

## Coluna do Augusto

# Steam Machines e o Linux

Escrevo esta coluna na data em que a Valve, como parte de uma trajetória e de uma estratégia que já duram anos, pela primeira vez disponibilizou em seu site uma área com detalhes e preços sobre as Steam Machines.

por Augusto Campos

**E**screvo esta coluna na data em que a Valve, como parte de uma trajetória e de uma estratégia que já duram anos, pela primeira vez disponibilizou em seu site uma área com detalhes e preços sobre as Steam Machines.

Uma Steam Machine, você sabe, é um PC que adere à especificação da Valve para máquinas de jogos voltadas a serem instaladas junto à principal TV de entretenimento da casa, e não na escrivaninha. Elas rodam o SteamOS, um sistema operacional baseado em Linux cuja integração é feita pela própria Valve a partir do Debian.

Não serão produtos baratos, especialmente se comparados ao preço dos consoles de videogame da geração atual. É simbólico o fato de, entre os diversos modelos anunciados, o menos caro – próximo dos 500 dólares – ser de uma marca que é usual referência em PCs de preço elevado. Mas a lista tem vários preços maiores, sem medo de colocar etiquetas de US\$ 2.000 e até de US\$ 5.000.

Não serão produtos que enfatizarão a liberdade de software, o modelo de desenvolvimento colaborativo ou as eventuais vantagens de desenvolver para o desktop Linux. De fato, me parece provável que o usuário típico desse produto não note, ou mesmo não saiba, que o sistema operacional por trás da interface da loja virtual Steam e dos jogos seja o Linux, assim como muitos usuários de PlayStation 4 não imaginam a relação dele com o FreeBSD, ou muitos usuários de celulares Android não sabem que nele há um kernel Linux e toda uma pilha de softwares open source.

Isso não me incomoda: as licenças permitem esse tipo de uso, os desenvolvedores envolvidos atuam sabendo disso, e os ganhos para o desktop Linux causados pela demanda de otimização – em especial na assim chamada "parte gráfica" – estimulada pela Valve têm sido frequentes e evidentes.

---

*Não são vitórias para a liberdade de software, mas são marcos impensados poucos anos atrás, que mostram que o mercado de TI mudou radicalmente em relação a paradigmas que tínhamos como absolutos até mesmo na década passada.*

---

Em paralelo, os jogos disponíveis para Linux (usando ou não a interface Steam) têm se multiplicado (Só na Steam já passaram de 1000 títulos), o que também não é grande vitória para o código aberto e nem serve como diferencial positivo para o desktop open source, mas agrada a uma parcela significativa de seus usuários.

Não são vitórias para a liberdade de software, mas são marcos impensados poucos anos atrás, que mostram que o mercado de TI mudou radicalmente em relação a paradigmas que tínhamos como absolutos até mesmo na década passada. E o Linux é parte disso em muitos aspectos, inclusive neste. ■

---

**Augusto César Campos** é administrador de TI e, desde 1996, mantém o site BR-linux.org, que cobre a cena do Software Livre no Brasil e no mundo.

---

