

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-graduação em Comunicação Social

HUGO PEREIRA ANDRADE

CONSUMO E MODIFICAÇÃO:
O *MODDING* EM SKYRIM COMO PROCESSO MUDIÁTICO

Belo Horizonte
2024

HUGO PEREIRA ANDRADE

CONSUMO E MODIFICAÇÃO:
O *MODDING* EM SKYRIM COMO PROCESSO MIDIÁTICO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Guimarães Martins.

Belo Horizonte
2024

301.16 Andrade. Hugo Pereira.
A554c Consumo e modificação [manuscrito] : o modding em
2024 Skyrim como processo midiático / Hugo Pereira Andrade. -
2024.
161 f. : il.
Orientador: Bruno Guimarães Martins.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.
Inclui bibliografia.

1. Comunicação – Teses. 2. Consumo - Teses. 3. Skyrim (Jogo de computador) - Teses. I. Martins, Bruno Guimarães. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FOLHA DE APROVAÇÃO

"Consumo e modificação: O modding em Skyrim como processo midiático."

Hugo Pereira Andrade

Dissertação aprovada pela banca examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Bruno Guimarães Martins - Orientador
DCM/FAFICH/UFMG

Prof. Carlos Frederico de Brito d'Andréa
DCM/FAFICH/UFMG

Prof. José Carlos Messias Santos Franco
UFMA

Prof. Ivan Mussa Tavares Gomes
UFPB

Belo Horizonte, 01 de março de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Frederico de Brito D Andrea, Professor do Magistério Superior**, em 01/03/2024, às 12:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Guimaraes Martins, Professor do Magistério Superior**, em 01/03/2024, às 12:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE CARLOS MESSIAS SANTOS FRANCO, Usuário Externo**, em 01/03/2024, às 12:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Mussa Tavares Gomes, Usuário Externo**, em 04/03/2024, às 11:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3044058** e o código CRC **3A4E3C5F**.

RESUMO

Neste trabalho, buscamos entender como o fenômeno do *modding* mediatiza o consumo de jogos digitais. Utilizando *The Elder Scrolls V: Skyrim* e alguns de seus milhares de *mods* como objetos de análise, observamos como a prática do *modding* afeta o jogo em sua materialidade e processos de significação, as formas de uso do jogo e suas relações com o ‘extra-jogo’. Primeiramente, observamos os *mods* e seu impacto direto no jogo, tomando como base as sete camadas dos jogos digitais propostas por Konzack (2002), que nos dão abertura para observar o jogo desde níveis específicos, como o hardware e o código, até níveis amplos, como a socio-cultura que o entorna. Os *mods* observados foram escolhidos a partir de uma observação das categorias utilizadas nas plataformas de distribuição, que referenciam tanto a funcionalidade quanto o espaço de aplicação dessas modificações. Em seguida, observamos o *modding* a partir da forma como a prática se diferencia dos modos de uso considerados ‘padrão’ para os jogos digitais. Esta análise de uso é fundamentada na perspectiva de consumo de Certeau (1998), que pensa o consumo a partir das apropriações realizadas pelo consumidor sobre o produto, assim como o produto como um local de disputa entre a materialização de estratégias e o consumo tático. Por fim, observamos as coletividades de pessoas e objetos que se formam no entorno e em função do *modding*, tomando como base de análise os conceitos de mediatização, figurações e coletividades de Couldry e Hepp (2017), que nos permitem entender o *modding* e os fenômenos sociais que o rodeiam dentro de um contexto de mediatização profunda. Esta análise é realizada com base no compartilhamento de propósitos e significados entre os membros destas coletividades, assim como na observação dos espaços de comunicação utilizados por eles. A partir dos elementos analisados nesta dissertação, chegamos à conclusão de que o *modding*, tanto como fenômeno e como prática, ocorre dentro de dualidades práticas e disputas de sentido. É ao mesmo tempo o fruto de táticas de consumo que caminham em torno de uma materialidade estratégica e método de continuação ou criação de novas estratégias materializadas. É socialmente compartilhado e definido, fundamentado em práticas materiais e sociais, assim como em plataformas que abarcam esses tipos de apropriação. Pode ser materialmente disruptivo e é sempre contextualizado em um emaranhado de mídias e comportamentos mediatizados, tornando-se tanto prática mediatizada, quanto objeto mediatizador.

Palavras-chave: Consumo; Modding; Skyrim; Mediatização.

ABSTRACT

In this paper, we seek to understand how the phenomenon of modding ‘mediatizes’ the consumption of digital games. Using *The Elder Scrolls V: Skyrim* and a few of its thousands of mods as objects of analysis, we observe how the modding practice affects the game in its materiality and processes of signification, the ways the game is used, and its relations with the ‘extra-game’. Firstly, we examine the mods and their direct impact on the game, based on the seven layers of digital games proposed by Konzack (2002), which allow us to observe the game from specific layers, such as hardware and code, to broader layers, such as the socio-culture that surrounds it. The mods observed were chosen based on an observation of the categories used in the distribution platforms, which reference both the functionality and the application of these modifications. Next, we observe modding in terms of how the practice differs from the ‘standard’ ways of use for digital games. This analysis is based on Certeau’s (1998) perspective on consumption, which understands consumption as the ways in which the consumer appropriates the product, as well as the product as a site of struggle between the materialization of strategies and tactical consumption. Finally, we examine the communities of people and objects that form around and in function of modding, based on the analysis concepts of mediatization, figurations, and collectivities by Couldry and Hepp (2017), allowing us to understand modding and the social phenomena surrounding it within a context of deep mediatization. This analysis is conducted based on the sharing of purposes and meanings among the members of these collectivities, as well as the observation of the spaces of communication used by them. From the elements analysed in this dissertation, we conclude that modding, both as a phenomenon and as a practice, occurs within practical dualities and disputes of meaning. It is both the result of consumption tactics that revolve around strategic materiality and a method for continuing or creating new materialized strategies. It is socially shared and defined, grounded in material and social practices, as well as in platforms that encompass these types of appropriations. It can be materially disruptive, and is necessarily contextualized in a tangle of mediatized media and behaviours, becoming both a mediatized practice and a mediatizing object.

Keywords: Consumption; Modding; Skyrim; Mediatization.

Lista de figuras

Figura 1 - Skyrim.....	16
Figura 2 - Jogos com maior número de mods disponibilizados no Nexus Mods.....	21
Figura 3 - Categorias de mods.....	29
Figura 4 – Relação de grupos e categorias de <i>mods</i>	30
Figura 5 - Expansão de mundo - Pony Dragon	33
Figura 6 – Regras e mecânicas - Apocalypse	37
Figura 7 - Itens - <i>Immersive Armors</i>	39
Figura 8 - Gráficos e ambientação - ENB	42
Figura 9 - Diversos - <i>JK's Whiterun</i>	44
Figura 10 - Diversos - <i>Caliente's Beautiful Bodies</i>	46
Figura 11 - Utilitários - SkyUI	48
Figura 12 - Ferramentas - ModOrganizer2.....	50
Figura 13 - Conversão total - Skyblivion	52
Figura 14 - Código - Inicializador	56
Figura 15 - Código - <i>Creation kit render</i>	61
Figura 16 - Código - Propriedades de objeto.....	62
Figura 17 - Estrutura de cena.....	63
Figura 18 - Código – Estrutura de diálogo	65
Figura 19 - Plataformas de infraestrutura de aplicação	93
Figura 20 - Jogos e metaversos	104
Figuras 21 e 21 - Comentários no Nexus Mods e Steam.....	126
Figura 22 - <i>Germany: Adolf Hitler</i> na Steam	128

Sumário

1. Introdução	9
2. Skyrim	15
Motivos do sucesso nos <i>mods</i>	23
Tipos de <i>mods</i>	27
Expansão de mundo	31
Gameplay	33
Itens.....	37
Gráficos e ambientação.....	39
Diversos.....	42
Utilitários.....	46
Ferramentas	48
Conversão total	50
Análise comparativa	52
Hardware.....	53
Código.....	55
Funcionalidade	66
Gameplay	69
Significado	73
Referencialidade.....	76
Socio-cultura	77
3. Consumo	79
Jogar	81
Espectar e transmitir	84
Modificar	86
Modificar como consumo tático	88
Brincar (<i>play</i>) de modificar	91
Overclocking, Hacks e Cracks	95

Mod	97
4. Coletividades	102
Midiatização	103
Figurações e coletividades	108
Propósitos e significados	111
Espaços de comunicação	120
Plataformas dedicadas	121
Outras plataformas	129
Atores relevantes	135
5. Considerações finais	142
Referências	147
Softwares	153
Glossário	159

1. Introdução

Em uma pequena vila nórdica, numa planície fria e desolada, aldeões se escondem de um ataque iminente de uma criatura terrível em suas pequenas casas de madeira e palha seca. Uma única figura pode ser vista na estrada, um herói, o único que pode salvar a vida de todos: Um pônei cor-de-rosa, de pé em suas duas patas traseiras, trajando a armadura de um patrulheiro de Gondor. Ao som da trilha sonora de *Bob Esponja* e empunhando em seus cascos dianteiros um sabre de luz e uma AK-47, ele avança para um combate épico contra Thomas, o trem antropomorfizado de desenho animado, que desce dos céus em uma nuvem de fogo.

Esta cena pode parecer ridícula e inesperada, mesmo para um jogo digital de alta fantasia, mas para algumas comunidades de jogadores ela não é estranha. *Skyrim*, o quinto jogo da saga *The Elder Scrolls*, poderia ser apenas mais um jogo de fantasia medieval como vários outros, mas se destaca devido ao enorme número de modificações realizadas por jogadores que abriga em seus sistemas. Essas modificações são capazes de expandir o universo fictício de forma extremamente fiel ao cânone¹ da saga ou transformar o jogo em um absoluto caos de narrativas, *crossovers* e mecânicas, dependendo apenas dos desejos do jogador.

Essas modificações são conhecidas como *mods* e podem ser encontradas aos milhares, para centenas de jogos diferentes e disponibilizadas gratuitamente online por seus criadores – os *modders* – em plataformas especializadas. No caso de *Skyrim*, muitas podem ser encontradas até mesmo dentro da própria interface do jogo. Partindo desse ponto, nesta dissertação observaremos o *modding* em *Skyrim* a partir de uma perspectiva que compreende a prática como uma forma midiaticizada do consumo do jogo digital – onde o jogador se torna um produtor que modifica não apenas o jogo, mas também o seu *playground* e as formas de socialização que nele ocorrem.

Antes de entrar nos detalhes de como se dá esse consumo produtor, é necessário deixar claro logo de início a abordagem que trataremos aqui acerca dos jogos digitais como um todo. Em um primeiro ponto, tratamos esses objetos primariamente como “jogos digitais” e não com um dos vários quase-sinônimos do termo devido à delimitação que damos às discussões acerca desses objetos. “Jogos digitais” isola o termo o suficiente para que as discussões aqui realizadas não sejam erroneamente ampliadas e aplicadas à uma gama de ocorrências muito maior, como

¹ Em comunidades produtivas de fãs, é chamado de “cânone” (“*canon*”) o conteúdo oficial produzido pelo autor (neste caso produzido pela desenvolvedora) e não por fãs. Inclui tanto conteúdo do produto original (seja um filme, livro, etc.) quanto conteúdo distribuído de forma paralela pelo autor.

o uso de termos como “*games*”, por exemplo, poderia dar a entender. Ao mesmo tempo, “jogos digitais” ainda é amplo o suficiente para não limitar esses objetos à aspectos materiais específicos, como faz o termo “videogames”. Esses termos e outros podem aparecer durante a dissertação como sinônimos, mas é importante destacar o ponto de vista tomado.

Em um segundo ponto, também é necessário apresentar a abordagem teórica que daremos a esses objetos. O estudo de jogos digitais é caracterizado por sua “multidisciplinaridade intrínseca”, que acaba dividindo em diferentes áreas a análise de aspectos de um mesmo produto – sobretudo aos temas de Educação, Computação, Comunicação e Design (Fragoso, 2017, p. 30). Dado o contexto da dissertação, é claro que a abordagem primária a ser realizada aqui parte da Comunicação. Ressaltamos a prevalência dessa abordagem mesmo que em alguns determinados momentos esse texto aborde características relacionadas a abordagens de outras áreas.

Ao mesmo tempo, a abordagem da Comunicação ainda pode ser dividida em diferentes perspectivas. Filipe Freitas (2017) discorre sobre cinco pontos de vista que podem ser adotados para a análise de jogos digitais a partir da Comunicação: O jogo digital como texto, a partir da performance do jogador/leitor, como mídia, a partir de aspectos materiais e da produção de sentido, como ficção, a partir da relação comunicativa jogador-jogo, como narrativa, a partir da expressividade dos jogos, e como jogo, a partir de seus aspectos lúdicos. Apesar de transitarmos por todos esses pontos de vista durante o desenvolvimento do texto, destacamos que a perspectiva central dessa dissertação se dá no jogo digital como mídia. Essa decisão se dá devido à natureza do fenômeno e nos locais onde ele atua:

[...] quando se fala em mídia no campo de estudos sobre o tema, não se refere apenas ao suporte físico de gravação, e sim a uma lógica interna do meio que em geral se traduz em práticas e modos de uso particulares desse material. (Freitas, 2017, p. 66).

Portanto, como tratamos o *modding* como forma de consumo e como a prática se materializa no próprio suporte físico do objeto, a perspectiva do jogo como mídia nos ajuda a ancorar nossa análise nesses pontos de contato específicos. Ao mesmo tempo, esta perspectiva abre espaço para o entendimento do *modding* tanto como processo mediados, ou seja, um processo já afetado por outras práticas midiáticas, quanto processo midiático, sendo também capaz de afetar diretamente diferentes processos e transformações sociais que ocorrem ao seu redor. Este olhar também insere o jogo observado em um ecossistema – ou um *manifold* – midiático maior, que pode ser utilizado para explicar e detalhar tanto as diversas formas de consumo quanto a materialidade do objeto (Couldry; Hepp, 2017).

Desta forma, neste texto buscaremos responder à questão “como o *modding* mediatiza o consumo dos jogos digitais?” observando tanto a reconfiguração de determinadas formas de experiência de jogo, a materialidade do jogo e as deturpações do que pode ser chamado de um modelo “padrão” de consumo dos jogos digitais, quanto os elementos sociais fundamentados no jogo, mas que recebem sobrevida e se tornam maiores e mais extenso do que o produto e o consumo em si. Ao mesmo tempo, deve-se destacar que esta dissertação foi construída de modo exploratório, abarcando diversos pontos de contato entre o jogo, seus usos e as comunidades de prática que o entornam. Desta forma, nenhum desses pontos serão analisados à exaustão, mas sim apresentados a partir de suas interrelações, nos permitindo alcançar uma visão panorâmica de alguns dos elementos que constituem o fenômeno do *modding* e algumas formas na qual a mediação se apresenta como fator relevante para a própria existência desses elementos. Essas apresentações são realizadas a partir da descrição de observações e exemplos não sistematizados que ilustram as discussões realizadas.

O jogo escolhido para ilustrar esses processos foi *The Elder Scrolls V: Skyrim*, lançado em 2011 pela Bethesda Softworks. *Skyrim* é conhecido em várias comunidades gamers principalmente por seu enorme número de *mods*, mesmo que também seja um jogo muito popular sem modificações. Lars Konzack divide a análise de jogos digitais entre o espaço virtual e o *playground*, onde “se focarmos no espaço virtual poderemos ver a estética e o faz-de-conta do jogo digital e se focarmos no *playground* poderemos observar a cultura em torno do jogo digital”² (Konzack, 2002, p. 90, tradução nossa). Nessa dissertação usaremos *Skyrim* e vários dos seus *mods* como uma lente através da qual observaremos o impacto do *modding* tanto na composição do espaço virtual do jogo quanto no *playground* ao seu redor, onde se dão as formas de consumo.

Esta dissertação será dividida em três capítulos principais onde discorreremos sobre diferentes dimensões do fenômeno observado. Começaremos pelo jogo em si, observando principalmente sua materialidade e como ela é afetada pelo *modding*. É importante destacar que a forma na qual utilizamos o termo “materialidade” se refere apenas aos elementos físicos que compõem o objeto, e não a todos os processos que os envolvem. Em seguida abordaremos o que é feito com esta materialidade, dando foco à ação em si e não aos impactos dela, dentro das lógicas da modificação. E por fim observaremos ocorrências sociais pautadas pelo jogo e pelo

² No original: “If we focus on the virtual space we will be able to see the aesthetics and make-believe of the computer game, and if we focus on the playground we will be able to observe the culture around computer games”.

modding, mas que vão além de sua materialidade. Apesar disto, é importante ressaltar que estes fenômenos não podem ser entendidos de forma isolada, portanto, as discussões aqui realizadas serão sempre relacionadas, independente da seção do texto nas quais elas são expostas.

No capítulo 2 apresentaremos *Skyrim* e sua relação com os *mods*, comparando o jogo com outros títulos similares tanto em aspectos do próprio jogo quanto de suas apropriações a partir dos *mods*. Observaremos também como a relação do jogo com os *mods* afeta outros aspectos do consumo, como a retenção de jogadores, longevidade do jogo e relevância em certas plataformas. Em seguida veremos alguns dos vários tipos de *mods* disponibilizados para *Skyrim*, destacando alguns exemplos e a forma como eles são capazes de afetar o jogo em sua materialidade.

Ainda no mesmo capítulo, passaremos por uma análise comparativa entre jogo base³ e jogo modificado, seguindo o método de análise de camadas de jogos digitais proposto por Konzack (2002). Esta estrutura nos permite entender como os *mods* apresentados são capazes de alterar o jogo digital em diversos âmbitos, desde níveis mais técnicos, como o hardware e o código, até elementos mais ligados ao *playground*, como a referencialidade e a socio-cultura.

No capítulo seguinte abordaremos o consumo de jogos digitais a partir da perspectiva de Michel de Certeau (1998), que pensa o consumo a partir da apropriação que o consumidor faz sobre a materialidade do produto e, principalmente, no que o consumidor *faz* com esse produto. Este olhar nos permite olhar para o consumo como um espaço mais complexo do que um senso comum sobre um consumidor passivo, destacando o papel do consumidor como um ator e a materialidade do produto como uma fonte de possibilidades de ação.

Nosso foco será principalmente no consumo do jogar, que consideramos a forma de consumo esperada para a maioria dos jogos digitais, e no que chamamos de “consumo modificador”, definido baseado nas análises de Melanie Swalwell (2012) e José Messias (2016), que abrange diversos tipos de apropriação material realizada por consumidores nos jogos digitais, como *hacks*, *cracks*, *overclocks* e, é claro, *mods*. Para uma descrição e delimitação mais aprofundadas do *modding* em si, nos ancoramos nos entendimentos de Melo et al. (2011), Pereira et al. (2018) e Edu Filho (2018). Traremos também uma análise das formas como esse consumo afeta e é afetado no contexto da midiaticização (Couldry; Hepp, 2017). Esta etapa nos ajuda a apontar o que entendemos como uma forma de consumo “padrão” ou “esperada” para o jogo digital – neste caso, o jogar –, formas alternativas de consumo não modificador – como

³ O jogo antes da aplicação de *mods* ou outras modificações realizadas durante o consumo.

o espetar e o transmitir –, para ao fim chegarmos ao que estamos chamando de consumo modificador e suas características específicas que o distingue das outras formas de consumo observadas. Entender estas especificidades do consumo modificador nos ajuda a destacar elementos únicos do *modding* e a forma como a prática afeta o consumo de jogos digitais como um todo.

Por fim, no capítulo 4 analisaremos o *modding* em *Skyrim* no contexto das comunidades que compõem e definem o *playground* (Konzack, 2002) do jogo, além do contexto de surgimento e manutenção dessas comunidades. Elas serão analisadas a partir do conceito de figurações e coletividades, especialmente coletividades baseadas em mídias⁴ (Couldry; Hepp, 2017), para entender como o jogo se torna uma peça central para o agrupamento de indivíduos. Durante toda a dissertação adotamos o termo “coletividades”, como posto por Couldry e Hepp (2017), como a principal forma de nos referirmos aos agrupamentos de pessoas relacionadas ao *modding*. A escolha deste termo como substituto para “comunidades” serve para marcar a diferença de perspectiva que damos a estes agrupamentos. Coletividades não se relacionam com o sentido sociológico das comunidades – que é dependente de um processo contínuo de comunitização e senso de pertencimento dos indivíduos – nem com o sentido ‘tecnológico’ – que banaliza o termo para agrupar todos os usuários de uma mesma plataforma. Coletividades são relacionadas diretamente ao compartilhamento de propósitos e significados entre indivíduos e se materializam nas práticas comunicativas (Couldry; Hepp, 2017), que é um dos focos desta dissertação. Voltaremos a estes termos de forma mais aprofundada no capítulo 4.

O uso do termo coletividades também demarca a relação intrínseca destes agrupamentos com o processo de mediação constante ao qual eles são submetidos. Coletividades baseadas em mídia existem em função da existência das mídias que as sustentam e, portanto, são profundamente afetadas por características destas mídias – aqui referindo principalmente ao jogo, aos *mods* e às plataformas utilizadas como ambientes de socialização.

Observaremos o impacto deste processo de mediação nos âmbitos dos propósitos e significados compartilhados nestas coletividades, nos baseando principalmente nos apontamentos de Julian Kücklich (2005) Renyi Hong (2013) e Henry Jenkins (2018) para analisar alguns dos processos de comunicação visíveis entre membros das coletividades nas plataformas e nos modos de uso dessas plataformas onde esse contato social é realizado, assim como características das plataformas que direcionam os modos de uso, nos baseando nos

⁴ No original: *Figurations, Collectivities e Media-based collectivities*.

moldes propostos por Carlos d'Andréa (2020). Finalizamos então esta análise destacando algumas formas nas quais a pressão e influência mercadológica também afeta as relações de poder que fundamentam estas coletividades, a partir de Thiago Falcão, Daniel Marques e Ivan Mussa (2020).

Essa análise nos permite apontar como o *modding* guia o consumo para atuações externas à própria materialidade do jogo, buscando novos ambientes onde estes jogadores/consumidores podem atuar para criar uma experiência expandida com o jogo e elementos de seu *playground* a partir da socialização. Além disso, também nos permite observar como a prática da modificação e todos os seus contextos relacionados é capaz de se tornar objeto central desta socialização, moldando ambientes e estruturas de poder entre indivíduos e instituições.

2. Skyrim

Os jogos da série The Elder Scrolls são praticamente sinônimos com a cena *modder* no PC, com títulos mais antigos, como Oblivion, ainda recebendo *mods* até os dias de hoje. Mas de todos os jogos na série, **Skyrim** continua sendo o ápice atual⁵. (Mitra; Burgar; Abayomi, 2022, tradução e destaques nossos).

