE: Táticas em Tempo Real

TR: RPG de Estratégia

TR: RPG Tático

**Estratégia Baseada em Turnos**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

**Estratégia em Tempo Real (RTS)**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

TR: Tempo real

**EUA**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Eventos Rápidos**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Experimental**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

**Exploração**

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

**Explorador de Calabouços**

TT: GÊNEROS

UP: *Dungeon Crawler*

TG: Aventura



## F

**F2P**

USE: Gratuito para Jogar

**Fabricação**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Automação

TR: Construção

**Faça o que Quiser**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Fantasia**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Fantasia Sombria

**Fantasia Sombria**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Fantasia

**Fé**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Ficção Científica**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

UP: *Sci-fi*

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Alienígena

TE: Ciência

TE: Espacial

TE: Futurista

TE: Pós-apocalíptico

TE: Robôs

TE: Steampunk

TE: Transumanismo

TE: Viagem no Tempo

**Ficção Interativa**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Romance Visual

**Filosófico**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Física**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**FMV**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

UP: *Full Motion Video*

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Fofa**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**FPS**

TT: GÊNEROS

TG: Tiro

**Franco-Atirador**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Guerra

**Free-to-play**

USE: Gratuito para Jogar

**Full Motion Video**

USE: FMV

**Furtivo**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Futebol**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

**Futebol Americano**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

**Futurista**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

TE: Cyberpunk

TR: Viagem no Tempo



## Tematres / Beth

## G

**Gatos**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**GÊNEROS**

TE: Ação

TE: Aventura

TE: Casual

TE: Corrida

TE: Esportes

TE: Estratégia

TE: Ficção Interativa

TE: Luta

TE: Quebra-cabeça

TE: RPG

TE: Simulação

**Geração Procedural**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Musical Procedural

**Gerenciamento**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

TE: Gerenciamento de Tempo

TR: Gestão de Recursos

TR: Gestão do Inventário

**Gerenciamento de Tempo**

TT: GÊNEROS

TG: Gerenciamento

**Gestão de Recursos**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Coletador

TR: Gerenciamento

**Gestão do Inventário**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Gerenciamento

**Golfe**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

**Gótico**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Grade Hexagonal**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Grande Estratégia**

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

**Gratuito para Jogar**

UP: F2P

UP: *Free-to-play*

TG: RECURSOS

**Guerra**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Franco-Atirador

TE: Militar

TE: Tanques

TR: 1ª Guerra Mundial

TR: 2ª Guerra Mundial

TR: Guerra Fria

TR: Jogo de Guerra

**Guerra Fria**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Histórico

TR: Guerra



**Tematres / Beth**

---

**H****Hack and Slash**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

**Hackear**

TT: GÊNEROS

TG: Quebra-cabeça

**Hardware**

TT: HARDWARE/ENTRADA

TG: HARDWARE/ENTRADA

**HARDWARE/ENTRADA**

TE: Apenas Mouse

TE: Controle

TE: Controle de Voz

TE: Hardware

TE: Máquina Steam

TE: Tela Táctil

TE: TrackIR

**História Alternativa**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**História em Quadrinhos**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

UP: *HQ*

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Histórico**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: 1ª Guerra Mundial

TE: 2ª Guerra Mundial

TE: Guerra Fria

TE: Velho Oeste

**Hockey**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

***HQ***

USE: História em Quadrinhos



**Tematres / Beth**

---

**I****IA**

USE: Inteligência Artificial

**Idle**

USE: Inatividade

**Illuminati**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Impróprio para o Local de Trabalho**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO

**Inatividade**

TT: GÊNEROS

UP: *Idle*

TG: Casual

**Indie**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

**Inteligência Artificial**

TT: RECURSOS

UP: *IA*

TG: RECURSOS

**Invasão**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Investigação**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Detetive

