

ISSN - 3085-5624

Eixo Temático 6 - Organização da Informação e do Conhecimento

**ANÁLISES DAS PRÁTICAS FOLKSONÔMICAS EM PLATAFORMAS DE JOGOS DIGITAIS:
um estudo de caso na *Steam******ANALYSIS OF FOLKSONOMIC PRACTICES ON DIGITAL GAME PLATFORMS:
a case study in Steam*****Tamires Fonseca Carvalho** - Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) -
tamires.fonseca@outlook.com - Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4239-4426>**Raimunda Fernanda dos Santos** - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) -
raimunda.fernanda@ufrn.br - Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7750-3269>**Modalidade: Trabalho Completo**

Resumo: Estuda aspectos concernentes à folksonomia em plataformas de jogos digitais. Tem como objetivo geral analisar as práticas folksonômicas na plataforma de jogos digitais *Steam*. Objetiva, especificamente: descrever as características e funcionalidades da plataforma; observar como a etiquetagem colaborativa influencia a interação dos usuários. Utiliza como metodologia as pesquisas bibliográfica, documental, exploratória e descritiva, com abordagem qualitativa, mediante a aplicação de um estudo de caso na plataforma *Steam*. Conclui que a folksonomia é eficaz na organização, representação e recomendação de produtos na plataforma analisada, além de contribuir para a personalização das contas dos usuários e suas interações.

Palavras-chave: folksonomia; etiquetagem colaborativa; plataformas de jogos digitais; *Steam*.

Abstract: *Studies aspects concerning Folksonomy on digital gaming platforms. Its general objective is to analyze folksonomic practices on the Steam digital gaming platform. Specifically aims to: describe the characteristics and functionalities of the platform; observe how collaborative tagging influences user interaction. Uses bibliographical, documentary, exploratory, descriptive research with a qualitative approach as a methodology, through the application of a case study on the Steam platform. Concludes that Folksonomy is effective in organizing, representing and recommending products on the analyzed platform, in addition to contributing to the personalization of user accounts and their interactions.*

Keywords: *folksonomy; collaborative tagging; digital gaming platforms; Steam.*

1 INTRODUÇÃO

De acordo com a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2024, 73,9% da população brasileira joga videogames (Camacho, 2024). Ao pensar que vivemos cada vez mais conectados através da *internet* e dos adventos da *Web 2.0*, percebe-se que a cultura digital se faz presente na

vida de milhares de pessoas. Para além de uma indústria de entretenimento, os jogos digitais são também uma forma de autoexpressão e estilo de vida, que une pessoas de diferentes partes do mundo e impacta na economia a nível nacional e internacional, pois se tornou um dos principais setores de entretenimento de mídia da atualidade.

O Brasil é o maior mercado de jogos digitais na América Latina, e, de acordo com a pesquisa feita pela *Newzoo*¹, mostra que o país é o décimo que mais consome jogos no mundo, movimentando cerca de 13 (treze) bilhões reais nesse mercado (Márcio Filho; Zambon, 2023). Além de sua importância cultural e financeira, o mundo dos jogos se mostra também um rico ambiente de conteúdos informacionais, temos também a interação (possibilitada pela internet) entre as pessoas nos ambientes de jogos online, em fóruns, blogs e redes sociais voltadas para o assunto.

É natural imaginar que, em sistemas que não possuem metodologias para organização e recuperação da informação, tende-se ao caos e ao esquecimento. Diferentes objetos informacionais² serão tratados de forma distintas dependendo de seu formato e suporte, e com os avanços tecnológicos e evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) temos universos digitais saturados e caóticos com excesso de dados, como é o caso dos conteúdos de jogos de videogame.

Dentro desse contexto da representação e organização de conteúdos digitais, as aplicações da *web*, em especial a *Web 2.0* (que é a segunda geração da *web*) facilitaram a participação ativa dos usuários e tornaram possível a criação das práticas de representações colaborativas, como a *Folksonomia*, que permite que os usuários, sejam eles pessoas ou robôs, atuem em papéis de destaque dentro do processo de classificação, representação e recuperação de objetos informacionais, através da atribuição de etiquetas ou *tags*. Isso permite que pessoas, por vezes mais familiarizadas com os conteúdos, descrevam com a linguagem natural as etiquetas mais pertinentes para representar os diferentes tipos de objetos informacionais (textos, imagens, áudios, vídeos, etc.).

¹ Empresa de dados, análises e pesquisas de mercado de jogos e jogadores.

² Na Ciência da Informação o conceito de objeto informacional (ou recurso informacional) engloba tipos de recursos informacionais tradicionais em bibliotecas e sistemas de informação, tais como livros, artigos de periódico, fotos, vídeos, etc (Hjørland, 1997).