Skyrim pode ser o jogo com a comunidade de *mods* mais ativa até hoje. [...] Skyrim trouxe o *modding* para o século 21⁶. (Gaedke, 2022, tradução e destaques nossos).

Um dos maiores RPGs de mundo aberto de todos os tempos alcançou a imortalidade efetiva por meio do *modding*⁷. (Tibbetts, 2023, tradução e destaques nossos).

The Elder Scrolls V: Skyrim, comumente chamado apenas de *Skyrim*, é um jogo digital de RPG, ação, fantasia e aventura desenvolvido pela Bethesda Game Studios e publicado pela Bethesda Softworks. Lançado originalmente em novembro de 2011 para PC, Playstation 3 e Xbox 360, *Skyrim* já foi “portado”⁸ e relançado diversas vezes em versões atualizadas para outros aparelhos, sendo a mais recente a versão de aniversário de 10 anos, lançada em 2021.

Skyrim é o quinto jogo da saga *The Elder Scrolls*, iniciada em 1994 para MS-DOS, e, assim como os outros jogos da saga, tem seu principal apelo fundamentado nas similaridades com RPGs clássicos – como na construção e desenvolvimento de um personagem jogador completamente customizável e na imersão narrativa de alta fantasia.

⁵ No original: “The games in The Elder Scrolls series are pretty much synonymous with the PC modding scene, with older entries like Oblivion still receiving mods to this day. But of all the games in the series, **Skyrim** remains the current zenith”.

⁶ No original: “Skyrim may be the game with the most active mod community to date. [...] Skyrim has brought modding into the 21st century”.

⁷ No original: “One of the greatest open-world RPGs of all time has achieved effective immortality via modding”.

⁸ “*Porting*” é o processo de adaptar um programa de software para torna-lo executável em infraestruturas (de hardware ou software) para as quais ele não foi originalmente desenvolvido.

Figura 1 - Skyrim



Um jogador combate um dragão em *Skyrim* sem *mods*.
 Fonte: Bethesda Softworks, 2011.

Com estilo muito parecido com os dois jogos anteriores da saga, *Skyrim* mantém o modelo RPG de ação, onde o jogador tem controle apenas sobre seu próprio personagem, mas tem quase liberdade total em relação a ele. O jogador pode escolher sua raça, quais armas ou magias prefere usar, como distribuir seus pontos de habilidade conquistados durante o jogo, quais caminhos narrativos quer percorrer, quais facções quer fazer parte, etc. O jogo tem uma configuração de mundo aberto e narrativa com linearidade variável – certas missões são disponibilizadas de forma linear, dentro de linhas específicas, e outras ficam abertas a todo momento, permitindo que o jogador escolha quais fazer, quando fazer e em que ordem. *Skyrim* se passa em um tempo inspirado em contos medievais e fantásticos, com diversas criaturas mágicas e poderes incríveis. O jogo se passa em “Skyrim”, uma das nove províncias do continente fictício de Tamriel, onde acontecem todos os jogos da saga *Elder Scrolls*. Skyrim é uma região fria, montanhosa e inspirada em contos e mitologia nórdica, com *jarls*, *draugr* e sua própria versão de Valhalla.

Apesar de não ser o primeiro jogo da saga a receber apoio oficial para *mods*, considerando o lançamento de *Construction sets*⁹ para *Morrowind* e *Oblivion* – terceiro e quarto jogos da saga, respectivamente –, *Skyrim* é o jogo que ficou mais conhecido pelo número e

⁹ Software disponibilizado gratuitamente pela Bethesda para a comunidade de jogadores, incentivando a produção de *mods*. No caso de *Skyrim* foi renomeado como “Creation kit”.

alcance das modificações e abrangência de sua coletividade modificadora. Ainda que já possa ser considerado um jogo velho, com 12 anos na data de escrita dessa dissertação, ainda é raro encontrar matérias jornalísticas que abordam os *mods* e não o citam. Da mesma forma, é difícil encontrar matérias que falam de *Skyrim* sem mencionar seus *mods*. Esta associação, que cresceu muito com o passar dos anos, vem tanto de um reconhecimento do impacto da coletividade *modder* pela desenvolvedora, que usa os *mods* disponíveis como argumento de venda para o jogo, e de um entendimento geral do público de que o jogo consegue permanecer relevante mesmo após anos de seu lançamento devido à revitalização provocada por estes *mods*.

A longevidade de *Skyrim* vem em parte de sua característica de ser um RPG com alta taxa de rejogabilidade, já que as possibilidades de escolha do jogador são muitas, permitindo que cada *playthrough*¹⁰ seja uma experiência completamente diferente. Em média, jogos AAA de um só jogador costumam ter um pico alto de jogadores em datas próximas ao seu lançamento, seguido por uma queda brusca no número de jogadores – para cerca de 30% do pico inicial na plataforma Steam¹¹ – nas semanas ou meses seguintes e finalmente se estabilizam em um valor ainda mais baixo nos anos posteriores. Isso não representa uma falha comercial desses jogos de forma alguma, é algo esperado na indústria, já que esses jogos costumam trazer narrativas lineares, com um início, meio e fim muito claros.

Já jogos como *Skyrim*, onde a narrativa “principal” é apenas mais uma, inserida em um mundo muito mais amplo, o jogo não fica completamente definido por essa linha de história central. Alguns jogadores experienciam esse mundo apenas pela história principal, outros a abandonam completamente e exploram o mundo, outros conciliam as duas experiências, etc. Essa abertura de possibilidades estende consideravelmente o período de pico de jogadores desses jogos. Porém, mesmo em comparação a outros jogos similares e dentro do mesmo período de lançamento, *Skyrim* se destaca em sua estabilidade de jogadores.

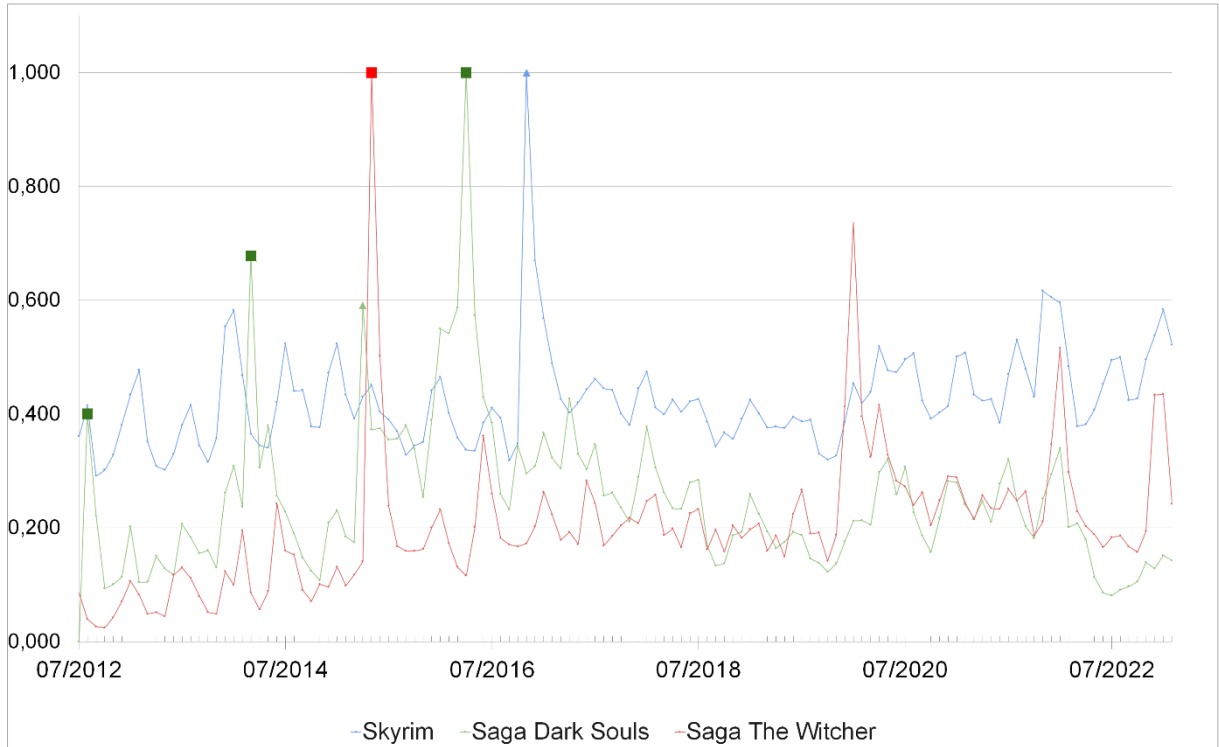
Essa estabilidade se revela ainda mais impressionante quando comparamos o jogo não com outros jogos, mas sim com outras sagas que se aproximam a *The Elder Scrolls*. As sagas *Dark Souls* e *The Witcher* também são formadas por jogos de um só jogador (na maior parte do tempo, no caso de *Dark Souls*) que carregam características de rejogabilidade similares à *Skyrim*.

¹⁰ Ato de jogar o jogo em continuidade. Jogar um jogo do início ao fim em várias sessões diferentes constitui uma *playthrough*. Recomeçar o jogo 3 vezes em uma só sessão constitui três *playthroughs* incompletas, por exemplo.

¹¹ Dados retirados do SteamCharts em abril de 2023. Disponível em: <https://steamcharts.com>. Acesso em: 29/05/2023.

Assim como em *The Elder Scrolls*, os jogos dessas duas sagas também permitem o consumo modificador, apesar de não estarem em uma escala tão grande quanto *Skyrim*.

Gráfico 1 - Estabilidade de jogadores



Em azul, *Skyrim*. Em verde, a saga *Dark Souls*¹². Em vermelho, a saga *The Witcher*¹³. Os pontos quadrados representam o lançamento de um novo jogo na saga, os pontos triangulares representam lançamento de nova versão ou expansão de jogo da saga já lançado.

Foram coletados dados da média mensal de jogadores de cada um dos jogos de cada saga e somados em agrupamentos mensais. O valor total de cada mês para cada saga foi dividido pelo valor máximo encontrado em cada saga respectivamente, para que o pico de jogadores estabilizasse em 1.

Fonte: Elaboração própria. Dados retirados de SteamCharts, 2023.

O gráfico de estabilidade da base de jogadores (Gráfico 1) demonstra como *Skyrim* consegue manter uma porcentagem mais alta do seu pico de jogadores na Steam através dos anos, mesmo quando comparado sozinho às sagas com características similares e que tiveram outros lançamentos dentro desse mesmo período de tempo. O jogo *Dark Souls Prepare to die Edition*, lançado na plataforma Steam em agosto de 2012 alcança o primeiro pico da saga no período analisado, mas mesmo no pico de lançamento não consegue ultrapassar a porcentagem de *Skyrim*, que já havia completado um ano de lançamento. Tanto na saga *Dark Souls* quanto

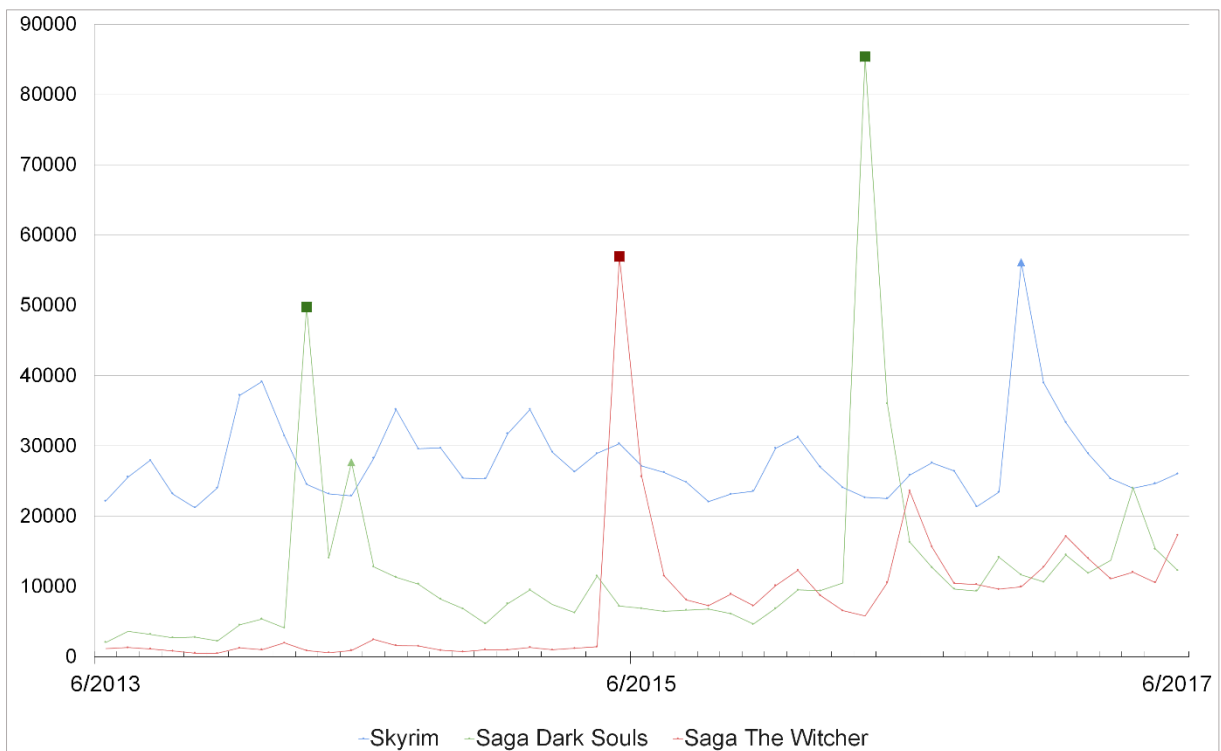
¹² Foram levados em consideração os jogos *Dark Souls Prepare to Die Edition*, *Dark Souls 2*, *Dark Souls 2 Scholar of the first Sin* e *Dark Souls 3*.

¹³ Foram levados em consideração os jogos *The Witcher 2* e *The Witcher 3*.

The Witcher os picos de jogadores nos lançamentos dos novos títulos posteriores ultrapassam a estabilidade de *Skyrim*, com destaque para os títulos mais recentes, *Dark Souls 3* e *The Witcher 3*. Porém, após a queda inicial, mesmo com a atualização contínua dessas sagas, a porcentagem média de jogadores quase sempre se mantém abaixo da de *Skyrim*. Ressaltamos aqui que estamos comparando a média de sagas inteiras com apenas um jogo da saga *The Elder Scrolls*, que foi lançado antes mesmo do início da contabilização utilizada para montar o gráfico e que recebeu apenas uma grande atualização nesse tempo, com o lançamento da edição especial.

Também é importante destacar que o gráfico 1 representa apenas a porcentagem de retenção de jogadores que essas sagas possuem em relação ao seu pico, não número total de jogadores. O lançamento de novos títulos das sagas é mais efetivo para atrair novos jogadores, portanto, os picos representados nos lançamentos de *The Witcher 3* e *Dark Souls 3* ultrapassam o pico de jogadores no lançamento da edição especial de *Skyrim*. Porém, mesmo com esses lançamentos, o número médio de jogadores dessas sagas também permanece inferior ao de *Skyrim* após um ou dois meses dos lançamentos dos novos títulos, mesmo antes do lançamento da edição especial de *Skyrim*:

Gráfico 2 - Média de jogadores



Em azul, *Skyrim*. Em verde, a saga *Dark Souls*. Em vermelho, a saga *The Witcher*. Os pontos quadrados representam o lançamento de um novo jogo na saga, os pontos triangulares representam lançamento de nova versão ou expansão de jogo da saga já lançado.

Foram somadas as médias de jogadores de cada jogo das sagas para avaliar uma média de jogadores mensais.

Fonte: Elaboração própria. Dados retirados de SteamCharts, 2023).

É claro que não podemos associar a estabilidade nem o número médio de jogadores exclusivamente ao consumo modificador. Essas estatísticas também dependem de fatores como popularidade da série e plataforma observada. A saga *The Elder Scrolls* já tinha um público mais consolidado do que as duas outras sagas no momento de lançamento de *Skyrim*. A saga *The Witcher* já tinha um público angariado do primeiro jogo, publicado em 2007, mas não em uma escala comparável, especialmente considerando o tamanho das empresas desenvolvedoras. *The Witcher 2*, lançado em 2011, teve um custo total de \$10.36 milhões de dólares para ser produzido, enquanto *Skyrim*, lançado no mesmo ano, gastou mais do que esse valor só em marketing (cerca de \$15 milhões) e alcançou mais do que 8 vezes esse valor no custo de produção do jogo (Usher, 2013; Thompson, 2019). Ao mesmo tempo, a saga *Dark Souls* estava apenas iniciando sua presença no PC com a portabilidade do primeiro jogo da saga (ou segundo, se considerarmos *Demon's Souls*) – lembrando que estamos falando de números exclusivamente no PC e em uma plataforma específica.

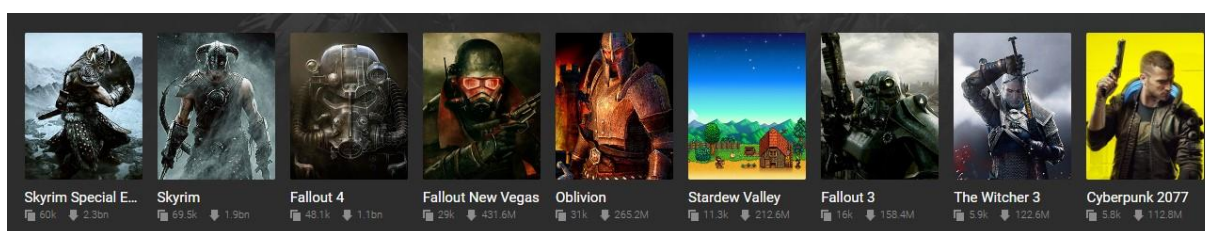
Considerar a plataforma onde esses jogos são jogados também é importante para entender o uso dos *mods*. A Steam lançou sua plataforma de *mods* – a “Oficina Steam” – em 2011, numa data próxima ao lançamento tanto de *Skyrim* quanto *The Witcher 2* e *Dark Souls Prepare to die Edition*. Apesar disso, até hoje, apenas *Skyrim* e *Skyrim Special Edition* estão incluídos na oficina, entre os jogos lançados para essas sagas.

O motivo para a exclusão dos jogos da saga *Dark Souls* é claro. Apesar de o jogo ser majoritariamente de um jogador e possuir um modo offline, o modo padrão de se jogar esses jogos é sempre conectado à rede, já que a introdução do modo multijogador é esporádica e muitas vezes não solicitada. Raramente jogos com modos multijogador permitem *mods*, especialmente onde essa participação é competitiva, já que os *mods* podem causar vantagens indevidas para os jogadores, entre outros problemas de compatibilidade. Devido a essa característica, *mods* são expressamente proibidos nesses jogos. Essa proibição faz parte dos termos de uso com os quais o jogador deve concordar antes de começar a jogar. Apesar disso, é possível encontrar uma diversidade de *mods* disponíveis online de forma não oficial para *Dark Souls*, tanto para jogadores que não ligam para as possíveis consequências (como *soft-ban*¹⁴) ou para jogadores piratas.

¹⁴ Punições pequenas. Em casos como este é comum que jogadores que utilizam *mods* sejam impedidos de conectar no modo multijogador, mas ainda podem jogar o jogo normalmente no modo de um jogador.

Já *The Witcher 3* tem suporte oficial para a criação de *mods*, incluindo um software gratuito disponibilizado pela desenvolvedora. Porém, esse software só pode ser baixado em outra plataforma de *mods*, o Nexus Mods, onde esses *mods* também são distribuídos, excluindo a Oficina Steam desse processo. Apesar do apoio oficial da CD PROJEKT (desenvolvedora de *The Witcher*) ao Nexus Mods, os jogos da Bethesda continuam sendo mais relevantes também nessa plataforma, mesmo havendo a “competição” com a Oficina Steam.

Figura 2 - Jogos com maior número de mods disponibilizados no Nexus Mods



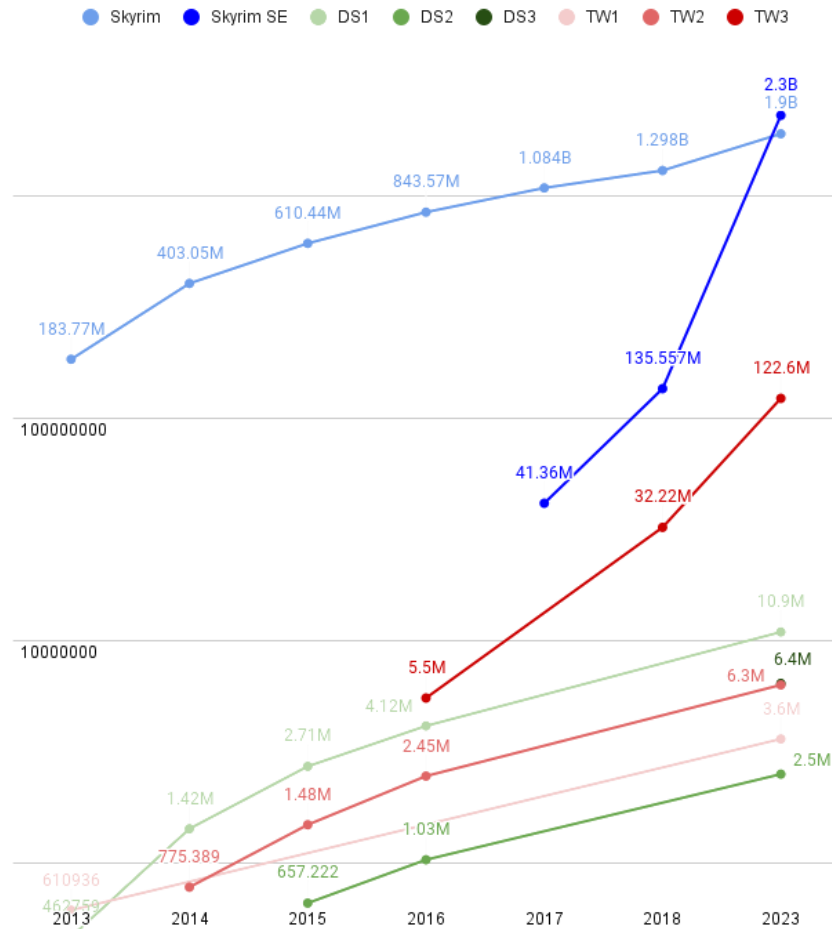
Dos nove jogos no topo, 6 pertencem à Bethesda – *Skyrim Special Edition*, *Skyrim*, *Fallout 4*, *Fallout New Vegas*, *Oblivion* e *Fallout 3* – e 2 à CD PROJEKT – *The Witcher 3* e *Cyberpunk 2077*.

