

Nie ważne jak, ważne, że piszą!

Czyli o wpływie wydźwięku na sukces gry.



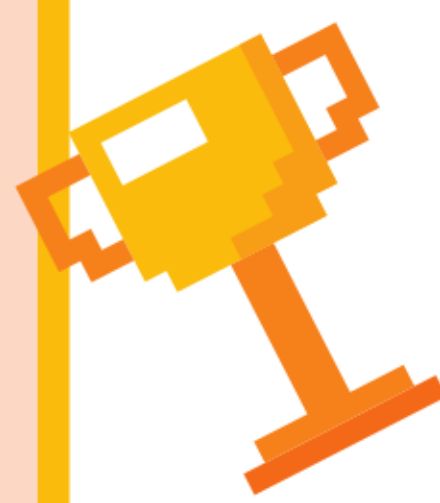
1

OPIS PROBLEMU

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

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

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



3

DANE

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

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

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

Twitter

- Z ponad 230 tys. postów wybrano 45 tys. najpopularniejszych.
- 5 gier do analizy - wykluczono **Stray**.
- 35 tys. różnych użytkowników.
- 27 tys. różnych konwersacji.
- Dla każdego posta zebrano komentarze, retweety i wspomnienia z nim związane.



Reddit

- Z ponad 260 tys. postów wybrano 35 tys. najpopularniejszych.
- 24 tys. różnych użytkowników.
- 5 gier do analizy - wykluczono **Stray**.
- Dla każdego posta zebrano komentarze z nim związane.

Notowania akcji

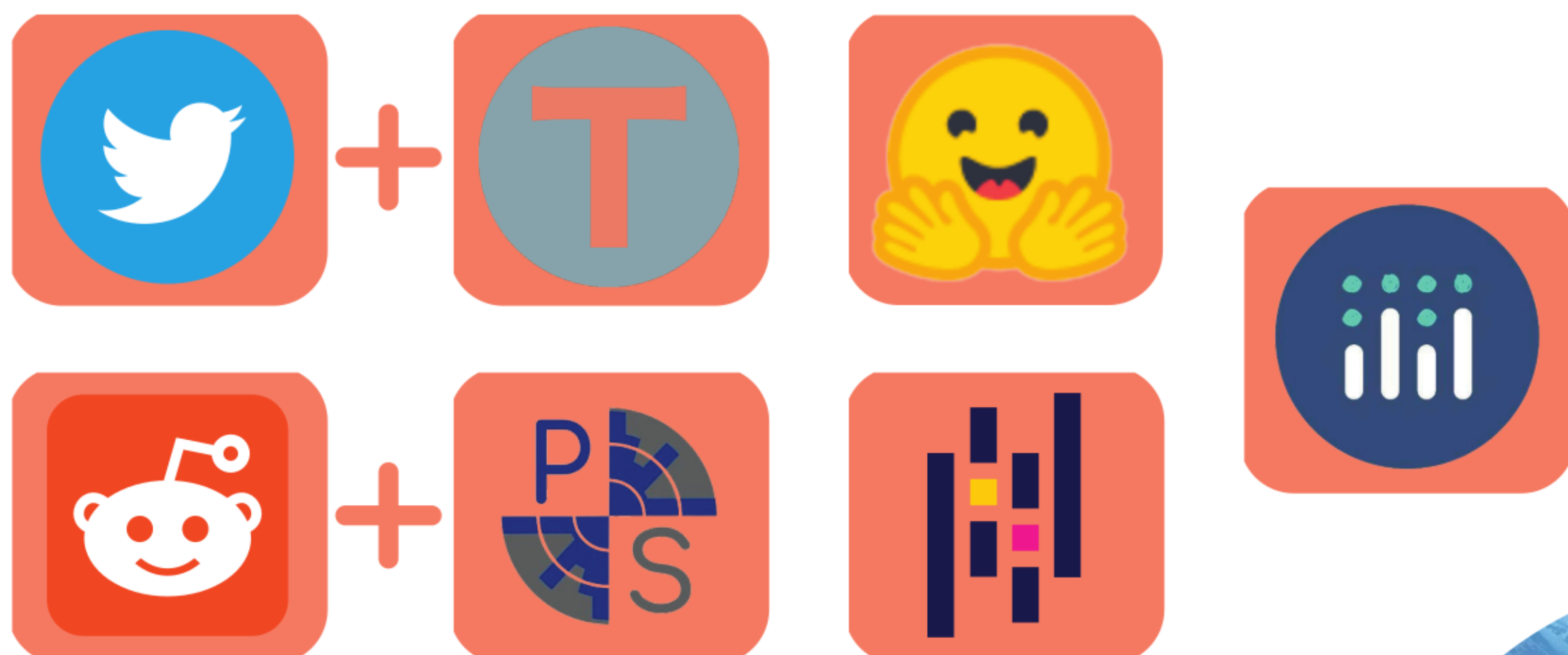
- Dane z okresu 14.11.2022 - 25.12.2022.
- Dzienne notowania przy zamknięciu giełdy.
- 5 firm związanych z analizowanymi grami.



