

---

## Prática de fãs na STEAM<sup>1</sup>

Jefferson Soares BARCELLOS<sup>2</sup>  
Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

Na cultura digital, para serem jogadores no STEAM as pessoas precisam se relacionar tanto com o sistema coletivo de significação e classificação do mundo (Rocha, 2010), quanto com as tecnologias inerentes a ele. Nesse artigo buscamos investigar as características de uma prática de fãs pouco pesquisada, assim como as suas aplicabilidades e potencialidades de mobilização dos agentes que interagem na plataforma de distribuição de games STEAM. A partir dos estudos de fãs, suas práticas e entendimento do conceito de ativismo de fãs visamos melhor aproximar o fenômeno da pesquisa de outras práticas de fãs largamente pesquisadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games; Práticas de fãs; STEAM; Resistência; Ativismo

### INTRODUÇÃO

O artigo busca explorar o entendimento de uma prática digital de fãs observada entre os jogadores que utilizam a plataforma de distribuição de jogos STEAM. Descrevemos um caso ocorrido no lançamento do game Horizon Zero Dawn em 2020 no STEAM a fim de contextualizar as *aplicações* criadas pelos fãs, suas funcionalidades e o potencial de mobilização na comunidade. Também fizemos o levantamento bibliográfico dos trabalhos relacionados a práticas digitais de fãs com o intuito de propor uma aproximação entre o fenômeno observado e as demais estratégias de fãs amplamente pesquisadas (AMARAL; SOUZA e MONTEIRO, 2015; RUSSO, 2017; (POSTIGO, 2010; KOW, NARDI 2010; MESSIAS, 2019, 2020; GLENHABER, 2021), ademais, refletimos sobre o impacto do movimento Low-code / No-code nesse contexto de práticas digitais de fãs. Partimos para o diálogo com as teorias e conceitos presente na antropologia do consumo (ROCHA, 2006 e 2009), nos estudos de ativismos de fãs (BENNET, 2012; AMARAL; SOUZA e MONTEIRO, 2015), participação política dos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense – PPGCOM-UFF; Participante do grupo de pesquisa mediaLudens e bolsista do CNPq. e-mail: jsbarcellos@id.uff.br.

---

fãs (BROUGH e SHRESTHOVA, 2012) e “ativismo comodificado” (BANET-WEISER, 2012).

## FAÇA O CADASTRO

STEAM é uma plataforma de distribuição de jogos eletrônicos e sistemas lançada pela Valve Corporation<sup>3</sup> no ano de 2003, podendo ser instalada em 3 diferentes sistemas operacionais, possui mais de 132 milhões<sup>4</sup> de usuários ativos mensais e supera o número de 30 mil jogos disponíveis para baixar. Além das funcionalidades de comercialização de games a plataforma disponibiliza aos usuários - mediante cadastro, adesão do Acordo de assinatura<sup>5</sup> e instalação de seu sistema no computador -, acesso a funcionalidades diversas, tais como: fórum, mensagens instantâneas entre usuários, construção de grupos temáticos e de interesse, classificação de vínculos de amizade, conteúdos de jogos, gincanas de conquistas de itens digitais, e muitos outros recursos comuns em plataformas de mídias digitais.

O STEAM é representativo para empresas de desenvolvimento de jogos, Game Designers e Desenvolvedores independentes pois fornece a esses agentes: recursos tecnológicos para distribuírem seus produtos, potencial de relacionamento e comércio com uma das maiores comunidades de jogadores e acesso a um grande volume de dados dos usuários e principalmente análises dos seus comportamentos<sup>6</sup> (O'NEILL, 2016). Por possuir características de diretório de arquivos o STEAM atribui aos jogos eletrônicos e arquivos multimídia uma identificação individual denominada APPID<sup>7</sup>, além de registrar no seu banco de dados informações históricas associadas a cada APPID. Por sua vez, os usuários da plataforma também possuem identificações únicas, e, é apenas, a partir do uso do STEAM ID<sup>8</sup> que os jogadores conseguem adquirir games e aderir aos demais serviços do STEAM. Com isso, grande parte dos dados de interação do usuário

---

<sup>3</sup> Valve Corporation é uma empresa desenvolvedora e também distribuidora de jogos, a empresa norte-americana é também controladora da plataforma STEAM.

