

Colonialismo de dados e RPGs independentes: práticas de criadores nas plataformas digitais¹

Alexander Carneiro^I

<https://orcid.org/0000-0003-1470-7595>

Thiago Falcão^{II}

<https://orcid.org/0000-0001-6302-2264>

I - Universidade Federal do Cariri.
Juazeiro do Norte (CE). Brasil.

II - Universidade Federal da Paraíba.
João Pessoa (PB). Brasil.

Resumo: O presente artigo discute como um grupo de desenvolvedores independentes de RPGs analógicos articula o ambiente digital para distribuir seus produtos. A observação participante foi usada na pesquisa para entender as práticas de um grupo de criadores independentes da América Latina, o RPGLatam. Cientes de que operam nas redes digitais em uma posição marginalizada — a de habitantes do Sul Global —, esses criadores articulam uma série de práticas para tentar minimizar os impactos possivelmente negativos que tal marginalização teria sobre eles e seus produtos. Algumas dessas práticas incluem a utilização de sistemas digitais de formas diferentes daquelas para as quais eles foram originalmente projetados. Quatro práticas serão discutidas neste artigo, contextualizadas com base na conjuntura do capitalismo de plataforma: 1) a utilização da língua inglesa; 2) uma rede de apoio mútuo; 3) distribuição de cópias comunitárias e 4) o *itchfunding*.

Palavras-chave: *game studies*; RPG; colonialismo de dados; capitalismo de plataforma.

¹ Uma versão preliminar deste artigo foi apresentada no GT de Materialidades Digitais e Práticas Comunicacionais do Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós de 2023, e publicada nos Anais do 32º Encontro Anual da COMPOS em 2023.

Abstract: Data colonialism and independent RPGs: Creators' practices in digital platforms

- This paper discusses how a group of independent tabletop RPG developers use the digital space to distribute their products. The technique of participant observation was used in the research to understand the practices performed by a group of independent creators in Latin America, named RPGLatam. Aware that they operate in digital networks from a marginalized position — as denizens in the Global South —, these creators articulate a series of practices to try and minimize the possible negative outcomes that such marginalization would have upon them and their products. Some of these practices include using digital systems in ways that differ from their original design. Four practices are discussed in this paper, contextualized under the light of platform capitalism: 1) using the English language; 2) a support network; 3) community copies, and 4) itchfunding.

Keywords: game studies; RPG; data colonialism; platform capitalism.

Introdução

Um criador em um coletivo *online* de *designers* de RPGs² analógicos tem a ideia de desenvolver um jogo. Une-se a outro criador, veterano no cenário dos RPGs independentes, não só para dividir o trabalho, mas pelos benefícios oferecidos pela notoriedade do colega. Ambos compartilham a autoria e escrevem o jogo em inglês, com o objetivo de distribuí-lo em um cenário internacional. Trabalhando sem ter a certeza de que o projeto vai garantir qualquer tipo de retorno financeiro, a dupla reduz as despesas ao máximo: toda divulgação do jogo é feita de forma gratuita, pelas redes sociais e, em vez de investirem dinheiro do próprio bolso, os autores optam por angariar os recursos por meio de um financiamento coletivo. É neste momento, no entanto, que esbarram em um obstáculo significativo: as principais plataformas de financiamento coletivo que alcançam um público internacional não permitem projetos criados no Sul Global, onde habitam esses criadores.

As plataformas de distribuição digital têm exercido um papel significativo na transformação do mercado de desenvolvimento de jogos, abrangendo tanto os jogos digitais quanto os analógicos. Essas plataformas introduzem uma lógica característica dos produtos que são distribuídos por meio delas, conforme delineado pelas noções de *mediatização* (Hjarvard, 2013) e *plataformização* (Srnicek, 2016). Um dos principais fatores dessa nova forma de

2 Acrônimo para *Roleplaying Game* — jogos de interpretação de papéis — um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo vai tomar.

distribuição é a possibilitação de uma circulação mais ampla e eficiente dos produtos desenvolvidos, como destacado por Koch e Bierbamer (2016). Essa dinâmica tem se revelado vantajosa para os desenvolvedores e criadores, uma vez que artistas provenientes de várias localidades podem agora expor suas obras para uma diversidade de públicos.

Tal circunstância se desenha de forma simples, se considerarmos sua constituição técnica sem necessariamente atentar para os contornos políticos que a circundam. A despeito de oferecerem uma miríade de possibilidades, essas plataformas restringem as ações de criadores que delas se utilizam, limitando-os às definições tecnológicas, legais e às escolhas mercadológicas das empresas que as administram. O fenômeno encerra práticas — de produção, sociais e de consumo — complexas; rastros de uma heterogeneidade cultural que passa longe dos sentidos comuns que versam sobre a cultura *gamer* e sua natureza conservadora e misógina (Falcão, Macedo, Kurtz, 2021; Kurtz, 2019; Mortensen, 2018).

A despeito do verniz publicitário, as relações sociais que dependem da governança de uma plataforma podem ser elusivas: abundam relatos de banimentos injustos, como o dos *streamers* Taynah Yukimi³ e Emanuel Gila⁴, por terem deixado seus filhos aparecerem *online* por alguns segundos, contrariando as diretrizes da Twitch.tv⁵, de redefinições acerca da publicidade de certos canais sem aviso prévio, como aconteceu com Amouranth⁶, celebridade digital, *streamer* e modelo do OnlyFans⁷ e, finalmente, de cortes sem precedentes no repasse de dividendos, como aconteceu no caso que levou à criação do infame *sindicato de streamers*, no Brasil⁸.

Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa que investigou as práticas de criadores independentes de RPGs analógicos em um ecossistema digital, no âmbito do coletivo RPGLatam — um grupo de criadores independentes

3 Conforme <https://ge.globo.com/esports/noticia/streamer-comenta-sobre-ban-na-twitch-e-comunidade-faz-apelo.ghtml>. Acesso em 15 mar. 2023.

4 Conforme <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/streamer-banido-twitch-apos-filho-quatro-anos-aparecer-sozinho-live.html>. Acesso em 15 mar. 2023.

5 A Twitch é um serviço de *streaming* de vídeo ao vivo que se concentra em *streaming* ao vivo de *videogames*, incluindo transmissões de competições de *e-sports*. Disponível em: <http://twitch.tv>.