2

METODYKA

Zbiór postów i wpisów pochodzi z dwóch popularnych platform: z Twittera oraz Reddita. Dane z Twittera pobrano za pomocą scrappera Twint, a z Reddita używając PushshiftAPI. Następnie dane przetworzono za pomocą biblioteki pandas, i zbadano wydźwięk używając modelu RoBERTa, (HuggingFace). Raport został stworzony używając plotly.

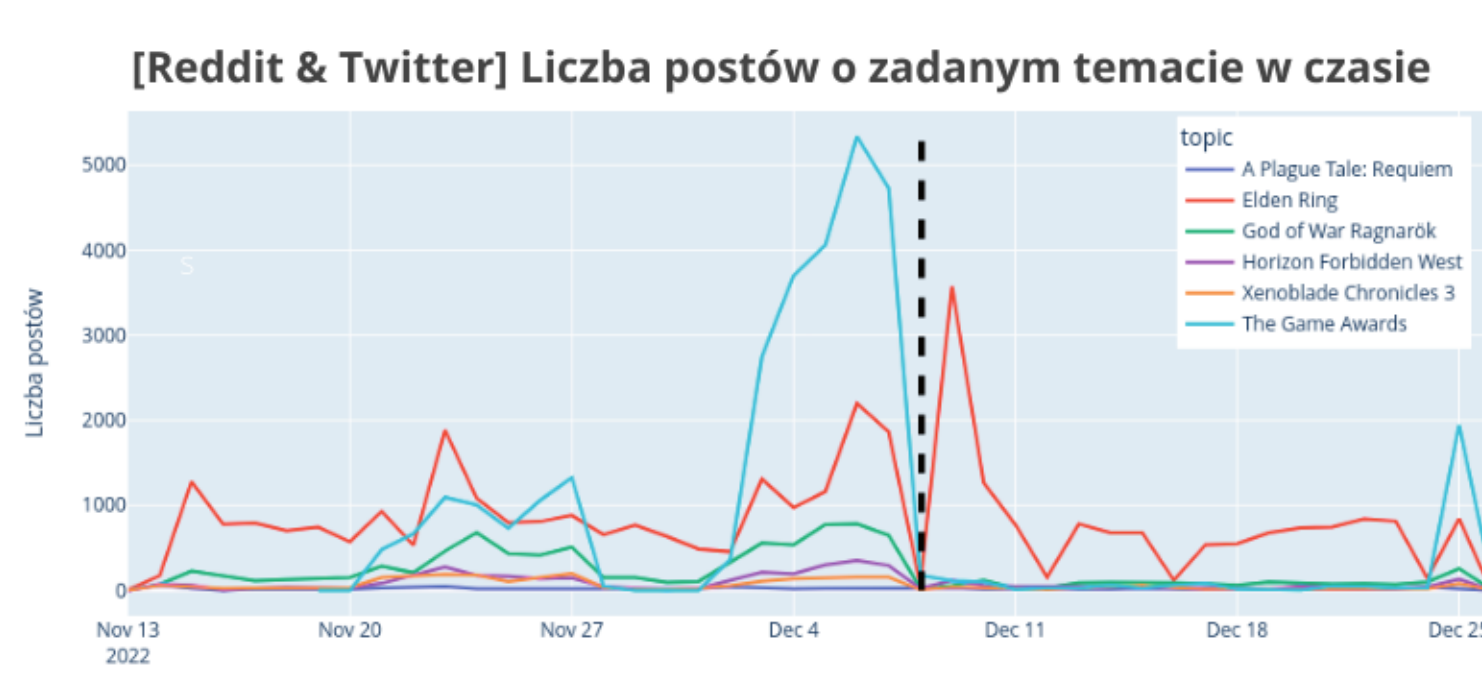


4

WYNIKI

O kim piszą?