<sup>4</sup> Notícia sobre o crescimento de uso da STEAM durante e pós pandemia - link: [t.ly/JvBF](https://t.ly/JvBF).

<sup>5</sup> Acordo de assinatura do STEAM - link: [t.ly/HzHE](https://t.ly/HzHE).

<sup>6</sup> STEAMWORKS se propõe a ser um conjunto de ferramentas e serviços criado pela Valve Coporation para que os produtores de games consigam configurar, gerenciar e operar o seus produtos no STEAM. É pelo acesso ao STEAMWORKS que empresas de Desenvolvedores recebem acesso a uma API chamada Steam Web API, nela estão disponíveis de forma estruturada dados de perfis do usuários, vínculos de amizades, propriedade de jogos, tempos de jogo, associações de grupos e muito mais. link: [t.ly/pwdSx](https://t.ly/pwdSx)

<sup>7</sup> Quando uma empresa ou Desenvolvedor utilizam o STEAM para fazer a distribuição de seus jogos e conteúdos audiovisuais, o sistema atribui ao arquivo um código denominado APPID.

<sup>8</sup> Ao se cadastrar na plataforma o usuário recebe um Steam ID: normalmente é um código de 64 bits contendo 17 dígitos numéricos.

com os jogos e também com a plataforma (estatísticas de jogo e sociais) são associados ao seu STEAM ID.

## ADQUIRA SEU GAME COM DESCONTO

Era julho de 2020 quando a Guerrilla<sup>9</sup> anunciou o lançamento da pré-venda do esperado game Horizon Zero Dawn (HZD)<sup>10</sup>, em versão para PC, no STEAM e também em outras plataformas de distribuição de games - um dos recursos disponibilizados pelo STEAM para os agentes que lançam jogos na plataforma é a possibilidade de operar a comercialização do produto (game) com preços regionais<sup>11</sup>. No dia 3 de julho de 2020 iniciou-se a pré-venda de HZD, na Tabela 1 pode-se observar os preços atribuídos para 10 regiões - das 41 listadas no SteamDB.

**Tabela 1 - Preços regionais de pré-venda do game HZD no dia 03/07/2020.**

País	Preço regional	Preço convertido em R\$
Argentina	ARS\$ 539,99	R\$ 40,63
Rússia	930 ₺	R\$ 69,25
África do Sul	R269,00	R\$ 84,06
Brasil	R\$ 93,99	R\$ 93,99
Turquia	₺77,00	R\$ 98,72
Coreia do Sul	₩ 51000	R\$ 225,97
Canadá	CDN\$ 56.99	R\$ 227,96
Austrália	A\$ 69.95	R\$ 259,07
EUA	\$49.99	R\$ 263,11
Reino Unido	49,99€	R\$ 294,06

Fonte: SteamDB, Histórico de preços do game HZD link: [t.ly/\\_kSY](https://t.ly/_kSY)

Fonte: Google Finance - Histórico de câmbio no dia 03/07/2020 - link: [t.ly/pSTM](https://t.ly/pSTM)

Através de *aplicações*<sup>12</sup> desenvolvidas por fãs - frequentemente como projetos de hobby - os usuários do STEAM passam a ter acesso a alguns dados capturados pela

<sup>9</sup> Empresa holandesa desenvolvedora de jogos eletrônicos que passou por aquisições pelas corporações: Lost Boys, Media Republic e atualmente é propriedade da Sony Interactive Entertainment.

<sup>10</sup> Matéria no portal TechTudo - link: [t.ly/YPsm](https://t.ly/YPsm)

<sup>11</sup> Nos países (território) que o STEAM disponibiliza seus serviços, os produtos distribuídos através da plataforma podem receber precificação específica na moeda da região.

