

La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos: el caso de Steam

[Versió catalana]

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA
TecnoCampus
Universitat Pompeu Fabra
aplanells@tecnocampus.cat

Opciones

<meta />

Metadatos

DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2018.41.15>

Cita recomendada

Planells de la Maza, Antonio José (2018). "La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos : el caso de Steam". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 41 (diciembre) . <<http://bid.ub.edu/es/41/planells.htm>>. DOI: <http://dx.doi.org/10.1344/BiD2018.41.15> [Consulta: 20-12-2018].

Resumen

Objetivos: analizar la percepción de la comunidad de usuarios de videojuegos en la plataforma Steam ante la modificación de políticas de privacidad y su repercusión en el ecosistema económico y lúdico.

Metodología: análisis netnográfico de 1.039 comentarios derivados de la publicación oficial de las nuevas políticas de privacidad en Steam. Se agrupan los comentarios por temática y se confrontan con relación a la práctica discursiva.

Resultados: el análisis muestra dos posicionamientos, uno más pragmático y económico y otro más social garantista, que difieren notablemente en la percepción de la plataforma de juegos y en las consecuencias derivadas de la nueva regulación. Así, el primero niega el carácter de red social de Steam y, por ello, admite el uso de datos privados en abierto y por parte de terceros sin consentimiento como Steamspy. Por otro lado, la visión garantista asume la primacía de la titularidad de los derechos en contraposición a la lógica comercial, alejándose de la idea mercantilista y acercándose a la de derecho fundamental.

Resum

Objectius: analitzar la percepció de la comunitat d'usuaris de videojocs a la plataforma Steam davant la modificació de polítiques de privacitat i la seva repercussió en l'ecosistema econòmic i lúdic.

Metodologia: anàlisi netnogràfica de 1.039 comentaris derivats de la publicació oficial de les noves polítiques de privacitat en Steam. S'agrupen els comentaris per temàtica i es confronten amb relació a la pràctica discursiva.

Resultats: l'anàlisi mostra dos posicionaments, un de més pragmàtic i econòmic i l'altre, més social i garantista, que difereixen notablement en la percepció de la plataforma de jocs i en les conseqüències derivades de la nova regulació. Així, el primer nega el caràcter de xarxa social de Steam i, per això, admet l'ús de dades privades en obert i per part de tercers sense consentiment com Steamspy. D'altra banda, la visió garantista assumeix la primacia de la titularitat dels drets en contraposició a la lògica comercial, i s'allunya de la idea mercantilista i s'apropa a la de dret fonamental.

Abstract

Objectives: To analyse the response of the video gaming community to Steam's privacy policy update and examine the users' perception of the repercussions of this update on the platform's financial and gaming ecosystem.

Methodology: A netnographic analysis was conducted of 1,039 user comments responding to Steam's official announcement of the update. The comments were grouped by theme and contrasted according to the position taken by the users.

Results: The analysis showed that Steam users took one of two positions which, in turn, revealed two contrasting perceptions of the overall nature of the platform and of the consequences of the update. Either they were pragmatic, understanding the update in financial terms, or they were more concerned with the social guarantee the platform should offer. The pragmatists, who did not regard Steam as a social network, accepted that users' personal data could be made available without consent to third party services like the tracker Steam Spy, while

defenders of the social guarantee argued that the defence of user privacy should come before any kind of commercial gain and that users' data ownership rights should be regarded as a fundamental right.

Palabras clave: Uso de la información, Comunidades virtuales, Derecho de la información, Privacidad, Videojuegos
Keywords: Information use, Virtual communities, Information law, Privacy, Video games

Recibido: 03/05/2018. Aceptado: 15/10/2018.

1 Introducción

El 17 de marzo de 2018 *The New York Times* y *The Observer* publicaron una investigación que ponía en tela de juicio la privacidad y los datos generados por los usuarios en Facebook, una red social que ya cuenta con más de 2.200 millones de usuarios. Junto con Christopher Wylie, un ex empleado de Cambridge Analytica, los medios norteamericanos destaparon un caso de captación y uso indebido de datos privados de más de 50 millones de perfiles de Facebook para favorecer la campaña electoral de Donald Trump en 2016. La gravedad del caso llevó a Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, a tener que pedir perdón en persona ante el Senado norteamericano y a reconocer que la red social no había hecho lo suficiente para proteger a sus usuarios.