TR: Crime

**Isométrico**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: Visão Superior



## Tematres / Beth

---

### J

#### Jatos

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Transporte

USE: Controle

#### JRPG

TT: GÊNEROS

TG: RPG

#### Jogador x Jogador (PvP)

TT: RECURSOS

TG: Combate

TE: Baseado em Equipes

#### JOGADORES

TE: Multijogador

TE: Um Jogador

#### Jogo de Divindade

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

#### Jogo de Guerra

TT: GÊNEROS

TG: Ação

TR: Guerra

#### Jogo de Palavras

TT: GÊNEROS

TG: Casual

#### Jogo de Tabuleiro

TT: GÊNEROS

#### Jogos de Cartas

TT: SUBGÊNEROS

UP: *Cardgames*

TG: Jogos de Mesa

TE: Batalhas de Cartas

TR: Solitário

#### Jogos de Mesa

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

TE: Jogos de Cartas

TE: Jogos de Tabuleiro

#### Jogos de Tabuleiro

TT: SUBGÊNEROS

UP: *Boardgames*

TG: Jogos de Mesa

#### Jogos de Tiro com Visão Superior

TT: GÊNEROS

TG: Tiro

*Joystick*



**Tematres / Beth**

---

**L****Lemmings**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**LGBTQIA+**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Linear**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Lobisomens**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

**Local para 4 Jogadores**

TT: JOGADORES

TG: Multijogador Local

**Lógica**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Lovecraftiano**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Mitologia

**Luta**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Luta 2D

TE: Luta 3D

TE: Luta com Espectadores

TE: Luta Livre

TE: Porradaria

**Luta 2D**

TT: GÊNEROS

TG: Luta

**Luta 3D**

TT: GÊNEROS

TG: Luta

**Luta com Espectadores**

TT: GÊNEROS

TG: Luta

**Luta Livre**

TT: GÊNEROS

TG: Luta



## M

**Mágica**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

**Mandando Bala**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

**Manipulação do Tempo**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Parar o Tempo

**Máquina Steam**

TT: HARDWARE/ENTRADA

UP: *Steam Deck*

TG: HARDWARE/ENTRADA

**Marte**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

USE: MMORPG

**Mecânicas**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Medieval**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Memes**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Metroidvania**

TT: GÊNEROS

TG: Ação/Aventura

**Militar**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Guerra

**Mineração**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Minigolfe**

TT: GÊNEROS

TG: Casual

**Minijogos**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Minimalista**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Mistério**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Mitologia**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Lovecraftiano

**MMORPG**

TT: GÊNEROS

UP: *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

TG: RPG

**MOBA**

TT: GÊNEROS

UP: *Multiplayer Online Battle Arena*

TG: Estratégia

TR: Ação

TR: Baseado em Equipes

TR: Multijogador

**Mod**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Suporte a Mods

**Moderno**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Morte Permanente**

TT: RECURSOS

UP: *Permadeath*

TG: RECURSOS

**Moto**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Transporte

**Motocross**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

TR: Corrida



**Tematres / Beth**

---

**Motos/Bicicletas**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Transporte

**Movimentação por Grade**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Multijogador**

TT: JOGADORES

UP: *Multiplayer*

TG: JOGADORES

TE: Cooperativo

TE: Multijogador Assíncrono

TE: Multijogador Local

TE: Multijogador Massivo

TR: MOBA

**Multijogador Assíncrono**

TT: JOGADORES

TG: Multijogador

**Multijogador Local**

TT: JOGADORES

TG: Multijogador

TE: Local para 4 Jogadores

**Multijogador Massivo**

TT: JOGADORES

TG: Multijogador

*Multiplayer*

USE: Multijogador

*Multiplayer Online Battle Arena*

USE: MOBA

**Mundo Aberto**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Musical Procedural**

TT: RECURSOS

TG: Geração Procedural



**Tematres / Beth**

---

**N****Não Linear**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Narração**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Narração Dinâmica

**Narração Dinâmica**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TR: Narração

**Natureza**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Naval**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Submarino

**Navegação**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Neve**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Ninja**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Noir**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Nudez**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO



**O****Objeto Escondido**

TT: GÊNEROS

TG: Quebra-cabeça

**Obscuro**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Oficina de Jogos**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Otome**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Romance