<sup>12</sup> Considero como *aplicações* os sistemas desenvolvidos a partir de código ou ferramentas Low-code / No-code que utilizam os dados disponibilizados pela STEAM via Web API e/ou capturados por intervenções hacker.

---

plataforma mas que não são disponibilizadas diretamente pela interface padrão do sistema. Iniciativas como IsThereAnyDeal, SteamDB e STEAMPRICES (desativada em 2021 após 10 anos de existência) são simplesmente uma amostra<sup>13</sup> de *aplicações* criadas por jogadores com a funcionalidade de comparar os preços regionais dos jogos no STEAM, e até mesmo em outras plataformas de distribuição de games.

As *aplicações* referenciadas anteriormente possibilitaram aos jogadores: comparar os preços regionais de pré-lançamento de HZD no dia 03/07/2020, geraram discussões aguerridas<sup>14</sup> - sobre temas econômicos, desigualdade social, ética, dentre outros - no fórum da plataforma e potencialmente mobilizaram uma ação coletiva de *travessia*<sup>15</sup> dos usuários STEAM, de forma que no dia 04/07/2020 os preços regionais de HZD foram alterados em até 288%, como apresentado na Tabela 2.

Portais de notícia sobre games nacionais<sup>16</sup> e internacionais<sup>17</sup> comunicaram o fato do ajuste de preços. Mobilizações de usuários em rede como essa não algo é novo dentro da plataforma, Brough e Shresthova (2012, p. 12) expõe que no ativismo de fãs "ativistas em rede extraem recursos estrategicamente e ao mesmo tempo lutam contra estruturas da cultura pop comercial" - inspirados por distintos interesses, os jogadores resistem em cumprir com o Acordo de assinatura do STEAM mas não rompem relações com a empresa (HOLLANDER e EINWOHNER, 2004). Contudo, a escalada ocorreu no dia 29/07/2020 quando o perfil do SteamDB no Twitter publicou<sup>18</sup> ter encontrado uma mudança<sup>19</sup> no Acordo de assinatura do STEAM, o ajuste tornou a alteração de território da conta STEAM mais rigorosa. A SteamDB alegou que a mudança no tempo poderia prejudicar a compra de games mais baratos com o uso de VPN<sup>20</sup>.

---

<sup>13</sup> Uma rápida busca no GitHub pelas tags "STEAM" e "Price" devolve o resultado de 403 repositórios contendo scripts em diferentes linguagens de programação - link: [t.ly/o5XZ](https://t.ly/o5XZ) Já uma busca no Chrome Web Store com as mesmas tags devolve o resultado de 34 aplicações que podem ser integradas ao navegador Google Chrome - link: [t.ly/hHGz](https://t.ly/hHGz)

<sup>14</sup> Discussão sobre o preço de HZD no fórum - link: [t.ly/whlm](https://t.ly/whlm)

<sup>15</sup> Os usuários STEAM denominam de *travessia* a ação de mudar o dado de territorialidade vinculado ao seu STEAM ID e sua Conta STEAM.

<sup>16</sup> Matéria em portal nacional de notícias sobre games - link jovem nerd: [t.ly/8Zn9](https://t.ly/8Zn9); link

<sup>17</sup> Matéria em portal internacional de notícias sobre games - link pc gamer: [t.ly/J\\_FI](https://t.ly/J_FI)

<sup>18</sup> Conteúdo original da publicação - link: [t.ly/jpPa](https://t.ly/jpPa); Até 2020 a STEAM impunha algumas barreiras para os usuários realizarem compras ou resgate de jogos em territórios que não fossem os de permanência dos jogadores, mas foi apenas no dia 29 de julho de 2020 que foi observado alterações no termo de uso do STEAM proibindo a mudança de territorialidade das contas sem que ocorra uma compra com meio de pagamento local.