La comparecencia de Zuckerberg ante el Capitolio tuvo un momento que pudiera parecer anecdótico pero que, en realidad, manifiesta claramente el conflicto de fondo del caso Cambridge Analytica y, en general, la actual situación de la identidad digital de los usuarios en el contexto digital. El senador demócrata Dirk Dubin preguntó a Zuckerberg si no le importaría decir en qué hotel se hospedaba o con quién había intercambiado mensajes electrónicos ese mismo día. Ante la negativa del fundador de Facebook, Dubin dijo: "Probablemente de esto va lo de hoy, del derecho a la privacidad, sus límites, y a cuánto se renuncia en la América moderna en nombre de conectar a la gente por el mundo".

Casos como los de Cambridge Analytica o el de Snowden ponen en primera línea el debate sobre qué uso se está haciendo de los datos privados y la actividad digital que los usuarios hacen en el marco digital contemporáneo. Mediante plataformas como Twitter, Facebook o Instagram, los usuarios generan historiales de navegación, búsqueda, recomendaciones y comentarios que, si no quedan al amparo de cierta protección (o, al menos, bajo el paraguas del consentimiento de su legítimo titular), pueden utilizar terceros para usos no legítimos o, al menos, no necesariamente legitimados (Wisniewski; Knijnenburg; Lipford, 2017; Tsai [*et al.*], 2017).

En la presente investigación se analiza la situación de la desposesión de los datos privados en un campo de creciente interés: el videojuego (Zarsky, 2004; Pridmore; Overcker, 2014; Russell; Reidenberg; Moon, 2018), y, más concretamente, su uso social en la plataforma Steam. Creada por Valve Corporation en 2003, Steam es a día de hoy el centro de juego para PC más relevante del mundo, con más de 8.000 juegos disponibles y 142 millones de usuarios activos. Se trata de una librería digital de juegos en la nube asociada a una cuenta personal de usuario que permite a los jugadores instalar los productos en equipos autorizados y ahorrarse problemas derivados de licencias o actualizaciones. De este modo, con Steam los jugadores tienen todos sus juegos en un mismo repositorio. Además, la plataforma de Valve permite establecer redes de amistad para el juego en línea, grabar partidas y verlas más tarde para aprender de los errores (Medler, 2011), instalar modificaciones de los juegos creadas por otros usuarios y comentar y puntuar los nuevos lanzamientos (Lin; Bezemer; Hassan, 2017, p. 2.097).

Así pues, Steam es una plataforma que no se limita a vender videojuegos y proporcionar el acceso a estos, sino que también conforma una verdadera comunidad social en la que los datos generados por los usuarios han ocasionado conflictos relevantes. El primero de ellos, estudiado a fondo por Joseph (2018), tuvo lugar en 2015 con la comunidad de usuarios creadores de contenidos y supuso un primer paso clave para entender en qué marco económico se genera el discurso de la desposesión digital. El segundo de ellos, más reciente, supuso la polarización de la comunidad de usuarios ante el endurecimiento de las políticas de privacidad de Steam en mayo de 2018 y sus efectos en el ecosistema lúdico. La presente investigación se focaliza en este segundo aspecto mediante el análisis de los 1.039 comentarios de usuarios ante el comunicado oficial de la compañía en su blog corporativo.

2 Los "modders" o la conversión del contenido generado por los usuarios en mercancía

Desde principios de los años ochenta del siglo pasado, los jugadores han intentado establecer nuevos patrones creativos realizando modificaciones en los juegos comerciales. Así, títulos como *Castle Wolfenstein* (1981) o *Doom* (1993) supusieron hitos importantes al contar, en ambos casos, con la colaboración de sus creadores al facilitar abiertamente este tipo de prácticas (Kücklich, 2005). En la actualidad estas modificaciones (denominadas *mods*, del inglés *modifications*) "may include new game models, textures, sounds, game mechanics or even complete overhauls of the commercial product" (Poretski; Arazy, 2017, p. 480) y constituyen la obra central de sus creadores, los *modders*, y el objeto de deseo de sus comunidades, las *modding communities*.