## P

### *Paciência*

USE: Solitário

### **Para Adultos**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO

### **Para Toda a Família**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

### **Parar o Tempo**

TT: RECURSOS

TG: Manipulação do Tempo

### **Parkour**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

### **Patinação**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

### **Perguntas e Respostas**

TT: GÊNEROS

TG: Casual

### *Permadeath*

USE: Morte Permanente

### **Personalização de Armas**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

### **Personalização de Personagens**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

### **Pesca**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Caça

### **Pinball**

TT: GÊNEROS

TG: Casual

### **Piratas**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

### *Pixel Art*

USE: Pixelado

### **Pixelado**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

UP: *Pixel Art*

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

### **Planeta das Balas Infernais**

TT: GÊNEROS

UP: *Bullet hell*

TG: Ação

### **Plataforma**

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

TE: Plataforma e Precisão

TE: Plataformas 2D

TE: Plataformas 3D

### **Plataforma e Precisão**

TT: GÊNEROS

TG: Plataforma

### **Plataformas 2D**

TT: GÊNEROS

TG: Plataforma

### **Plataformas 3D**

TT: GÊNEROS

TG: Plataforma

### *Point and Click*

USE: Apontar e Clicar

### **Política**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Diplomacia

TE: Político

### **Político**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Política

### **Pontos, Pontos, Pontos!**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

### **Porradaria**

TT: GÊNEROS

TG: Luta

### **Pós-apocalíptico**

TT: TEMAS E ATMOSFERA



**Tematres / Beth**

---

TG: Ficção Científica

**Primeira Pessoa**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Programação**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Protagonista Mudo**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Protagonista Mulher**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Protagonista Vilão**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Psicodélico**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TR: Surrealista

***Puzzle***

USE: Quebra-cabeça

**PvE**

TT: RECURSOS

TG: Combate



**Q****Quebra-cabeça**

TT: GÊNEROS

UP: *Puzzle*

TG: GÊNEROS

TE: Hackear

TE: Objeto Escondido

TE: Xadrez

TR: Sokoban

TR: Solitário



## R

*Realidade Virtual*

USE: RV

**Realista**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**RECURSOS**

TE: 3ª Partida

TE: Arco e Flecha

TE: ATV

TE: Automação

TE: Caça

TE: Classes

TE: Combate

TE: Construção

TE: Construção de Baralhos

TE: Controles Intencionalmente Esquisitos

TE: Conversas

TE: Direção

TE: Editor de Níveis

TE: Episódico

TE: Eventos Rápidos

TE: Fabricação

TE: Faça o que Quiser

TE: Física

TE: Geração Procedural

TE: Gestão de Recursos

TE: Gestão do Inventário

TE: Grade Hexagonal

TE: Gratuito para Jogar

TE: Inteligência Artificial

TE: Invasão

TE: Linear

TE: Manipulação do Tempo

TE: Mineração

TE: Minijogos

TE: Mod

TE: Morte Permanente

TE: Movimentação por Grade

TE: Mundo Aberto

TE: Não Linear

TE: Narração

TE: Navegação

TE: Oficina de Jogos

TE: Personalização de Armas

TE: Personalização de Personagens

TE: Pesca

TE: Pontos, Pontos, Pontos!

TE: Protagonista Mudo

TE: Protagonista Mulher

TE: Protagonista Vilão

TE: Remake

TE: RV Assimétrico

TE: Seis Graus de Liberdade

TE: Série

TE: Suporte a Mods

TE: Táticas por Turnos

TE: Tempo real

TE: Troca

TE: Tutorial

TE: Veículos de Combate

TE: Você Decide

TR: Batalha Automática

**Remake**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Retrô**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Ritmo**

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

**Robôs**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

**Roguelike**

TT: GÊNEROS

UP: *Roguelike tradicional*

TG: Aventura

TR: Roguelite

**Roguelike de Ação**

TT: GÊNEROS

TG: Roguelite

*Roguelike tradicional*

USE: Roguelike

**Roguelite**

TT: GÊNEROS

TG: Ação

TE: Roguelike de Ação

TE: Roguevania

TR: Ação/Aventura



## Tematres / Beth

---

TR: Aventura  
TR: Roguelike

### Roguevania

TT: GÊNEROS  
TG: Roguelite

### Roma

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
TG: TEMAS E ATMOSFERA

### Romance

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
TG: TEMAS E ATMOSFERA  
TE: Otome

### Romance Visual

TT: GÊNEROS  
UP: *Visual novel*  
TG: Ficção Interativa

### RPG

TT: GÊNEROS  
TG: GÊNEROS  
TE: CRPG  
TE: JRPG  
TE: MMORPG  
TE: RPG de Ação  
TE: RPG de Estratégia  
TE: RPG de Grupos  
TE: RPG Tático