6 Disponível em: <https://gamerant.com/amouranth-losing-ad-revenue-exposes-major-problem-twitch/>.

7 O OnlyFans é um serviço de subscrição de conteúdos na internet com sede em Londres, Reino Unido. É utilizado principalmente por trabalhadores do sexo que produzem pornografia, mas também acolhe o trabalho de outros criadores de conteúdos. Disponível em: <http://onlyfans.com>.

8 Parte da controvérsia pode ser compreendida aqui: <https://ge.globo.com/esports/noticia/sindicato-dos-streamers-afasta-regulamentacao-mas-sobe-o-tom-contra-twitch.ghtml>.

de RPGs que se declaram, acima de tudo, latino-americanos⁹. Nos debruçamos sobre as práticas sociais desses criadores e sobre os processos e práticas que envolvem a criação e distribuição de RPGs independentes. A aproximação ao campo foi feita com o uso de aportes de natureza etnográfica — a técnica de observação participante — de um lado, e de questionários semiestruturados para entrevistas, do outro. Após a análise dos dados coletados — discutiremos o processo metodológico em breve —, identificamos quatro práticas relevantes: (1) a utilização da língua inglesa como *língua franca*; (2) a constituição de uma rede de apoio mútuo; (3) a distribuição de cópias comunitárias; e, finalmente, (4) os modelos de financiamento operados pelo grupo. Considerando a existência de tais práticas e associando-as a condições ideológicas preponderantes depreendidas do processo metodológico — sobretudo o fato de os sujeitos da pesquisa se identificarem como latino-americanos e pertencentes ao Sul Global —, empreendemos uma crítica acerca de como essas práticas reafirmam a centralidade do pensamento europeu, compreendido como neutro, descorporificado e universal, consequentemente relegando outras formas de conhecimento a patamares secundários. Esta reflexão toma forma ao considerar a relação das plataformas digitais com seus consumidores, uma vez que estas, em sua maioria, são criadas e gerenciadas em países do Norte Global. Nosso argumento geral diz respeito ao fato de tais criadores se verem constantemente sob a necessidade de negociar com os limites impostos pelas plataformas digitais e seus vieses geopolíticos. Os limites arbitrários colocados pelas plataformas digitais, quando contextualizados em relação a criadores do Sul Global ou de posições marginalizadas, manifestam esta discrepância de poder.

As práticas citadas acima, especialmente relevantes para este trabalho, são abordadas neste estudo por meio dos fenômenos do capitalismo de plataforma (Srnicek, 2016) e da sociedade da plataforma (Van Dijck, Poell, De Waal, 2018). Essas práticas contribuem para a compreensão dos efeitos do capitalismo digital e de como eles se manifestam nos ambientes do Sul Global. Nesta pesquisa, direcionamos nossos esforços para compreender como os criadores lidam com os ditames estabelecidos pelas plataformas digitais e como essas relações de poder afetam a distribuição e o formato de seus produtos. Aprender as práticas dos trabalhadores da indústria criativa platformizada pode auxiliar-nos a mapear as relações de poder entre os trabalhadores e as plataformas.

9 Para uma descrição detalhada do coletivo e seus participantes, consultar Carneiro (2023).

A observação participante (Marietto, 2018) se deu entre fevereiro de 2022 e janeiro de 2023, com a participação diária nas plataformas frequentadas pelos criadores: Discord¹⁰, Twitter e itch.io¹¹. Essa participação envolveu a interação com diversos criadores em comunidade, a criação de jogos em parceria com criadores, a cooperação em diversos projetos, a presença em eventos *online* como *game jams* e chamadas de áudio e vídeo, a observação e interação com *tweets* no contexto da comunidade de RPGs independentes e outros tipos de práticas cotidianas nas quais criadores do RPLatam se engajam. A participação nessas atividades nos ambientes digitais forneceu informações sobre como os trabalhadores criativos do Sul Global lidam com os limites impostos pelas plataformas digitais, ao mesmo tempo que têm seu trabalho viabilizado por meio delas. Além da observação participante, nove entrevistas semiestruturadas foram conduzidas com membros da comunidade. Essas entrevistas foram realizadas entre o final de 2021 e o início de 2022, utilizando o aplicativo Discord, familiar aos integrantes do grupo. As entrevistas foram conduzidas tanto em formato de texto quanto em bate-papo em voz, com criadores brasileiros e argentinos. O questionário abordou aspectos do cotidiano dos entrevistados e suas opiniões sobre o universo da criação de RPGs.

Capitalismo de plataforma e colonialismo de dados

O capitalismo de plataforma representa a atual fase do capitalismo que se caracteriza pela extração e concentração dos dados, entendidos nesse contexto como um novo tipo de matéria-prima (Srnicek, 2016). O capitalismo de plataforma, certamente, não foi o primeiro a utilizar dados sobre clientes e produtos com o objetivo de melhorar vendas. No entanto, é graças à atual profusão de dispositivos, plataformas e sistemas digitais que é possível angariar dados em uma quantidade inédita (Schneier, 2015), o que efetivamente possibilita que corporações transformem seus modelos de negócios de forma a centrar a acumulação de dados como objetivo primário, transformando-se em plataformas nesse processo. As novas indústrias que surgem para se aproveitar desse novo tipo de matéria-prima utilizam os dados para “otimizar processos de produção, indicar preferências de

10 O Discord é um aplicativo de voz sobre IP proprietário e gratuito, projetado inicialmente para comunidades de jogos. Disponível em: <http://discord.com>.

11 A itch.io é um *site* para usuários hospedarem, venderem e baixarem jogos eletrônicos independentes. Lançado em março de 2013 por Leaf Corcoran, o serviço tem quase 100 mil jogos e itens desde fevereiro de 2018. Disponível em: <http://itch.io>.

consumidores, controlar trabalhadores, proporcionar as bases para novos produtos e serviços e vender para anunciantes” (Srnicek, 2016, posição 377).

As plataformas podem ser definidas como “estruturas digitais que viabilizam a interação entre dois ou mais grupos” (Srnicek, 2016, posição 395). Tal conexão se estabelece mediante o fornecimento de um ambiente digital acessível a diversos usuários. Um exemplo de plataforma amplamente adotada por criadores de RPGs independentes é o itch.io, que pode ser compreendido como uma infraestrutura digital — neste caso, um *website* — que possibilita aos criadores disponibilizarem seus produtos para públicos interessados, estabelecendo, dessa forma, uma ligação entre esses dois grupos.