Fonte: Nexus Mods. Captura de tela própria realizada em 30/03/2023.

Um ponto interessante a ser destacado é o movimento de estabilização da saga *The Witcher* após o lançamento de *The Witcher 3* em comparação à saga *Dark Souls*. Como podemos ver no gráfico de estabilidade (Gráfico 1), a saga *The Witcher* permanece em um ponto baixo até o lançamento mais recente, o que faz sentido, considerando que *The Witcher 3* é de longe o título mais popular da saga. Porém, vemos também que esse lançamento é seguido logo pelos picos de lançamento da saga *Dark Souls*, primeiro com o pico de *Dark Souls 2: Scholar of the first sin*, pouco antes do lançamento de *The Witcher 3*, e em seguida o pico de *Dark Souls 3*, o que mantém a média de estabilidade da saga *Souls* acima da saga *Witcher*. Porém, esse padrão se inverte no longo período de ausência de lançamentos, com a saga *Witcher* se igualando e eventualmente ultrapassando a estabilidade da saga *Souls*.

O que nos interessa principalmente nesse movimento é a forma na qual ele também se alinha com um aumento exponencial na produção e downloads de *mods* para a saga *Witcher* na plataforma Nexus Mods:

Gráfico 3 - Downloads no Nexus Mods



Em azul, *Skyrim* e *Skyrim Special Edition*. Em verde, *Dark Souls Prepare to Die Edition*, *Dark Souls 2* e *Dark Souls 3*. Em vermelho, *The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* e *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Devemos destacar a ausência de alguns dados em 2017 e 2018 e a ausência total de dados entre 2018 e 2022.

Isso se dá porque a plataforma não disponibiliza esses dados abertamente. Os dados recuperados vieram de capturas de tela salvas na *WayBackMachine*. Os dados de 2017 e 2018 não estão completos devido à ausência de alguns jogos da página inicial da plataforma, já que apenas essas páginas foram resgatadas pela *WayBackMachine*. Já os anos entre 2018 e 2022 estão em branco devido à ausência dos números nas capturas da *WayBackMachine*. Os dados de 2023 foram coletados diretamente no site da plataforma.

Fonte: Elaboração própria. Dados retirados de Nexus Mods, 2023 e *WayBackMachine*, 2023.

Enquanto não foi possível ter acesso aos dados específicos da plataforma entre 2017 e 2022 para acompanharmos a produção de mods para cada título, ainda podemos notar apenas no valor de 2023 como o último título da saga *Witcher* já alcançou quase 20 vezes o número de downloads do último título da saga *Souls*, que está pouco acima do número de downloads do lançamento *The Witcher 2*, de 2011.

Portanto, chamamos atenção ao fato de que, com a exceção do fenômeno dos picos de lançamentos, a estabilidade de jogadores acaba acompanhando a atividade da coletividade

modder nas três sagas analisadas, mesmo que essa estabilidade também dependa de outros fatores.

Motivos do sucesso nos *mods*

Além de entender os impactos da ação da coletividade *modder* para o jogo, também devemos questionar o que levou *Skyrim* a se tornar um produto tão interessante para os modificadores. Esse não é um questionamento recente, podendo ser encontrado em matérias jornalísticas e em fóruns e plataformas utilizados pela comunidade de jogadores, porém, ainda não é possível apontar uma única razão para o sucesso do jogo nesse nicho específico.

O que podemos aferir a partir dessas possíveis respostas é que o interesse da coletividade modificadora vem de fatores internos do próprio jogo e seu desenvolvimento, fatores externos e contextuais e fatores retroativos da própria ação da coletividade, que serão apontados.

Melanie Swalwell (2012) cita um aumento na prática do encaixapretamento em softwares modernos quando fala sobre impeditivos para o consumo modificador, já que ela afasta o contato do usuário com a materialidade do produto sendo utilizado, dificultando o acesso à espaços passíveis de modificação.

O que aqui chamamos de “materialidade” ou de “parte material” do objeto se refere aos elementos que constituem a existência desse objeto, o tornam distinguível e criam sua identidade. Dessa forma, se tratando de um software (o que inclui os jogos digitais), estamos sim falando dos arquivos e das linhas de código que permitem sua existência, mas também estamos falando, principalmente, do que cria sua identidade e função e o diferencia de outros softwares. Nesse caso, também é necessário ressaltar a reprodutibilidade dessa materialidade, que diferencia objetos digitais dos objetos não digitais. Um mesmo software pode existir em uma série de computadores diferentes, mas sua identidade se mantém, pois o que o constitui não é necessariamente os arquivos contidos dentro de uma mídia de armazenamento, mas sim como a estrutura desses arquivos em diferentes mídias de armazenamento podem ser acessadas para constituir um só produto, com identidade e funções (quase) idênticas.

Ao mesmo tempo, um mesmo software pode ser composto por arquivos e linhas de código diferentes, mas seu funcionamento permanecer o mesmo – como o caso de softwares porteados para diferentes sistemas operacionais. Neste caso, a identidade do software é mantida pelas funções geradas por seu código, não pelo código em si. Também é necessário distinguir o que é o software do que é a infraestrutura que o comporta, desde o sistema operacional até as

mídias de armazenamento. Estas infraestruturas são necessárias para a operacionalização do software como produto, mas não constituem sua identidade e funcionalidade.

O uso previsto de um software normalmente não provoca alterações nas estruturas que o constituem nem nas infraestruturas que o suportam, pois alterações feitas nestas estruturas são capazes de modificar tanto o modo de funcionamento quanto a identidade deste produto, criando disrupções em sua materialidade.

Nos jogos digitais o afastamento das materialidades também existe, tanto pelo encaixapretamento, principalmente no caso dos consoles, quanto pelo bloqueio de acesso às funcionalidades do jogo caso sejam identificadas modificações, como no caso de *soft-bans* em jogos multijogadores. No primeiro caso vemos a ação dos responsáveis pelo produto para impedir a modificação, enquanto no segundo vemos a punição de modificadores após a modificação já ter sido realizada. É comum que os dois métodos sejam aplicados simultaneamente.

Já *Skyrim*, junto com vários outros títulos da Bethesda, traça um caminho contrário, incentivando para a produção de *mods* – mas não para todo tipo de consumo modificador, como veremos melhor no capítulo 3. O motor gráfico utilizado no jogo, *Creation Engine*, que é uma versão atualizada do motor utilizado nos títulos anteriores da saga, foi intencionalmente desenvolvido para permitir modularidade e maleabilidade de seus conteúdos, assim como sua linguagem de *scripting*, *Papyrus*, o que facilita o processo de modificação tanto para os consumidores quanto para a desenvolvedora, que utilizou esse mesmo motor para criar jogos muito diferentes, como *Fallout 4*.

Esse tipo de construção do jogo, aliado à distribuição gratuita de um software desenvolvido para facilitar a criação e alteração de conteúdo do jogo, o *Creation Kit*, e à divulgação de uma série de guias e tutoriais de modificação tornam o jogo em si muito mais atrativo para as coletividades modificadoras, em comparação aos títulos que tentam impedir o acesso dos usuários à materialidade do jogo.

Além disso, alguns fatores já comentados que contribuem para a longevidade do jogo também ampliam o espaço para o consumo modificador. O fato de *Skyrim* ser um jogo de mundo aberto, com centenas de personagens e missões, e ter um personagem jogador completamente customizável acaba criando mais superfícies modificáveis com as quais o jogador terá contato durante o jogo. Quando abrimos o *Creation Kit*, por exemplo, o software já traz algumas categorias de objetos modificáveis: atores, áudio, personagem, itens, magia, diversos, efeitos especiais, dados do mundo e objetos do mundo. Cada uma dessas categorias é

dividida em uma série de subcategorias, que abarcam milhares de opções de atuação para o *modder*, e isso apenas no software oficial base, que também pode ser expandido com *mods* e outros programas disponibilizados pela coletividade. Esse largo espaço de possibilidades incentiva um maior número de modificações, que podem ir desde alterações mínimas em objetos ou situações muito específicas, até uma transformação total do jogo, como veremos exemplos na seção seguinte.

Para além do jogo em si, *Skyrim* também foi lançado em um momento oportuno, que permitiu uma consolidação mais rápida para sua coletividade *modder*. Em 2011, quando o jogo foi lançado, a internet passava por um intenso processo de plataformização dos ambientes digitais, o que permitiu com que os membros dessas coletividades tivessem acesso fácil à ambientes de discussão, como o Reddit, compartilhamento de material, como o GitHub, divulgação de conteúdo, como o YouTube, e plataformas dedicadas, como o NexusMods e a Oficina Steam, em um momento onde todas essas plataformas passavam por um aumento exponencial em popularidade. Esses ambientes se tornaram cruciais para a formação de coletividades modificadoras amplas, e os *modders* de *Skyrim* capturaram perfeitamente esse momento, rapidamente se consolidando numa coletividade bem integrada e conectada.

A forma como essa coletividade se apropriou dessas plataformas também acabou se tornando um atrativo para novos membros. Os *modders* não passaram apenas a distribuir o conteúdo que produziam, mas criaram também uma série de ferramentas que facilitam e ampliam as capacidades de modificação, como o *Skyrim Script Extender (SKSE)* (SKSE Team, 2015) e o *BodySlide and Outfit Studio* (Ousnius; Caliente, 2013), guias e tutoriais para *modders* desde níveis avançados até para os iniciantes que nunca fizeram modificações, como a série *Beginner Basics (for writing Skyrim scripts)*¹⁵ (@SkyrimScripting, 2021), e canais de divulgação de *mods* para membros da coletividade que não são *modders*, mas que utilizam os *mods* em seus jogos, como o canal *Brodual*¹⁶.

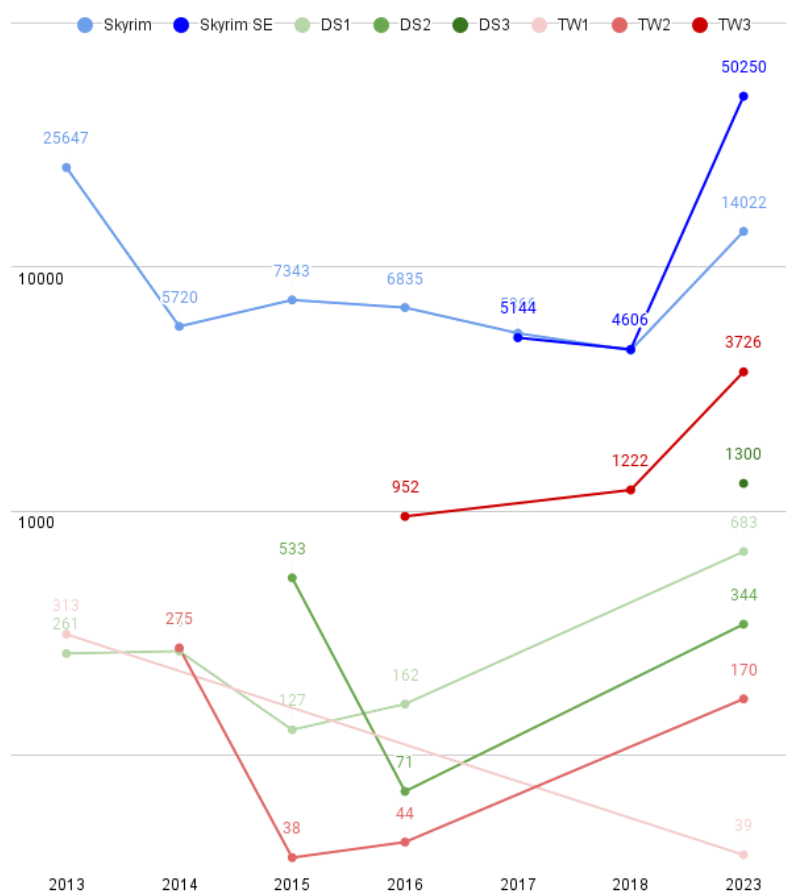
Toda essa movimentação de público, que envolve *modders*, jogadores não *modders* e ocasionalmente desenvolvedores da Bethesda, acaba se tornando mais um fator atrativo para a coletividade – não apenas no sentido de angariar novos membros, mas também na manutenção da permanência desses membros, que poderiam simplesmente abandonar a coletividade e migrar para outro jogo mais recente.

¹⁵ Disponível em:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLEktTyeQhBZdV_qI4uQcbOSBJ_QemyhsR.

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/@Brodual>.

Gráfico 4 - Incidência de novos mods no Nexus Mods



Em azul, *Skyrim* e *Skyrim Special Edition*. Em verde, *Dark Souls Prepare to Die Edition*, *Dark Souls 2* e *Dark Souls 3*. Em vermelho, *The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* e *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Foram coletados os números totais de *mods* para cada um dos jogos anualmente. Para cada ano após o inicial de cada jogo (alguns jogos foram lançados após 2013) foi realizada a subtração do total do ano anterior e os valores transformados em gráfico. Esse cálculo foi feito para que fosse possível visualizar a variação na produção de *mods* dentro do período observado.

Por mais que o gráfico tenha quedas, é importante destacar que todos os valores são positivos, portanto, os *mods* seguiram em crescimento constante para todos os jogos. O que varia é apenas a taxa de crescimento entre os anos. Também é necessário destacar a ausência de muitos dados entre 2017 e 2023, o que faz com que o crescimento em 2023 seja inflado.

(Elaboração própria, dados retirados de Nexus Mods, 2023).

Podemos notar essa fidelização dos membros da coletividade observando a produção contínua de *mods* para o jogo. Até em momentos de pico e com o lançamento de novos títulos de outras sagas, como o lançamento de *Dark Souls 2* em 2014 e *The Witcher 3* em 2016, *Skyrim* e *Skyrim Special Edition* continuaram na frente no número de *mods* publicados na plataforma, o que se mantém até o ano atual.

Todas essas características que definem o ambiente onde ocorrem os processos de *modding* de *Skyrim* fundamentam nossa escolha do jogo como objeto de análise principal. A forma como o jogo é construído, amigável às modificações, permite maiores possibilidades de exploração criativa do consumo modificador por parte das coletividades, o que nos permite analisar uma variedade maior desses usos em *Skyrim* do que em outros jogos similares.

Da mesma forma, a existência dessas coletividades ativas e um enorme acervo de *mods* disponibilizados gratuitamente em *Skyrim* facilitam o nosso acesso tanto aos próprios *mods* quanto à aspectos visíveis das relações formadas nas coletividades. O acesso quase irrestrito aos *mods* nos permitem uma perspectiva de seus funcionamentos internos até mais profundos do que o acesso que temos ao próprio jogo original, levando à um entendimento mais completo sobre as formas nas quais essas modificações são construídas. Já o acesso às partes visíveis da comunicação entre membros das coletividades nas plataformas observadas também nos permite um aprofundamento sobre os métodos utilizados e as negociações que precedem as modificações.

Tipos de *mods*

Além de entender as questões relacionadas a quantidade da produção de *mods*, também devemos observar o que exatamente está sendo produzido. Para isso podemos tomar exemplos disponíveis nas plataformas de distribuição, onde esses *mods* são divididos em uma série de categorias que, como veremos neste capítulo, costumam ser bastante arbitrárias e sobrepostas, dificultando análises amplas sobre o tema.

Devido ao enorme número de *mods* disponíveis, faremos essa análise com base nas categorias propostas pelas plataformas Oficina Steam, Bethesda e Nexus Mods para as versões *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (ou *Skyrim SE*). Desta forma poderemos observar como essas plataformas entendem os *mods* que são distribuídos, notar semelhanças e discrepâncias entre essas perspectivas e selecionar *mods* específicos para serem mencionados com base em suas categorizações e popularidade dentro das plataformas.

Antes de adentrarmos as categorias em si, podemos notar algumas particularidades nos métodos de categorização dessas plataformas.

Primeiro que enquanto o Nexus Mods divide seus *mods* entre as duas versões observadas do jogo, o mesmo não ocorre nas outras duas plataformas. Na Oficina Steam só é possível encontrar *mods* para a versão de *Skyrim* antes do lançamento da *Special Edition*, enquanto na

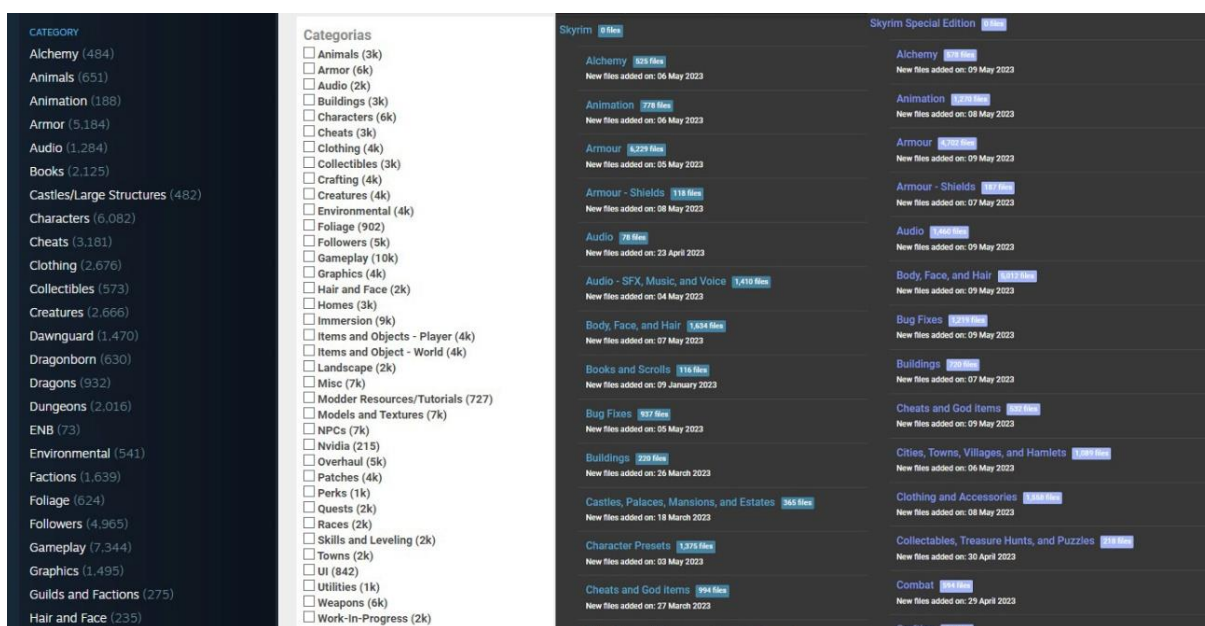
plataforma da Bethesda só é possível encontrar *mods* para a versão *Special Edition*. Além disso, a plataforma da Bethesda é a única onde os *mods* podem ser instalados tanto em PCs quanto em consoles, enquanto os *mods* nas outras duas plataformas só podem ser instalados em PCs.

Segundo que a plataforma Nexus Mods obriga que cada *mod* se encaixe apenas em uma categoria, enquanto a Steam e a Bethesda permitem sobreposições dentro do próprio ato de categorização. Enquanto o método Steam e Bethesda funciona melhor para destacar aspectos menores de *mods* que abrangem uma série de categorias, ele dificulta o uso das categorias como uma busca por função. Por exemplo: Enquanto a categoria de áudio do Nexus Mods inclui apenas *mods* de músicas, efeitos sonoros e vozes, a mesma categoria nas plataformas da Steam e da Bethesda também inclui *mods* como o *Build Your Own City – Becoming a Lord - Alpha* (Hertzna, 2014), cuja principal função vem dos seus aspectos de gameplay, mas que acaba inserido também na categoria de áudio por conter vozes customizadas para os personagens que adiciona ao jogo.

E terceiro que, enquanto as três plataformas permitem que o próprio *modder* decida em qual categoria seu *mod* se encaixa, apenas o Nexus Mods permite que o *modder* crie novas categorias próprias. Durante o ato de publicação do *mod*, o *modder* pode escolher entre uma das categorias principais, que aparecem na listagem do site, uma das categorias criadas por outros *modders*, ou criar uma categoria própria. Das categorias apresentadas pelo Nexus Mods, apenas as principais serão analisadas neste trabalho, já que as categorias customizadas são muito mais numerosas, com menos *mods* agregados – com várias delas contendo apenas um *mod* – e muitas vezes redundantes – com muitas sendo apenas traduções de categorias principais para outras línguas ou erros de digitação.

Também é importante destacar que, apesar de as plataformas da Steam e Bethesda terem suas versões em português, as categorias ainda são apresentadas com seus nomes em inglês. Essas plataformas também não categorizam os *mods* de acordo com a língua utilizada, se tornando impossível buscar especificamente por *mods* em português, por exemplo, com a exceção da busca de termos encontrados nas descrições apresentadas pelos *modders*.