### RPG de Ação

TT: GÊNEROS  
UP: *Action RPG*  
TG: RPG  
TR: Ação

### RPG de Estratégia

TT: GÊNEROS  
TG: RPG  
TR: Estratégia  
TR: RPG Tático

### RPG de Grupos

TT: GÊNEROS  
TG: RPG

### RPG Tático

TT: GÊNEROS  
TG: RPG  
TR: Estratégia  
TR: RPG de Estratégia

### RV

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA  
UP: *Realidade Virtual*  
TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

### RV Assimétrico

TT: RECURSOS  
TG: RECURSOS



## S

**Sangue**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO

**Saques**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Crime

**Sátira**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

*Sci-fi*

USE: Ficção Científica

**Seis Graus de Liberdade**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Série**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Similar a "Dark Souls"**

TT: GÊNEROS

UP: *Soulslike*

TG: Ação

**Simulação**

TT: GÊNEROS

TG: GÊNEROS

TE: Aviação

TE: Simulador Automobilístico

TE: Simulador de Caminhadas

TE: Simulador de Colônias

TE: Simulador de Encontros

TE: Simulador de Epidemias

TE: Simulador de Vida Real

TE: Simulador Espacial

TE: Simulador Imersivo

TE: Simulador Médico

TE: Simulador Político

TE: Simulador Rural

**Simulador Automobilístico**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

TR: Corrida

**Simulador de Caminhadas**

TT: GÊNEROS

UP: *Walking Simulator*

TG: Simulação

**Simulador de Colônias**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador de Encontros**

TT: GÊNEROS

UP: *Date sim*

TG: Simulação

**Simulador de Epidemias**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador de Vida Real**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador Espacial**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador Imersivo**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador Médico**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador Político**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

**Simulador Rural**

TT: GÊNEROS

TG: Simulação

*Single player*

USE: Um Jogador

**Skate**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

**Snowboard**

TT: GÊNEROS

TG: Esportes

TR: Corrida

**Sobrenatural**

## Tematres / Beth

---

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TE: Demônios

TE: Dragões

TE: Lobisomens

TE: Mágica

TE: Super-heróis

TE: Vampiro

### Sobrevivência

TT: GÊNEROS

TG: Aventura

TE: Sobrevivência em Mundo Aberto

TR: Terror de Sobrevivência

### Sobrevivência em Mundo Aberto

TT: GÊNEROS

TG: Sobrevivência

### Sokoban

TT: GÊNEROS

TG: Casual

TR: Quebra-cabeça

### Soletração

TT: SUBGÊNEROS

TG: SUBGÊNEROS

#### *Solitaire*

USE: Solitário

### Solitário

TT: GÊNEROS

UP: *Paciência*

UP: *Solitaire*

TG: Casual

TR: Batalhas de Cartas

TR: Jogos de Cartas

TR: Quebra-cabeça

#### *Soulslike*

USE: Similar a "Dark Souls"