Atuando como uma espécie de *middleman* nesse processo, o itch.io se beneficia potencialmente de duas formas. Na primeira, a plataforma recebe uma porcentagem de cada transação que ocorre dentro do *site*. O itch.io se diferencia de outros *marketplaces* de jogos pois, enquanto a maioria dispõe de uma porcentagem fixa a ser recolhida pela plataforma¹², o itch.io permite que os próprios criadores configurem a taxa de retenção, permitindo até mesmo que a plataforma fique com 0% do valor das vendas de seus produtos (criadores continuam tendo de pagar taxas de utilização de sistemas de pagamento e impostos ao governo americano, mesmo que sejam de outros países). A segunda maneira de uma plataforma como o itch.io se beneficiar de seus serviços é por meio dos dados obtidos nas interações de usuários dentro do sistema. Segundo a própria política de privacidade do itch.io (Itch, 2018), a empresa é capaz de registrar dados de tráfego, local de acesso e detalhes do dispositivo utilizado pelos usuários. Esses dados, como discutido acima, podem ser posteriormente utilizados para otimização da plataforma ou venda para sistemas de anúncios direcionados, constituindo um ganho para a plataforma: mesmo que usuários não efetuem nenhuma compra no *website*, a coleta de seus dados ainda representa um valor adquirido pela empresa.

Por meio da coleta e utilização de dados, plataformas fornecem serviços que parecem ser virtualmente gratuitos, mas que são, na verdade, pagos com os dados fornecidos por usuários. Em seguida, ao empregarem os dados coletados para expandir constantemente seus sistemas e alcançar novas comunidades, plataformas adquirem a dimensão de infraestruturas sociais, transformando o tecido socioeconômico das regiões onde estão presentes (Van Dijck, Poell, De Waal, 2018).

12 A Steam, de distribuição digital de jogos, recebe 30% do valor de cada jogo vendido na plataforma (Marks, 2019).

É importante pontuar que, enquanto historicamente a construção de infraestruturas sociais se deu por iniciativas públicas, as plataformas digitais infraestruturais são largamente gerenciadas e financiadas por empresas privadas (Van Dijck, Poell, De Waal, 2018). Quando os principais ambientes de socialização, trabalho e distribuição de recursos se tornam cerceados pelo capital, usuários que dependem desses ambientes não têm outra opção a não ser aceitar quaisquer condições impostas a eles pelas plataformas. Quando observamos esse fenômeno em um nível global, essa composição de relação de poder se apresenta como uma forma de colonialidade de poder, violência vigente herdada diretamente dos processos coloniais que vitimizaram certas populações (Quijano, 2007). Tal colonialidade é, nesse novo contexto, perpetrada por meio da difusão do uso das plataformas digitais e do extrativismo de dados (Ricaurte, 2019)¹³.

As corporações responsáveis pela gestão das principais plataformas digitais, cujas sedes físicas estão situadas predominantemente no Norte Global, distribuem seus serviços globalmente, resultando inevitavelmente na imposição de normas e funcionalidades inadequadas a determinadas regiões do mundo, uma vez que elas operam com base no contexto privilegiado de centralidade socioeconômica do modelo capitalista (Kwet, 2019). Mesmo que essas empresas atuem com pouca ou nenhuma consideração pelas leis e necessidades locais das populações situadas nas periferias do capitalismo global, a prestação de seus serviços nessas regiões continua a lhes gerar ganhos financeiros. Nesse sentido, a conjuntura atual do capitalismo digital reencena uma dinâmica tradicional de colonização (Couldry e Mejias, 2019, p. 103; Kwet, 2019) e colonialidade do poder por meio dos dados (Ricaurte, 2019). Esse colonialismo de dados (Couldry e Mejias, 2019) mantém vigente, por meio dos processos de extração e relações de dados, a lógica de exploração e de violência epistêmica típica dos regimes coloniais, mesmo após sua dissolução oficial. Nesse caso, a principal diferença é que, ao contrário do colonialismo observado em séculos passados, mantido por meio de forças e

13 Este texto faz uso de dois termos que, apesar de intimamente relacionados, implicam em lógicas distintas: por um lado, o *colonialismo* diz respeito à forma como as potências coloniais europeias, sobretudo entre os séculos XV e XX, empreenderam processos de dominação de outras nações para além de suas fronteiras; um processo que sabidamente envolveu violência física e simbólica, por meio da imposição cultural, linguística e religiosa. Por outro lado, discutir *colonialidade* pressupõe discutir as persistências e legados — rupturas e continuidades — desse regime. O benefício prático de se discutir a colonialidade é perceber de que forma as relações de poder oriundas do processo colonial alicerçaram estruturas de pensamento, hierarquias sociais e padrões culturais e econômicos nos países vítimas desse processo. Para mais, consultar o trabalho de Nelson Maldonado-Torres (2007) e Aníbal Quijano (2007).

estruturas visíveis, como exércitos, bases militares e governantes estrangeiros autoritários, essa expressão contemporânea da colonialidade do poder se manifesta por meio de algoritmos opacos; corporações distantes dos sujeitos explorados; e conceitos mistificados como *big data* e *computação em nuvem* (Couldry e Mejias, 2019). Essa realidade é, ainda, justificada por meio do *soft power* (Han, 2020) do ideário neoliberal (Grohmann, 2020), que posiciona tais corporações e suas plataformas como atores essenciais para o funcionamento da sociedade, e seus serviços como uma oportunidade para que os trabalhadores se tornem seus *próprios chefes*.

Nesse sentido, a condição de ser do Sul Global tem implicações na forma como os usuários interagem com as plataformas. A gestão do código-fonte dos *softwares*, dos quais as sociedades do Sul Global passaram a depender, encontra-se nas mãos de países do Norte Global (Ricaurte, 2019), que não precisam considerar os potenciais impactos negativos que a presença de suas plataformas pode ter em outras sociedades. Enquanto a presença das plataformas desestabiliza o funcionamento de determinadas comunidades e as torna dependentes de corporações multinacionais, uma considerável parcela dos ganhos financeiros gerados por essa atuação local retorna para os investidores presentes no Norte Global. Nesse processo, emerge uma nova forma de dominação, que pode ser observada tanto nos fluxos financeiros quanto nas materialidades dos sistemas que são desenvolvidos e empregados.