Figura 3 - Categorias de mods



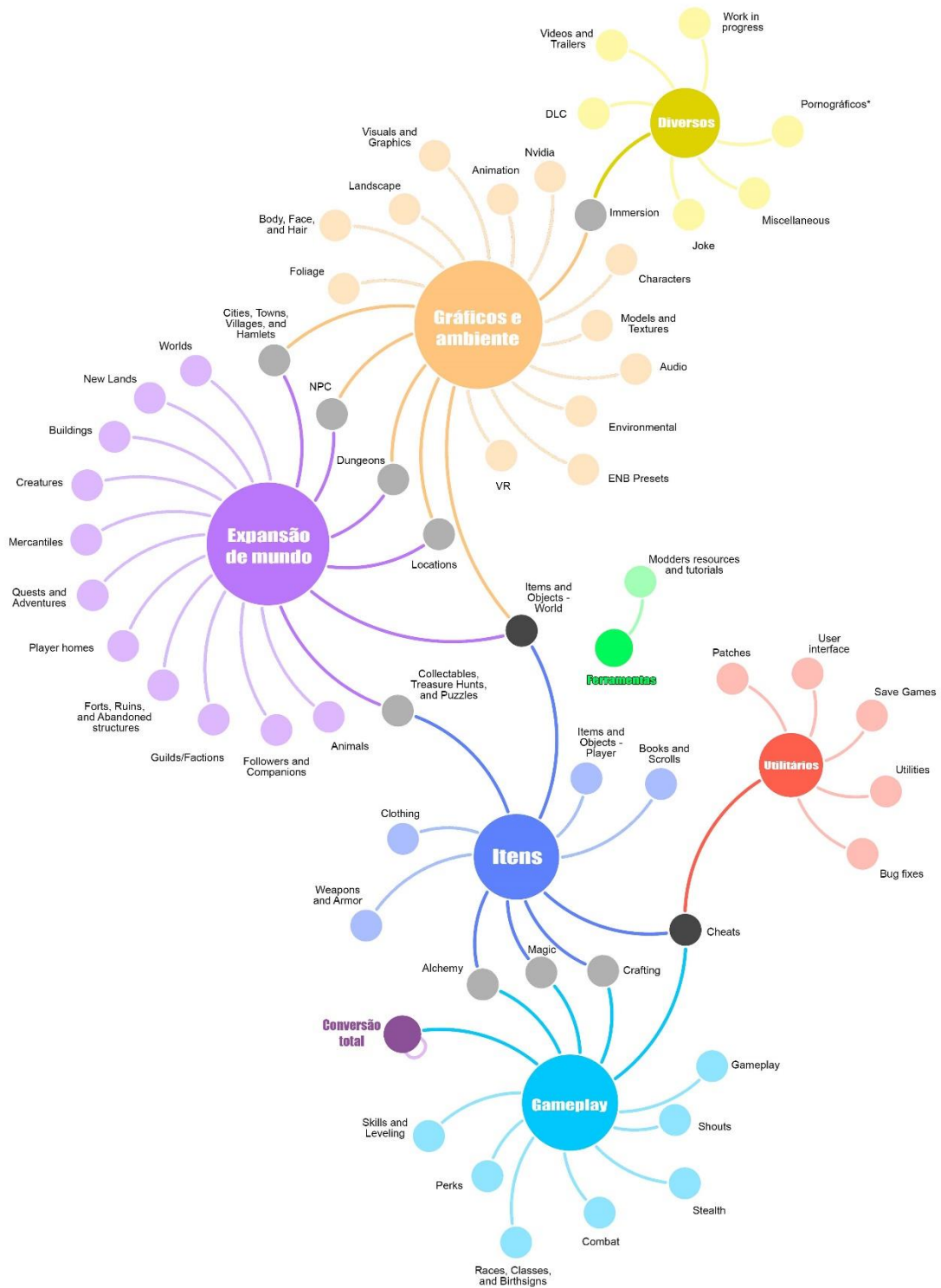
Categorias disponibilizadas pelas plataformas observadas. Respectivamente: Plataforma da Steam, Bethesda, Nexus Mods para *Skyrim* e Nexus Mods para *Skyrim SE*.
Fonte: Captura de tela própria realizada em 09/05/2023.

Ao todo, encontramos 58 categorias e 32 subcategorias diferentes, mas que também se sobrepõem ocasionalmente, distribuídas da seguinte forma: Nexus Mods (*Skyrim*) com 48 categorias e 24 subcategorias, Nexus Mods (*Skyrim SE*) com 43 categorias e 9 subcategorias, Steam (*Skyrim*) com 45 categorias e 10 subcategorias e Bethesda (*Skyrim SE*) com 36 categorias e 5 subcategorias. Destacamos também que uma das categorias – que inclui 8 subcategorias – disponíveis no Nexus Mods para *Skyrim* são na realidade modificações para uma conversão total, *Enderal: Forgotten Stories* (SureAI, 2019), sobre a qual trataremos mais à frente.

Entre essas categorias e subcategorias, 26 foram encontradas em todas as plataformas e variações de jogo, 15 foram encontradas em três das plataformas ou variações, 18 foram encontradas em duas plataformas ou variações e 22 foram encontradas em apenas uma plataforma ou variação. A categoria e as 8 subcategorias de *Enderal* não foram contabilizadas.

Para permitir uma análise clara e reduzir redundâncias, essas categorias específicas foram aglutinadas de acordo com o conteúdo e impacto dos *mods* mais populares (mais baixados) pertencentes às categorias originais mais recorrentes entre as versões para gerar 8 grupos abrangentes – e muitas vezes sobrepostos – que serão observados nesta dissertação (figura 4).

Figura 4 – Relação de grupos e categorias de mods



Mods em categorias compartilhadas entre os grupos foram analisados individualmente a partir de suas funções principais. Note que “conversão total” é tanto uma categoria relacionada ao gameplay quanto um grupo individual.

Fonte: Elaboração própria.

Expansão de mundo

O primeiro grupo abrange *mods* que têm como foco a expansão do universo fictício. O grupo é composto por 18 categorias e 10 subcategorias, entre elas: “Casas”¹⁷, “Cidades”¹⁸, “Criaturas”¹⁹, “Construções”²⁰, “Guildas e Facções”²¹, “Itens e objetos – Mundo”²², “Missões e aventuras”²³ e “Seguidores e Companheiros”²⁴.

Os *mods* aqui observados ampliam tanto o alcance que o jogador tem sobre elementos do universo fictício que originalmente não aparecem no jogo, mas são canônicos da saga, quanto os próprios limites do que é ou não é diegético para a narrativa e universo do jogo. Isso ocorre a partir da modificação e inserção de novos conteúdos que afetam os ambientes visitados pelo jogador, os personagens com os quais ele interage, as missões e objetivos que ele deve alcançar, entre outros.

Essa interação entre universo canônico e modificação se dá em diversos graus. Desde a inserção e reaproveitamento de locais e personagens canônicos que são capazes de alterar todo o curso narrativo do jogo, passando por adições tangenciais que não afetam profundamente esse universo e até adições que são completamente alheias a esse universo, muitas vezes reaproveitadas de outros universos fictícios. Podemos citar como exemplo:

Mods que expandem a narrativa da guerra civil, que já ocorre em *Skyrim* em sua versão base, restaurando e adicionando arquivos de áudio e diálogos, adicionando etapas da participação do jogador na guerra, novas batalhas, novos membros para as facções relevantes, expandindo a presença militar durante o jogo, entre outras funcionalidades – *Warzones 2015 – Civil Unrest* (MyGoodEye, 2015), *Civil War Aftermath* (Korodic, 2015), *Immersive Patrols* (Scrabbulor, 2022), *Skyrim Civil War Extended* (LegoManIAm94, 2022), etc.

Mods que criam novos personagens ou expandem as interações com personagens já existentes, sem trazer consequências duradouras para a progressão narrativa do jogo, como *Guard Dialogue Overhaul* (Eckss, 2016) e *Inigo* (Smartbluecat, 2016).

¹⁷ “Houses” na Steam, “Homes” na Bethesda e “Player homes” no Nexus Mods.

¹⁸ “Towns” na Steam e Bethesda, “Cities, Towns, Villages, and Hamlets” no Nexus Mods.

¹⁹ “Creatures”, “Dragons” e “Mounts” na Steam, “Creatures” na Bethesda, “Creatures”, “Mounts” e “Creatures and Mounts” no Nexus Mods.

²⁰ “Buildings” em todas as plataformas.

²¹ “Guilds and Factions” na Steam, “Guilds/Factions” no Nexus Mods.

²² “Items and Objects – World” em todas as plataformas.

²³ “Quests” na Steam e Bethesda, “Quests and adventures” no Nexus Mods.

²⁴ “Followers and Companions” na Steam e Bethesda, “Followers and Companions” e “Followers and Companions – Creatures” no Nexus Mods.

E *mods* que desconsideram a solidez do universo ficcional e criam rupturas no cânone, como os *crossovers* com *My Little Pony*, *Thomas the Tank Engine* e *The Witcher – Pony Dragon Mod* (Zdzichorowierzysta, 2012), *Really Useful Dragons* (Trainwiz and friends, 2013) e *A Witcher’s Adventure* (Gardden, 2023).

É importante destacar que o uso de elementos canônicos são frutos de reinterpretações dos *modders* e ficam restritos a esse ambiente de *fanfiction*²⁵, já que, por mais que a modificação se aproprie desses elementos dentro do próprio jogo, seus resultados não afetam o cânone da saga. O mesmo vale para a provocação de *crossovers* entre diferentes universos.

Em uma perspectiva mais material, esses *mods* criam, modificam e reposicionam linhas de diálogo, dublagem de personagens, locais, ambientações, criaturas e personagens por meio da manipulação de diversos *assets*²⁶ – como mapeamento de texturas, cores, elementos da física, arquivos de áudio, códigos de eventos, objetos e personagens completos, etc.

²⁵ Narrativas produzidas por fãs baseadas em um universo ou cenário narrativo já existente. Não são consideradas “canônicas”.

²⁶ Arquivos e recursos utilizados no desenvolvimento e na composição final do jogo.

Figura 5 - Expansão de mundo - Pony Dragon



Acima *Skyrim* não modificado. Abaixo o mod *Pony Dragon Mod*.

Esta é uma modificação puramente visual direcionada apenas ao jogador. Personagens não reagem à modificação e o impacto em *gameplay* depende apenas da perspectiva que o jogador tem de seus efeitos.

Fontes: GuhBM666, 2023; Zdzichorowierzysta, 2012, respectivamente²⁷.

Gameplay

O segundo grupo busca alterar o jogo na forma como ele é jogado, dando foco especialmente à alteração de aspectos de “gameplay”. Ele é composto por 12 categorias e 2

²⁷

Disponíveis em: <https://skyrimbrasil.fandom.com/pt-br/wiki/Unbound;www.nexusmods.com/skyrim/mods/6395>. Acesso em: 08/05/2023.

subcategorias, entre elas: “Gameplay”²⁸, “Combate”²⁹, “Magia”³⁰, “Fabricação”³¹, “Habilidades”³² e “Trapaças”³³.

A apresentação do grupo deve começar pela clarificação do termo “gameplay”. Em um sentido amplo, utilizado nessa dissertação, se refere ao ato de se jogar um jogo, incluindo todas as complexidades desse processo – desde ações físicas e interfaces com as regras, até processos subjetivos de interpretação narrativa, captura de mensagens, entre outros. Porém, quando se trata de uma categoria específica como essa, podemos pensar no gameplay apenas a partir de momentos de interação mais dinâmicos, onde a participação do jogador está no ápice de sua atividade e impacto nos resultados do jogo. Em *Skyrim*, esses momentos são principalmente no combate e nas possibilidades de personalização do personagem jogador. Portanto, por mais que momentos de diálogo, exploração, interação com a interface, entre outros, façam parte da experiência de jogo, os *mods* encontrados na categoria de gameplay, que compõem a maior parte deste grupo, dão pouca ou nenhuma relevância para eles, priorizando as situações de maior atividade.

A partir disso podemos agrupar os *mods* de gameplay observando os diferentes níveis de impacto que eles têm sobre os sistemas originais do jogo.

Nas modificações em nível mais sutil podemos trazer *mods* que se apoiam nos sistemas existentes e constroem em cima deles. *Apocalypse – Magic of Skyrim* (Enai Siaion, 2019) se descreve nesta mesma fundamentação: “[...] adicionando 155 mágicas únicas, balanceadas, *lore friendly*³⁴, usam visuais customizados de alta qualidade e se misturam de forma imperceptível no sistema de magia original”³⁵ (Enai Siaion, 2019, tradução e destaque nossos). Ou seja, são implementadas novas mágicas disponíveis para o jogador e para os outros personagens e criaturas que expandem os limites do sistema original, com efeitos adicionais e novas formas de jogar o jogo. Porém, ao mesmo tempo, o sistema original segue sendo a plataforma sobre a qual essas novas formas são desenvolvidas.

²⁸ “Gameplay” em todas as plataformas.

²⁹ “Combat” no Nexus Mods.

³⁰ “Magic” na Steam, “Magic – Gameplay” no Nexus Mods.

³¹ “Crafting” no Nexus Mods.

³² “Skills and Leveling” em todas as plataformas e “Perks” na Bethesda.

³³ “Cheats” na Steam e Bethesda e “Cheats and God Items” no Nexus Mods.

³⁴ Termo utilizado para explicar que o objeto não age de forma disruptiva em relação ao universo fictício canônico do jogo.

³⁵ Descrição do mod em todas as plataformas onde é disponibilizado. No original: “adding 155 new spells that are unique, balanced, lore friendly, use high quality custom visuals and blend seamlessly into the vanilla magic system”.

Podemos aproveitar o mesmo exemplo para destacar também os locais de sobreposição dos *mods* com outros grupos próximos. *Apocalypse* se encaixa tanto no grupo *gameplay* quanto no grupo de itens, que veremos adiante. Quando adiciona magias que trazem conteúdos não previstos no sistema de magia original, o *mod* provoca uma alteração de regra, se encaixando no grupo de *gameplay*, já quando adiciona magias que apenas trazem outras formas de obter resultados já existentes no jogo, como as trapaças, o *mod* apenas cria novos caminhos para um mesmo fim, sem necessariamente alterar o sistema, se aproximando mais de outras categorias e grupos, como o de itens ou utilitários, onde se encontram boa parte dos *mods* de trapaças.

Esta separação fica mais clara quando observamos o processo de modificação. Quando criamos uma nova magia no *Creation Kit*, o próprio software permite que escolhamos qualquer um dos efeitos já existentes no jogo para serem adicionados à essa magia. Portanto, é possível criar conteúdo novo ou modificar conteúdo existente sem necessariamente modificar o sistema sobre o qual esse conteúdo existe. Já para adicionar efeitos não preexistentes nesse sistema, o *modder* deve criá-los manualmente através da linguagem de programação do jogo e inseri-lo em sua nova magia ou importa-los de outros programas.

O que realmente define as modificações de *gameplay* são os *mods* que afetam os sistemas do jogo de forma muito aprofundada, reestruturando um ou mais desses sistemas quase do zero. Esses *mods* costumam ser classificados dentro da categoria de “Overhauls”, que também serão vistos mais à frente no grupo de conversão total, mas que, assim como no caso de *Apocalypse*, analisará aspectos diferentes das modificações provocadas por *mods* iguais ou similares.

Tomemos como exemplo *Ordinator – Perks of Skyrim* (Enai Siaion, 2021), criado como uma expansão de *Apocalypse* pelo mesmo *modder*. Enquanto *Apocalypse* adiciona apenas magias específicas e alguns efeitos novos, o que seria o equivalente de adicionar novas armas com habilidades especiais preexistentes para os outros modos de combate do jogo, *Ordinator* reestrutura as formas nas quais o jogador pode construir seu personagem. Sendo assim, o *mod* não apenas adiciona novas magias ou novas armas, mas muda também a forma como o jogador pode utilizar mesmo os equipamentos já existentes no jogo não modificado.

Em um exemplo prático: *Skyrim* não modificado possui magias de fogo, como uma explosão de fogo ao seu redor que causa dano de fogo e dano constante de queimadura nas criaturas atingidas. Ainda no jogo base, nas habilidades que o jogador pode escolher para seu personagem, existem caminhos que beneficiam esse tipo de magia, aumentando o dano e duração da queimadura, por exemplo. Com *Apocalypse*, o jogador de mesmo nível passa a ter

acesso a magias como “Volcano”, que cria uma erupção vulcânica em uma localização e lança constantemente bombas de lava que causam dano de fogo e queimadura. Ou seja, os fundamentos são os mesmos, mas são abertas possibilidades de ação. No jogo base, o jogador deveria se aproximar de seus inimigos para atingi-los, já com *Apocalypse*, é criada a possibilidade de que o jogador faça outras ações e mantenha a distância enquanto as bombas de lava atingem seus inimigos. Apesar disso, a forma como o sistema funciona, o tipo de dano, a construção do personagem, permanecem os mesmos.

Já com *Ordinator*, além das mágicas, as habilidades que o jogador pode escolher também são alteradas. Nesse mesmo exemplo, o jogador que utiliza *Ordinator* poderia escolher habilidades que fazem com que as criaturas que morrem para dano de fogo se tornem piras, dificultando a movimentação de inimigos pelo campo de batalha. Desta forma, tanto as mágicas do jogo base quanto as magias do *mod* são afetadas pela mudança causada no sistema que rege o elemento.

Esse é um exemplo muito específico, tratando de uma linha focal (fogo) dentro de uma das árvores de habilidades (destruição) disponíveis para a magia em *Skyrim*. No total, *Ordinator* reescreve completamente as 18 árvores de habilidades disponíveis no jogo, atingindo um total de 469 novas habilidades passivas que afetam tanto o gameplay ativo descrito neste grupo, quanto aspectos menos intensos, como momentos de diálogos, dando abertura para uma série de alterações na experiência de jogo como um todo.

Também é importante lembrar que, por mais que *Ordinator* altere profundamente alguns sistemas de *Skyrim*, ele não busca distanciamento do jogo e suas características fundamentais. O jogo jogado ainda é *Skyrim*, com sua mesma narrativa, universo ficcional e estrutura geral. Esse distanciamento ocorre apenas nos *mods* que serão vistos adiante, no grupo de conversão total.

Figura 6 – Regras e mecânicas - Apocalypse



Acima *Skyrim* não modificado. Abaixo o mod *Apocalypse – Magic of Skyrim*.
Fonte: Captura própria.

Itens

Como mencionado no grupo anterior, neste agrupamento consideramos coisas como mágicas equipáveis parte dos Itens, apesar de no próprio jogo elas não serem classificadas dessa forma. Entendemos as mágicas e outros objetos, decorações de mundo não estáticas e equipamentos como “itens” porque olhamos para eles como ferramentas de construção de mundo e aplicação de regras e mecânicas por meio das quais o jogador experiencia esse universo de forma interativa. Portanto, enquanto o personagem jogador e as criaturas fazem parte do universo ali posto, é por meio dos itens, imbuídos de mecânicas, que o jogador faz a ponte de interação entre seu personagem e suas capacidades com o mundo que lhe é exterior. Estão inclusas neste agrupamento as categorias: “Roupas”, “Colecionáveis”, “Armas e

armaduras”, “Mágica”, “Fabricação”, “Itens e objetos – Jogador”, “Itens e objetos – Mundo” e outras.

Como já deve ser perceptível, os *mods* deste agrupamento têm sobreposições constantes com os dois grupos anteriores. Os itens são veículos de elementos de gameplay e tanto sua simples existência quanto seus usos são parte da narrativa construída no universo ficcional. Dessa forma, os itens alterados ou adicionados pelos *mods* compõem tanto a identidade do personagem jogador, com suas armaduras, roupas, armas e acessórios, quanto do mundo, com seus colecionáveis, materiais coletáveis, livros e outros objetos. Da mesma forma, esses itens afetam o jogo de forma similar à dos *mods* discutidos anteriormente, normalmente não de formas tão aprofundadas, mas ainda impactantes, especialmente quando acumuladas.

Assim como os *mods* de Expansão de mundo, os itens são capazes de enriquecer o universo fictício ou distorcê-lo – como fazem *Immersive Armors* (Hothtrooper44, 2016), que traz novos itens para facções e contextos já existentes no universo, e *Isilmeriel LOTR Weapons Collection SSE* (Isilmeriel, 2017), que inclui em *Skrim* armas do universo de *Senhor dos Anéis*. Da mesma forma, esses itens podem criar novas possibilidades com as mecânicas existentes e veicular mecânicas novas – como o já citado *Apocalypse* ou *Babettes Feast – Improved Cooking* (Merilia, 2013), que cria novas opções de receitas para o sistema de fabricação do jogo.

Figura 7 - Itens - *Immersive Armors*



Na primeira imagem *Skyrim* base. Nas duas seguintes, armaduras da mesma facção adicionadas por *Immersive armors*.

Fonte: Captura de tela própria.

Gráficos e ambientação

Enquanto os grupos anteriores trazem *mods* focados na expansão do jogo em seus aspectos narrativos e mecânicos, os *mods* de Gráficos e ambientação afetam o jogo principalmente em seus aspectos estéticos – por mais que ainda possam tangenciar e sobrepor ocasionalmente outros grupos. Observamos aqui *mods* que fazem parte das categorias de “Animação”³⁶, “Áudio”³⁷, “Corpo, rosto e cabelo”³⁸, “ENB”³⁹, “Modelos e texturas”⁴⁰, “Visuais e gráficos”⁴¹, “Imersão”⁴², entre outros.

³⁶ “Animation” na Steam e Nexus Mods.

³⁷ “Audio” em todas as plataformas e “Audio – SFX, Music, and Voice” no Nexus Mods.

³⁸ “Hair and Face” na Steam e Bethesda, “Body, Face, and Hair” no Nexus Mods.

³⁹ “ENB” na Steam, “ENB Preset” e “Presets – ENB and ReShade” no Nexus Mods.

⁴⁰ “Models and Textures” em todas as plataformas.

⁴¹ “Graphics” na Steam e Bethesda, “Visuals and Graphics” no Nexus Mods.

⁴² “Immersion” em todas as plataformas.

Podemos dividir esse grupo em duas partes, começando pelos gráficos. Gráficos são uma obsessão comum no universo dos jogos digitais, especialmente se tratando do consumo modificador no PC. De todos os elementos que compõem um jogo digital, o detalhamento gráfico é o que costuma trazer a maior demanda das capacidades de hardware do computador e é onde as limitações desse hardware são mais expostas. Assim como os consoles são peças de hardware fixas, é comum que essa rigidez também seja transferida para seus jogos, que costumam trazer poucas ou nenhuma possibilidade de configurações gráficas nessas plataformas. Da mesma forma, os mesmos jogos adotam a modularidade típica da plataforma quando jogados no PC. Diferentes hardwares permitem diferentes configurações e, como os elementos narrativos e mecânicos costumam ser priorizados e trazerem menos demanda de potência de hardware, os estéticos, especialmente os gráficos, são os mais afetados nessa diferenciação. No PC, como existem combinações de hardware quase infinitas, a tarefa de otimizar as configurações às capacidades do hardware fica sob responsabilidade do jogador.

O alinhamento entre configurações gráficas e hardware fica mais visível quando observamos o desenvolvimento de representações de realismo nos jogos através dos anos. Quanto maior o avanço técnico de hardware, maiores as possibilidades de detalhamento nessa construção de realismo, principalmente em elementos sutis, como a física de objetos não-duros, refração de luz, sombreamento dinâmico, etc. Porém, isso não quer dizer que todos os jogos são representações das capacidades máximas de hardware de sua época. Cada time de desenvolvedores traz diferentes formas de se apropriar dessas capacidades de hardware para criarem balanceamentos entre estilização e realismo em seus jogos, além de poderem reinterpretar como se dão os elementos de representação de realismo. *Skyrim* é um jogo de 2011, já considerado velho, e foi lançado por uma empresa que não é conhecida por fazer jogos topos de linha em inovações gráficas. Não podemos dizer que *Skyrim* foi lançado com gráficos “ruins”, mas ele também não representava o melhor de sua época em qualidade gráfica, o que fica ainda mais ressaltado com o passar dos anos.