La creación de *mods* representa una práctica creativa y autoral que se enmarca en una compleja relación entre un usuario que desarrolla un contenido específico y una empresa que pone a su disposición un conjunto de herramientas para que pueda utilizarlas (Banks; Humphreys, 2008; Roig [*et al.*], 2014). Por un lado, el trabajo de estos creadores ha sido considerado como *precarious labor* o *playbor* al tratarse de actividades de creación de contenidos no remuneradas (Kücklich, 2005) que suponen un considerable ahorro a los desarrolladores de videojuegos y, a su vez, un alargamiento de la vida comercial de los juegos al generarse nuevo contenido para el usuario final. Y, por otro, la propia creación del *modder* está sometida a un férreo control legal por el que el uso de las herramientas de diseño conlleva un reconocimiento de propiedad de la empresa sobre la obra derivada creada por el usuario (Poretski; Arazy, 2017, p. 482).

La cultura *modder* encontró en Steam una cómoda plataforma en la que ofrecer sus contenidos gracias a las herramientas de actualización automática y a la potente visibilidad que la dimensión social del sistema proporcionó. No obstante, el 23 de abril de 2015 Steam decidió habilitar el pago por *mods* en *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda, 2011), uno de los títulos más beneficiados por ese tipo de contenidos complementarios. En esta compraventa, los *modders* obtenían el 25 % del precio final, Valve el 30 % y Bethesda el 45 % (Joseph, 2018, p. 2). Tras cuatro días la plataforma anunció el cierre de la iniciativa debido a las múltiples protestas.

Pero ¿qué motivó esta airada reacción de los usuarios creadores de contenidos? Según Joseph (2018), se produjo una desposesión digital, una conversión de la obra creativa centrada en el *hobby* y el reconocimiento de la comunidad en una mercancía capitalista. Ahora, el valor de intercambio era lo relevante y el rol del creador se disipaba a favor de las fuerzas del mercado. Es decir, se *desposeía* al *modder* del control sobre su obra al transformarse esta en un producto de consumo.

La idea de desposesión digital toma como partida la noción de la acumulación por desposesión anunciada por Harvey (2004), que es, a su vez, una readaptación de la acumulación originaria concebida por Marx. La acumulación originaria supone un hecho fundamental del capitalismo al

establecer la privatización de los medios de producción y el paso del productor directo al asalariado y, con ello, el salto del feudalismo a la época industrial. Para Harvey, la acumulación por desposesión busca mantener el sistema de sobreacumulación del capitalismo moderno arrebatando el control a las clases más pobres de zonas aún no depredadas por el sistema, como es la sanidad pública o la educación (Harvey, 2004, p. 73–76). Es decir, el capitalismo se reafirma como sistema acumulando distintas manifestaciones de desposesión. De este modo, la acumulación por desposesión en el contexto lúdico (esto es, la desposesión digital) podía asociarse fácilmente con una plataforma como Steam, un sistema de control en el que la meritocracia del *modder* y la libertad creativa de la comunidad decaían ante la conversión del acto *amateur* en un producto capitalista. El colapso entre el concepto de trabajo y el de acto lúdico puso en tela de juicio qué papel debía desempeñar la plataforma en todo ello: "For Gabe Newell (like other platform owners like, say, Mark Zuckerberg), control is about taking as little responsibility as possible. For the community, it is moderation, support, easy access to tools, and a mechanism that avoid direct, pure commodification of mods" (Joseph, 2018, p. 15).