Plataformização dos jogos e dos RPGs

Os avanços do capitalismo digital e de plataforma têm exercido impactos significativos em áreas como o trabalho, interações sociais e a distribuição de produtos. No universo do lazer, não é diferente. No contexto dos jogos, uma forma de expressão cultural que desempenha um papel central nas dinâmicas das plataformas atualmente, vários acadêmicos têm dedicado seus esforços em pesquisar e documentar as maneiras pelas quais a interseção entre plataformas e jogos digitais tem alterado a própria linguagem dos jogos. Falcão, Mussa e Marques (2020), por exemplo, ilustram os dispositivos utilizados por uma empresa de jogos, a Blizzard, considerada uma plataforma, para exercer controle sobre seus usuários, especialmente quando estes se manifestam contra decisões legais e comerciais tomadas pela empresa. Da mesma forma, Sicart (2021) analisa o jogo digital *Quick, Draw!*, lançado pelo Google, a fim de compreender como a prática do jogo está sendo cooptada pelo capitalismo digital e transformada em trabalho não remunerado.

Esses exemplos abordam a interação entre a plataformização e os jogos digitais. No entanto, é importante atentar para os avanços do capitalismo de plataforma no contexto dos jogos analógicos. Os jogos de RPG e os chamados *boardgames* representam setores em expansão, que têm experimentado um aumento significativo de popularidade durante e após a pandemia de Covid-19 (Scriven, 2021; Lavado, 2021). Embora a conexão entre esses objetos e as plataformas digitais possa parecer indireta, devido à sua natureza não virtual, defende-se aqui a presença substancial do processo de plataformização no âmbito dos jogos analógicos.

A franquia de jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering* está passando por um processo de plataformização, com o intuito de ampliar o foco nas ferramentas digitais da marca, em detrimento das analógicas. Tradicionalmente constituído por cartas de papel desde o final da década de 1990, nos últimos anos, a empresa tem direcionado esforços para fortalecer sua presença digital, incluindo o desenvolvimento de uma plataforma chamada de *Magic: The Gathering Arena*, avançando uma jogabilidade que era predominantemente analógica (Švelch, 2019). Esse movimento estabelece uma aproximação com os *e-sports* e o cenário dos *videogames*, indústrias multibilionárias. A digitalização do jogo facilita o acesso à experiência de *Magic: The Gathering* por um número maior de pessoas. Paralelamente, a digitalização da experiência de jogo facilita a transmissão ao vivo das partidas, contribuindo para a ampliação do alcance da franquia por meio da publicidade indireta promovida por *streamers* em plataformas digitais (Švelch, 2019).

Para além de aproximar o *Magic: The Gathering* dos *videogames*, a digitalização desse jogo tem outro efeito, mais relevante para esta discussão. Ao posicionar a atividade de jogo dentro de uma plataforma digital, a empresa tem controle sobre quaisquer ações performadas por usuários, tal qual a governança exercida pela empresa Blizzard Entertainment em seus jogos digitais (Falcão, Mussa, Marques 2020). Dentro dos limites digitais impostos pelo código-fonte do *software* de *Magic: The Gathering Arena*, não há um mercado paralelo de troca de cartas e não é possível jogar com as cartas de outras pessoas, práticas possíveis no modo analógico. Todas as formas de se obter e jogar com cartas no *software* estão atreladas às estratégias de monetização da própria empresa: apenas é possível adquirir os pacotes de cartas digitais diretamente na plataforma, por meio de ações no jogo ou com dinheiro real. Esse processo facilitou a distribuição de *Magic* por meio da digitalização e suprimiu comportamentos não benéficos ao crescimento financeiro da marca.

O processo de plataformização também se faz presente no contexto dos RPGs analógicos, com um especial destaque para *Dungeons & Dragons (D&D)*, o principal título nesse segmento e gerenciado pela mesma empresa responsável por *Magic: The Gathering*. Mesmo sendo um jogo predominantemente analógico, *D&D* tem passado por um processo de digitalização nos últimos anos, evidenciado por duas principais manifestações: a transmissão ao vivo de partidas do jogo (Chalk, 2022) e a criação da plataforma *online* chamada *D&D Beyond*. Os fenômenos relacionados à transmissão ao vivo têm sido amplamente discutidos por autores preocupados com questões de representatividade (Os, 2021), socialização (Franklin, 2021) e a economia política envolvida na produção desses conteúdos (Chalk, 2022). A popularidade dessas transmissões, aliada às medidas de distanciamento social adotadas durante a pandemia de Covid-19, impulsionou *Dungeons & Dragons* para a era digital.

Mais relevante para o contexto desta pesquisa é a implementação do *D&D Beyond*, plataforma digital oficial do jogo *Dungeons & Dragons*, que simplifica o processo de criação e gestão de personagens, mas, por se tratar de um serviço *freemium*¹⁴, apenas algumas regras e tipos de personagens estão acessíveis gratuitamente (*D&D Beyond*, s.d.). Aqueles que desejarem explorar além do básico ou aprimorar seus personagens devem adquirir novos conteúdos dentro da plataforma. Como os conteúdos estão vinculados à conta de quem os comprou, no *D&D Beyond* não é possível emprestar livros, fazer cópias ou estabelecer novas regras sem a aprovação direta da equipe de avaliação da plataforma, práticas que seriam comuns em sessões de jogo analógicas.

Adicionalmente, usuários registrados no *D&D Beyond* têm seus dados coletados e posteriormente vendidos para empresas terceiras, mais uma maneira utilizada pela empresa para extrair valor das atividades que ocorrem na plataforma (Wizards, 2023). Em resumo, o que esta breve análise da plataformização dos produtos revela é o processo de integração de sistemas e práticas analógicas nos ambientes digitais, de forma a garantir o controle das empresas sobre as formas de consumo de tais jogos.