#### *Steam Deck*

USE: Máquina Steam

### Steampunk

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

### Subaquático

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TR: Submarino

### SUBGÊNEROS

TE: Digitação

TE: Educação

TE: eSports

TE: Experimental

TE: Indie

TE: Jogo de Divindade

TE: Jogos de Mesa

TE: Ritmo

TE: Soletração

### Submarino

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Naval

TR: Subaquático

### Subterrâneo

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

### Super-heróis

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

### Suporte a Mods

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TR: Mod

### Surrealista

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

TR: Psicodélico

### *Survival horror*

USE: Terror de Sobrevivência



## Tematres / Beth

---

### T

#### Tanques

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Guerra

#### Táticas em Tempo Real

TT: GÊNEROS

TG: Estratégia

TR: Tempo real

#### Táticas por Turnos

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

#### Tático

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

#### Tela Dividida

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

#### Tela Táctil

TT: HARDWARE/ENTRADA

TG: HARDWARE/ENTRADA

#### TEMAS E ATMOSFERA

TE: Agricultura

TE: Anos 80

TE: Anos 90

TE: Apostas

TE: Atmosférico

TE: Baseado em um Romance

TE: Bilhar

TE: Cachorro

TE: Cavalos

TE: Conspiração

TE: Corrida Contra o Tempo

TE: Crime

TE: Desenvolvimento de Jogos

TE: Destruição

TE: Dinossauros

TE: Drama

TE: Economia

TE: Educativo

TE: Esgrima

TE: Estrangeiro

TE: EUA

TE: Fantasia

TE: Fé

TE: Ficção Científica

TE: Filosófico

TE: Furtivo

TE: Gatos

TE: Gótico

TE: Guerra

TE: História Alternativa

TE: História em Quadrinhos

TE: Histórico

TE: Illuminati

TE: Investigação

TE: Lemmings

TE: LGBTQIA+

TE: Lógica

TE: Marte

TE: Mecânicas

TE: Medieval

TE: Memes

TE: Mistério

TE: Mitologia

TE: Moderno

TE: Narração Dinâmica

TE: Natureza

TE: Naval

TE: Neve

TE: Ninja

TE: Obscuro

TE: Para Toda a Família

TE: Parkour

TE: Piratas

TE: Política

TE: Programação

TE: Retrô

TE: Roma

TE: Romance

TE: Sátira

TE: Sobrenatural

TE: Subaquático

TE: Subterrâneo

TE: Surrealista

TE: Tático

TE: Terror

TE: Thriller

TE: Transporte

TE: Velha-guarda

#### Tempo real

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS



## Tematres / Beth

---

TE: Tempo Real com Pausa  
 TR: Estratégia em Tempo Real (RTS)  
 TR: Táticas em Tempo Real

### Tempo Real com Pausa

TT: RECURSOS  
 TG: Tempo real

### Tênis

TT: GÊNEROS  
 TG: Esportes

### Terceira Pessoa

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA  
 TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

### Terror

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
 TG: TEMAS E ATMOSFERA  
 TR: Terror de Sobrevivência

### Terror de Sobrevivência

TT: GÊNEROS  
 UP: *Survival horror*  
 TG: Ação  
 TR: Sobrevivência  
 TR: Terror

### Thriller

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
 TG: TEMAS E ATMOSFERA

### Tiro

TT: GÊNEROS  
 TG: Ação  
 TE: FPS  
 TE: Jogos de Tiro com Visão Superior  
 TE: Tiro com Saques  
 TE: Tiro em Arena  
 TE: Tiro em Terceira Pessoa  
 TE: Tiro Fantasiado  
 TE: Tiros sobre Trilhos

### Tiro com Saques

TT: GÊNEROS  
 TG: Tiro

### Tiro em Arena

TT: GÊNEROS  
 TG: Tiro

### Tiro em Terceira Pessoa

TT: GÊNEROS  
 TG: Tiro

### Tiro Fantasiado

TT: GÊNEROS  
 TG: Tiro

### Tiros sobre Trilhos

TT: GÊNEROS  
 TG: Tiro

### TrackIR

TT: HARDWARE/ENTRADA  
 TG: HARDWARE/ENTRADA

### Transporte

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
 TG: TEMAS E ATMOSFERA  
 TE: Estrada de Terra  
 TE: Jatos  
 TE: Moto  
 TE: Motos/Bicicletas  
 TE: Trens

### Transumanismo

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
 TG: Ficção Científica  
 TR: Cyberpunk