3 Steam y la desposesión digital: un acercamiento netnográfico

Hasta el 11 de abril de 2018 Steam había tenido una política de privacidad relativamente laxa. Cualquiera podía consultar el perfil de otro usuario y ver qué juegos tenía, cuántas horas les dedicaba y, en general, qué historial social generaba en su paso por la plataforma de Valve. En ausencia de datos de venta oficiales por parte de Steam, en 2015 apareció Steamspy, una herramienta que analizaba los perfiles públicos de los jugadores y establecía aproximaciones sobre el número de ventas globales, la estimación de horas de juego y otros datos relevantes para los desarrolladores de videojuegos. Así, Steamspy hacía uso de datos privados en perfiles abiertos para suplir la ausencia de datos sectoriales más allá de los que Steam proporciona a cada desarrollador por las ventas específicas de sus juegos. No obstante, el 11 de abril de 2018 Steam decidió modificar unilateralmente las condiciones de privacidad. Con esta actualización, la plataforma convirtió automáticamente y por defecto todos los perfiles públicos en privados (si bien el usuario siempre podía volver a establecerlo como público), así como otras funcionalidades como la lista de amigos, los logros o el tiempo de juego.

En la presente investigación se han analizado un total de 1.039 comentarios derivados de la comunicación oficial en el blog de Steam en sus primeras 24 horas de impacto en la comunidad. Para ello, se ha utilizado la netnografía, una reformulación de la etnografía tradicional adaptada a las complejidades de los entornos sociales mediados virtual y tecnológicamente (Fresno, 2011; Kozinets, 2015) que emplea la observación participante de foros o comunidades en línea para recopilar, interpretar y categorizar las distintas perspectivas de la comunidad. Además, este acercamiento metodológico ya ha sido utilizado con éxito previamente en el contexto de las comunidades de jugadores, tanto para explorar las lógicas de cocreación en juegos en línea (Grohn, 2017) como para analizar las interacciones entre usuarios (García-Álvarez; López-Sintas; Samper-Martínez, 2017).

Siguiendo el método netnográfico empleado por García-Álvarez, López-Sintas y Samper-Martínez (2017, p. 653–655), se ha llevado a cabo un análisis cualitativo de los 1.039 comentarios que aparecieron en la comunicación oficial de Steam en un proceso iterativo sustentado en temáticas provisionales sujetas a permanente revisión, hasta alcanzar una inferencia semántica de categorías. Dichas temáticas se centraban en la noción de desposesión digital vista previamente por Joseph (2018) y se utilizaron en un análisis cualitativo directo (Bourgonjon [*et al.*], 2016) sobre la totalidad del conjunto de datos. De la clasificación iterativa y la interpretación surgieron los distintos posicionamientos con relación al debate sobre las nuevas políticas en Steam (agrupados en la reacción favorable o contraria de la comunidad), los motivos por los que Steam ha llevado a cabo dichas medidas, el concepto de red social y datos privados y el impacto en Steamspy.

4 Resultados

4.1 La reacción de la comunidad

A diferencia del conflicto por desposesión digital en el caso de los *modders*, la reacción de la comunidad no ha sido unánime, sino muy polarizada. Por un lado, algunos usuarios apuntan al carácter positivo de la medida, en especial desde la perspectiva de la observancia, tutela y protección de los datos privados por parte de la plataforma:

Privacy by default is a good thing. Those who complain about the default being private are like thieves who would complain about someone else's door getting locked by default after being slammed (Milo, 11 de abril, 10.01 h).

Además, la revalorización del carácter privativo de los datos lleva a partidarios del cierre de perfiles a proponer otras medidas adicionales, como la eliminación de las llamadas de voz que usan sistemas *peer to peer* (p2p) en los que la IP del usuario pueda visualizarse o la instauración de un sistema de *Trust Score* que valore la calidad de los perfiles de usuario sin tener que recurrir a mostrar datos personales.

Por otro lado, los detractores de la medida expresan su descontento con varios argumentos. El más común, y con mayor repercusión en Steam como comunidad social, es la imposibilidad de poder distinguir entre buenos jugadores y cuentas trol que pretenden aprovecharse de la buena fe de los usuarios legítimos:

[...] As other's have pointed out, this enables scammers to disguise their account and hide the number of games they own (or don't own), as well as hide what game they own. A lot of scammers buy cheap games and assign them to their accounts, and by hiding the games the account owns, these scammers would be virtually indistinguishable from an account that owns 200+ games [...] (Nigeria, 11 de abril, 8.07 h).