Ao pensar em plataformas de jogos digitais, diversas empresas criaram ambientes que visam e facilitam a distribuição de jogos e produtos relacionados, sendo alguns dos mais conhecidos no mercado como o *Steam* (*Valve Corporation*), *EA Play* (*Electronic Arts*), *Xbox Live Games* (*Microsoft*) e *PlayStation Network* (Administrado pela Sony). Ao observar essas plataformas, é possível perceber a pluralidade de conteúdos existentes e de métodos utilizados para organizar, representar e recuperar informações.

A Folksonomia pode se constituir em um mecanismo de representação e recuperação de sucesso nesses ambientes, em especial na *Steam*, plataforma conhecida não só pelos seus jogos, mas também pela vasta interação de seus usuários e por seu constante crescimento.

A plataforma *Steam* foi criada em 2003 e é hoje uma das maiores plataformas de distribuição de jogos digitais para computadores. Com uma biblioteca de quase 30.000 (trinta mil) jogos e plataforma com compatibilidade total em 29 (vinte e nove) idiomas, ela abrange produções de grandes desenvolvedores até produtores independentes (Steam, 2024a).

Nessa perspectiva, surgem os seguintes questionamentos: de que maneira a Folksonomia é utilizada para auxiliar no processo de organização, representação, recuperação, recomendação e encontrabilidade de conteúdos em plataformas de jogos digitais como o *Steam*?

Com base nesses questionamentos, esta pesquisa tem como objetivo geral analisar as práticas folksonômicas na plataforma de jogos digitais *Steam*.

A relevância desta pesquisa decorre, em linhas gerais, da importância de demonstrar como a Folksonomia pode ser aplicada nas plataformas digitais a partir das práticas adotadas pelo *Steam*, que a utiliza para a classificação, recuperação e recomendação de jogos para seus usuários. Além disso, ao realizar as buscas para a execução dessa pesquisa nas bases da Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) em 2024, foi possível perceber a carência de produções científicas nacionais realizadas sobre essa temática, então espera-se fazer uma contribuição para essa área de pesquisa no contexto da Ciência da Informação. Outrossim, compreende-

se que o universo dos jogos digitais é de grande potencial de estudo para a Ciência da Informação em suas diferentes facetas.

Para dar seguimento à pesquisa, a próxima seção discorre sobre os conceitos da *Web 2.0*.

2 WEB 2.0: CONCEITOS, CARACTERÍSTICAS E FUNÇÕES

A maneira pela qual consumimos informação e interagimos *online* é pautada em um princípio dinâmico e interativo, possibilitado pelo advento da *Web 2.0*. Também conhecida como a *Web Social*, ela permite que o próprio usuário interaja, reinterprete e produza novos conteúdos, de maneira que, como apontado por Santos (2013), as próprias práticas de linguagem se renovam através das mídias digitais, que permitem o compartilhamento de tais conteúdos.

Além de sua característica participativa, a *Web 2.0* permite que seus ambientes sejam interativos e editáveis com a possibilidade da inserção de links, imagens e diversos tipos de arquivos, o que torna essas páginas dinâmicas (García; Vieira, 2010).

Outra característica importante dessa *Web* é seu atributo empresarial que foi descrito por O'Reilly (2006) como uma revolução dos negócios dentro da área de informática devido ao surgimento da internet como plataforma. Com isso foi possível o desenvolvimento de aplicativos que aproveitam os efeitos de rede para se aperfeiçoarem à medida que mais pessoas os usam. O uso da inteligência coletiva permite a manutenção e reprodução dos conteúdos online e facilita as atividades colaborativas dentro desses ambientes digitais.

Em concordância com essas características, o autor Choudhury (2014, p. 8097, tradução nossa) aponta que uma das características que mais distinguem a *Web 2.0* são suas tecnologias de “relacionamento” e sua tecnologia digital social que pode ser definida como a “*web da sabedoria*”. Ou seja, essa “*web centrada em pessoas*” ou “*web participativa*” facilita a criação e consumo de conteúdo, em que as próprias pessoas podem participar como criadoras e usuárias. São exemplos de ferramentas da *web 2.0* os *blogs*, as comunidades virtuais, as wikis e plataformas digitais. Essas plataformas são ambientes de troca e venda de produtos, que possibilitam diferentes formas de se relacionar, formando

uma organização em rede. Através da tecnologia, ela aproxima pessoas diferentes com finalidades em comum, ligando empresas, instituições e pessoas.

As plataformas digitais podem oferecer diversos tipos de serviços, como propósitos educacionais, sociais ou até mesmo de negócios. Dentre elas é possível destacar as plataformas de jogos digitais, foco desta pesquisa.