Longe dos grandes sucessos comerciais, no âmbito dos RPGs independentes, o principal fator na relação entre eles e a plataformização são as formas de distribuição digital. Criadores de RPGs independentes, sem editoras e *publishers* fixas, encontram nas plataformas digitais uma forma facilitada de

14 Uma aglutinação das palavras *free* e *premium*. Designa serviços disponibilizados inicialmente de forma gratuita, mas que requerem pagamento ou assinatura para acesso a características extras (*Freemium*, s.d.).

divulgar e distribuir seus jogos para um maior público. Quando criadores independentes iniciam seus projetos, é difícil prever se tal esforço vai gerar qualquer retorno financeiro. Por isso, redes digitais de uso gratuito, como o Twitter, ou que requerem remuneração apenas após as vendas, como o itch.io, representam uma real possibilidade de divulgação e distribuição para esses criadores, que evitam acumular prejuízos antes mesmo de verificar o sucesso de seus novos projetos. As facilidades garantidas pelo avanço do capitalismo digital, como as plataformas de pagamento *online*, viabilizam que produtos de criadores marginalizados alcancem novos públicos. Apesar desse efeito positivo, quando criadores passam a depender de plataformas digitais para a execução de seu trabalho, eles se tornam dependentes dos termos e condições estabelecidos por tais plataformas que, como empresas privadas, têm a tendência de prezar primariamente por seus próprios interesses.

Quando os interesses das empresas privadas e dos criadores digitais entram em choque, é comum que os criadores sejam os mais prejudicados. Para mitigar essas perdas e o controle excessivo das plataformas sobre o seu trabalho, os criadores de RPGs independentes adotam uma série de práticas que, embora estejam tecnicamente dentro dos limites estabelecidos pelos sistemas digitais nos quais operam, acabam distorcendo os objetivos originais ou explorando as limitações do *software* para alcançarem os seus próprios objetivos.

Práticas de criadores nas plataformas digitais

Sob a luz dos conceitos e contextos acima, são discutidas quatro práticas performadas por criadores independentes dentro das plataformas digitais. São elas: 1) A utilização de língua inglesa, mesmo que a maioria dos criadores — pertencentes ao grupo latino-americano — tenham como língua materna o espanhol ou o português; 2) A formação de uma rede de apoio mútuo que se manifesta nas plataformas digitais; 3) A distribuição de cópias comunitárias, mesmo que isso não represente uma vantagem financeira para criadores; e 4) o *itchfunding*, uma simulação de financiamento coletivo operada na plataforma de *marketplace* itch.io.

Por mais que algumas dessas práticas não desafiem literalmente os limites impostos pelas plataformas, como a utilização da língua inglesa, por exemplo, todas elas buscam se aproveitar das características criadas pelos ambientes das plataformas digitais para conferir algum tipo de vantagem aos criadores

que as praticam. Quando criadores se compreendem como pertencentes a uma posição ou grupo marginalizado, tais práticas tomam uma dimensão política, já que representam formas de lidar com a desbalanceada relação de poder existente entre corporações que comandam as plataformas e os usuários que as utilizam.

Tais práticas foram observadas no ecossistema *online* de RPGs independentes, principalmente nas três plataformas mais utilizadas por esses criadores: a rede social Twitter, o aplicativo de troca de mensagens e conversa por voz, Discord, e o *marketplace online* de jogos itch.io.

Utilização da língua inglesa

Criadores de RPGs independentes publicam e divulgam seus jogos nas plataformas digitais utilizando a língua inglesa, mesmo que os próprios autores tenham outros idiomas como suas línguas maternas. Ao fazerem isso, manifestam seu intuito de tornar seus produtos disponíveis a diferentes públicos. Sendo o inglês a língua mais falada no ecossistema internacional de RPGs, aumentam as chances de o conteúdo ser compreendido e consumido por um maior número de pessoas, essa prática não vai contra os limites dos sistemas digitais e ajuda a distribuir o conteúdo em redes sociais para um público internacional.

[O uso] do inglês eu sinto que é muito mais porque as pessoas compram lá fora, elas veem valor, é um pouco também isso de o gringo ver como exótico e falar “ah, uau, latam, que diferente”. Rola um pouco disso, então eles acabam comprando. Também tinha muita rejeição do próprio público aqui do Brasil [...]. O nosso público, querendo ou não, está lá fora (Entrevista pessoal).

Eu foco no inglês para minhas publicações já que os países que falam essa língua são os principais consumidores de jogos *indie*. O mesmo com a parte de publicidade, eu nem faço anúncios dos meus jogos em espanhol, geralmente não vale o esforço (Entrevista pessoal. Tradução nossa).

Essa prática é relevante nesta discussão sobre colonialidade e colonialismo de dados pois se manifesta como um efeito direto da lógica dos algoritmos nas plataformas digitais. Quanto maior o potencial para que algo seja compartilhado, maiores as chances de que os algoritmos decidam mostrá-lo para cada vez mais pessoas, o que efetivamente transforma essa prática em

uma estratégia de divulgação. O viés geopolítico que posiciona a língua inglesa como *língua franca* em interações internacionais é reproduzido dentro da lógica dos algoritmos. Jogos que fossem publicados e divulgados em português, espanhol ou tailandês poderiam ter a mesma qualidade enquanto produto, mas não possuiriam o potencial para alcançar um número relativamente grande de consumidores. Distribuir os jogos a um público internacional também possibilita a remuneração em dólares, o que garante um maior retorno financeiro a criadores quando esses valores são convertidos em suas moedas locais.

Rede de apoio mútuo

[É] uma comunidade com a qual eu posso contar quando a indústria dos RPGs (com suas discussões, seu *grindset*, seu capital) se torna alienante demais para mim. Felizmente eu posso contar com pessoas que pelo menos entendem os tipos de crises pelas quais eu passo e de onde eu venho. E, de forma verdadeiramente latino-americana, estão sempre dispostas a estender a mão em ajuda (Entrevista pessoal. Tradução nossa).

Criadores que participam do coletivo de *designers* latino-americanos de RPG, o RPGLatam, compreendem que estão em uma posição prejudicada em relação a outros criadores simplesmente pelo fato de estarem localizados no Sul Global. Para tentar minimizar os efeitos mais nocivos dessa marginalização, criadores se organizaram em um grupo com o objetivo de ajudar uns aos outros no ecossistema *online* de RPGs independentes. Essa espécie de rede de apoio mútuo é organizada em um servidor do aplicativo Discord e se manifesta nas outras plataformas utilizadas por criadores, especialmente no Twitter.