<sup>19</sup> Trecho do Acordo de assinatura: "Você concorda em não usar endereços IP de proxy nem outros métodos para disfarçar o seu local de residência, seja para contornar restrições geográficas do conteúdo de jogos, para pedir ou comprar com preços não aplicáveis a sua região ou para qualquer outro propósito. Se praticar alguma destas ações, a Valve pode encerrar o acesso à sua Conta."

<sup>20</sup> VPN é uma Rede Privada Virtual, um tipo de serviço que criptografa o tráfego de Internet e disfarça a identidade e territorialidade do usuário que a utiliza.

**Tabela 2 - Preços regionais de pré-venda do game HZD no dia 04/07/2020**

País	Preço regional	Preço convertido em R\$
Argentina	ARS\$ 2100	R\$ 158,01
Rússia	2800 ₺	R\$ 208,49
África do Sul	R 680	R\$ 212,50
Brasil	R\$ 200	R\$ 200,00
Turquia	₺275	R\$ 352,56
Coreia do Sul	₩ 51000	R\$ 225,97
Canadá	CDN\$ 59.99	R\$ 239,96
Austrália	A\$ 74.99	R\$ 277,74
EUA	\$49.99	R\$ 263,11
Reino Unido	49,99€	R\$ 294,06

Fonte: SteamDB, Histórico de preços do game HZD link: [t.ly/kSY](https://t.ly/kSY)

Fonte: Google Finance - Histórico de câmbio no dia 03/07/2020 - link: [t.ly/pSTM](https://t.ly/pSTM)

A partir do caso descrito, o presente artigo abre mão de debater a legalidade da prática dos jogadores ao burlarem as regras da plataforma, pois visa compreender em maior complexidade as estratégias e práticas de fãs-jogadores aqui denominada de *aplicações*, como elas podem ser analisadas a partir dos estudos de fãs e dos conceitos de ativismo de fãs, culturas digital, micropolítica e antropologia do consumo. Além de dialogar sobre como tais práticas da cultura digital podem passar a possuir - ou já possuem - um papel de centralidade no contexto sociopolítico e cultural do Brasil.

## **ESTRATÉGIAS E PRÁTICAS DE FÃS NA STEAM**

Trabalhos anteriores no campo dos estudos de fãs detalharam as diversas e criativas práticas e produções desse universo. A relação dos fãs com produtos midiáticos de seus interesses em diálogo com os conceitos de ativismo, resistência e participação política (AMARAL; SOUZA e MONTEIRO, 2015); A produção de slash fanfic<sup>21</sup> e fanvids<sup>22</sup> a fim de representar diferentes gêneros e sexualidades nos conteúdos consumidos (RUSSO, 2017; LOTHIAN, BUSSE e REID, 2007); Na criação de mods de jogos eletrônicos na intencionalidade de estreitar o vínculo com o game (KOW, NARDI 2010; MESSIAS, 2019). Quando não sentem-se atendidos, e, até mesmo, quando

<sup>21</sup> São histórias baseadas no produto original que contenham romances envolvendo pessoas do mesmo sexo.

<sup>22</sup> Histórias de ficção baseadas no produto original que contenham, porém criadas no formato de vídeo.

---

percebem-se representados, os fãs atuam como agentes transformadores das obras midiáticas que consomem (JENKINS, 2006 e 2008).

A Web API do STEAM<sup>6</sup> armazena e disponibiliza dados suficientes que permite a qualquer fã com letramento em sistemas digitais e ferramentas de análises de dados (MESSIAS, 2019) - com baixo ou nenhum conhecimento de código<sup>23</sup> - desenvolver *aplicações* com múltiplas finalidades<sup>24</sup>. Um exemplo de *aplicação* é usar os dados a fim de responder a perguntas sobre comportamento do usuário e hábitos de consumo dos jogadores da plataforma (O'NEILL, 2016; TOY, KUMMARAGUNTA, VHH e YOO, 2018). Para melhor compreender as *aplicações* e a sua posição como práticas de fãs é factível dialogar com os trabalhos sobre Mods. O modding é fenômeno de modificações de games amplamente estudado no qual os jogadores criam adaptações de seus jogos favoritos através de intervenção no código ou por meio de software GUI, podendo variar entre mudanças superficiais (cosméticas e de baixa complexidade) até mudanças profundas (personagens, níveis de jogo...) (TAYLOR 2006; KOW e NARDI 2010; POSTIGO 2010; MESSIAS, 2020). Messias (2020) salienta que os Mods criados a partir de softwares de personalização são "uma alternativa epistêmica ao uso normativo moderno/colonial da tecnologia de entretenimento digital", tal como os Mods as *aplicações* construídas a partir das ferramentas Low-code e No-code<sup>23</sup> - ainda que apresentem limitações de serventia - ampliam as opções de aplicabilidade não normativa e também as possibilidades dos jogadores terem distintas experiência de jogos fora da jogabilidade (MESSIAS, 2020).