3 PLATAFORMAS DE JOGOS DIGITAIS

Plataformas digitais são espaços que promovem a conexão e a interação entre sujeitos, se aproveitando assim do efeito de rede possibilitado pela *Web 2.0* - o que significa que quanto mais usuários as utilizam, mais eficazes elas se tornam. Sakuda (2018, p. 13) ressalta que “a natureza da plataforma é conectar e compartilhar, de modo que os participantes possam se vincular rapidamente a ela, por conta dos seus atributos modulares, mas também se desvincular caso necessário”, o que facilita a busca por produtos ou serviços.

Elas podem ser categorizadas como unilaterais ou multilaterais, com base em suas características e tipos de interação (Souto, 2021). As plataformas unilaterais são aquelas em que um grupo ou indivíduo, normalmente o proprietário da plataforma, controla e coordena todo o seu funcionamento, como por exemplo o *Spotify*³ e a *Netflix*⁴, em que todo o conteúdo, regras e interface são controlados pelas suas respectivas empresas. Já as plataformas multilaterais compreendem vários participantes, como usuários, fornecedores e compradores, que interagem entre si, facilitando assim a conexão e a troca de conteúdo e produtos entre diferentes partes. São exemplos desse tipo de plataforma os mercados *online* como X (antigo *Twitter*), o Mercado Livre e a *Steam*, foco desta pesquisa.

Diversos produtos, como sistemas de navegação e consoles de videogames, são baseados em plataformas de software. Segundo Sakuda (2016), a Indústria de Jogos Digitais utiliza várias plataformas tanto de tecnologia quanto de distribuição. As plataformas de tecnologia oferecem infraestrutura digital para criar e operar aplicações, enquanto as plataformas de distribuição conectam produtores a consumidores.

³ Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt>. Acesso em: 15 jul. 2024.

⁴ Disponível em: <https://www.netflix.com/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

As plataformas de jogos digitais podem mesclar as características supracitadas e podem ser como a EA Play⁵ (antiga Origin, operada pela empresa *Electronic Arts*) e a Battle.net⁶ (*Blizzard Entertainment*), plataformas unilaterais que focam exclusivamente em distribuir os jogos desenvolvidos pelas próprias empresas e coordenam todas as atividades dentro da plataforma, inclusive os conteúdos disponibilizados, as regras e as interações entre usuários. Ou podem ser plataformas multilaterais como o Xbox⁷ (*Microsoft*) e o Playstation⁸ (*Sony*), com sistemas que conectam diversos participantes, incluindo desenvolvedores de jogos, distribuidores, e próprios jogadores). O *Steam* (*Valve Corporation*) funciona como plataforma multilateral pois conecta diversos participantes tais quais os desenvolvedores de jogos, os criadores de conteúdo, os próprios jogadores e ainda permite a interação e transações entre esses grupos. Além disso, funciona majoritariamente como uma plataforma de distribuição ao fazer uma ponte entre os desenvolvedores e seus clientes, mas possui qualidades de uma plataforma de tecnologia ao oferecer ferramentas para desenvolvedores e funcionalidades colaborativas que utilizam a Folksonomia.

Com base nessa perspectiva, a seguir são apresentados conceitos, características e implicações positivas e negativas da Folksonomia.

4 FOLKSONOMIA E REPRESENTAÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO

A representação da informação é fundamental para o funcionamento dos Sistemas de Recuperação da Informação. Considerando a dimensão de informação produzida e disponibilizada online e a quantidade de Profissionais da Informação disponíveis, a organização desses ambientes se torna uma tarefa hercúlia, emergente e necessária. Considerando uma das características da *Web 2.0*, que possibilita a interação e colaboração ativa dos mesmos nas tarefas de representação e organização da informação e do conhecimento, essas tarefas tem sido realizadas por usuários (humanos ou robôs) por meio da Folksonomia.

⁵ Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/ea-play>. Acesso em: 15 jul. 2024.

⁶ Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

⁷ Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/?xr=mebarnav>. Acesso em: 15 jul. 2024.

⁸ Disponível em: <https://www.playstation.com>. Acesso em: 15 jul. 2024.

A Folksonomia é cunhada em 2004 pelo Arquiteto da Informação Thomas Vander Wal, vem do termo germânico *folk* (povo ou grupo de pessoas) e do grego *taxonomy* (ciência ou técnica de classificação). Wal (2005, tradução nossa) a caracteriza como “[...] o resultado da etiquetagem livre e pessoal de informações e objetos (qualquer coisa com URL) para a própria recuperação”. Brandt e Medeiros (2010, p. 112) expressam que “a Folksonomia é o resultado do processo de etiquetagem, também chamado de classificação social, de recursos da *web*. Isso significa dizer que as próprias pessoas, no caso, usuários da informação, classificam os documentos”. Dessa maneira, é possível que os próprios usuários, que por vezes possuem maior domínio do conteúdo, utilizem as próprias palavras para representar as informações.