A decisão entre estilização, realismo e posicionamento gráfico não é puramente estética, é também uma discussão de acessibilidade. Estilos e detalhamentos que requerem hardware mais potente consequentemente requerem hardware mais caro e menos acessível. Considerando que *Skyrim* é um jogo que já traz demandas de hardware mesmo fora de suas especificidades gráficas, como na capacidade de processamento necessária para gerar um mundo grande, aberto e povoado por diversos personagens e criaturas dinâmicos, é provável que a decisão que o levou a esse caminho específico de qualidades gráficas tenha passado pelas considerações de

acessibilidade, compreendendo que o jogo tem um mercado a ser atingido. Apesar de os desenvolvedores tentarem encontrar um meio termo entre todas essas variáveis, a realidade é que os jogadores são múltiplos em suas condições e interesses, o que nos leva a grande variedade de *mods* gráficos encontrados para o jogo.

Os *mods* encontrados neste grupo afetam os gráficos de *Skyrim* principalmente nos aspectos já descritos: interpretação e representação de realismo, estilização e otimização. Na multiplicidade dessas categorias podemos encontrar desde *mods* com funções antagônicas até *mods* complementares. O *ULG Tool* (Lyzik, 2021) e diferentes Presets de ENB, por exemplo, reduzem ou potencializam, respectivamente, as configurações gráficas do jogo para além dos limites definidos nas configurações do jogo base, criando efeitos opostos. Já esses mesmos Presets de ENB, que alteram o pós-processamento, podem ser utilizados em parceria com *mods* que trazem maior detalhamento e resolução para modelos e texturas encontrados no jogo, como *Skyrim HD – 2K Textures* (Nebula, 2015) e *Static Mesh Improvement Mod – SMIM* (Brumbek, 2018), e *mods* que naturalizam ou suavizam as animações dos personagens, como *Immersive Animations* (Bergzore, 2014) e *Female Facial Animation* (Nao4288, 2017), atingindo de forma conjunta efeitos de realismo não alcançáveis no jogo base. Também podemos encontrar *mods* como *Skyrim Project Optimization* (Rgabriel15, 2014), que não afeta o visual do jogo, mas sim a performance e otimização da renderização dos gráficos, permitindo configurações mais robustas mesmo em hardwares não tão potentes.

Já os *mods* de ambientação se assemelham bastante – e ocasionalmente sobrepõem – com os *mods* de expansão de mundo, já que adicionam e modificam elementos que constituem o universo fictício. Porém, enquanto os *mods* de expansão extrapolam os limites narrativos desse universo, os *mods* de ambientação apenas alteram a forma na qual esse universo é apresentado para o jogador. *JK's Skyrim* (Jkrojmal; Teabag86, 2021), por exemplo, adiciona novas casas e edifícios, decorações e elementos de paisagismo em todas as principais cidades e vilas do jogo, introduzindo conteúdos novos, mas sem afetar a construção narrativa dos locais. Esses *mods* atuam em diversas áreas do jogo, nas cidades, florestas, montanhas, ruínas e cavernas, e em diversos aspectos, seja no visual e interativo, como *JK's Skyrim*, no sonoro, como *Sounds of Skyrim Complete SE* (Cliffworms; Sir Jest; SOT Team, 2022), ou nos dois ao mesmo tempo, como *Climates of Tamriel Special Edition – Weather – Lighting – Effects - Audio* (JJC71, 2017).

Figura 8 - Gráficos e ambientação - ENB

Acima, *Skyrim* base nas configurações mais altas e abaixo a aplicação de *mods* de textura e ENB.
Fonte: Captura de tela própria.

Diversos

Neste grupo falaremos de *mods* que também pertencem aos grupos já descritos, porém, serão ressaltados aqui devido às suas intenções e aplicações, que se destacam em meio aos exemplos já citados, e algumas categorizações específicas encontradas nas plataformas observadas.

A primeira dessas categorias é a intitulada “Imersão”⁴³, que já foi mencionada no grupo anterior. Esse termo é extremamente recorrente nos *mods* mais populares para *Skyrim*, seja nas descrições dos *modders* ou no próprio título do *mod*, e engloba uma série de características

⁴³ “Immersion” em todas as plataformas.

muito variadas, mas que se unem na intenção clara de provocar o efeito de imersão no jogador. Porém, ao mesmo tempo em que essa intenção é clara, dada a categoria, os métodos de construção de imersão não parecem ser, sendo muitas vezes contraditórios entre si. Se entendemos a imersão como um efeito de experiência e, principalmente, de uma disposição do jogador em relação ao jogo (Fragoso, 2014), qualquer *mod* apresentado pode ter ou não um impacto na imersão, a depender de subjetividades do jogador e do *modder*.

Apesar disso, podemos usar os *mods* mais populares nestas categorias para entender um pouco de como parte dessa coletividade entende e aplica seus ideais de imersão no jogo. Observando os 20 *mods* de imersão mais baixados nas plataformas⁴⁴ podemos notar que existe um consenso geral de que a imersão é fundamentada nos gráficos e na ambientação do universo ficcional, sendo o grupo mais encontrado em três das plataformas. A única exceção foi a Steam, onde encontramos 10 *mods* de gameplay e apenas 6 de gráficos e ambientação. Apesar disso, desses 10 *mods* de regras, 9 são de uma mesma série de mods, *Amazing Race Tweaks!* (Sp0ckrates, 2014), que altera o funcionamento das raças do jogo. Notamos também que expansão de mundo e itens foram os menos encontrados e os poucos que apareceram na lista sempre traziam conteúdo *lore-friendly*, evitando a quebra de universo narrativo.

Tanto os *mods* de regras quanto de gráficos buscam representações de realismo, como *Realistic Needs and Diseases* (Perseid9, 2014) e *Frostfall – Hypothermia Camping Survival* (Chesko, 2016), que fazem o jogador lidar com necessidades e perigos reais que não estão inclusos no jogo base, como fome, sede, frio e doenças. *Enhanced Lights and FX* (Anamorfus, 2017), *Immersive Movement* (Zana Daniel, 2018) e *Wet and Cold SE* (Isoku; TechAngel85, 2020) trazem realismo para a forma como a física funciona no jogo. Já a ambientação aparece principalmente nos diálogos entre os NPCs com o personagem jogador e com o ambiente ao seu redor, como *Immersive Citizens – AI Overhaul SE* (Arnaud dOrchymont, 2022) e *Bandit Lines Expansion* (JaySerpa, 2023).

Ao mesmo tempo, é importante destacar que esse “realismo” representado tem como base o cânone do jogo e usa a realidade como um segundo ponto de referência. Isso faz com que, por mais que estes *mods* sejam inspirados na realidade, eles não escapem do que é considerado “real” no universo do jogo. Dessa forma, o frio, a fome e as doenças, por exemplo, surgem como mecânicas nos *mods* porque são elementos reconhecidos no universo narrativo, mas originalmente sem uma materialização nas regras, não apenas porque são elementos

⁴⁴ Coleta realizada em 11/05/2023.

existentes no mundo real. Esta mesma lógica também é aplicada à visualidade. *Mods* como os exemplificados nas figuras 8 e 9 podem fazer parte de um grupo de “imersão”, pois suas alterações não destoam visualmente do universo original. Isto já não é o caso para determinados *mods* de expansão de mundo, como o exemplificado na figura 5, que não têm esta relação de fidelidade com o conteúdo original e, portanto, não se importam com o fato de a modificação ser imediatamente perceptível.

Figura 9 - Diversos - JK's Whiterun



Acima Whiterun em *Skyrim* e abaixo em *JK's Whiterun* (Jkrojmal. 2017). A principal diferença pode ser vista na adição de objetos de mundo, como mais vegetação, bandeiras representativas de certas facções encontradas na cidade, torres de guarda, carroças próximas ao mercado, entre outros.

Fontes: Captura de tela própria.

A segunda categoria deste grupo aparece apenas na Steam, mas a intenção por trás dela pode ser encontrada em *mods* em todas as plataformas: Humor⁴⁵. Enquanto os *mods* de imersão buscam a solidez do universo ficcional, os *mods* de humor a quebram intencionalmente, criando humor principalmente partir do absurdo. Esse absurdo é formulado tanto a partir da reestruturação do universo – como em *Skyrim but everyone hates Nazeem* (Simas, 2021), *Fish Companion* (Genotsknots, 2015) e *Guards are Chickens* (President Manblast; Jokesly, 2017) – quanto pela inserção de *crossovers* com elementos da cultura pop e de outras sagas – como *Ja'wa Follower* (Gkalian; Dimonoider, 2017), *Spongebob Combat Music* (Mike, 2019), *Doom Combat Music Overhaul* (ThatKwistine, 2016) e *Creepy Housecarl* (No waifu no lifu, 2016).

Por fim, a terceira parte deste grupo é composta por *mods* de conteúdo adulto, que não são considerados uma categoria por si só nas plataformas, mas aparecem a partir de um filtro de conteúdo. Esse tipo de *mod* só pode ser encontrado no Nexus Mods entre as plataformas analisadas nesta dissertação, já que conteúdo adulto não é permitido nas outras duas plataformas.

A maioria desses *mods* se encaixa no grupo de gráficos e ambientação, retirando a censura de nudez do jogo base e alterando a estrutura de corpos, especialmente corpos femininos. Apesar de existir uma busca pelo realismo nos gráficos, texturas e física, é difícil encontrar o que chamamos de “corpos reais” nesses *mods*, que sempre trazem corpos que se encaixam em padrões estéticos pouco realistas e extremamente sexualizados, espelhando um método de representação também presente em outras mídias (Tomaz *et al.*, 2020). O mesmo é válido mesmo para *mods* que afetam corpos não humanos, como *Feminine Khajiit Textures (Grey Cat and Leopard)* e *Feminine Argonian Textures (Chameleon and Lizard)* (Monsteraider, 2022; 2023), que, apesar de modificarem os corpos de raças com traços animais (humanoides felídeos e humanoides répteis, respectivamente), trazem o mesmo método de sexualização utilizado nos corpos humanos. Alguns desses *mods* afetam a estrutura dos corpos em um sentido geral, afetando todos os NPCs e personagem jogador, como *DIMONIZED UNP female body* (Dimon99, 2012), enquanto outros fazem alterações detalhadas para personagens específicos, como *Bijin Wives SE* (Rxkx22, 2017).

Também é possível encontrar esses *mods* para corpos masculinos, porém em quantidade menor. Observando os 20 *mods* adultos mais baixados para *Skyrim* e *Skyrim SE* no Nexus Mods⁴⁶, encontramos 19 dedicados exclusivamente à corpos femininos, 2 à corpos masculinos e 9 de aplicação geral. É importante destacar também que alguns desses *mods*, especialmente

⁴⁵ “Joke” na Steam.

⁴⁶ Coleta realizada em 11/05/2023.

os de aplicação geral, não necessariamente carregam intenções pornográficas. *Enhanced Blood Textures* (dDefinder, 2022), por exemplo, é classificado como adulto por seus elementos de gore. Já *BodySlide and Outfit Studio* (Caliente, 2023), apesar de poder ser utilizado para a sexualização dos corpos, ainda pode ser utilizado como ferramenta para outras funções. Apesar disso, esses *mods* são minoria em relação aos *mods* explicitamente pornográficos.

Figura 10 - Diversos - Caliente's Beautiful Bodies



Corpo feminino em *Skyrim* e no *mod Caliente's Beautiful Bodies Enhancer -CBBE-* (Ousnius; Caliente; Jeir, 2023). Note que nas três imagens as personagens não estão equipadas com nenhum item. *Skyrim* base, assim como a primeira versão deste *mod*, não permitem nudez.

Fontes: Captura de tela própria e Ousnius; Caliente; Jeir, 2023.

Utilitários

O último grupo de *mods* internos ao jogo traz modificações que não têm necessariamente a intenção de transformar o jogo, mas sim de deixá-lo mais fluido, otimizado ou personalizado para as necessidades do jogador, sem causar grandes impactos na construção do universo ou nas regras. Estão incluídas neste grupo as categorias de “Correção de bugs”⁴⁷, “Interface”⁴⁸, “Trapaças”⁴⁹, “Save games”⁵⁰ e outras.

⁴⁷ “Bug Fixes” no Nexus Mods.

⁴⁸ “User Interface” em todas as plataformas.

⁴⁹ “Cheats” na Steam, Bethesda e Nexus Mods para *Skyrim SE*. “Cheats and God Items” no Nexus Mods para *Skyrim*.

⁵⁰ Disponível apenas no Nexus Mods.

Skyrim na forma como foi lançado era um jogo repleto de bugs e glitches. Hoje, após 12 anos de seu lançamento, diversos relançamentos e centenas de atualizações, a situação não é muito diferente. Devido a esses diversos problemas encontrados no jogo, os *mods* utilitários, principalmente patches e correções de bugs, se tornaram extremamente populares, sendo considerados quase necessários para uma experiência de jogo tranquila pela coletividade. Atualmente⁵¹ podemos encontrar o *Unofficial Skyrim Special Edition Patch - USSEP* (Unofficial Patch Project Team, 2023) em primeiro e segundo lugar nos *mods* mais populares na Bethesda e no Nexus Mods para *Skyrim SE*, respectivamente. Similarmente, *SkyUI* (SkyUI Team, 2017) se encontra em primeiro e segundo lugar no Nexus Mods para as duas versões do jogo e Steam, respectivamente. Os dois *mods* acompanharam o desenvolvimento do jogo durante anos, se adaptando a cada atualização e relançamento, até a versão mais recente. Além de corrigirem problemas encontrados por jogadores no jogo base, eles também corrigem problemas encontrados por outros *modders*, se tornando obrigatórios para o funcionamento de centenas de *mods* que podem ser encontrados listados em suas páginas no Nexus Mods.

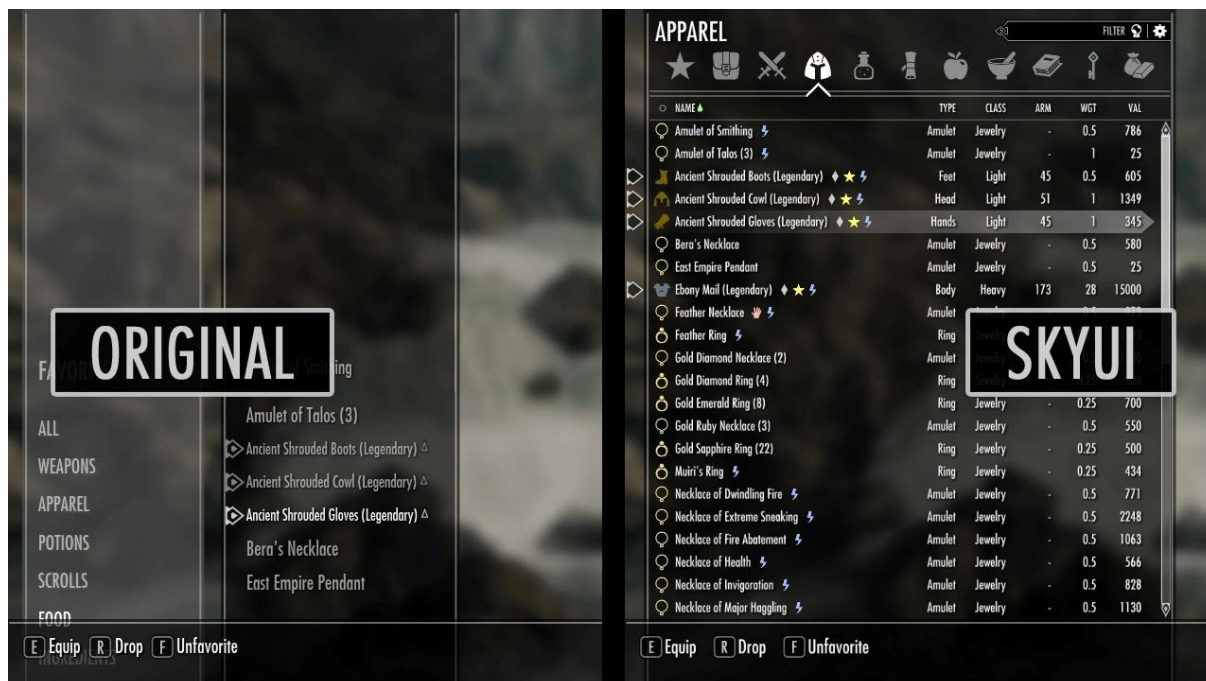
Vários *mods* de trapaças também podem ser considerados *mods* utilitários, tanto para jogadores quanto para *modders*. Podemos encontrar, por exemplo, *mods* como *Simple XP Buff – A Faster Skill Leveling Mod* (Cordonbleu, 2018), que apenas agiliza o processo de melhoria do personagem que já ocorreria normalmente durante o jogo, ou *Complete Skyforge* (Karstux, 2012), que usa a modificação de mapa para tornar o processo de forja mais rápido e conveniente para o jogador, sem criar vantagens diretas. Os dois exemplos estão inclusos na categoria de trapaças, onde, por mais que existam modificações, elas caminham por meio do sistema ao invés de desmontá-lo. Ou seja, um jogador que utiliza o *Cheat Room* (Braden, 2018) para subir de nível, ressuscitar NPCs, controlar o tempo, se tornar invencível, etc., ainda permanece dentro das possibilidades previstas pelo sistema. Todas as possibilidades abertas por esses *mods* já existem dentro do jogo, principalmente através do uso de comandos de *debug*, que são considerados trapaças, mas não *mods*.

Por mais que comandos sejam executáveis dentro do *debug* do jogo, facilitar o acesso a essas funcionalidades permite que *modders* testem diversos aspectos de suas criações mais rapidamente, agilizando o processo de criação. O mesmo pode ser dito do compartilhamento de *save games*, que não necessariamente modificam o jogo, mas dão acesso rápido a situações

⁵¹ Coleta realizada em 11/05/2023.

específicas de forma mais fácil, seja para a testagem de *mods* ou simplesmente para jogadores que querem pular certas etapas do jogo.

Figura 11 - Utilitários - SkyUI



Interface do inventário original e com SkyUI. Além de incluir ícones que indicam o espaço ocupado pelo item ou sua função, *SkyUI* também permite que o jogador pesquise itens específicos pelo nome e organize os itens em seu inventário de acordo com várias especificações, como tipo, peso, valor, etc. Note que o modelo de UI implementado pelo *mod* é mais direcionado para o uso com mouse, enquanto o modelo original é mais amigável para o uso com controladores – o que faz sentido, considerando que o *mod* é disponibilizado apenas para o PC e não para consoles.

Fonte: Schlangster, 2017.

Ferramentas

Assim como os *Unofficial Patches* e *SkyUI* funcionam como suporte para o desenvolvimento de outros *mods*, ferramentas de modificação podem ser encontradas nas plataformas – com exceção da Steam. Consideramos este agrupamento externo ao jogo, pois os efeitos dos programas – não apenas *mods* – aqui encontrados raramente são vistos durante o jogo, mas sim no processo de criação de *mods*.

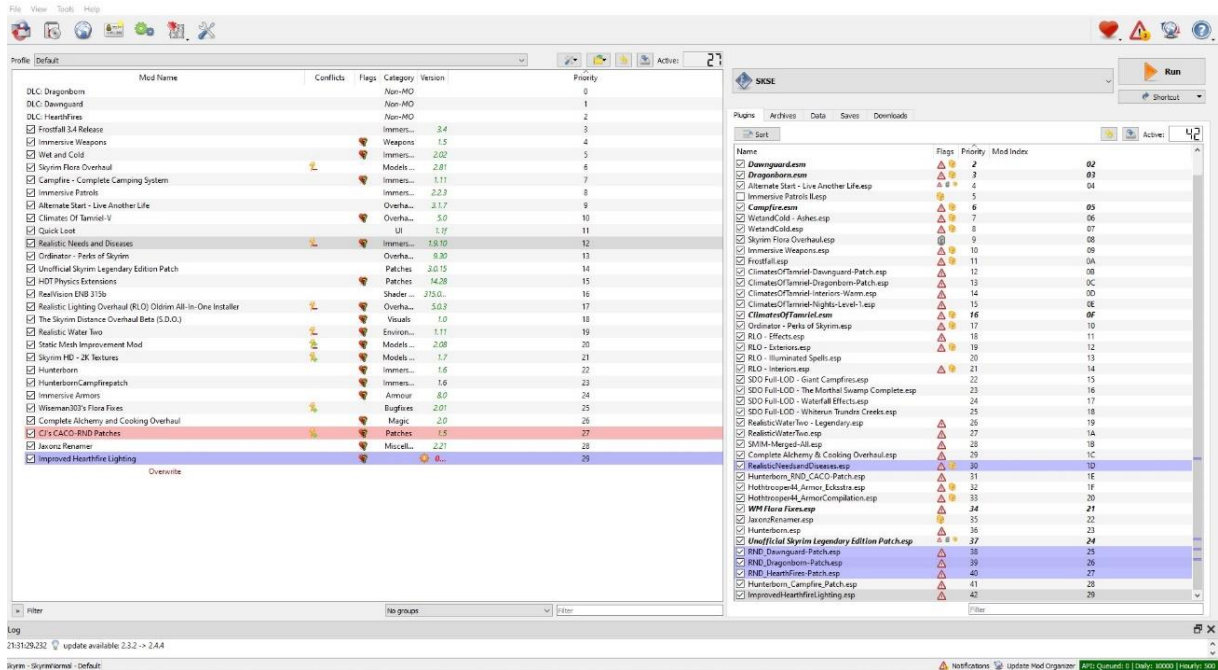
Mods para *Skyrim* são criados, em sua grande maioria, no programa de modificação disponibilizado pela Bethesda, o *Creation Kit*. Como já mencionado anteriormente, a coletividade modificadora não apenas utiliza esse programa, mas também o modifica, criando personalizações e novos caminhos no processo de criação de *mods*. Um exemplo já citado é o *SKSE*, que cria novas funções e atalhos para a linguagem de programação utilizada na geração de *scripts* utilizados pelos *mods*, mas esse processo não para por aí. É possível encontrar nas plataformas modificações para o próprio *SKSE*, como os *plugins NetImmerse Override*

(Expired, 2015) e *Address Library for SKSE Plugins* (Meh321, 2022). Além disso, o *SKSE* não é o único *mod* a interagir diretamente com a linguagem do jogo, já que podemos citar também *PapyrusUtil SE – Modders Scripting Utility Functions* (Exiledviper; Meh321, 2022), *JContainers SE* (Silvericed, 2022), *Powerofthree’s Papyrus Extender* (Powerofthree, 2023), entre vários outros, cada um com funções específicas e diferentes níveis de intercompatibilidade.