David Kushner (2003) propôs um olhar de mercado sobre os Mods desenvolvidos por jogadores, para ele, já naquele momento, era importante as empresas de games permitirem a flexibilização dos direitos autorais de parte dos seus códigos. Dessa forma, abriria-se espaço para conquistar a lealdade dos consumidores e ampliar os lucros. Existem aqui algumas discussões sobre a "terceirização" do trabalho de

---

<sup>23</sup> Low-code e No-code são ferramentas para desenvolvimento de aplicações com baixo nível ou sem o uso de qualquer código, podem ser utilizadas por pessoas sem conhecimento de programação. Portal da ABES (Associação Brasileira das Empresas de Software) - link: [t.ly/om8y](https://t.ly/om8y) ; Matérias na Forbes sobre a tendência Low-code No-code no ambiente empresarial - link 1: [t.ly/hy4X](https://t.ly/hy4X) | link 2: [t.ly/J68E](https://t.ly/J68E)

<sup>24</sup> *aplicações* criadas por fãs | Steam Peek: curadoria de games indie - [link](#) ; Steam Ladder: plataforma de ranking e status dos usuários da Steam - [link](#) ; GameDB: oferece informações gerais e estatísticas sobre jogos - [link](#) ; Steam Customizer: permite a customização cosmética da tela Steam do usuário - [link](#)

---

desenvolvimento de Mods de games não remunerado (KÜCKLICH, 2005) e sobre o direito de uso comercial (KOW e NARDI, 2010), contudo não iremos aprofundar nesse artigo. Ainda assim, é importante apontar para o movimento feito pelo STEAM em 2015 ao permitir que usuários comercializassem<sup>25</sup> dentro da plataforma os Mods criados por eles. Por sua vez, Mehitabel Glenhaber (2021) defende a existência de um "social media modding" ao analisar algumas extensões para navegadores de internet, criadas por fãs do Tumblr. As ferramentas pesquisadas por Glenhaber transformam a aparência e adicionam funcionalidades não disponíveis na interface padrão da mídia social, em alguns casos, permite até que os usuários consigam arrecadar recursos financeiros para o manutenção dos fandoms no Tumblr.

De muitas maneiras, os mods de mídia social funcionam como outros trabalhos de fãs. Os mods de mídia social são criados por fãs para fornecer coisas para sua comunidade que o texto original não forneceria. [...] os desenvolvedores do Xkit reagiram ao Tumblr acabando com os funcionalidades da interface que a empresa disponibilizava e criaram um trabalho de fã que revigorou a plataforma<sup>26</sup> (GLENHABER, 2021, tradução nossa).

As *aplicações* criadas por fãs listadas ao longo do artigo apresentam características de paridade com os Mods de games e também com o "social media modding" (MEHITABEL GLENHABER, 2021), além de similaridades com as ações descritas por Henry Jenkins (2006) ao analisar os fãs escrevendo fanfic para resolver os problemas que encontram nos textos dos seus produtos midiáticos favoritos.