Os autores Santos e Corrêa (2018), no entanto, discorrem que ainda não há uma definição única para a Folksonomia, e a explicam como o resultado do processo de atribuição livre de etiquetas (palavras-chave) realizadas pelos usuários (humanos ou robôs) por meio do emprego de palavras vindas de linguagem natural que buscam representar e recuperar recursos informacionais compartilhados em formas variadas como textos, áudios, imagens, vídeos etc. Os autores supracitados apontam também sobre a importância da Folksonomia como agente de memória coletiva no ambiente digital, visto que, através do uso da linguagem natural, os próprios usuários conferem etiquetas (tags) para descrever o conteúdo dos objetos informacionais.

Tal qual as plataformas digitais, os efeitos de rede beneficiam a Folksonomia, pois quanto maior a quantidade de usuários maior suas interações entre si. De acordo com Santos (2013, p. 95), o uso de ferramentas como os diretórios⁹ pode “[...] limitar o usuário em sua pesquisa, na medida em que o resultado de suas buscas seja definido em função de uma determinada listagem de termos relacionados com um determinado assunto.”, visto que nesses métodos de organização, os termos são selecionados por especialistas utilizando vocabulários controlados.

Ao adotar vocabulários controlados em sistemas de recuperação da informação, pode haver a limitação de busca realizada pelos usuários, além de esbarrar em diversos questões éticas e práticas, como por exemplo a desvalorização e desatualização em relação às

⁹ Diretórios são estruturas utilizadas para organizar arquivos/documentos online.

variações linguísticas e regionais de nomenclaturas; a visão de mundo enviesada e limitada por instrumentos de caráter universal; a falta de experiência do profissional indexador com o instrumento; grande quantidade de informação produzida online, o que torna complexo e demorado o processo de representação para os profissionais indexadores, caso estes trabalhem sozinhos.

Embora a Folksonomia ofereça um grande potencial de organização da informação, ela não está isenta de desvantagens. Como aponta Santarém Segundo (2010, p. 67) “o fato de a Folksonomia promover a participação do usuário de forma livre permite que a criação das tags receba o nome de vocabulário descontrolado, em uma alusão aos vocabulários controlados [...]”. Isso significa que o uso da linguagem natural pode resultar em erros conforme apontado por Silva e Miranda (2013, p.7), tais como o uso de plurais, que podem implicar no processo de recuperação da informação; palavras com vários significados, que podem variar de acordo com o contexto; sinonímia; palavras “egoístas”, que façam sentido apenas para uma pessoa específica; e escrita incorreta e erros ortográficos.

Seguindo essa perspectiva, para evitar os erros mencionados anteriormente, algumas propostas incluem a mediação de profissionais da informação na organização do ambiente, além de votações e avaliações das tags pelos próprios usuários, como a Folksonomia Assistida que “[...] prima pela consistência das tags, de forma que o usuário do sistema evite abreviações, plurais/singulares ou ainda palavras que possam dificultar a recuperação, posteriormente” (Santarém Segundo, 2010, p. 181).

A Folksonomia permanece sendo um campo de estudo a ser explorado no contexto da Biblioteconomia e Ciência da Informação, especialmente em relação aos serviços e sistemas nos quais pode ser aplicada. É possível encontrá-la em páginas da *web*, redes sociais, como mostrado anteriormente, e em plataformas de jogos digitais como *PlayStation Network* (PSN), *Xbox Live* e a *Steam*, foco desta pesquisa. A seguir, serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados na elaboração desta pesquisa.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para alcançar os objetivos delineados anteriormente, conduziu-se uma pesquisa bibliográfica, documental, exploratória e descritiva com abordagem qualitativa, visando

realizar um estudo de caso na plataforma *Steam*. Durante essa investigação, foram consultadas pesquisas realizadas até 2024, em bases como BRAPCI, BDTD e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento do Pessoal de Nível Superior (CAPES), com o objetivo de recuperar e analisar trabalhos que abordassem temas como folksonomia, etiquetagem colaborativa, plataformas de jogos digitais, jogos digitais e *Steam*, bem como suas variações em inglês no Portal de Periódicos da CAPES.

A pesquisa documental foi empregada para analisar documentos, sites e outras informações disponíveis na plataforma de jogos digitais, especificamente no *Steam*. A pesquisa exploratória foi essencial neste estudo para descobrir produções científicas relevantes ao tema, assim como a própria plataforma *Steam* e seus documentos, para identificar como a Folksonomia contribui para a organização, representação, recuperação, recomendação e encontrabilidade de jogos nesse ambiente. A pesquisa descritiva foi integrada ao estudo, descrevendo as principais características e funcionalidades da plataforma *Steam*, além de discutir as implicações positivas e negativas da Folksonomia neste contexto. Adotando uma abordagem qualitativa, esta pesquisa realizou uma análise de como a Folksonomia influencia a organização, representação, recuperação, recomendação e encontrabilidade de jogos na plataforma, e como a etiquetagem colaborativa impacta na interação dos usuários nesse ambiente. Os dados foram obtidos por meio de análises qualitativas realizadas na plataforma de jogos digitais *Steam*, incluindo observação da plataforma, de sites correlatos e de suas redes sociais.