Além dos scripts e das possibilidades já prescritas no *Creation Kit*, o programa também permite a inserção de novos arquivos a serem utilizados dentro do jogo, como modelos 3d ou arquivos de áudio, chamados de *assets* ou *resources*. Enquanto esses arquivos normalmente não são produzidos dentro do *Creation Kit* (apesar de existirem caminhos), ainda é possível encontrar nessas plataformas não apenas tutoriais para outros softwares de produção desses *assets* direcionados especificamente para *Skyrim*, mas também arquivos já prontos que podem ser reaproveitados por outros modders. *HS Resources* (Hyllos Skyes, 2023), por exemplo, traz uma série desses recursos já prontos que são utilizados em vários outros *mods* do mesmo *modder*, mas também estão disponibilizados para uso aberto, desde que sejam dados os devidos créditos ao autor, como descrito na página do *mod*.

Por fim, temos também os *managers*, que não necessariamente modificam o jogo ou os programas utilizados, mas ajudam na organização dos *mods*. *Mod Organizer2* (Tannin; MO2 Team, 2023), por exemplo, facilita o processo de instalação, desinstalação, personalização de perfis de modificação e organização no desenvolvimento de *mods* através da organização dos arquivos utilizados durante todo esse processo. Por mais que *Skyrim* seja amigável para o uso de *mods*, o processo de instalação ainda pode ser bastante ‘cru’, com a movimentação manual de arquivos fundamentais dentro da pasta de instalação do jogo, especialmente nas versões antigas. Com o uso de um *manager* o processo é facilitado tanto para o jogador, que não precisa correr o risco de manipular arquivos errados, quanto para o *modder*, que consegue compilar todos os arquivos que compõem seu *mod* de forma automatizada. Os *managers* também são capazes de produzir relatórios mais claros acerca de erros de incompatibilidade, além de prever e alertar os usuários sobre possíveis erros e atualizações dos *mods* utilizados.

Figura 12 - Ferramentas - ModOrganizer2



ModOrganizer2 destacando *mods* e arquivos relacionados ao *mod* selecionado pelo usuário. No painel à esquerda estão os *mods* instalados pelo organizador, que podem ser habilitados ou desabilitados por meio da caixa de seleção ao lado. No painel à direita estão os arquivos de *assets* que serão lidos ao iniciar o jogo. Note que cada *mod* e arquivo são marcados com diversos ícones que podem indicar incompatibilidade, novas atualizações e outros alertas.

Fonte: Captura de tela própria.

Conversão total

O último agrupamento que veremos é também o mais complexo e com menos exemplares, onde as modificações são tamanhas ao ponto de o jogo modificado (quase) se tornar outro jogo. É difícil dizer a partir de qual momento um *mod* se torna ou não uma conversão total, ou um “Overhaul”, já que a identificação do jogo nunca deixa de estar lá, a conversão nunca é realmente *total*. Porém, traremos aqui dois exemplos que quase atingem essa totalidade: *Enderal: Forgotten Stories*, desenvolvido pela SureAI e lançado em 2019, e *Skyblivion*, que está em desenvolvimento desde 2012 com um time de voluntários que atualmente conta com 73 participantes e tem previsão de lançamento para 2025.

Enderal se distanciou tanto de *Skyrim* que não é mais distribuído na Steam na área da Oficina de *mods*, mas sim na Loja, como se fosse um jogo independente (e quase é). Apesar de ser desenvolvido “por cima” de *Skyrim*, utilizando mecânicas já prontas, *assets* e a linguagem base, que foi originalmente desenvolvida pela Bethesda, *Enderal* traz um universo ficcional novo, abandonando completamente tudo o que ligaria o jogo à saga *The Elder Scrolls*. São centenas de novas localizações em um mundo aberto completamente novo, novas aventuras

com personagens dublados em duas línguas, novas mecânicas de desenvolvimento de personagem e interação com o mundo, nova trilha sonora, novas criaturas, entre outros.

Quando instalado pela Steam, *Enderal* não ocupa as mesmas pastas de *Skyrim*, como os *mods* comuns. *Enderal* é instalado de forma independente, portanto, não é nem necessário ter *Skyrim* instalado para jogá-lo. Para os fãs mais antigos de *Skyrim*, alguns elementos são reconhecíveis, mas é possível jogar *Enderal* sem notar essas ligações.

Devemos destacar que, apesar de a SureAI ser uma empresa independente com outros jogos lançados, suas duas conversões totais (*Enderal* para *Skyrim* e *Nehrim* para *Oblivion*) ainda são atreladas à Bethesda, mesmo com esse nível de modificação. Essas conversões são distribuídas como jogos independentes na Loja da Steam, porém, são obrigatoriamente gratuitas. *Enderal* especificamente só pode ser baixado por jogadores que já possuem *Skyrim* na loja da Steam, apesar de não precisarem ter o jogo instalado.

Diferente de *Enderal*, que cria um universo completamente novo, *Skyblivion* utiliza as bases de *Skyrim* para tentar recriar *Oblivion*, o jogo anterior da saga. Como descrito no site do *mod*, o objetivo é de “trazer The Elder Scrolls IV: Oblivion para uma nova geração de jogadores e reintroduzi-lo para os fãs de longa data da saga”⁵² (Tesrenewal, 2023, tradução nossa). Dessa forma, o trabalho do time de voluntários não é necessariamente de criar um novo universo, mas sim de reinventá-lo aplicado a uma nova geração. Como já vimos, o desenvolvimento dos jogos digitais é muito atrelado ao desenvolvimento de tecnologia da época, e esse desenvolvimento é rápido. *Skyrim* já é considerado velho hoje, portanto, esses desenvolvedores têm o enorme trabalho de reinterpretar um jogo lançado em 2006 para um relançamento em 2025 utilizando as bases de um jogo lançado em 2011, mas constantemente atualizado.

Como o *mod* (ou o jogo?) ainda não foi lançado, é difícil fazer comparações. Porém, muito já pode ser visto a partir dos extensos relatos dos desenvolvedores. No site do projeto são publicados diários de desenvolvimento e notícias sobre o progresso realizado. Alguns dos desenvolvedores também já realizaram transmissões ao vivo do processo de desenvolvimento, que passa por quase todas as mesmas fases de desenvolvimento de um jogo independente.

Ou seja, *mods* de conversão total são estruturas robustas de modificação profunda, capazes de alterar até elementos fundamentais da identidade do jogo original e são quase reconhecidos como jogos independentes. Entre os milhares de *mods* disponíveis para *Skyrim* nas plataformas observadas, esses são os mais disruptivos em relação ao produto original.

⁵² No original: “We aim to bring The Elder Scrolls IV: Oblivion to a new generation of gamers and reintroduce it to long time fans of the series”.

Figura 13 - Conversão total - Skyblivion



Acima a cidade de Leyawiin em *Oblivion* e abaixo em *Skyblivion*. É possível identificar *assets* que vêm diretamente de *Skyrim*, como a carroça ao fundo, e *assets* construídos pela equipe de *modders*, como as placas das lojas à esquerda e direita da imagem.

Fonte: Tesrenewal, 2023.

Análise comparativa

Agora que já descrevemos os *mods* e suas funções, podemos partir para uma observação mais aprofundada do jogo em si e como ele é afetado pelo consumo modificador. Como proposto por Fernández-Vara (2015), utilizaremos do método de análise comparativa para observar aspectos formais do jogo e suas variações, porém, analisando apenas *Skyrim* em sua versão base em comparação com suas versões modificadas. Para afunilar as diferenças que mais nos interessam neste trabalho, utilizaremos o método de camadas de análise descrito por Lars

Konzack (2002), através do qual poderemos notar o efeito provocado pelos *mods* selecionados de forma mais precisa.

Hardware

A primeira camada descrita por Konzack (2002) trata do hardware utilizado para reproduzir o jogo analisado. Como veremos no capítulo 3, o hardware é uma parte central para algumas formas do consumo modificador, porém, os *mods* aqui observados são realizados em software, portanto, essa camada inicial não nos revela muito sobre as alterações realizadas no jogo. Apesar disso, podemos traçar algumas observações relevantes:

Primeiramente ressaltamos que *Skyrim*, lançado inicialmente para PC – que por si só já constitui uma série de hardwares diferentes –, Playstation 3 e Xbox 360, possui versões oficiais lançadas posteriormente para outros hardwares, como os PlayStations 4 e 5, Xbox One e Series X e S, Nintendo Switch – que traz o jogo para o modo portátil – e para hardwares de VR. Porém, essas modificações não são entendidas como *mods* nem como modificações de jogo, apesar de serem capazes de causar diferenças na experiência de jogo. Apesar disso, os *mods* ainda dependem e têm seus efeitos alterados pelo hardware utilizado.

O uso dos *mods* está relacionado principalmente – mas não exclusivamente – ao consumo de jogos digitais no PC, devido à maior abertura da plataforma em comparação aos consoles. Essas limitações nem sempre são definidas por capacidade de hardware, mas devem ser mencionadas por serem parte fundamental do aparelho utilizado para o consumo do jogo. Além disso, as limitações impostas e affordances proporcionadas pelo hardware afetam diretamente a produção dos *mods*, tanto na compatibilidade das modificações com versões diferentes do jogo quanto na própria intenção das modificações.

Skyrim é um dos poucos jogos que tem apoio oficial para *mods* em consoles, apesar de não ser em todos. A *Bethesda* oferece suporte para *mods* nas linhas do PlayStation e Xbox a partir das suas versões 4 e One, respectivamente, e para as versões subsequentes dessas plataformas. Ou seja, os próprios consoles que receberam o lançamento inicial do jogo não recebem o suporte para *mods*, apenas as versões com hardwares mais atualizados. Apesar disso, esse suporte oferecido ainda encontra limites de compatibilidade que não existem nas versões do jogo para PC e está submetido às regras das plataformas. No Xbox One e no PlayStation 4 os jogadores devem se ater à um limite de armazenamento de 5gb e 1gb, respectivamente, para os *mods* instalados no jogo. Já no PC este limite não existe, com os *mods* podendo até ultrapassar o tamanho do jogo base.

É importante destacar que a principal diferença entre jogar no PC e nos consoles não está nas capacidades de hardware, e sim nas limitações impostas pelo software das plataformas. Desta forma, por mais que computadores possam ter hardwares menos potentes do que os consoles para os quais *Skyrim* foi lançado originalmente, eles ainda têm acesso livre aos *mods*, enquanto o sistema operacional dos consoles não abre essas possibilidades mesmo com hardware superior.

Para além das capacidades de processamento, também é condicionado ao hardware as possibilidades de interação do jogador, que se dão por meio das affordances de suas interfaces. Novamente, o PC permanece sendo a plataforma com maior variedade, trazendo como padrão o teclado e mouse, mas podendo ser expandido para uma série de outros periféricos que afetam as formas de uso que o jogador faz do jogo. Nos consoles essas interfaces são limitadas aos seus controladores principais e algumas variações, como o VR ou o próprio teclado e mouse, a depender do console utilizado. Ao mesmo tempo, é importante destacar que, por mais que o PC tenha acesso ao maior número de interfaces, isso não quer dizer que as interfaces do console são menos complexas, pelo contrário. O controlador padrão de consoles modernos conta com affordances muito mais variadas do que o padrão teclado-mouse do PC, como sensores de movimento, feedback háptico, microfone e alto-falante embutidos, painel touchscreen, entre outros.

Em sua forma original, *Skyrim* não traz diferença de possibilidades de interação com base em diferentes interfaces, como é o método padrão de desenvolvimento de jogos que serão distribuídos para várias plataformas. Criar personalizações desse tipo para cada plataforma seria trabalho extra para os desenvolvedores e geraria ainda mais embates na coletividade sobre priorização de certas plataformas para atingir o melhor modo de jogo. Apesar disso, é importante deixar claro que a variação de interfaces ainda provoca impacto na experiência de uso (Manovich, 2001), mas não por responsabilidade do jogo em si. Para os *modders* isso não é um problema, considerando que a personalização é parte do processo de modificar, e principalmente levando em conta que eles não carregam a responsabilidade ou necessidade de pacificar a coletividade, função que é imposta aos desenvolvedores. Portanto, alguns *mods* são sim dependentes e personalizados tanto para capacidades de hardware específicas quanto para interfaces utilizadas.

Um exemplo já citado é a característica antagônica entre *ULG Tool* e os Presets de ENB em relação às capacidades de hardware. Da mesma forma, *SkyUI*, apesar de não ser disponibilizado nos consoles principalmente devido à sua dependência do *SKSE*, também

possui uma interface visivelmente direcionada para o uso do mouse como interface de hardware principal, enquanto a interface do jogo não modificado é mais amigável para o uso de controles de consoles.

Outros exemplos são os *mods Thuumic – Use your mic for dragon shouts* (DeadlyAzuril; PsychoHampster, 2012) e *SkyVoice* (Asmodae; Jeanlou, 2014), que permitem que o jogador realize ações no jogo utilizando reconhecimento de voz, o que não é possível em plataformas sem microfones. O mesmo vale para toda a categoria de *mods* dedicados para o VR disponível no Nexus Mods para *Skyrim SE*.

Código

A camada de código é provavelmente a mais complexa e de maior impacto para a análise das modificações. O código compreende a materialidade do jogo em si, no espaço mais encaixapretado de sua composição, todas as modificações já observadas e a forma como elas interagem com o jogo, o processo de composição dessas modificações – que é múltiplo –, e as plataformas utilizadas para interpretar o jogo e suas modificações.

Konzack define a análise de código como essencial, mas difícil. Ter acesso ao código e, principalmente, compreendê-lo, é uma tarefa especializada, que depende de uma série de conhecimentos prévios que não é possuído nem mesmo por muito dos desenvolvedores do jogo e que não fazem parte diretamente dos estudos da Comunicação. Devido a esse impedimento, assim como o autor coloca, faremos uma análise que não compreende o código em sua totalidade, mas sim no que pode ser inferido a partir do que temos acesso e podemos observar tanto no código em si quanto em seus efeitos visíveis, para no fim chegarmos a um resultado que reconhecemos que não representa o todo da composição do jogo e suas modificações, mas sim partes desses processos. Prosseguiremos então para comentários breves sobre os sistemas operacionais envolvidos, a composição do jogo e os métodos de modificação do código.

Como já mencionado, sistemas operacionais de consoles abrem menos possibilidades de uso e personalização do que os de computadores, mesmo quando comparado com sistemas fechados como o *macOS*. Isso se dá não por uma questão de especificidades de hardware, mas sim por decisões de modelo de negócio:

Consoles de videogames são projetados para serem extraordinariamente resilientes contra vários ataques em hardware e software. O modelo de negócios de um console de videogames moderno é centralizado em torno da venda de software, não de hardware. Eles são projetados em torno da premissa de que o usuário final não é confiável; a motivação do usuário final é a de jogar jogos de graça (piratear) e/ou modificar o jogo para alcançar vantagens injustas sobre os outros jogadores

(trapacear). Portanto, medidas extremas devem ser tomadas para prevenir ataques físicos contra o sistema.⁵³ (Mattioli; Lahtiranta, 2021, p. 75, tradução nossa).

Mods, nesse contexto, são entendidos como “ataques” tanto ao sistema do jogo quanto do console, mesmo que a modificação não tenha a intenção ou a capacidade de *crackear*⁵⁴ o jogo ou criar vantagens indevidas, como colocado pelos autores. Dessa forma é criado uma solidez do jogo que não existe no PC, mesmo que seja apenas no âmbito de personalizações, sem necessariamente alcançar o nível dos *mods*.

Na versão de *Skyrim* antes do lançamento da *Special Edition*, para habilitar um *mod* sem utilizar um gerenciador, o jogador deve inserir os arquivos do *mod* nas pastas específicas do jogo onde o *mod* irá interagir e ativar esses arquivos por meio do inicializador do jogo (figura 14). O inicializador de *Skyrim* é bem simples e deve ser utilizado até por jogadores que não modificam o jogo. Nele é possível encontrar as opções de ativação de arquivos, como é o caso dos *mods*, mas também configurações gráficas que não são acessíveis dentro do jogo, um link para a página de suporte técnico da *Bethesda* e os botões para abrir ou sair do jogo.

Figura 14 - Código - Inicializador



Inicializador da versão *Special Edition* de *Skyrim*. Note o alerta relacionado aos *mods* no canto inferior, algo que não existia no inicializador das versões pré *Special Edition*.

Fonte: Captura de tela própria. Bethesda Game Studios, 2022.

⁵³ No original: “Video game consoles are designed to be remarkably resilient against various hardware and software attacks. The entire business model of a modern video game console is centered around software sales, not hardware sales. They are designed around the premise that the end-user cannot be trusted; an end-user’s motivation is to play games for free (piracy) and/or modify the game to achieve an unfair advantage over other players (cheat). Therefore, extreme measures must be taken to prevent physical attacks against the system”.

⁵⁴ Modificação que quebra sistemas de segurança do jogo, permitindo que ele seja pirateado.

Quando o jogo é aberto no console, o efeito é o mesmo que o jogador do PC tem ao clicar no botão de jogar do inicializador. Ou seja, a etapa do inicializador é pulada nos consoles, e todas as funções de personalização disponíveis também são. Desta forma, além de o jogador do console não conseguir movimentar arquivos dentro da pasta do jogo, que é bloqueada pelos sistemas de segurança do sistema operacional, esse método original não permite que ele defina quais arquivos serão lidos pelo jogo ou altere configurações gráficas complexas, já que não tem acesso ao inicializador, o que impossibilita o uso de *mods* e outras formas de personalização.

Esse problema foi solucionado parcialmente a partir da versão *Special Edition* do jogo, que adicionou uma interface para escolha e instalação de *mods* dentro do jogo, sem precisar passar pelo inicializador. Por meio dessa interface, o jogador tem acesso apenas aos *mods* disponibilizados na plataforma da Bethesda. Desta forma, o sistema operacional do console entende o download de *mods* como um processo interno de adição de conteúdo opcional ao jogo, que é algo autorizado e comum mesmo em jogos multijogadores. Apesar disso, esses *mods* são limitados nas capacidades de hardware já mencionadas, nas permissões do sistema operacional do console, à uma única plataforma de distribuição e suas regras e à limites do que pode ou não ser modificado.

Nos sistemas operacionais podemos ver essa limitação nos *mods* pesados, como é o caso de *Graphics Pack* (Osmodius *et al.*, 2023), que ocupa mais de 1gb de espaço de arquivo, ocupando 1/5 do espaço permitido pelo Xbox e ultrapassando sozinho o limite definido pelo sistema do PlayStation. Vale lembrar que essa é uma limitação do sistema operacional e não da capacidade de hardware desses consoles, que não permitem que os *mods* ocupem mais espaço, mesmo que o hardware permita. Além do limite de armazenamento, o jogo também tem um limite máximo de 150 *mods* no Xbox e 100 no PlayStation.

Na plataforma de distribuição podemos trazer o caso dos *mods* pornográficos, já mencionados. Por mais que esta seja uma possibilidade dentro dos métodos de modificação do jogo, a plataforma da Bethesda não aceita este tipo de conteúdo, tornando impossível que estas alterações sejam feitas nos consoles. Além das regras de conteúdo, a plataforma aceita apenas a publicação direta de *mods* por meio do *Creation Kit*, impossibilitando *mods* criados de outras formas.

Por fim, funções externas ao jogo, como as ferramentas e conversões totais que já vimos, também acabam impossibilitadas nos consoles devido tanto ao modo de distribuição dos *mods* quanto às particularidades do sistema operacional.

Em relação ao jogo em si, podemos retornar aos já mencionados *Creation Engine*, *Creation Kit* e *Papyrus*, mas agora de forma mais aprofundada. Anteriormente destacamos a *Creation Engine* por sua maleabilidade e personalização de conteúdo. Agora devemos destacar que isso não é uma característica específica dessa *engine*, e sim a função principal dos motores em geral. *Game Engines* ou “motores” são

ferramentas de desenvolvimento projetadas para reduzir o custo, complexidade e tempo-para-mercado necessário no desenvolvimento de vídeo games. Estas ferramentas de software criam uma camada de abstração em cima das tarefas mais comuns do desenvolvimento de vídeo games. As camadas de abstração são empacotadas juntas em ferramentas projetadas para funcionarem como componentes interoperáveis que podem ser completamente substituídos ou estendidos com componentes terceirizados⁵⁵. (HALPERN, 2018, p.1, tradução nossa).

Na maioria dos casos, desenvolvedores licenciam ou utilizam *engines* de *open-source* para criar seus jogos, o que já é um atestado da maleabilidade desses softwares. *Unity*, por exemplo, é um motor utilizado em um enorme espectro de jogos disponíveis na indústria, dos mais diversos tipos de gameplay, estilização gráfica, interpretações físicas, entre outros. São jogos tão diferentes que é quase impossível que um jogador que não trabalha na área reconheça as similaridades na forma como eles funcionam.

Portanto, o que nos faz ressaltar o papel da *Creation engine* aqui não é apenas o fato de que ela cumpre sua função, mas sim para dizer que *Skyrim* teve o privilégio raro de ter uma *engine* construída especificamente para seu desenvolvimento. Mas qual é o impacto real dessa decisão por parte da Bethesda? O que se ganha e o que se perde com esse caminho?

A primeira parte a ser levada em conta, considerando que estamos falando de uma empresa, é o impacto monetário da criação de uma *engine* própria. Utilizar uma *engine* já existente normalmente acarreta custos de licenciamento que não são baixos. Já criar uma *engine* própria também traz o custo de desenvolvimento, que consome não apenas tempo da equipe, como também um nível de expertise que não é comum a todos os desenvolvedores de jogos, já que uma das funções principais de uma *engine* é justamente permitir que os desenvolvedores não gastem tempo reinventando aspectos já prontos para o jogo. Ao mesmo tempo, criar uma *engine* do zero dá à empresa um nível de controle sobre esses aspectos que não seria possível no caso de *engines* licenciadas:

⁵⁵ No original: “Game engines are software development tools designed to reduce the cost, complexity, and time-to-market required in the development of video games. These software tools create a layer of abstraction on top of the most common tasks in developing video games. The layers of abstraction are packaged together into tools designed to function as interoperable components that can be replaced outright or extended with additional third party components”.

Empresas como a Bethesda e a Blizzard têm um enorme corpo de código preexistente para usarem de fonte, recursos financeiros e uma fartura de programadores profundamente talentosos. Para certos tipos de projetos elas querem controle completo sobre cada faceta de seu jogo e sua *engine*.⁵⁶ (Halpern, 2018, p. 9, tradução e destaque nossos).

Ao falar sobre a *Creation engine*, o diretor criativo da Bethesda, Todd Howard, comentou sobre algumas dessas facetas, como alterações no processamento de *draw distance*⁵⁷ e iluminação dinâmica (Bertz, 2011). Essas alterações são aspectos que se revelaram necessários para a construção do jogo imaginado pelos desenvolvedores e só eram possíveis com a liberdade criada pelo desenvolvimento de uma *engine* própria. É importante deixar claro também que a escolha de criar uma *engine* própria não significa abandonar completamente o uso de tecnologias externas. A *Creation Engine* ainda utiliza a física de objetos e as animações da Havok, por exemplo (Onyett, 2011).