E quando os fãs de um pedaço de código, como um videogame ou plataforma de mídia social, tiverem problemas com esse pedaço de código, uma das ferramentas disponíveis para eles é a criação de fix-it fic no meio do código - como uma extensão de navegador.<sup>27</sup> (GLENHABER, 2021, tradução nossa)

## ATIVISMO DE FÃS E RESISTÊNCIA

Definido por Rocha (2006, p. 86) como sistema simbólico que articula objetos e seres, o consumo possibilita a existência de classificações sociais reguladoras de visões

---

<sup>25</sup> Matéria sobre a liberação de comercial de Mods por usuários dentro do STEAM - link: <https://www.hu3br.com/venda-de-mods-no-steam/>; Página do STEAM instruindo e incentivando tanto a criação quanto comercialização de Mods - link: <https://store.steampowered.com/about/communitymods/?l=portuguese>

<sup>26</sup> Original - In many ways, social media mods operate like other fan works. Social media mods are created by fans in order to provide things for their community that the original text will not. [...] the Xkit developers reacted to Tumblr killing off interface features they used by creating a fan work that revived them.

<sup>27</sup> Original - And when fans of a piece of code, such as a video game or social media platform, have problems with that piece of code, one of the tools available to them is creating fix-it fic in the medium of code—such as a browser extension.



---

de mundo. É também através desse sistema que as pessoas irão estabelecer vínculos com ideias, produtos, valores e afetos. Outrossim, o consumo incorpora um imbrincado sistema de representações definidoras de subjetividade, capitais sociais, modos de agir, entre outros (ROCHA, 2009).

Para Amaral e Monteiro (2015) o ativismo de fãs ocupa papel de centralidade na cultura de fãs, e, quase sempre, é fundamentado por interesses compartilhados entre os membros dos fandoms - tais interesses estão diretamente relacionados ao consumo e vínculos afetivos com os produtos midiáticos e celebridades da cultura pop. Brough e Shresthova (2012, p. 12) constata que o potencial político das culturas participativas de fãs "reside nas formas como os códigos e discursos culturais são contestados e remixados, bem como nas formas como o conteúdo resultante é consumido e reconfigurado como um recurso de mobilização". Para Bennett (2014 apud EVANGELISTA, 2020), algumas mobilizações sociais podem ser promovidas por meio do ativismo de fãs enquanto organização social. Já Banet-Weiser (2012), tem refletido sobre um movimento da contemporaneidade que ela denomina de "ativismo comodificado", seu exercício de largas críticas se refere a idealização de um modelo de ação social cuja convocação é realizada por atores do mercado com discursos repletos de valores neoliberais, deste modo as ações do cidadão enquanto consumidor poderiam ser classificadas como um ato político.

Nos estudos culturais "o consumo passa a ser ressignificado como espaço para a imaginação e movimentos de resistência por correntes até então dominadas por debates mais voltados a críticas sobre seu potencial alienante" (EVANGELISTA, 2020). O pensamento dialoga com o entendimento de que atos mais sutis - e online - também podem ser observados como resistência cultural - resistência aqui entendida como "práticas diárias baseadas em um sistema alternativo de significado" (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015).

Ao reconhecermos que as produções de *aplicações* dos jogadores são capazes de gerar engajamento entre seus pares mais próximos e implicarem uma comunidade de gamers inteira<sup>28</sup>, durante um longo período de tempo, oferecendo funcionalidades relevantes que por vezes podem ser observadas como ações de microresistência (De

---

<sup>28</sup> IsThereAnyDeal são hobistas, gerenciam o site, base de dados, extensão no Chrome uma comunidade no Discórdia - [link](#)



---

CERTEAU, 1994) ou formas sutis de resistência cultural, infringindo as normas de uso do STEAM, tal fenômeno não pressupõe despolitização da *aplicação* nem do seu uso pela comunidade (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Existe contudo *aplicações* desenvolvidas por fãs que deixam de ser um projeto de hobby dos jogadores para serem transformadas em negócios<sup>29</sup>. Nessa circunstância se faz necessário uma análise mais detalhada à luz dos conceitos de “ativismo comodificado” (Banet-Weiser, 2012).