### Trens

TT: TEMAS E ATMOSFERA  
 TG: Transporte

### Troca

TT: RECURSOS  
 TG: RECURSOS

### Tutorial

TT: RECURSOS  
 TG: RECURSOS



Tematres / Beth

---

U

**Um Jogador**

TT: JOGADORES

UP: *Single player*

TG: JOGADORES



## V

**Vampiro**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Sobrenatural

**Vários Finais**

TT: RECURSOS

TG: Você Decide

**Veículos de Combate**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

**Velha-guarda**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: TEMAS E ATMOSFERA

**Velho Oeste**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Histórico

**Viagem no Tempo**

TT: TEMAS E ATMOSFERA

TG: Ficção Científica

TR: Futurista

**Vídeo em 360°**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

**Violência**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: ALERTA DE CONTEÚDO

TE: Violência Detalhada

**Violência Detalhada**

TT: ALERTA DE CONTEÚDO

TG: Violência

**Visão 3D**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: 3D

**Visão Superior**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TE: Isométrico

*Visual novel*

USE: Romance Visual

**Você Decide**

TT: RECURSOS

TG: RECURSOS

TE: Vários Finais

**Voxel**

TT: ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA

TG: 3D



**Tematres / Beth**

---

**W**

*Walking Simulator*

USE: Simulador de Caminhadas



**Tematres / Beth**

---

**X****Xadrez**

TT: GÊNEROS

TG: Quebra-cabeça



## APÊNDICE E - ÍNDICE SISTEMÁTICO

### Tematres

Beth

---

URL: <http://localhost/tematres/vocab/>

#### Referências:

---

TG: Termo geral

TE: Termo específico

UP: Usado para

USE: USE

TR: Termo relacionado

Termo: É um meta-termo. Um meta-termo é um termo que NÃO deve ser utilizado para indexação. É um termo que descreve outros termos. Ex:

Termos guia, Facetas, Categorias, etc..

Data da última alteração: 2023-11-06

Data de impressão: 2023-11-22

Criado por: [TemaTres 3.2](#)



**ALERTA DE CONTEÚDO**

Conteúdo Sexual

Impróprio para o Local de Trabalho

Nudez

Para Adultos

Sangue

Violência

Violência Detalhada

**ESTILO VISUAL E PONTO DE VISTA**

2,5D

2D

3D

Visão 3D

Voxel

Abstrato

Baseado em Texto

Câmera Lateral

Cinematográfico

Colorido

Desenhado à Mão

Desenho Animado

Anime

Cartunizado

Estilizado

FMV

Fofo

Minimalista

Noir

Pixelado

Primeira Pessoa

Psicodélico

Realista



RV

Tela Dividida

Terceira Pessoa

Vídeo em 360°

Visão Superior

Isométrico

## GÊNEROS

Ação

Ação em Terceira Pessoa

Arcade

Battle Royale

Hack and Slash

Jogo de Guerra

Mandando Bala

Planeta das Balas Infernais

Roguelite

Roguelike de Ação

Roguevania

Similar a "Dark Souls"

Terror de Sobrevivência

Tiro

FPS

Jogos de Tiro com Visão Superior

Tiro com Saques

Tiro em Arena

Tiro em Terceira Pessoa

Tiro Fantástico

Tiros sobre Trilhos

Aventura

Ação/Aventura

Metroidvania

Apontar e Clicar



- Calabouço Misterioso
- Escolha a sua Aventura
- Exploração
- Explorador de Calabouços
- Plataforma
  - Plataforma e Precisão
  - Plataformas 2D
  - Plataformas 3D
- Roguelike
- Sobrevivência
  - Sobrevivência em Mundo Aberto

#### Casual

- Cliques
- Inatividade
- Jogo de Palavras
- Minigolfe
- Perguntas e Respostas
- Pinball
- Sokoban
- Solitário

#### Corrida

- Corrida com Combate

#### Esportes

- Basquete
- Beisebol
- BMX
- Bolicho
- Ciclismo
- Esqui
- Futebol
- Futebol Americano
- Golfe



- Hockey
- Motocross
- Patinação
- Skate
- Snowboard
- Tênis
- Estratégia
  - 4x
  - Construção de Cidades
  - Defesa de Torres
  - Estratégia Baseada em Turnos
  - Estratégia em Tempo Real (RTS)
  - Gerenciamento
    - Gerenciamento de Tempo
  - Grande Estratégia
  - MOBA
  - Táticas em Tempo Real
- Ficção Interativa
  - Romance Visual
- Luta
  - Luta 2D
  - Luta 3D
  - Luta com Espectadores
  - Luta Livre
  - Porradaria
- Quebra-cabeça
  - Hackear
  - Objeto Escondido
  - Xadrez
- RPG
  - CRPG
  - JRPG