Apesar de a Bethesda já ter a intenção prévia de adotar uma postura amigável aos *mods* para *Skyrim*, ter uma *engine* própria para o jogo é uma decisão que, à primeira vista, poderia dificultar o processo de criação de *mods*, pois *modders* que já estão acostumados a trabalhar com *engines* comuns teriam que reaprender tudo o que já sabem para alterar aspectos básicos do jogo. Porém isso não acontece devido à aplicação do *Creation kit* e da estrutura da própria *engine*, como coloca Jared Halpern:

Engines de jogos modernas bem projetadas fazem um bom trabalho em separar as funcionalidades internamente. O código de *gameplay*, que consiste no código descrevendo o jogador e inventário, é mantido separado do código que descomprime um arquivo .mp3 e o carrega na memória. Código de *gameplay* sempre faz requerimentos de coisas como “desenhe esse *sprite* neste local” e outros para as interfaces de API de *engines* bem definidas.⁵⁸ (Halpern, 2018, p. 2, tradução e destaques nossos).

Isso significa que, por mais que uma *engine*, especialmente uma desenvolvida para um jogo específico, tenha a função de ser personalizável, essa interação raramente será diretamente na *engine*, e sim por suas interfaces de API. No caso da *Creation engine*, muito do código de *gameplay* e dos *mods* são desenvolvidos por meio do *Creation kit*.

⁵⁶ No original: “Companies such as Bethesda and Blizzard have an enormous body of pre-existing code to draw from, financial resources, and a wealth of deeply talented programmers. For certain types of projects, they want complete control over every facet of their game and game engine”.

⁵⁷ Variação de detalhamento gráfico dos objetos, atrelada à distância entre jogador e objeto. Desta forma, objetos mais distantes aparecem menos detalhados, poupando uso de hardware durante o jogo.

⁵⁸ No original: “Well-designed modern game engines do a good job of separating functionality internally. The game play code, which consists of code describing the player and inventory, is kept separate from the code that decompresses an .mp3 and loads it into memory. Game play code will call on well-defined engine API interfaces to request things like “draw this sprite at this location” and so forth”.

O *Creation kit* é, portanto, um instrumentalizador da *Creation engine*. Ele não edita diretamente as funções da *engine*, mas faz os requerimentos necessários para o processamento das intenções do usuário. Ou seja, esse usuário não interage diretamente com a *engine* de física Havok, mas tem a liberdade de modificar completamente os objetos que serão interpretados pela *engine* e fazer o requerimento de interpretação. A ferramenta também é capaz de buscar arquivos externos, como texturas, *mapping*, modelos e áudio, atrelá-los à objetos ou eventos e compila-los em arquivos que serão interpretados pelo jogo.

A existência desse software, que é pareado com a *engine*, é o motivo que dizemos que nem os *modders* e nem mesmo os desenvolvedores necessariamente conhecem o código do jogo em sua totalidade – pois não é necessário conhecer o código inteiro para programar o gameplay.

Na perspectiva do *modder*, o *Creation kit* permite que os arquivos do jogo sejam acessados e modificados – tudo o que é visto, como objetos, personagens, cenários, e o que não é visto, como atributos, caminhos narrativos, *pathing*⁵⁹, entre outros. Deste ponto de vista, é criada a possibilidade de entender a construção por um caminho reverso, observando as estruturas prontas e fazendo rearranjos. Os *modders* de *Skyrim* agem na estrutura do jogo a partir de sua desconstrução e reconstrução.

⁵⁹ Planejamento realizado pelo computador para calcular rotas de movimento de personagens ou objetos do jogo. O termo também pode se referir à própria rota.

Figura 15 - Código - *Creation kit render*

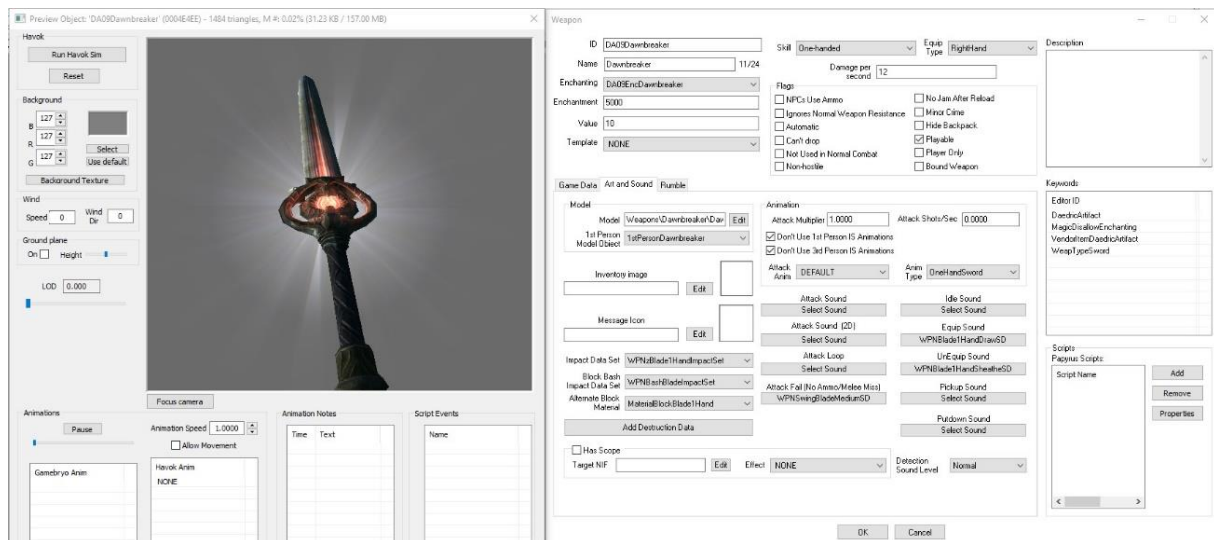


Acima Whiterun em *Skyrim*. Abaixo Whiterun no *Creation kit*, com marcadores de objetos, luz, som e mapas de colisão expostos. Por meio dessa renderização o usuário é capaz de mover, modificar, adicionar ou remover qualquer um desses elementos que constituem a cidade, mas que são invisíveis durante o jogo.

Fonte: Bethesda Softworks, 2023b; Captura de tela própria.

A interface do *Creation kit* permite que os *modders* editem ambientes e objetos de diversas formas sem precisarem digitar nenhuma linha de código. Como a *engine* foi projetada com direcionamento para objetos, tudo encontrado no jogo é definido a partir de suas propriedades, que podem ser únicas ou compartilhadas com suas categorias. Dessa forma, o *modder* ou o desenvolvedor não precisam construir objetos similares do zero, apenas apropriarem das propriedades de objetos já construídos e alterá-las apenas no que for necessário, o que pode ser feito de forma mais fácil e intuitiva na interface do programa.

Figura 16 - Código - Propriedades de objeto



Propriedades da arma Dawnbreaker expostas no *Creation kit*. Note que todos os campos são modificáveis. Essa estrutura de propriedade se dá dessa forma devido a categoria “arma” na qual o objeto se encaixa. Cada categoria traz propriedades específicas de acordo com suas funções.

Fonte: Bethesda Softworks, 2023b; Captura de tela própria.

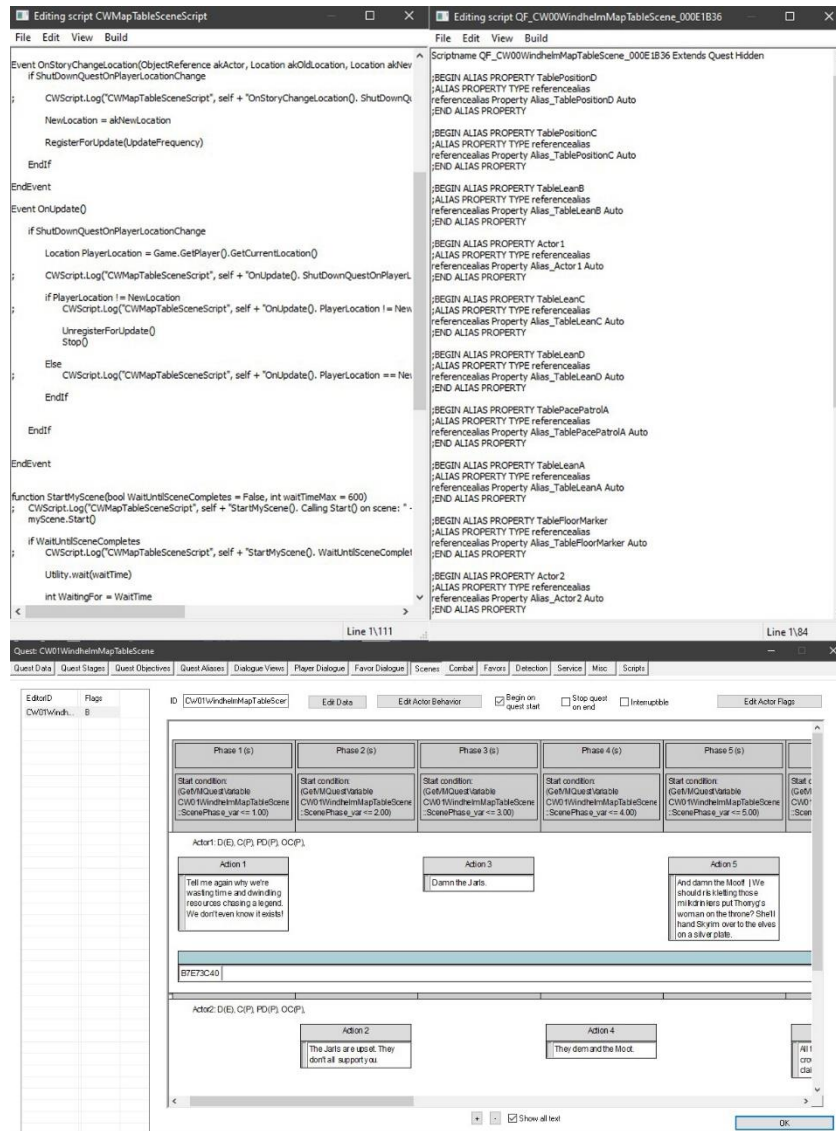
O único momento em que o *modder* é forçado a interagir com linguagem de programação diretamente é na construção de *scripts* personalizados. *Scripts* são as linhas de código que provocam a ação em um jogo. Um *modder* pode inserir um personagem de modelo personalizado no jogo sem a necessidade de escrever código por meio do *Creation kit*, por exemplo. Porém, esse personagem só irá interagir com o mundo, ter linhas de diálogo, participar de missões, etc., a partir dos *scripts* atrelados a ele.

Os *scripts* do *Creation kit* são escritos na linguagem *Papyrus*, também desenvolvida especificamente para esse projeto. Além de o software permitir que os usuários criem novos *scripts*, ele também traz atalhos para a reutilização de *scripts* já inseridos no jogo. Desta forma, se um *modder* quer criar um novo objeto que tem um efeito igual ao de um objeto já existente ele não precisa escrever o *script*, ele pode apenas escolher o já existente dentro da lista disponibilizada pelo software sem precisar tocar no código.

É nesse momento em que os *mods* de ferramentas já apresentados se revelam mais úteis. *Mods* como o *SKSE*, por exemplo, que têm interação direta com o *Papyrus*, aumentam a lista de *scripts* que o usuário pode escolher sem precisar escrever manualmente e criam novas funções e atalhos permitidos pela linguagem, agilizando o processo de escrita dos *scripts* necessários para seus *mods*.

Podemos ver esses *scripts* em ação o tempo inteiro durante o jogo sem perceber a complexidade de suas estruturas. Podemos tomar como exemplo a construção e execução de uma cena fixa e a estrutura de diálogos interativos:

Figura 17 - Estrutura de cena



Fonte: Bethesda Softworks, 2023b; Captura de tela própria.

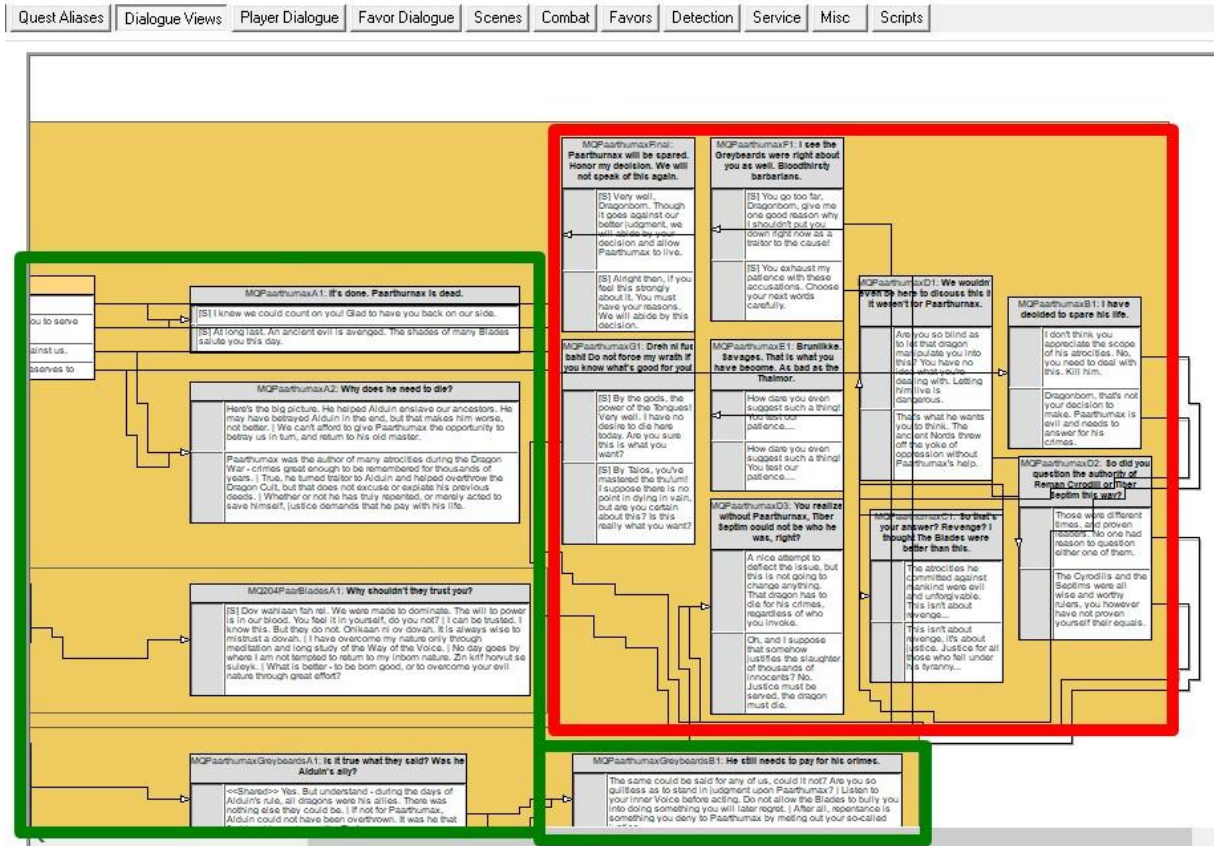
Podemos ver na figura 17 como se estrutura uma cena fixa, que ocorre da mesma forma toda vez que o jogador cumpre seus requisitos. Acima temos duas imagens de códigos de *script* escrito em *papyrus* e abaixo a estrutura da cena. O primeiro *script* controla o ritmo da cena de acordo com a movimentação do jogador. A cena só começa quando o jogador está presente será parada caso o jogador deixe o local. O segundo *script* controla o posicionamento dos dois personagens envolvidos na cena, que se movimentam em torno de uma mesa e realizam uma série de animações relacionadas ao diálogo. Já na imagem de baixo está montada visualmente

a estrutura da cena, que é dividida em fases. Temos um diálogo intercalado entre os dois personagens, cada um ativando sua ação de fala em uma fase diferente, enquanto as ações de movimento e posicionamento são contínuas por mais de uma fase.

Nem todas as etapas da cena estão visíveis nestas imagens, existem outras camadas de dados e *scripts* não demonstrados aqui, mas já é claro o grau de complexidade que envolve até mesmo cenas simples como essa, que envolvem apenas dois atores e não dependem de ações específicas do jogador. Cada uma dessas camadas, as descritas aqui e as não descritas, são diretamente editáveis no *Creation kit*: quem são os personagens envolvidos, suas posições, animações, falas, ritmo da cena, interação com o jogador, etc.

Tudo isso funciona no nível de código de gameplay, que faz requisições à *engine*. O *script* requer uma movimentação e uma fala do personagem através da linguagem que referencia esses objetos. Já a *engine* é responsável por interpretar esses requerimentos e reconhecer que aquele personagem se refere a um arquivo de modelo específico em uma pasta, a animação se refere a um grupo de configurações predeterminadas no sistema Havok e a fala se refere a um arquivo de áudio gravado pelo dublador do personagem, unir todos esses fatores e inseri-los no jogo sem que o *modder* ou desenvolvedor precise passar por esses passos manualmente.

Figura 18 - Código – Estrutura de diálogo



Estrutura de diálogo no *Creation Kit*. Destacado em verde, a estrutura original. Destacado em vermelho, *branches* criados pelo mod *The Paarthurmax Dilemma*.
Fonte: Arthmoor, 2019⁶⁰; Captura de tela própria.

Já na figura 18 temos o exemplo prático do impacto de um *mod* na estrutura do jogo, apesar de ser um *mod* de alterações pequenas. *The Paarthurmax Dilemma* (Arthmoor, 2019) cria um final alternativo, com alguns diálogos extras, para uma missão já existente no jogo. Dessa forma, o *mod* não está criando novos atores, animações ou objetos, apenas inserindo linhas de diálogo opcionais no final de uma missão já completamente estruturada, o que faz o trabalho do *modder* ser mais fácil, mas sem deixar de ser complexo.

Na imagem temos uma série de caixas de diálogos com setas que apontam para os caminhos possíveis. Diferente da cena na figura 17, que é fixa, os diálogos da figura 18 dependem diretamente das escolhas do jogador, portanto, são modulares. No topo de cada caixa, em negrito, temos a fala escolhida pelo jogador e embaixo as respostas possíveis dos NPCs. Cada resposta leva o diálogo em uma direção, podendo abrir ou fechar certos caminhos.

⁶⁰ No arquivo original as caixas de diálogo estão empilhadas. Essas caixas foram distribuídas pelo autor para facilitar a visualização.

Esta figura mostra apenas um fragmento das interações possíveis, onde o *mod* afeta mais diretamente. Mas essa é uma missão que envolve múltiplas facções e vários personagens, fazendo com que este quadro de estrutura de diálogo seja bem mais expansivo e interconectado – não só entre as diferentes linhas possibilitadas por diferentes personagens, mas também com outros quadros externos, que fazem parte da missão como um todo. Destacamos também que o que o *mod* faz não é apenas inserir esses quadros ali, mas também todo o trabalho de *scripting* por trás e que não é demonstrado na figura, como já foi descrito antes.

Compreendemos, portanto, que o código é o local afetado mais diretamente pelos *mods*. Jogos digitais são códigos e seus *mods* também, o que não quer dizer que esses códigos sejam desenvolvidos necessariamente em linguagem de programação. São considerados códigos desde a escrita direta de *scripting* em *papyrus* dentro do *Creation kit* até um arquivo de áudio inserido posteriormente, gravado pelo modder com seu microfone, compilado por outro software automatizado e reinterpretado pela *engine* por meio de aberturas de API acessadas pelo *Creation kit* sem que o *modder* precise saber como qualquer etapa desse processo realmente funciona.

Da mesma forma, esses processos automatizados e encaixapretados são o que definem os limites do que é possível ou não para a atuação do *modder* em relação ao jogo e à plataforma na qual ele é acessado. Algumas limitações são técnicas, sejam elas de capacidade de hardware ou capacidades da *engine* e do software de requisição, e outras são escolhas humanas, como os limites impostos pelas plataformas utilizadas, que são pouco transparentes.

Funcionalidade

Para analisar a camada de funcionalidade do jogo, Konzack recorre a variáveis descritas por Aarseth (1997). Essa escolha nos força a dar alguns passos para trás para entender a perspectiva que é dada para o jogo como objeto de análise. Como já dito, nesta dissertação observamos o jogo como produto midiático, já Aarseth, na obra citada, analisa o jogo como texto ergódico ou mesmo cibertexto. Além disso, no momento em que descreve essas variáveis, Aarseth não está falando apenas do jogo, mas sim de “texto” como um todo (dentro de suas próprias definições do termo).

Konzack define que nesta camada nós “[...] focamos no comportamento do computador e nas reações da interface do computador ao *input* do usuário”⁶¹ (Konzack, 2002, p. 92, tradução e destaque nossos). Desta forma, é importante destacar que, por mais que Aarseth entenda uma

⁶¹ No original: “[...] focus on the behaviour of the computer and the computers interface reactions to user input”.

função interpretativa universal para todos os textos dentro dessas mesmas variáveis (Aarseth, 1997), ele ainda “[...] falha em prover [...] uma compreensão das formas como a matéria do vídeo game pode ser engajada no processo de construção de sentido” (Freitas, 2017, p. 91). Portanto, utilizamos as variáveis descritas por Aarseth apenas para uma análise de funções que são da materialidade do jogo e suas plataformas, sem tocar no que seria entendido como a leitura interpretativa do jogo-texto, que veremos adiante.

O primeiro nível de análise levantado pelos autores é o de dinâmica textual, que rege a variabilidade estrutural do texto, muitas vezes de acordo com as ações do usuário. Neste caso, *Skyrim* traz o que Aarseth chama de “dinâmicas textônicas”⁶², onde tanto as estruturas do texto quanto o próprio texto são constantemente alteradas – algumas vezes por ações do jogador, outras por transiência e outras vezes por aleatoriedade. Quase sempre as motivações por trás destas alterações são encaixapretadas durante o jogo, só sendo visíveis em uma análise aprofundada do código, como no *Creation kit*, ou a partir de testagens. Por este mesmo motivo, o jogo também é considerado “indeterminável” na segunda variável proposta, pois *inputs* iguais gerados pelo jogador podem gerar respostas diferentes do jogo, a depender do contexto no qual esses *inputs* são feitos.