O *Steam* foi lançado em 2003 pela *Valve Corporation* como um canal de distribuição de conteúdo digital, sendo uma empresa conhecida por desenvolver e distribuir jogos digitais e criar *hardware*. A plataforma está disponível em 29 (vinte e nove) idiomas e fornece serviços de *streaming*¹⁰ de jogos, vídeos, redes sociais e acesso à Comunidade *Steam*¹¹, criada em 2007. Essa comunidade permite bate-papo, listas de amigos, criação de grupos, comunicação por texto, voz e bate-papo durante os jogos, além de participação em partidas online conjuntas. Há também o espaço Oficina *Steam* (*Steam Workshop*)¹² serve como um

¹⁰ Para White (2011) é o download contínuo de um recurso informacional, que pode ser assistido ou ouvido no aparelho do usuário.

¹¹ Disponível em: <https://steamcommunity.com/?>. Acesso em: 9 jul 2024.

¹² Disponível em: <https://steamcommunity.com/workshop/>. Acesso em: 9 jul 2024.

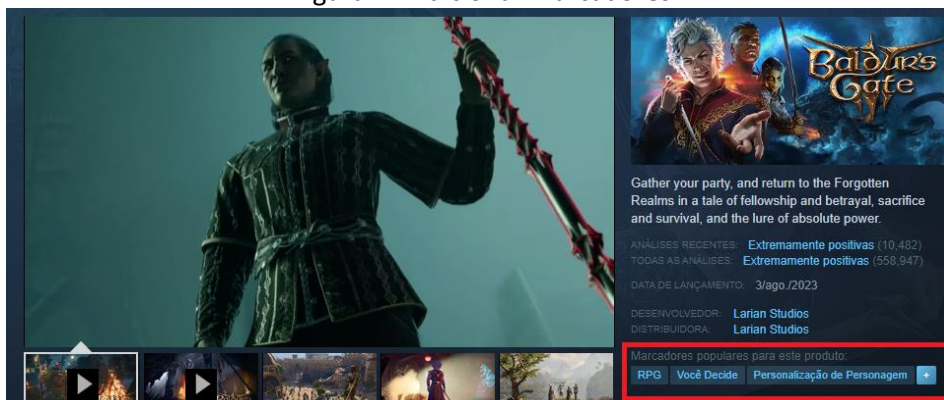
centro onde os jogadores podem criar e usar modificações (*mods*, abreviação de *modification*, em inglês) feitas pela comunidade. Também é oferecido o *Steamworks*¹³, que fornece ferramentas para que outros desenvolvedores integrem funcionalidades como conquistas no jogo e sistemas de microtransações, além de aproveitarem a distribuição da plataforma *Steam*. Outro espaço é o *Steam Labs*¹⁴, onde são apresentados aos usuários novos experimentos de funcionalidades e recursos ainda em desenvolvimento, como métodos de descoberta, vídeo e aprendizado de máquina. Isso permite que os desenvolvedores se aproximem dos usuários por meio de interações e *feedbacks*.

6 ANÁLISE DAS PRÁTICAS FOLKSONÔMICAS NA PLATAFORMA STEAM

Nesta seção é discutido o funcionamento dos marcadores na plataforma *Steam* e como o sistema de etiquetagem influencia nas interações entre os seus usuários. É importante ressaltar que os termos "marcadores", "etiquetas" e "tags" são considerados sinônimos nesta pesquisa.

Para adicionar marcadores, basta visitar a página da loja de um jogo e clicar no símbolo "+" na seção "Marcadores populares para este produto".

Figura 1 - Adicionar marcadores



Fonte: https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

Ao selecionar a opção "Ver e editar marcadores para este produto", o usuário visualiza a lista dos marcadores mais populares adicionados ao produto. Se concordar ou discordar com os marcadores listados, o usuário pode clicar nas etiquetas disponíveis listadas em

¹³ Disponível em: <https://partner.steamgames.com/>. Acesso em: 9 jul 2024.

¹⁴ Disponível em: <https://store.steampowered.com/labs>. Acesso em: 9 jul 2024.

“Marcadores populares para este produto” para aumentar sua popularidade ou denunciá-la em casos de preconceito, discriminação ou algo similar. O jogador também tem a opção de inserir novos marcadores para o produto, que serão listados em “Marcadores que aplicou a este produto”. O usuário pode remover esses marcadores a qualquer momento, se desejar.