Junto a este argumento, muchos usuarios apelan a la imposición directa de la plataforma del perfil privado por defecto, la ausencia de flexibilidad para determinar qué tipo de datos quieren protegerse o las dificultades que se generan en el plano social, como es encontrar amigos o regalar objetos virtuales asociados a un juego sin poder saber si el usuario objetivo tiene o no ese juego.

4.2. Los motivos de Steam

Una parte de los usuarios ve en la nueva política de privacidad una reacción desmedida ante el proceso público al que se ha visto sometido Facebook con el ya mencionado caso Cambridge Analytica. Por ello, achacan a esta situación improvisada gran parte de las críticas negativas previas, principalmente el modo privado por defecto y la ausencia de opciones más flexibles. Por otro lado, para otros usuarios a la polémica de Facebook se le une la necesaria aplicación del nuevo reglamento europeo de protección de datos (Reglamento general de protección de datos, RGPD) por lo que en estos casos la aplicación de las nuevas medidas responde más al carácter normativo e impositivo del marco legal que a una decisión unilateral de la compañía:

What users think is actually irrelevant because Valve did not have other options. The Facebook scandal has put a lot of pressure on data

privacy practices and GDPR legislation in the EU makes this change compulsory for the profiles of EU residents (which states that consent to share private data cannot be assumed or set to default). It would not be acceptable for Valve to tighten data privacy for EU users and to deliberately leave everyone else out (Pedriquete, 11 de abril, 3.16 h).

Una última manifestación sobre los motivos por los que Steam ha realizado este giro se fundamenta en el propio comunicado de la plataforma. Al final de este comunicado se apela a las reacciones de los usuarios como principal fuente para dicho cambio, algo que algunos usuarios han visto como una instrumentalización de la comunidad para justificar la acción empresarial.

4.3 El concepto de red social y datos privados

La naturaleza de Steam como plataforma de juegos y la tipología de datos sometida a la nueva regulación también ha resultado ser un interesante punto de conflicto dentro de la comunidad de jugadores. En este caso, una parte de ellos percibe la naturaleza lúdica del medio como algo radicalmente distinto a una red social al uso.

Por otro lado, otros jugadores perciben la información protegida como sensible al mismo nivel que otras redes sociales, sin que el componente lúdico tenga ningún papel diferenciador y, además, hacen hincapié en la falta de cultura relativa a la protección de la privacidad en el entorno digital:

So your information should be public and available to anyone by default, unless you say otherwise. Kind of like your medical history, or your credit/debit card details, or your full name and address ...oh, wait, you have to agree to give those out. Just because this is about games, doesn't mean it should, in principle, be any different than any of your "important" private information. More control over what's private and what isn't is a good thing, even when it's "just your gaming habits" (Ms. Beak, 11 de abril, 21.50 h).

4.4 El impacto en Steamspy

El mayor debate en volumen de comentarios fue el suscitado por las consecuencias que el cierre de perfiles tuvo en Steamspy. Al funcionar con los datos obtenidos por perfiles abiertos, la aplicación anunció que la decisión de Steam repercutía decisivamente en la forma de calcular los resultados y la hacía prácticamente inservible. En este sentido, la comunidad se dividió en tres grandes posicionamientos: la defensa de Steamspy como un valor para las empresas de desarrollo de videojuegos, la conformidad con la decisión de Steam al entender que había un uso ilegítimo de datos y los que consideraron que la plataforma de Valve debería impulsar una forma propia de mostrar los datos de ventas globales para los desarrolladores dentro del respeto a la privacidad.

En el primer caso, la defensa del rol que ejercía Steamspy en el ecosistema lúdico se entendió como un beneficio para los desarrolladores, pero también para la comunidad en su globalidad:

Steam Spy needs this for their data analytics, which definitely is something that benefits the wider community more than having a private list benefits one person —especially when it is opt out. If I want to hide my Japanese boob simulator, I can do so. Keep Steam open! (Mr. New_Vegas, 11 de abril, 4.13 h).