O aktywności użytkowników SM



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

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

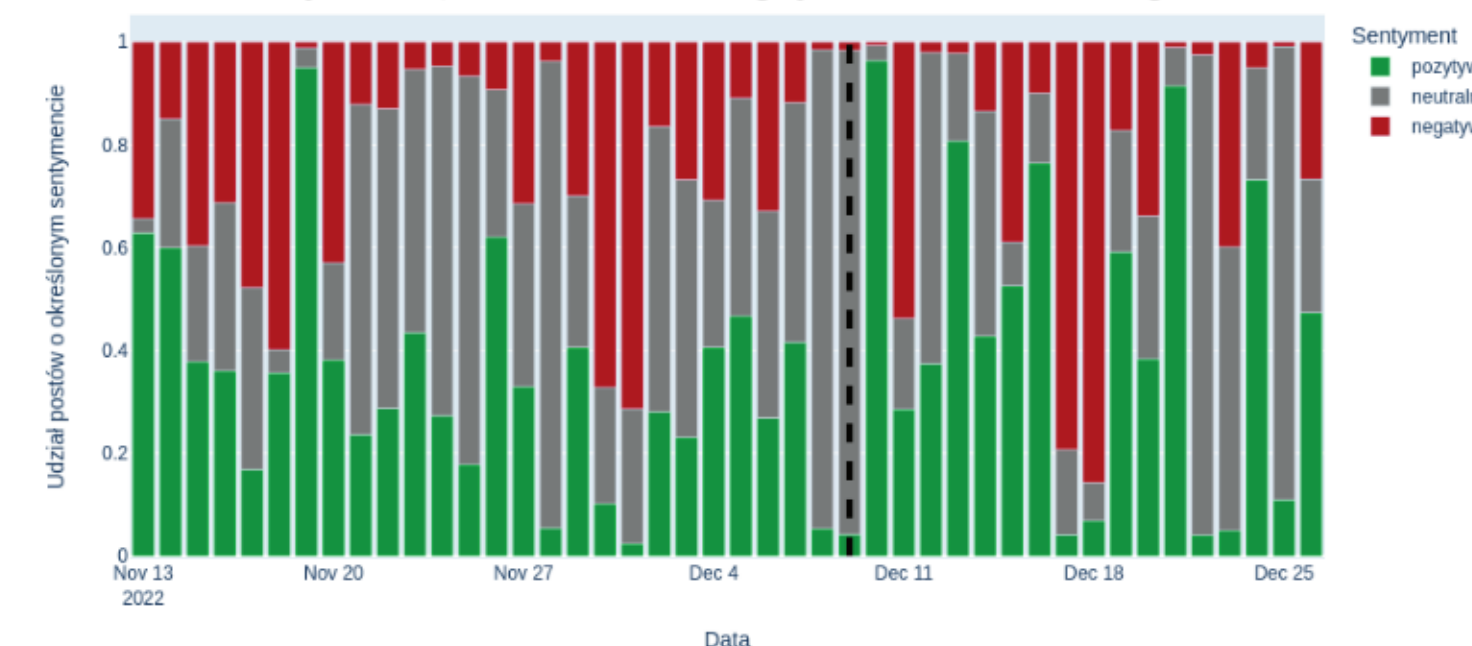
Jak piszą?

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

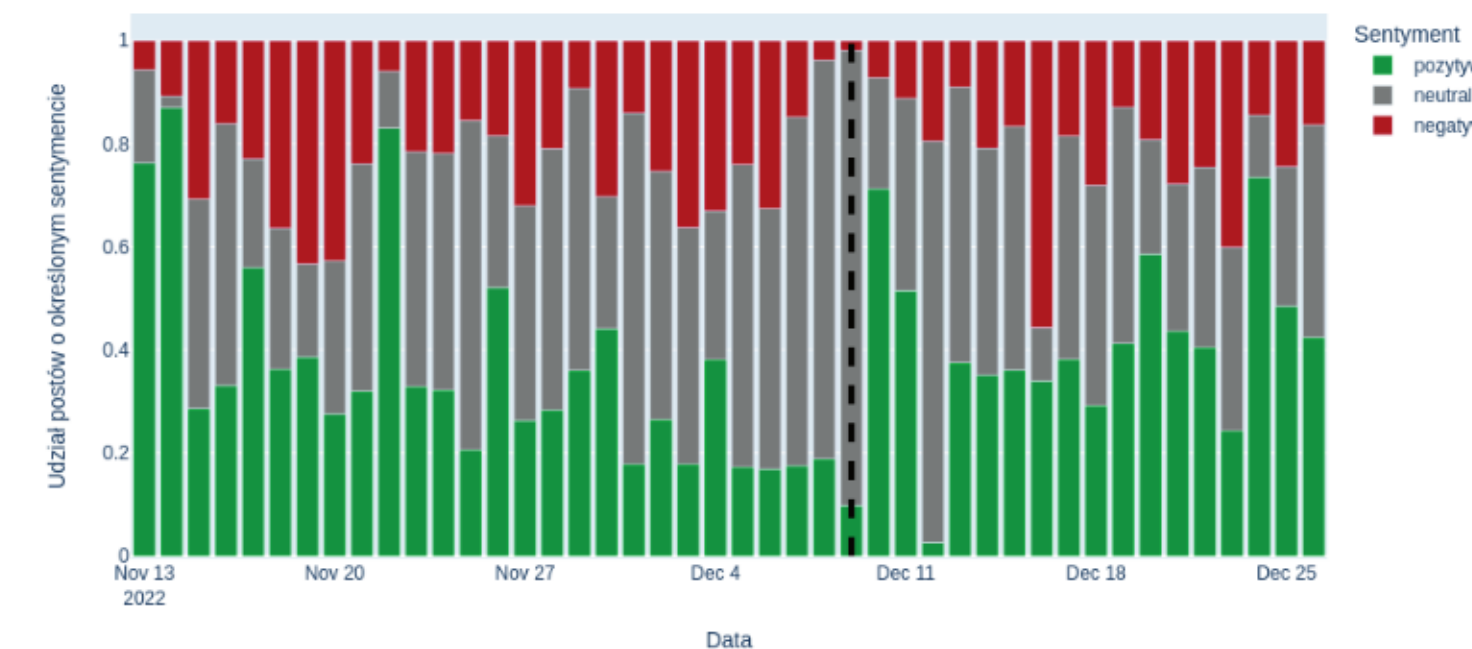
W przypadku Elden Ring obserwujemy lekki wzrost postów o negatywnym wydźwięku, jednakże największy udział mają posty o neutralnym wydźwięku.