Ao digitar na barra de busca “Inserir um novo marcador em [língua selecionada pelo usuário]”, o sistema sugere *tags* já existentes na plataforma. Nem todos os marcadores adicionados aparecem imediatamente na listagem, pois apenas os 20 (vinte) mais relevantes ficam visíveis para o usuário (Steamworks, 2024)¹⁵. No caso de novas etiquetas adicionadas pelos usuários, o marcador só ficará visível após ser validado, ou seja, quando outros usuários usarem o mesmo marcador para o mesmo produto (Steam, 2024b). Até não for validado, o marcador aparecerá apenas para o usuário que o adicionou. Com o tempo, os marcadores visíveis podem ser alterados à medida que sua relevância muda.

Os marcadores podem ser adicionados pelos próprios desenvolvedores do produto, pelos jogadores com contas não limitadas¹⁶ e pelos moderadores do *Steam* (Steamworks, 2024). Assim, toda a comunidade contribui para o processo de etiquetagem dos produtos. A atribuição dos marcadores segue um sistema de muitos-para-muitos, onde todos os usuários (independente do perfil) podem atribuir etiquetas. Além disso, os usuários têm a opção de denunciar marcadores que considerem ofensivos ou inadequados, sendo responsabilidade da moderação (que é feita por funcionários da Valve e por usuários voluntários) avaliar e excluir esses marcadores, se necessário.

As etiquetas podem abordar diversas facetas dos produtos, sejam eles jogos ou outro tipo de mídia, gerais ou específicos, como Gêneros e Subgêneros, Estilo visual, Temas e Atmosfera, Recursos, *Software*, Avaliações dentre outros (Steamworks, 2024). A atribuição de marcadores deve seguir algumas diretrizes, como: a) palavrões serão filtrados e não aparecerão na lista de marcadores mais populares (Steam, 2024b); b) marcadores atribuídos em um idioma são categorizados no idioma utilizado no momento. Somente usuários que

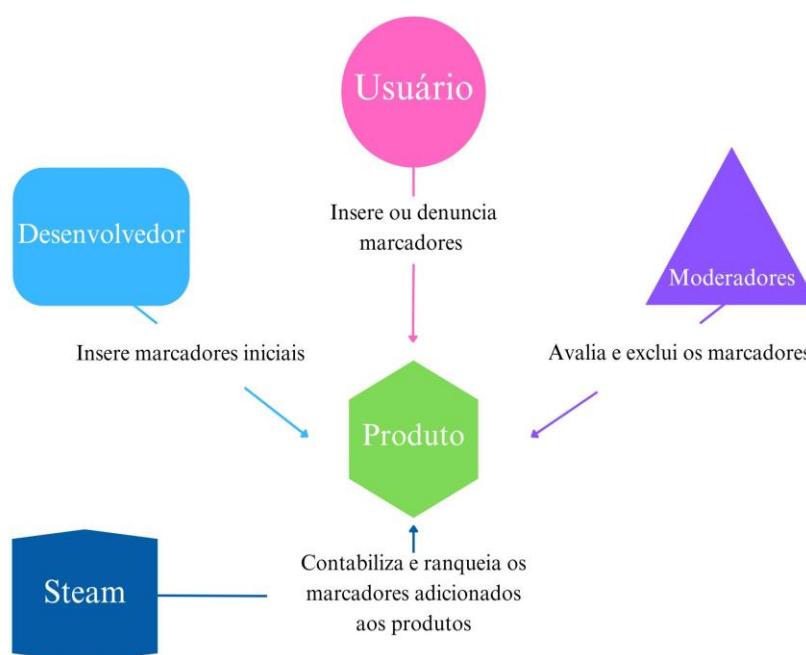
¹⁵ Documento eletrônico, não paginado. Disponível em: <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags#4>. Acesso em: 9 jul. 2024.

¹⁶ Contas de usuários que gastaram o equivalente a US\$5 (cinco dólares americanos) ou mais na Loja Steam têm acesso a mais recursos da plataforma, como adicionar amigos e participar das funcionalidades sociais da comunidade Steam. Sistema de segurança da plataforma para ajudar a prevenir ações fraudulentas. (Steam, 2024b).

estiverem utilizando o *Steam* no mesmo idioma poderão ver esses marcadores naquele idioma (Steam, 2024b); c) os principais marcadores, que se referem ao gênero do jogo ou a recursos como jogabilidade, são traduzidos para levar em consideração as variações linguísticas entre os idiomas. Por exemplo, a etiqueta "RPG" em inglês e português brasileiro aparece como "Rollespil" na Dinamarca (Steamworks, 2024)