MMORPG

RPG de Ação

RPG de Estratégia

RPG de Grupos

RPG Tático

#### Simulação

Aviação

Simulador Automobilístico

Simulador de Caminhadas

Simulador de Colônias

Simulador de Encontros

Simulador de Epidemias

Simulador de Vida Real

Simulador Espacial

Simulador Imersivo

Simulador Médico

Simulador Político

Simulador Rural

#### HARDWARE/ENTRADA

Apenas Mouse

Controle

Controle Duplo

Controle de Voz

Hardware

Máquina Steam

Tela Táctil

TrackIR

#### JOGADORES

Multijogador

Cooperativo

Campanha Cooperativa

Cooperativo Local



- Cooperativo On-line
- Multijogador Assíncrono
- Multijogador Local
  - Local para 4 Jogadores
- Multijogador Massivo

- Um Jogador

## RECURSOS

- 3ª Partida
- Arco e Flecha
- ATV
- Automação
- Caça
- Classes
- Combate
  - Artes Marciais
  - Boxe
  - Combate Naval
  - Combates por Turnos
  - Jogador x Jogador (PvP)
    - Baseado em Equipes
  - PvE
- Construção
  - Construção de Bases
- Construção de Baralhos
- Controles Intencionalmente Esquisitos
- Conversas
- Direção
- Editor de Níveis
- Episódico
- Eventos Rápidos
- Fabricação
- Faça o que Quiser



Física  
Geração Procedural  
    Musical Procedural  
Gestão de Recursos  
    Coletador  
Gestão do Inventário  
Grade Hexagonal  
Gratuito para Jogar  
Inteligência Artificial  
Invasão  
Linear  
Manipulação do Tempo  
    Parar o Tempo  
Mineração  
Minijogos  
Mod  
Morte Permanente  
Movimentação por Grade  
Mundo Aberto  
Não Linear  
Narração  
Navegação  
Oficina de Jogos  
Personalização de Armas  
Personalização de Personagens  
Pesca  
Pontos, Pontos, Pontos!  
Protagonista Mudo  
Protagonista Mulher  
Protagonista Vilão  
Remake  
RV Assimétrico



Seis Graus de Liberdade

Série

Suporte a Mods

Táticas por Turnos

Tempo real

Tempo Real com Pausa

Troca

Tutorial

Veículos de Combate

Você Decide

Vários Finais

#### SUBGÊNEROS

Digitação

Educação

eSports

Experimental

Indie

Jogo de Divindade

Jogos de Mesa

Jogos de Cartas

Batalhas de Cartas

Jogos de Tabuleiro

Ritmo

Soletração

#### TEMAS E ATMOSFERA

Agricultura

Anos 80

Anos 90

Apostas

Atmosférico

Baseado em um Romance

Bilhar



Cachorro  
Cavalos  
Conspiração  
Corrida Contra o Tempo  
Crime  
    Assaltos  
    Assassino  
    Saques  
Desenvolvimento de Jogos  
Destruição  
Dinossauros  
Drama  
Economia  
    Capitalismo  
Educativo  
Esgrima  
Estrangeiro  
EUA  
Fantasia  
    Fantasia Sombria  
Fé  
Ficção Científica  
    Alienígena  
    Ciência  
    Espacial  
    Futurista  
        Cyberpunk  
    Pós-apocalíptico  
    Robôs  
    Steampunk  
    Transumanismo  
    Viagem no Tempo



Filosófico  
Furtivo  
Gatos  
Gótico  
Guerra  
    Franco-Atirador  
    Militar  
    Tanques  
História Alternativa  
História em Quadrinhos  
Histórico  
    1ª Guerra Mundial  
    2ª Guerra Mundial  
    Guerra Fria  
    Velho Oeste  
Illuminati  
Investigação  
    Detetive  
Lemmings  
LGBTQIA+  
Lógica  
Marte  
Mecânicas  
Medieval  
Memes  
Mistério  
Mitologia  
    Lovecraftiano  
Moderno  
Narração Dinâmica  
Natureza  
Naval



Submarino  
Neve  
Ninja  
Obscuro  
Para Toda a Família  
Parkour  
Piratas  
Política  
    Diplomacia  
    Político  
Programação  
Retrô  
Roma  
Romance  
    Otome  
Sátira  
Sobrenatural  
    Demônios  
    Dragões  
    Lobisomens  
    Mágica  
    Super-heróis  
    Vampiro  
Subaquático  
Subterrâneo  
Surrealista  
Tático  
Terror  
Thriller  
Transporte  
    Estrada de Terra  
    Jatos



Moto  
Motos/Bicicletas  
Trens  
Velha-guarda