De hecho, gran parte de estos discursos incluso relativizaban la apropiación de datos privados en aras a un bien mayor, o directamente transformaban el rol de usuario en consumidor capitalista:

[...] Sites like Steam Spy functioning are far more important than the embarrassment or whatever that results from a non-friend looking at your games list. If someone is that bothered, I think they can handle going to a page and clicking their mouse. There's no need for that degree of privacy to be the default (Cheddar Allan Poe, 11 de abril, 23.14 h).

Por otro lado, la posición contraria a la defensa de Steamspy hace uso, precisamente, de esta conversión de los datos privados de los usuarios como un bien legítimo en el marco de la lógica del consumo:

[...] it's definitely not anti-consumer, on the contrary it's pro-consumer: consumers get better privacy and data sharing with friends is (by default) not affected. It doesn't affect publishers who sell on the Steam store either [...] (Milo, 11 de abril, 4.02 h).

Finalmente, la última posición en el conflicto no se centraba tanto en el uso legítimo o ilegítimo de los datos privados por parte de Steamspy como en la responsabilidad de Steam. En este sentido, esta visión apelaba a la creación de un sistema de publicación de datos de venta globales que fuera, a su vez, respetuoso con los datos privados de los usuarios:

If you guys are going to default game details to hidden, give us an in-steam replacement for Steam Spy. How else are we to know how popular a game is? Do you want to have to process multiple more refunds than you already do? (midnite968, 11 de abril, 8.45 h).

5 Conclusiones

El debate generado a partir de las nuevas políticas de privacidad en Steam derivó en un conjunto de discursos relevantes sobre la identidad de la comunidad de jugadores, el carácter social de la plataforma y la legitimidad de uso de datos privados sin autorización cuando estos se perciben como un beneficio global para el ecosistema lúdico. Estos discursos pueden agruparse, por un lado, en una visión pragmática de la privacidad sometida a los intereses económicos y, por otro, en una visión garantista que percibe al sujeto como titular de unos derechos privados que merecen la mayor de las protecciones.

El discurso pragmático ve en la apertura de datos una forma de lucha natural contra los usuarios que pueden abusar de la ausencia de transparencia de las cuentas con perfiles privados. Además, rebaja la relevancia de la tipología de datos (lista de juegos, tiempo de juego o amigos, entre otros) al no considerar a Steam como una red social al uso. Así, los datos privados de origen lúdico se hacen más permeables a su tratamiento en abierto. Por ello, esta corriente es firmemente defensora de la tarea redentora de Steamspy, único garante del ecosistema lúdico al proporcionar una información clave para los desarrolladores gracias a unos datos legítimos y esenciales para la supervivencia de la comunidad global.

Por otro lado, el discurso garantista asume la centralidad de la privacidad como eje de actuación, equiparando Steam a cualquier otra red social y, por ello, viendo en Steamspy un actor que hace un uso ilegítimo e interesado de los datos que los perfiles en abierto han proporcionado hasta ahora.

Por todo ello, la noción de desposesión digital de Joseph (2018) deviene central en el debate expuesto. La polarización muestra que la

mercantilización en el contexto digital ya no se limita a la cocreación de contenidos y a la negociación laboral entre *modders* y empresas, sino que alcanza directamente a la privacidad y a los datos de los usuarios de las plataformas. De este modo, la generación de datos personales y privados es un objeto de deseo que puede concebirse como un bien que proteger y tutelar o como una mercancía más de la que el usuario se ve desposeído.