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

Wydźwięk w czasie dla gry God of War: Ragnarok



Wydźwięk w czasie dla gry Elden Ring

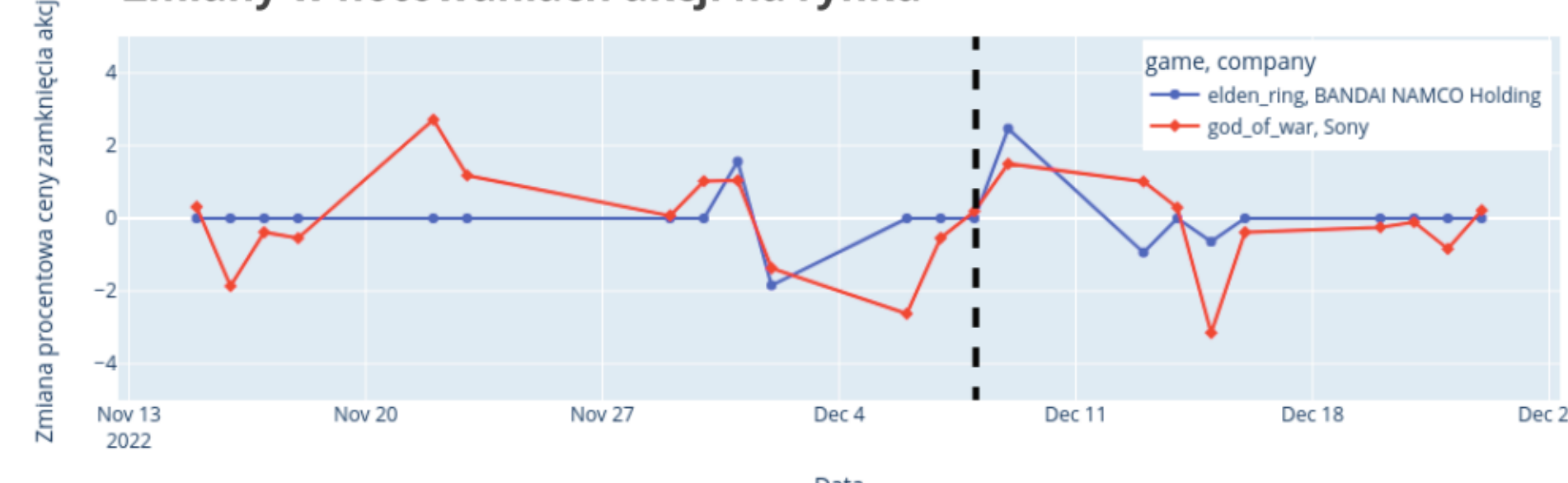


Czy można zarobić?

O wpływie The Game Awards na notowania

- Widać wzrost akcji po ogłoszeniu wyników, jednak zmiana nie jest duża.
- Już dwa dni po ogłoszeniu wyników notowania spółek spadły.

Zmiany w notowaniach akcji na rynku



Wnioski

- Uzależnienie strategii inwestycyjnej od wyników konkursu wydaje się być bardzo ryzykowne.
- Wyniki The Games Awards są skorelowane z liczbą postów.
- Wydźwięk ma znacznie mniejszą korelację z wynikiem plebiscytu niż liczba postów. **Nie ważne jak, ważne że piszą!**