Por fazer uso da folksonomia assistida, já que contam com diretrizes e mediadores, a plataforma preserva-se dos erros de grafia, variações de linguagens para o mesmo marcador e termos ofensivos na plataforma. Dado o exposto anteriormente, pode-se ilustrar o funcionamento da aplicação de marcadores nas perspectivas de usuários, moderadores e desenvolvedores da seguinte maneira:

Figura 2 - Aplicação de marcadores no *Steam*



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A atribuição de marcadores iniciais pelo Desenvolvedor do produto é crucial para seu sucesso. Saber escolher as etiquetas corretas impacta diretamente a encontrabilidade do produto na plataforma, pois está diretamente relacionado ao sistema de recomendação de jogos. A Plataforma oferece a ferramenta de "Assistente de Marcadores" (Steamworks, 2024), que faz uma análise do produto e recomendações automáticas de etiquetas que possuem relação semântica com o produto, além de disponibilizar uma lista de marcadores

populares. Os criadores do produto têm também a liberdade de revisar e editar os marcadores atribuídos, adicionando, excluindo e até mesmo alterando suas posições nos rankings de tags.

Já os moderadores da plataforma, que podem ser voluntários ou contratados, regulam o conteúdo da comunidade e têm a autoridade para excluir os marcadores denunciados pelos usuários (Steamworks, 2024).

Os usuários têm papel vital na atribuição de etiquetas para os produtos e elas interferem diretamente nos tipos objetos que aparecerão no sistema de recomendação da plataforma, assim como na personalização da página de cada usuário, visto que marcadores também são ferramentas para personalização algorítmica e pessoal de cada indivíduo. Ou seja, além do usuário poder selecionar manualmente o que o agrada ou não, o próprio sistema identifica os tipos de produtos - e consequentemente os marcadores - que o jogador mais consome.

O sistema de busca dentro da loja do *Steam* também leva em consideração a busca pelas tags. Estas podem ser combinadas com outros marcadores ou com demais filtros (idioma, preço, tipo de jogo etc) oferecidos pela própria plataforma. O *Steam* proporciona também interações entre seus usuários, seja através da possibilidade de adicionar amigos e jogar/ conversar com os mesmos, ou da possibilidade de interagir em comentários, avaliações, canais e comunidades. Nesse espaço pode-se ver as discussões sobre os jogos, artes, capturas de tela feitas durante o jogo, transmissões e notícias, tudo isso construído e com outros jogadores.

Os comentários e avaliações feitas por usuários dentro da loja, além de servir ao propósito de avaliar conteúdos, constrói também um ambiente de interação que, por vezes, é descontraído com alguns tipos de comentários engraçados.

Diante o exposto, foi possível discorrer sobre as aplicações da Folksonomia na plataforma *Steam* e ela pode influenciar na interação dos seus usuários a partir do sistema de personalização, recomendação e busca de produtos na plataforma de jogos digitais *Steam*. As etiquetas direcionam os jogos para determinadas páginas de navegação e recomendação, além de influenciar a encontrabilidade dos produtos na plataforma e fornecer sugestões da própria Comunidade, permitindo uma classificação eficaz dos jogos.

As diretrizes do *Steam* e os moderadores garantem um ambiente livre de marcadores com escrita incorreta ou imprópria, respeitando o idioma do usuário sem restringir sua participação. Isso destaca o impacto que o sistema de etiquetas e a prática da Folksonomia têm na plataforma *Steam*, evidenciando o potencial dessa ferramenta para outras plataformas de jogos digitais e ambientes digitais colaborativos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em linhas gerais, foi possível demonstrar a pluralidade e aplicabilidade da folksonomia em plataformas digitais, em especial nas plataformas de jogos digitais e como o *Steam* vem aperfeiçoando este recurso.

Acredita-se que o objetivo desta pesquisa foi alcançado, visto que foi possível analisar as práticas folksonômicas em plataformas de jogos digitais, em especial no *Steam*, além de compreender como ela influencia na interação dos usuários dentro da plataforma. Outrossim, foi apresentado como o processo de etiquetagem é realizado de acordo com as perspectivas dos usuários, desenvolvedores e moderadores, além das próprias diretrizes do *Steam*.

Observa-se que a Folksonomia permite organizar os milhares de produtos na plataforma, personalizar a conta do usuário e auxiliar no processo de classificação, recuperação e recomendação de informações, tornando-se um dos principais métodos de organização e representação da informação na plataforma. Além disso, percebe-se como a interação na plataforma ajuda a construir uma sensação de comunidade, que vai desde atividades como conversas em chats e atividades compartilhadas até etiquetas atribuídas por diversos membros, avaliações de produtos e interações dentro das comunidades de jogos.