A rede de apoio não é expressamente articulada de forma consciente e não é imposta a nenhum dos criadores, mas constitui-se como uma prática social que é amplamente executada por uma considerável parcela de membros, sendo percebida como benéfica não apenas para os participantes envolvidos, mas também para toda a comunidade de criadores latino-americanos. Quando os autores lançam seus jogos e iniciam novos projetos, eles compartilham informações sobre essas criações no servidor do Discord, que podem ser visualizados por outros membros. Os participantes interessados são encorajados a interagir com as publicações, oferecer avaliações positivas aos jogos, fornecer comentários e, sobretudo, compartilhar esses conteúdos em

suas próprias redes de seguidores. Criadores engajam-se nessa prática não apenas pelos laços afetivos compartilhados entre os membros do grupo, mas também motivados pela esperança de que, quando necessitarem de auxílio em seus próprios projetos, eles possam contar com o apoio da coletividade.

Outra expressão dessa rede de apoio mútuo manifesta-se nos próprios processos de desenvolvimento e criação desses profissionais. Ao estarem imersos em um ambiente colaborativo e reconhecerem a importância da participação em projetos para a construção de seu portfólio, os criadores oferecem serviços uns aos outros de forma gratuita, com valores reduzidos ou mesmo por escambo em outros serviços no futuro. Esses serviços abrangem uma variedade de atividades, tais como ilustração, diagramação, edição, revisão de texto, tradução, publicidade, consultorias relacionadas ao conteúdo do jogo, estratégias de divulgação ou orientações sobre como abordar potenciais editoras. Essa forma de apoio mútuo é menos comum, mais estruturada e geralmente requer um maior nível de proximidade entre os envolvidos.

Ao interagirem com as postagens uns dos outros nas redes sociais, criadores acreditam estar estimulando os algoritmos a mostrarem seus conteúdos para um maior número de pessoas, partindo desse impulso inicial *artificialmente* criado. Essa espécie de *manipulação* dos algoritmos é entendida como essencial por criadores independentes, que compreendem a importância das redes digitais para que seus produtos sejam descobertos. Sabendo que os algoritmos em redes sociais funcionam como caixas-pretas, esses criadores encontram no esforço comunitário uma forma de tirar o proveito máximo dessas possíveis limitações algorítmicas.

Cópias comunitárias

As chamadas *community copies* são uma prática empregada por criadores independentes de RPGs na plataforma itch.io, não limitada aos membros do RPGLatam. Elas consistem em um número — geralmente limitado — de cópias de um jogo que são distribuídas gratuitamente em sua página de vendas. Consumidores interessados no jogo podem resgatar uma dessas cópias e baixar o jogo sem a necessidade de pagar por ele. Uma vez que esse número total de cópias é resgatado, criadores têm a opção de *reabastecê-las*, adicionando mais cópias ao limite numérico, ou simplesmente deixá-las como esgotadas. A distribuição dessas cópias geralmente é acompanhada de uma mensagem que indica que elas são destinadas a pessoas em posições

marginalizadas ou que não teriam condições de pagar para adquirir os jogos, como cidadãos do Sul Global ou pertencentes a grupos politicamente sub-representados. Apesar dessa mensagem, criadores não têm o controle quanto a quais pessoas resgatam tais cópias comunitárias.

Essa prática é pertinente apenas em relação a jogos vendidos. Jogos que já são distribuídos gratuitamente não têm a necessidade de disponibilizar cópias comunitárias, já que elas incorreriam no mesmo resultado de simplesmente baixar o jogo. É importante ressaltar que, por se tratar de um produto digital, esse número limitado de cópias comunitárias é uma escassez artificial, delimitada por criadores para tentar impedir um prejuízo financeiro muito grande ao distribuírem gratuitamente cópias de seus jogos de forma ilimitada. Curiosamente, mesmo com essa possibilidade de prejuízo, alguns criadores optam por oferecer quantidades virtualmente infinitas de cópias, reabastecendo-as sempre que necessário. Paralelamente, outros criadores escolhem oferecer uma quantidade bem limitada e são céticos em relação a quem tem acesso aos seus jogos. Cada criador adapta a prática de *community copies* às suas próprias vontades e necessidades.

Uma característica relevante das cópias comunitárias é que o *website* do itch.io não prevê a existência delas em seu sistema. Os usuários se utilizam de uma funcionalidade denominada *rewards* e realizam modificações para viabilizar a distribuição dessas cópias. A ferramenta de *rewards* no itch.io foi originalmente concebida para gerenciar a oferta de conteúdo exclusivo aos consumidores dispostos a pagar um valor adicional (Itch, s.d.). Por meio dos *rewards*, os usuários têm a possibilidade de desbloquear novas partes do jogo ou outras recompensas mediante um pagamento extra, além do acesso básico ao conteúdo do jogo. No caso em questão, criadores ativam essa funcionalidade e subvertem a lógica subjacente aos *rewards*, disponibilizando as cópias comunitárias. Em vez de exigir um pagamento adicional, os consumidores efetuam um pagamento inferior ao valor do jogo básico — neste caso, um valor nulo — para obterem acesso ao próprio jogo. Ao permitirem isso, criadores distorcem a premissa original do sistema e se utilizam da funcionalidade do *site* como meio para alcançar seus próprios objetivos.

Mesmo que o sistema de *rewards* tenha sido criado especificamente para oferecer conteúdo extra a um custo adicional, a própria plataforma itch.io sugere a utilização da ferramenta com a definição de um custo nulo, o que permitiria que criadores disponibilizassem cópias gratuitas de seus jogos. O que a plataforma não prevê, no entanto, é a motivação política por trás

da distribuição de *community copies* nos RPGs independentes. Alguns desses criadores, sendo eles mesmos do Sul Global ou de outras posições marginalizadas, compreendem a dificuldade de acesso de pessoas nessa situação a artigos de lazer, como RPGs. Para esses autores, a distribuição de cópias comunitárias dirigidas a pessoas sem condição de comprar os jogos é uma forma de minimizar, com uma ação individual, essa lacuna entre aqueles usuários com melhores condições e aqueles com mais necessidades. Dessa forma, criadores também articulam uma espécie de sistema de subsídio: consumidores com condições de pagar pelos jogos patrocinam o trabalho dos criadores e viabilizam a distribuição de cópias gratuitas àqueles que não teriam condições.

itchfunding

O chamado financiamento coletivo é uma forma útil de viabilizar projetos sem assumir riscos financeiros de grande porte. É um processo especialmente útil para criadores independentes, que geralmente não dispõem de uma grande quantidade de capital para dar o início a projetos que demandam tempo, recursos e não garantem retornos financeiros. Financiamento coletivo é um processo em que os desenvolvedores de um projeto — seja um jogo, uma ação social ou um monumento arquitetônico — pedem um montante de dinheiro diretamente aos usuários finais, como forma de financiar o projeto (Tyni, 2020). Plataformas internacionais, como o Kickstarter, ou nacionais, como o Catarse, facilitam esse processo ao conectar autores de projetos a seus potenciais públicos, gerenciando a transferência de recursos entre um grupo e outro. É de praxe que apoiadores que optaram por financiar o projeto recebam recompensas por seu apoio, geralmente na forma de descontos nos produtos finais ou brindes extras, disponíveis apenas para apoiadores.