Bibliografía

- Banks, John; Humphreys, Sal (2008). "The labour of user co-creators". *Convergence: the international journal of research into new media technologies*, vol. 14, no. 4, p. 401–418. <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856508094660> (<<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856508094660>) >. [Consulta: 15/05/2018].
- Bourgonjon, Jeroen; Vandermeersche, Geert; De Wever, Bram; Soetaert, Ronald; Valcke, Martin (2016). "Players' perspectives on the positive impact of video games: A qualitative content analysis of online forum discussions". *New media & society*, vol. 18, no. 8, p. 1.732–1.749. <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444815569723> (<<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444815569723>) >. [Consulta: 13/10/2018].
- Fresno, Miguel del (2011). *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social*. Barcelona: Editorial UOC.
- García-Álvarez, Ercilia; López-Sintas, Jordi; Samper-Martínez, Alexandra (2017). "The Social Network Gamer's Experience of Play: A Netnography of Restaurant City on Facebook". *Games and culture*, vol. 12, no. 7–8, p. 650–670. <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015595924> (<<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015595924>) >. [Consulta: 13/10/2018].
- Grohn, Jamie Lee (2017). *Exploring co-creation experience and value in the video game industry: how gamers create value through a rule changing online game that has no rules*. Bachelor's thesis, University of Twente.
- Harvey, David (2004). *The "new" imperialism: accumulation by dispossession the spatio-temporal fix and its contradictions*. <<https://socialistregister.com/index.php/srv/article/viewFile/5811/2707>>. [Consulta: 08/02/2018].
- Joseph, Daniel James (2018). "The discourse of digital dispossession". *Games and culture*, p. 1–18. <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412018756488> (<<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412018756488>) >. [Consulta: 28/04/2018].
- Kozinets, Robert V. (2015). *Netnography: Redefined*. London: Sage.
- Kücklich, Julian (2005). "Precarious playbour: modders and the digital games industry". *Fibreculture*, no. 5, p. 1–8. <<http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precariou-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> (<<http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precariou-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>) >. [Consulta: 04/04/2018].
- Lin, Dayi; Bezemer, Cor-Paul; Hassan, Ahmed E. (2017). "Studying the urgent updates of popular games on the Steam platform". *Empirical software engineering*, vol. 22, no. 4, p. 2.095–2.126. <<http://link.springer.com/10.1007/s10664-016-9480-2> (<<http://link.springer.com/10.1007/s10664-016-9480-2>) >. [Consulta: 19/04/2018].
- Medler, Ben (2011). "Player dossiers: Analyzing gameplay data as a reward". *Game studies*, vol. 11, no. 1.
- Poretzki, Leo; Arazy, Ofer (2017). "Placing value on community co-creations". *Proceedings of the 2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing - CSCW'17*. New York: ACM Press, p. 480–491. <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2998181.2998301> (<<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2998181.2998301>) >. [Consulta: 10/04/2018].
- Pridmore, Jeannie; Overocker, John (2014). "Privacy in virtual worlds: A US perspective". *Journal for virtual worlds research*, vol. 7, no. 1. <<https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7067>>. [Consulta: 03/04/2018].
- Roig, Antoni; San Cornelio, Gemma; Sánchez-Navarro, Jordi; Ardèvol, Elisenda (2014). "'The fruits of my own labor': A case study on clashing models of co-creativity in the new media landscape". *International journal of cultural studies*, vol. 17, no. 6, p. 637–653. <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877913503828> (<<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877913503828>) >. [Consulta: 13/10/2018].
- Russell, N. Cameron; Reidenberg, Joel R.; Moon, Sumyung (2018). "Privacy in Gaming". *SSRN electronic journal*. <<https://www.ssrn.com/abstract=3147068>>. [Consulta: 06/02/2018].
- Tsai, Tsai-Hsuan; Chang, Hsien-Tsung; Chang, Ya-Ching; Chang, Yung-Sheng (2017). "Personality disclosure on social network sites: An empirical examination of differences in Facebook usage behavior, profile contents and privacy settings". *Computers in human behavior*, vol. 76, p. 469–482. <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217304703>>. [Consulta: 31/05/2018].
- Wisniewski, Pamela J.; Knijnenburg, Bart P.; Lipford, Heather Richter (2017). "Making privacy personal: Profiling social network users to inform privacy education and nudging". *International journal of human-computer studies*, vol. 98, p. 95–108. <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581916301185>>. [Consulta: 31/05/2018].
- Zarsky, Tal Z. (2004). "Information privacy in virtual worlds: identifying unique concerns beyond the online and offline worlds". *New York Law School law review*, vol. 49. <<https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/nyls49&id=243&div=&collection=>>. [Consulta: 31/05/2018].