À vista disso, espera-se ter demonstrado a multifuncionalidade e as implicações do uso da folksonomia, especialmente nas plataformas de jogos digitais. Almeja-se também incentivar mais pesquisas relacionadas ao uso da folksonomia como ferramenta de organização, representação e recuperação de conteúdos na *web*. Busca-se encorajar a realização de novos estudos que proponham metodologias de análise, indexação e

catalogação de jogos digitais, levando em consideração suas especificidades e as características dos ambientes em que estão inseridos.

REFERÊNCIAS

BRANDT, Mariana; MEDEIROS, Marisa Brascher Basílio. Folksonomia: esquema de representação do conhecimento? **Transinformação**, Campinas, v. 22, n. 2, p. 111-121, ago. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-37862010000200002&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 16 abr. 2024.

CAMACHO, A. Mais de 73% dos brasileiros jogam videogame, aponta pesquisa. **Tecmundo**. 29 mar. 2024. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/281459-73-brasileiros-jogam-videogame-apontapesquisa.htm#:~:text=Tend%C3%Aancia%20do%20consumo%20de%20jogos,a%20maioria%20do%20p%C3%ABlico%20feminino>. Acesso em: 27 jun. 2024.

CHOUDHURY, Nupur. World Wide Web and its journey from Web 1.0 to Web 4.0. **International Journal of Computer Science and Information Technologies**, [S. l.], v. 5, n.6, 2014, p. 8096-8100. Disponível em: <http://www.ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2024.

MÁRCIO FILHO; ZAMBOM, P. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. **Carta Capital**. 22.09.2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 27 jun. 2024

GARCÍA, T. X.; VIEIRA, A. F. G. Biblioteca 2.0: levantamento do seu uso em bibliotecas. **Ciencias de la Información**, Cuba, v. 41, n. 2, maio/ago. 2010, p. 17-26. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421569003>. Acesso em: 27 jun. 2024.

HJØRLAND, Birger. **Information Seeking and Subject Representation: An Activity-theoretical approach to Information Science**. Westport & London: Greenwood Press, 1997.

O'REILLY, T. Web 2.0: Compact Definition? Radar. O'Reilly. **O'Reilly**: [S. l.], 2006. Disponível em: <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>. Acesso em: 27 jun. 2024.

SAKUDA, Luiz Ojima. **Plataformas como novo tipo de governança de cadeias globais de valor: estudo na indústria de jogos digitais**. 2016. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Escola Politécnica, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/3/3136/tde-18082016-132259/es.php>. Acesso em: 29 jun. 2024.

SAKUDA, L. O. Plataformas digitais e o novo espírito do capitalismo: Estudo sobre a indústria de jogos digitais. **Itaú Cultural**: [S. l.], 2018. Disponível em: http://portal-assets.icnetworks.org/uploads/attachment/file/99769/01_ARTIGO-LUIZ-OJIMA_PT_AF_2_.pdf. Acesso em: 29 jun. 2024.

SANTARÉM SEGUNDO, J. E. **Representação Iterativa**: um modelo para repositórios digitais. Marília, São Paulo, 2010. 224 f. Tese (Doutorado) – Curso de Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, SP, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103346>. Acesso em: 29 jun 2024.

SANTOS, H. P. Etiquetagem e folksonomia: o usuário e sua motivação para organizar e compartilhar informação na Web 2.0. **Perspectivas em Ciência da Informação**. Belo Horizonte, v. 18, n.2, p. 91-104, abr/jun. 2013. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/1617/1174>. Acesso em: 27 jun 2024.

SANTOS, R. F.; CORRÊA, R. F. Análise das definições de Folksonomia: em busca de uma síntese. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.23, n.2, p. 1-32, abr./jun. 2018. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2571>. Acesso em: 29 jun. 2024.

SILVA, M. B. da; MIRANDA, Z. D. de. Estudos sobre a adoção da folksonomia em sistemas de informação: uma proposta de hibridismo. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: UFSC, 2013. p. 1-18.

SOUTO, G. A. Plataformas multilaterais e a nova abordagem antitruste: como o CADE pode se reinventar à luz da sua própria jurisprudência? **Revista de Direito e atualidades**. Brasília, v. 1, n. 1, p. 1-20, jan. /abr. 2021.

STEAM. O que é o Steam? **Steam**, Bellevue, 2024a. Disponível em: <https://store.steampowered.com/about/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

STEAM. Navegue o Steam da sua maneira. **Steam**, Bellevue, 2024b. Disponível em: <https://store.steampowered.com/tag/>. Acesso em: 9 jul. 2024.

STEAMWORKS. Marcadores Steam. **Steam**, Bellevue, 2024. Disponível em: <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags#4>. Acesso em: 9 jul. 2024

WAL, T. V. Folksonomy definition and wikipedia. **Vanderwal.net**, [S. l.], 2005. Disponível em: <http://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1750>. Acesso em: 29 jun. 2024.

WHITE, Curt M. **Redes de Computadores e Comunicação de Dados**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.