No entanto, para criadores de RPGs independentes do Sul Global que queiram financiar seus projetos internacionalmente, a principal plataforma de financiamento coletivo, o Kickstarter, simplesmente não é uma opção. Dos 25 países que têm permissão para criarem financiamentos coletivos no Kickstarter, apenas a Austrália está abaixo da Linha do Equador, e apenas o México está na América Latina (mesmo que também seja América do Norte), fazendo com que um dos principais serviços de financiamento coletivo não esteja disponível a uma grande quantidade de criadores em diversos países.

Para contornar essa situação, criadores podem utilizar outras plataformas de financiamento coletivo que estejam disponíveis em seus países, ou optar pela prática de *itchfunding*. Essa expressão é uma amálgama das palavras *itch* e *funding*, designando financiamentos coletivos criados por meio da plataforma *itch.io*. O fato é, no entanto, que o *itch.io* não oferece nenhum tipo de funcionalidade para suportar financiamentos coletivos. Criadores se utilizam de um sistema de descontos para simularem financiamentos coletivos, sem que essa prática compartilhe de muitas características com os financiamentos de fato.

Vendedores de jogos no *itch.io* podem programar descontos em seus produtos com um período de tempo específico. Essa mesma funcionalidade permite a definição de um objetivo, ou seja, um montante financeiro a ser angariado dentro do período de desconto. Ao ativar isso, o *site* cria automaticamente uma barra de progresso que informa a porcentagem do valor que foi arrecadado até o momento (figura 1). Criadores se aproveitam dessa funcionalidade para simular financiamentos coletivos, com um prazo, um objetivo de arrecadação e recompensas, caso certos valores sejam atingidos. Usuários apoiam o projeto antes que ele seja finalizado e não há garantias de que seu dinheiro vai de fato ser usado no projeto. A confiança, a reputação do autor e o valor percebido da página no *itch.io* parecem ser fatores determinantes para o sucesso ou falha de um *itchfunding*.



Figura 1. Barra de progresso do *itchfunding* do RPG *LOOM*, de Yuigaron, 2023. Fonte: Print feito pelos autores.

A prática do *itchfunding* é especialmente relevante para esta pesquisa, uma vez que emerge de duas restrições impostas aos criadores. A primeira delas,

de natureza marcadamente geopolítica, refere-se à impossibilidade de realizar campanhas de financiamento coletivo nas principais plataformas internacionais dedicadas a esse fim. A segunda restrição decorre da natureza digital material do sistema *itch.io*, que simplesmente não disponibiliza a opção de financiamento coletivo aos usuários. Ambas as limitações são efetivamente contestadas pela prática do *itchfunding*, que oferece uma alternativa simplificada aos criadores que desejam buscar financiamento para seus projetos. Entre as quatro práticas analisadas neste estudo, o *itchfunding* é aquela que se depara com um maior número de fenômenos discutidos anteriormente: a existência de viés político no processo de plataformização digital, a concentração e centralização dos sistemas digitais no Norte Global, as limitações tecnológicas motivadas por interesses político-econômicos e, por fim, as estratégias adotadas pelas pessoas para navegar pelas complexidades desse sistema e alcançar seus objetivos.

Considerações finais

A maioria dos criadores investigados nesta pesquisa sabe que está à mercê de ferramentas cujos funcionamentos são ocultos e cujas motivações servem a atores indiferentes às suas realidades. As práticas aqui discutidas não representam necessariamente uma forma de protesto ou de resistência às condições que o capitalismo digital cria para seus sujeitos, elas constituem simplesmente formas que esses sujeitos encontraram para tirar o máximo possível de vantagem das condições que lhes são dadas.

As quatro práticas acima foram escolhidas dentro de um conjunto maior de práticas observadas, pois refletem especificamente aquelas ações desempenhadas que tenham um início e um fim nas materialidades digitais dos sistemas utilizados por esses criadores. Cada uma delas pode ser traçada a colonialidades que se expressam com base nas plataformas digitais e relações de dados operadas a esses criadores do Sul Global. Criadores publicam e divulgam seus jogos em inglês, pois as situações econômicas de países no Norte Global criam melhores condições de consumo para esse tipo de produto¹⁵; uma rede de apoio mútuo é articulada para tentar reduzir os efeitos potencialmente negativos que criadores do Sul Global teriam em relação a criadores no Norte Global; cópias comunitárias são distribuídas com o objetivo de tentar garantir o consumo de jogos independentes a pessoas em

15 Para uma discussão sobre a desigualdade na distribuição de tempo e atividades de lazer entre diferentes grupos sociais, conferir Carnicelli & Uvinha (2023).

situações marginalizadas; e, finalmente, caso mais plataformas conhecidas de financiamento coletivo estivessem disponíveis a criadores do Sul Global, não seria necessário se aproveitar de funcionalidades não relacionadas em uma plataforma que não é voltada a esse tipo de serviço para tentar garantir o financiamento de seus jogos.

As práticas demonstradas revelam não somente a existência de um viés aplicado a certos tipos de criadores/trabalhadores, mas também o fato de que as características rígidas dos sistemas digitais não estão definitivamente atreladas aos objetivos somente das empresas que os criam. Existe, na relação entre esses dois elementos, espaço para jogo. A discussão sobre o colonialismo digital contextualiza politicamente os limites existentes nos programas e plataformas utilizados ao redor do mundo para viabilizar um trabalho criativo imaterial. Da mesma forma que os criadores independentes de RPG encontraram maneiras de navegar dentro desses limites, trabalhadores de outras áreas da indústria criativa diariamente desenvolvem suas próprias práticas para lidar com situações específicas nas plataformas digitais. Seja em relação a produtos digitais ou analógicos, é necessário voltar nossa atenção para as formas como os efeitos do capitalismo de plataforma alteram nossa relação com antigas práticas e, também, quais novas práticas emergem desse fenômeno.