As *aplicações* e os "social media modding" são formas particulares de resistência e prática de fãs em ambientes digitais, tais estratégias podem ser construídas por pessoas de dentro de suas casas, e, por essa característica, serem interpretadas com "ativismo de sofá" (MURTHY, 2015 apud EVANGELISTA, 2020, p. 215), contudo possuem a potencialidade de implicar mobilizações em distintos perfis de fandoms, a fim de modular discursos, possibilitar experiências estéticas, animar movimentos descentralizados em rede e etc. Glenhaber (2021) argumenta compreender tais práticas como "...uma nova estratégia que permite aos usuários da plataforma se opor ao que pode parecer o controle sufocante e inevitável dos proprietários da plataforma sobre os espaços digitais"<sup>30</sup>.

## OUTRAS REFLEXÕES SOBRE AS *APLICAÇÕES*

A leitura do Acordo de Política de Privacidade<sup>31</sup> do STEAM permite o entendimento de que o conjunto de dados disponibilizado pelo STEAM via A Web API não representa todo o volume de dados estruturados coletados dos usuários, arquivos e games carregados da plataforma. Essa restrição denota limites possivelmente pautados pelo modelo de negócio da plataforma, tal conduta pode ser observada como uma ação normativa (BANET-WEISER, 2011 apud EVANGELISTA, 2020, p. 105). - Novas investigações podem debater sobre o potencial normativo imprimido pela plataforma.

O artigo não abordou a legalidade e/ou ética das aplicações construídas pelos jogadores, com base nos dados fornecidos pelo STEAM ou uso de práticas hacker para alterações mais profundas no software instalado localmente no PC do usuário. Uma investigação do tipo se faz necessária para compreender como os dirigentes da plataforma têm conduzido as relações com jogadores em momentos de rompimento de

---

<sup>29</sup> Engine Owning - Ferramenta de sheet (trapaças) para diferentes jogos - link: <https://www.engineowning.to/shop/>

<sup>30</sup> Original - "...a novel strategy that allows platform users to push back against what can feel like platform owners' stifling and inescapable control of digital spaces".

<sup>31</sup> Acordo de Política de Privacidade link: t.ly/leze

---

acordos e até ilegalidade judicial - visto que o Yahoo promoveu condutas possivelmente excessivas com fãs que criaram "social media modding" no Tumblr (WARREN , 2011 apud GLENHABER, 2021)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo procuramos investigar uma prática de fãs-jogadores pouco referenciada nos estudos de fãs e games studies. Dedicamo-nos a descrever, não todas, mas relevantes informações sobre a plataforma de distribuição de jogos STEAM, focando nas dinâmicas, processos e implicações que o sistema impõe tanto aos jogadores quanto às empresas e game designers e desenvolvedores. A fim de contextualizar e apresentar o fenômeno aqui estudado, narramos os fatos referente ao lançamento da pré venda do game Horizon Zero Dawn em 2020 no STEAM. Discorreremos sobre as *aplicações* criadas pelos fãs, também sobre algumas diferentes funcionalidades que podem executar, além do seu potencial de mobilização frente às comunidades de fãs. Fizemos um diálogo entre os trabalhos relacionados a práticas digitais de fãs, tais como slash fanfic e fanvids (AMARAL; SOUZA e MONTEIRO, 2015; RUSSO, 2017), mods de games (POSTIGO, 2010; KOW, NARDI 2010; MESSIAS, 2019, 2020) e "social media modding" (MEHITABEL GLENHABER, 2021), com o intuito de propor uma aproximação entre o fenômeno observado e as demais estratégias de fãs. Abordamos como as tendências Low-code e No-code podem ser usados por fãs a fim de ampliar tanto as alternativas de serventia quanto a popularização da prática de fãs aqui denominada de *aplicações*. Destacamos a aproximação entre o conceito de antropologia do consumo (ROCHA, 2006 e 2009), com os estudos de ativismos de fãs (BENNET, 2012; AMARAL; SOUZA e MONTEIRO, 2015), discutimos sobre as relações de participação política dos fãs (BROUGH e SHRESTHOVA, 2012), "ativismo comodificado" (BANET-WEISER, 2012) e o entendimento do ativismo de fãs enquanto microrresistência (De CERTEAU, 1994).

Nos espaços da internet e das plataformas digitais a utilização de *aplicações* por parte dos usuários será cada vez mais frequente, pois a finalidade dessas práticas de fãs está diretamente associada ao vínculo afetivo do fã com seu produto midiático preferido. Estudar o letramento das tendências Low-code / No-code e os

---

desenvolvimentos de *aplicações* - além de sua legalidade - em outras plataformas será de grande importância sócio política para o país, visto que já conseguimos observar o aumento de extensões para navegadores, chatbots, automação de processos em sistemas digitais e scripts personalizados para aparelhos eletrônicos.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana Vieira; MONTEIRO, Camila. “De westeros no# vemprarua à shippagemdo beijo gay na TV brasileira”. *Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. Galáxia (São Paulo)*, p. 141-154, 2015.

BANET-WEISER, Sarah. *AuthenticTM: The politics of ambivalence in a brand culture*. Nova York: NYU Press, 2012.

BROUGH, Melissa M.; SHRESTHOVA, Sangita. Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation. *Transformative Works and Cultures*, v. 10, 2012.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed, 1999

CANCLINI, N.G. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 8.ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia Da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro, Zahar, 2003.

DE CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

EVANGELISTA, Simone. Lugar de mulher é no YouTube: o feminismo popular de influenciadoras digitais socialmente engajadas. *Revista ECO-Pós*, v. 23, n. 3, p. 185-209, 2020.

GLENHABER, M. Tumblr's Xkit Guy, social media modding, and code as resistance. *Transformative Works and Cultures*, v. 36, 2021. - [link](#) -

JENKINS, H. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

KOW, Yong Ming; NARDI, Bonnie. Who owns the mods?. *First Monday*, 2010.

KUSHNER, David. It's a mod, mod world [computer games, copyrighted material modification]. *IEEE Spectrum*, v. 40, n. 2, p. 56-57, 2003.

MANOVICH, Lev. "Só existe o Software." *Tradução de Cicero Inacio da Silva.[online]. Disponível em: <<http://lab.softwarestudies.com/2011/05/so-existe-o-software.html?m=1>> (2011)*

MESSIAS, José; PERANI, Leticia. Entre gamers e hackers: reflexões sobre a cultura digital. *Revista FAMECOS*, v. 26, n. 1, p. e29118-e29118, 2019.

---

MESSIAS, José. Emergent precariousness: Video game modding in the context of a decolonial philosophy of technology. In: International Conference on the Foundations of Digital Games. 2020.

MOZDZENSKI, Leo. **Outvertising: a publicidade fora do armário**. Editora Appris, 2021.

O'NEILL, Mark et al. Condensing steam: Distilling the diversity of gamer behavior. In: Proceedings of the 2016 internet measurement conference. 2016. p. 81-95.

POSTIGO, Hector. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. **First Monday**, 2010.

ROCHA, Everardo. Invisibilidade e revelação: camadas populares, cultura e práticas de consumo–apresentação. **Consumo na base da pirâmide: estudos brasileiros**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

ROCHA, E. Representações do consumo: estudos sobre a narrativa publicitária. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Mauad X, 2006.

ROCHA, E. Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade. 4.ed. São Paulo: Brasiliense, 2010.

RUSSO, Julie Levin. The queer politics of femslash. In: **The Routledge companion to media fandom**. Routledge, 2017. p. 155-164.

SAHLINS, M. Cultura e razão prática. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003

TAYLOR, Ted L. Does WoW change everything? How a PvP server, multinational player base, and surveillance mod scene caused me pause. **Games and Culture**, v. 1, n. 4, p. 318-337, 2006.

TOY, Eric J.; KUMMARAGUNTA, Jaya VHH; YOO, Jin Soung. Large-scale cross-country analysis of steam popularity. In: 2018 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI). IEEE, 2018. p. 1054-1058.