Alexander Carneiro é professor na Universidade Federal do Cariri (UFCA). É mestre em comunicação no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). É *designer* de jogos e pesquisador de *game studies* e ex-bolsista da Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (FAPESQ).

alexander.carneiro@ufca.edu.br

Thiago Falcão é professor no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba. Fundou o Grupo de Pesquisa em Games da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – (Intercom), e, com outros pesquisadores, o braço brasileiro da *Digital Games Research Association* (Digra), o qual preside. Integrou, entre 2020 e 2024, a Comissão Editorial da Revista E-Compós, da Associação Nacional dos Programas

de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), e é vice-coordenador do GT de Materialidades Digitais e Práticas Comunicacionais da Compós no biênio 2023-2025. É doutor em comunicação e cultura contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia e foi bolsista PDSE/Capes na McGill University, em Montreal, no Canadá; realizou pós-doutorado na Universidade Anhembi Morumbi. Atualmente coordena o Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS) na UFPB.

thiago.falcao@academico.ufpb.br

Contribuições de cada autor: Alexander Carneiro é o autor principal da pesquisa; foi responsável, neste esforço, pela conceituação e fundamentação teórica da pesquisa, assim como primeira redação, revisão e parte da escrita final do artigo. Thiago Falcão foi responsável pela obtenção de financiamento e supervisão do projeto de pesquisa, bem como parte da fundamentação teórica e redação final do artigo.

Esta pesquisa foi possível graças ao financiamento da Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (FAPESQ).

Referências

CARNEIRO, Alexander. **Jogo e capitalismo de plataforma no Sul Global:** um estudo do coletivo de criadores RPGLatam. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2023. p. 111.

CARNICELLI, Sandro; UVINHA, Ricardo. Leisure, inequalities and the Global South. **Leisure Studies**, 2023.

CHALK, Alex. **Producing Play:** the political economy of “Actual Play” media. 2022. Toronto. Doutorado. York University, 2022. 197 p.

COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulises. **The costs of connection:** how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism. 1, Stanford: Stanford Press, 2019. 323 p.

D&D Beyond. Welcome to the world of Dungeons & Dragons. s.d. Disponível em: <https://www.dndbeyond.com/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15 n. 2, p. 251-277. 2021.

FALCÃO, Thiago; MUSSA, Ivan; MARQUES, Daniel. #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.

FRANKLIN, Anthony David. Communal narrative in actual playenvironments: roles of participants, observers and their intersections. *In*: JONES, Shelly. (org.). **Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games**. Jefferson: McFarland & Company, 2021. p. 74-87.

FREEMIUM. *In*: Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/freemium>. Acesso em: 15 maio 2023.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal. **Revista Eptic**, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. 1. ed., Belo Horizonte: Áyiné, 2020. 102 p.

HJARVARD, Stig. **The mediatization of Culture and Society**. 1. ed., Abingdon: Routledge, 2013. 192 p.

ITCH. **itch.io privacy policy**. 2018. Disponível em: <https://itch.io/docs/legal/privacy-policy>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ITCH. **Exclusive content & rewards**. s.d. Disponível em: <https://itch.io/docs/creators/exclusive-content>. Acesso em: 17 mar. 2023.

KWET, Michael. Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South. **Race & Class**, v. 60, n. 4, p. 3-26, 2019.

KOCH, Stefan; BIERBAMER, Michael. Opening your product: impact of user innovations and their distribution platform on video game success. **Electronic Markets**, v. 26, n. 4, 2016.

KURTZ, Gabriela. **“Respeita aí”**: os discursos e a subversão das regras como manifestação da violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019. p. 300.

LAVADO, Thiago. Como jogos de tabuleiro e de cartas viraram fenômenos online. **Exame**, São Paulo: 20 de mar. 2021. Tecnologia. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/como-jogos-de-tabuleiro-e-de-cartas-viraram-phenomenos-online/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

MARIETTO, Marcio Luiz. Observação participante e não participante: contextualização teórica e sugestão de roteiro para aplicação dos métodos. **Revista Ibero Americana de Estratégia**, v. 17, n. 4, p. 5-18, 2018.

MALDONADO-TORRES, Nelson. On the Coloniality of Being. **Cultural Studies**, v. 21, n. 2-3, 2007.

MARKS, Tom. Report: Steam’s 30% Cut Is Actually the Industry Standard. **IGN**, São Francisco, 7 de out. 2019. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/10/07/report-steams-30-cut-is-actually-the-industry-standard>. Acesso em: 15 mar. 2023.

MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.

OS, G.L. Diversity and audience interaction in critical role and the adventure zone. In: JONES, Shelly. (org.). **Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games**. Jefferson: McFarland & Company, 2021. p. 88-117.

QUIJANO, Aníbal. Coloniality and modernity/rationality. **Cultural Studies**, v. 21, n. 2, p. 168-178, 2007.

RICOURTE, Paola. Data epistemologies, the coloniality of power, and resistance. **Television and New Media**, v. 20, n. 4, p. 350-365, 2019.

SCHNEIER, Bruce. **Data and Goliath: the hidden battles to collect your data and control your world**. 1. ed. New York: W. W. Norton & Company, 2015. 448 p.

SCRIVEN, Paul. From tabletop to screen: playing Dungeons and Dragons during COVID-19. **Societies**, v. 11, n. 4, [s.p.], 2021.

SICART, Miguel. Playful capitalism, or play as an Instrument of capital. **Contracampo**, v. 40, n. 2, [s. p.], 2021.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism**. 1. ed. Cambridge: Polity Press, 2016. 120 p.

ŠVELCH, Jan. Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming. **Media, Culture & Society**, v. 42, n. 6, p. 838-856, 2019.

TYNI, Heikki. **Games crowdfunding as a form of platformised cultural production**. 2020. Tampere. Doutorado. Tampere University, 2020. 208 p.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society: public values in a connective world**. 1. ed. Oxford: Oxford University Press, 2018. 238 p.

WIZARDS OF THE COAST. **Privacy policy**. 2023. Disponível em: <https://company.wizards.com/en/legal/wizards-coasts-privacy-policy>. Acesso em: 15 mar. 023.

Artigo recebido em 6/6/2023 e aprovado em 8/11/2023.