A terceira variável trata da relação do jogo com o tempo, na qual *Skyrim* é classificado como transiente, pois, por mais que exista a possibilidade de parar o tempo, a passagem de tempo sem ação do jogador ainda provoca resultados na estrutura textual. Porém, esta transiência é limitada, considerando que vários eventos do jogo esperam a intervenção do jogador. A narrativa em *Skyrim* é dividida em uma linha de missões principais, algumas linhas de missões secundárias e opcionais – linhas das quatro facções centrais, linha da guerra civil, linha daedra, etc –, e centenas de missões terciárias que podem ser prescritas ou geradas automaticamente. Nenhuma das missões das linhas principais ou secundárias são atreladas à passagem do tempo, todas esperam pelo jogador. Já as missões terciárias podem ser dependentes de transiência ou não, variando de caso em caso. O jogo traz uma perspectiva pessoal, como colocado na quarta variável, pois cabe ao usuário (leitor-jogador) definir os caminhos do personagem central da narrativa.

Como colocado por Konzack, a maioria dos jogos digitais traz acesso controlado na quinta variável, e *Skyrim* não é diferente. O texto dos jogos digitais quase sempre é revelado a partir de uma série de ações e reações entre jogador e código/hardware, fazendo com que o

⁶² No original: “Textonic dynamics”.

acesso controlado (e muitas vezes encaixapretado) seja necessário para a construção do jogo. Da mesma forma, o jogo traz ligações condicionais, trancando partes do texto por trás de outros textos e ações que devem ser acessados antes. Este caráter cria níveis de linearidades no jogo, mas não quebra sua larga abertura de possibilidades de ação.

Por fim temos a variável de funções de usuário, que descreve o papel que o usuário tem frente ao texto. Como já dito, Aarseth considera a interpretação uma função universal do usuário de um texto, mas também destaca três funções adicionais:

[...] a função explorativa, onde o usuário deve decidir qual caminho tomar, e a função configurativa, onde *scriptons* são em parte escolhidos ou criados pelo usuário. Se *textons* ou funções transversais podem ser (permanentemente) adicionadas ao texto, a função de usuário é textônica.⁶³ (Aarseth, 1997, p. 64, tradução e destaques nossos).

Entre as três, *Skyrim* em sua forma original se encaixa principalmente na função explorativa de usuário, onde o jogador faz escolhas, mas anda por caminhos predeterminados, que podem ser abertos ou fechados durante o jogo a partir dessas decisões. Porém, o consumo modificador afeta diretamente as possibilidades de função de usuário e, conseqüentemente, também se torna capaz de afetar todas as outras variáveis que constituem a funcionalidade jogo.

A possibilidade de modificar a materialidade que compõe o jogo (e o texto) abre o espaço não apenas para a escolha e criação, mas também modificação e remoção de elementos centrais para a estrutura textual, sejam esses elementos considerados *scriptons* ou *textons*, na perspectiva de Aarseth. Dessa forma, a partir da capacidade do *modding*, que vem tanto de affordances do lado material, ultrapassando até a definição de Konzack quanto as reações na “interface do computador”, quanto da abertura de perspectiva do que pode ser considerando um *input* de usuário na camada de funcionalidade do jogo analisado, o jogador também adquire as funções configurativas e textônicas, a depender da função da modificação.

Podemos ver, por exemplo, como o simples ato de observar o jogo por meio do *Creation Kit* já desloca o produto como um texto de “acesso controlado”, pois no software de modificação o usuário tem acesso ao texto como um todo, mesmo que não o modifique. Este exemplo também aponta como as funcionalidades do jogo não são acessíveis apenas durante o momento de jogo, mas sim em toda interação com o “texto”. Portanto, enquanto o jogo trás estas características descritas acima, e ele é desenvolvido para que a principal experiência de consumo siga estas características, todo este processo ainda é passível de mudanças a partir do

⁶³ No original: “[...] the explorative function, in which the user must decide which path to take, and the configurative function, in which scriptons are in part chosen or created by the user. If textons or traversal functions can be (permanently) added to the text, the user function is textonic”.

consumo modificador. Ou seja, todas as camadas de funcionalidade são afetadas tanto em no momento do jogo, por meio das modificações já realizadas e implementadas, quanto no próprio ato de modificar.

Gameplay

Novamente chegamos a outra perspectiva sobre o termo *gameplay*. Konzack traz um entendimento resgatado da ludologia, que cria uma divisão do entendimento de “jogo” entre as estruturas de lado ludológico (ou de *gameplay*, ou de regras) e lado narratológico, que dá conta das produções de sentido. Como já explicado anteriormente, nesta dissertação tratamos esses ‘dois lados’ como partes de um só processo de consumo e sem divisões claras. Portanto, é importante destacar que, enquanto neste momento de análise temos a separação entre *gameplay* e significado devido aos fundamentos do método aplicado, consideramos essas camadas sobrepostas e mescladas – especialmente devido ao foco que damos ao processo de consumo como constituinte do jogo como produto midiático. Com isto em mente, partimos para observar como *Skyrim* é afetado enquanto regra, espaço e objetivos dentro dos oito pontos apresentados por Konzack: posições, recursos, espaço, tempo, objetivos, obstáculos, conhecimentos e recompensas.

O primeiro ponto a ser analisado são “as posições pelas quais o jogo é percebido”⁶⁴ (Konzack, 2002, p. 93, tradução nossa). Esta descrição nos é interessante devido ao foco que é dado aos atores que não são necessariamente jogadores, mas que ainda constituem o jogo e, como já vimos, abrem formas de consumo não previstas – mesmo quando desconsideramos o papel desses atores na construção de sentidos. Konzack cita a audiência e juízes, aqui nós podemos dar foco aos *modders*. O autor define que parte da estrutura de posições está inclusa na camada de socio-cultura, como também analisaremos aqui, mas antes é relevante destacar o papel desses atores também na aplicação e reestruturação das regras.

Um aspecto importante das posições é a mudança de perspectiva que este ponto nos permite acessar. Enquanto olhamos para o *gameplay* como estrutura que constitui o jogo, ou seja, parte do jogo, as posições trazem a externalização dessa estrutura, compreendendo que o local e a forma na qual o ator observa, interage e entende o jogo também é capaz de alterar essas estruturas. Podemos ver isso mesmo observando apenas o papel do jogador: O jogador implicado (Aarseth, 2007) age dentro de um caminho previsto, seguindo regras e caminhando por estruturas (quase) lineares. Já o jogador que trapaceia foge desses caminhos por se

⁶⁴ No original: “[...] the positions from which the game is perceived”.

posicionar (e posicionar o jogo) em uma perspectiva diferente da visionada pelos desenvolvedores.

A posição do *modder* – e de todos os modificadores – funciona de maneira semelhante, permitindo o entendimento do produto em uma lógica mais plataformizada, em um sentido tradicional, como uma “infraestrutura programável sobre a qual outros softwares podem ser construídos e rodados”⁶⁵ (Gillespie, 2017, tradução nossa). É como se o usuário retirasse o jogo da posição de produto completo para colocá-lo na posição de caminho intermediário para que um produto final real (o jogo modificado, ou só o *mod*) seja alcançado. Porém, neste caso, não é o jogo que muda de posição – o software é o mesmo, o que muda é a perspectiva (ou posicionamento) que o usuário tem desse software.

A forma de atuação do *modder* pode ser alterada de acordo com o momento: ele é modificador quando está modificando e é jogador quando está jogando. Mas a percepção que ele tem do jogo ainda se mantém. Enquanto joga, ele ainda é capaz de perceber possibilidades de ação que vão além do jogar.

O segundo ponto são os recursos, “as formas pelas quais os jogadores são capazes de influenciar o jogo”⁶⁶ (Konzack, 2002, p. 94, tradução nossa). O autor descreve essas formas desde caminhos abstratos e amplos, como controlar pixels na tela, até listas de ações detalhadas permitidas pelo jogo. Não seria possível nem produtivo trazer uma lista detalhada de todas as possibilidades abertas em *Skyrim*, que são muitas, devido ao estilo de jogo, porém, podemos ressaltar que mesmo quando falamos sobre interações amplas e abstratas, como controlar pixels na tela, ainda estamos falando sobre a ativação de acessos complexos encaixapretados, como vimos anteriormente. Portanto, chamamos de recursos tanto os aspectos visíveis quanto os não visíveis do funcionamento do jogo. Desta forma, a ação do *modder* impacta não apenas na modificação destas possibilidades, mas também na busca por novas formas de uso nos caminhos já existentes e na criação de novas possibilidades internas e externas ao momento de jogo com o uso de ferramentas como o *Creator kit*.

Em relação aos espaços mobilizados pelo jogo, retornamos à divisão que Konzack faz em relação ao espaço virtual – neste caso um ambiente fictício onde se passa o jogo -, e ao *playground* – onde se encontra o jogador.

O espaço virtual é simples de descrever, apesar de complexo em contexto. O jogo acontece em “*Skyrim*”, uma das nove províncias encontradas no continente fictício de Tamriel.

⁶⁵ No original: “[...] a programmable infrastructure upon which other software can be built and run”.

⁶⁶ No original: “[...] the means by which the players are able to influence the game”.

Skyrim é uma região fria, montanhosa e vasta, abrigando sua própria raça de humanos e criaturas nativas, além de também receber imigrantes de outras regiões próximas. O jogo se passa em um universo de alta fantasia inspirado em tempos medievais. O jogador pode explorar Skyrim em um formato de mundo aberto, com acesso quase imediato a maior parte das regiões, cavernas, cidades e vilas que podem ser visitadas durante o jogo. Com o *modding*, esse espaço pode ser alterado completamente, desde de detalhes mínimos à composição narrativa inteira, como vimos anteriormente.

Já o *playground* é mais modular. Seus requerimentos espaciais físicos são definidos principalmente pelo hardware aplicado – mais simples no caso de consoles, mais exigentes no caso de VRs, por exemplo –, o que permite uma gama inimaginável de locais onde o jogo pode ser jogado. *Mods* não afetam este espaço onde o jogo é jogado diretamente, mas não significa que eles não afetam o *playground*. Como já vimos, o *modding* ocorre em coletividades que se relacionam principalmente em espaços virtuais. Esses espaços também fazem parte da composição do *playground*, pois abrigam o usuário no momento de consumo do jogo, mesmo que essa forma não seja o jogar. Desta forma, podemos compreender como *playground* de *Skyrim* base tanto os espaços físicos relacionados ao jogar quanto espaços virtuais onde ele pode ser acessado de outras formas, como o YouTube ou a Twitch, por exemplo.

No contexto do *modding* esses espaços se abrem também para as plataformas já mencionadas, desde o Nexus Mods ao Reddit, quanto outros “ambientes” onde o jogo é acionado, até mesmo nas ferramentas utilizadas, como o *Creation kit*. Portanto, o *modding* provoca uma expansão de espaços de consumo possíveis – e necessários – a partir da mudança de posicionamento do usuário frente ao produto.

O quarto ponto analisa o quadro de tempo no qual o jogo ocorre, especialmente nos requisitos para que o jogo acabe. Como já vimos, *Skyrim* é um jogo transiente com limitações relacionadas às narrativas centrais. Em jogos de mundo aberto nesse estilo, é comum considerar que o jogo foi finalizado pelo jogador quando ele completa a linha de missões principais, se encaixando em uma temporalidade atrelada não à transiência, mas sim aos objetivos alcançados. Porém, *Skyrim* nunca realmente acaba. Além das missões secundárias e terciárias (que podem ser geradas automaticamente, se tornando infinitas), existem uma série de outras atividades permanentes no jogo, além de objetivos pessoais que o jogador pode criar para seus personagens.

Desta forma, *Skyrim* se encaixa melhor na categoria de jogos que “só acabam quando os jogadores não querem mais jogar”⁶⁷ (Konzack, 2002, p. 94, tradução nossa), mesmo que seja antes de completar todos os objetivos postos pelo jogo. O *modding* não costuma afetar diretamente esse aspecto do jogo, apesar de ter a capacidade de fazê-lo. Nos *mods* que já vimos encontramos a formulação de novos caminhos para alcançar os mesmos objetivos já contidos no jogo e a criação de novos objetivos a serem alcançados – o que já diz sobre o impacto no tópico de objetivos. Porém, está de acordo com as possibilidades do *Creation kit* o desenvolvimento de um mod que encerre o jogo ou apague o personagem do jogador de acordo com a passagem do tempo (seja tempo real ou tempo diegético), por exemplo, só não parece estar de acordo com as intenções dos *modders*, pois não encontramos nenhum *mod* com essas funções nas plataformas observadas.

Os *mods* em *Skyrim* interagem com os obstáculos da mesma forma que interagem com os objetivos. *Mods* que adicionam novos objetivos comumente também adicionam novos obstáculos a serem superados para alcançar esses objetivos. Devemos destacar também que muitos dos obstáculos em *Skyrim* – especialmente os de combate – já são gerados automaticamente mesmo no jogo não modificado, já que devem ser personalizados ao nível do personagem jogador. Desta forma, o que temos no jogo base normalmente são pontos definidos onde obstáculos devem ser gerados e uma lista de possibilidades atreladas ao nível do personagem e ao contexto no qual ele se encontra, da qual o código seleciona de forma quase aleatória um desafio para ser posto ao jogador. O que os *mods* fazem é criar novos pontos de obstáculos e novas possibilidades nessa lista. Além disso, alguns *mods*, especialmente os designados como trapaças, podem facilitar ou dificultar o trabalho do jogador para superar obstáculos já existentes. Além dos desafios automáticos também é possível encontrar quebra-cabeças espalhados pelo jogo, que também podem ser modificados livremente pelos *mods*.

Konzack coloca três tipos de “conhecimento” no jogo, que representam diferentes níveis e formas de acesso que o consumidor tem a informações específicas sobre o jogo. Os três tipos estão presentes em *Skyrim* base e são completamente modificáveis. Entre os conhecimentos abertos estão as mecânicas básicas, que são ensinadas pelo jogo ou aprendidas pelo jogador durante a exploração. Entre os conhecimentos escondidos estão os sistemas ocultos do código, alguns dos quais também podem ser aprendidos durante o jogo. E entre os conhecimentos aleatórios estão os sistemas de aleatoriedade do jogo, como a geração de desafios e missões

⁶⁷ No original: “[...] end When the players don’t want to play anymore”.

automáticas. Como é de se esperar, os *mods* são capazes de modificar conteúdos inseridos em qualquer um dos três níveis de conhecimento, além de remanejá-los. Mas além disso, o posicionamento do modder também é capaz de realocar as estruturas de conhecimento. O simples uso de uma ferramenta como o *Creation kit*, mesmo sem realizar nenhuma modificação, expõe informações que seriam ocultas no jogar. Ou seja, o conhecimento é afetado não apenas pela modificação, mas por todo o contexto de *playgrounds* que ela provoca.

Por fim, as recompensas em *Skyrim* são fundamentas em progressão, tanto mecânica, na melhora das habilidades do personagem jogador, quanto narrativa, na continuidade das histórias apresentadas. Devemos destacar também que a recompensa mais básica, o prazer de se jogar, não vem necessariamente dos resultados recebidos pela progressão, e sim pela experiência de jogo que acontece durante a superação de desafios e acompanhamento narrativo, não no desfecho. Como os *mods* são capazes de afetar tanto a progressão mecânica quanto a narrativa, eles também são capazes de afetar os resultados e a experiência de jogo.

Significado

A camada de significados busca compreender as produções de sentido provocadas pelo jogo, as quais podem ser melhor acessadas por análises semióticas, como recomenda Konzack. Porém, mais uma vez devemos ressaltar divergências nas perspectivas adotadas por Konzack e nesta dissertação. Novamente fundamentado na ludologia, Konzack defende que:

Todos os significados semânticos do jogo são secundários à estrutura ludológica de gameplay primária. Os signos transmitindo significados realmente são superficiais, mas ainda ajudam a colocar o jogo em perspectiva. Dois jogos podem ter exatamente o mesmo gameplay, mas ao terem diferentes signos ornamentais e narrativas (como imagens, sons e/ou textos) eles transmitem diferentes significados sobre o que está acontecendo no jogo.⁶⁸ (Konzack, 2002, p. 95, tradução nossa).

Enquanto nesta dissertação tratamos os dois como estruturas sobrepostas e intermitentes. Reiteramos que esse posicionamento vem tanto de uma perspectiva ampla sobre os jogos digitais, que expande o pensamento de Aarseth (1997) para trazer uma compreensão de que, durante o jogar, o ato de “desvelar a lógica de funcionamento do jogo pode vir a ser, também, produzir o seu sentido” (Freitas, 2017, p. 84), quanto de uma perspectiva específica ao objeto, considerando que *Skyrim* é um jogo definido pelo fator “imersão”, que é influenciado pela

⁶⁸ No original: “All the semantic meanings of the game are secondary to the gameplay’s primary ludologic structure. The signs conveying meaning are indeed superficial, but still they help in putting the game into perspective. Two games may have exactly the same gameplay, but by having different ornamental signs and narratives (such as pictures, sounds and/or text) they convey different meanings of what is happening within the game”.

integração quase homogênea entre narrativa e mecânicas (Kuo; Hiler; Lutz, 2016), mesmo considerando sua dependência do posicionamento do jogador (Fragoso, 2014).

Também devemos dizer que os estudos de sentido dos jogos digitais são amplos e numerosos, seja na aplicação de análises semióticas ou não. A própria necessidade de reforçar a primazia da perspectiva ludológica em artigos como o de Konzack parte de um pressuposto (da época) de que os estudos da Comunicação sobre jogos digitais vêm, em sua maioria, dos estudos de sentido, ou do que eles chamam de narratologia. Enquanto este debate é antigo e já considerado ultrapassado no contexto desta dissertação, ressaltamos o volume desse tipo de produção porque nos apoiaremos em algumas delas para a observação dessa camada do jogo. Fazer uma análise detalhada das produções de sentido em *Skyrim* não é o objetivo desta dissertação, portanto, podemos recorrer a análises mais aprofundadas já realizadas, tanto sobre *Skyrim* quanto sobre suas modificações, para uma observação mais ampla.

Skyrim e *Fallout 3* são excelentes exemplos das formas nas quais textos neomedievalistas e sci-fi utilizam temporalidades imaginadas para tratar problemas históricos e culturais contemporâneos. Porque textos neomedievalistas se fundamentam em representações medievalistas da idade média ao invés de pessoas, eventos ou textos culturais históricos reais, permite-se aos criadores dentro do gênero a liberdade de utilizar essas representações herdadas como ferramentas para invocar problemas contemporâneos como dinâmicas raciais e narrativas nacionais e suas performances.⁶⁹ (Simpson, 2015, p. 50, tradução nossa).

Como destaca Christopher Simpson (2015), nação e questões raciais são temáticas recorrentes nos estudos de sentido de *Skyrim*, aparecendo também em textos como *Skyrim as a representation of the american dominant culture* (Hartanto; Basuki, 2016) e “*Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic*”: *White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bjørkelo, 2020). Isto ocorre devido à narrativa da guerra civil disposta no jogo. É interessante observar como esta narrativa se completa em uma das linhas de missões secundárias, sendo completamente opcional, mas seus efeitos são observáveis em qualquer *playthrough* do jogo, mesmo se o jogador decidir ignorar essa linha de missões. *Skyrim* é populado por personagens de diversas raças e esses personagens adotam lados nessa guerra, mesmo que a progressão fique estagnada devido à inação do jogador. Esses lados tomados pelos personagens são revelados em diversas instâncias de tensão, que são muito fundamentadas em questões raciais, como no

⁶⁹ No original: “*Skyrim* and *Fallout 3* provide excellent examples of the ways in which neomedievalist and sci-fi texts utilize imagined temporalities in order to address contemporary historical and cultural issues. Because neomedievalist texts draw upon medievalist representations of the middle ages rather than historical peoples, events, or cultural texts, it allows creators within the genre the freedom to utilize those inherited representations as tools to invoke contemporary issues like racial dynamics and national narratives and their performance”.

constante grito de guerra dos soldados Stormcloaks (um dos dois lados da guerra civil) que afirma que “Skyrim pertence aos Nords!”⁷⁰ frente a qualquer inimigo que não seja da raça Nord, nativa de Skyrim dentro da narrativa.

Apesar disto, as representações herdadas, como colocado por Simpson, não são utilizadas apenas para tratar de problemas atuais, mas também fundamentam essa nova geração de referências do medieval que serão herdadas por produtos futuros. Penny de Byl (2019), por exemplo, analisa os Draugr em *Skyrim*, que adota o termo islandês para representar um tipo de criatura encontrado e representado de diferentes formas e em diferentes culturas com o passar dos anos. Isso transforma o espaço de criação de sentidos para jogos como *Skyrim* em uma mistura de representações originais (independente se é da intenção dos desenvolvedores criarem novas representações), representações herdadas, comentários sociais e, é claro, abertura para interferência do consumidor.

Com os *mods* essa abertura se torna mais incisiva. Já vimos que os *mods* têm capacidade para modificar o jogo quase por inteiro, portanto, o mesmo acontece com os elementos responsáveis por incitar as produções de sentido. Ao mesmo tempo, esses *mods* se tornam capazes de explicitar interpretações dos *modders* e passa-las adiante por meio desses mesmos elementos. Tomasz Majkowski (2019) passa por essas representações ao observar *mods* pornográficos para *Skyrim*:

Engajar com conteúdo baseado no *SexLab* é uma experiência extremamente desagradável já que ambos os mods e sua cultura são inconfundivelmente misóginos, construídos sobre fantasias de estupro e relacionados a todo tipo de violência sexual imaginável, de escravidão sexual à zoofilia forçada, canibalismo e mutilação corporal.⁷¹ (Majkowski, 2019, p. 1, tradução nossa).

O autor associa o desenvolvimento de *mods* com conteúdo extremo à uma percepção do que esses *modders* acreditam estar faltando em um jogo que se passa em um cenário nórdico medieval. Ou seja, as modificações feitas no sentido do jogo são produtos de uma relação de expectativa vs realidade (do jogo) criada no momento do consumo. É claro que essa expectativa transformada em realidade a partir dos *mods* nem sempre é extrema como os exemplos de Majkowski. Os *mods* citados anteriormente correspondem a expectativas frustradas da forma como o jogo representa o realismo, a guerra, os personagens, o combate, as criaturas, as cidades, entre vários outros. Portanto, esses *mods* são imbuídos de sentido, eles partem de um

⁷⁰ No original: “Skyrim belongs to the Nords!”.

⁷¹ No original: “Engaging with *SexLab*-based content is an extremely unpleasant experience, as both mods themselves and their culture are unmistakably misogynistic, built upon rape fantasies and related to every kind of sexual violence imaginable, from sexual slavery to forced bestiality, cannibalism and body mutilation”.

entendimento do consumidor do que é o jogo e do que ele deveria ser, com base nos pressupostos subjetivos que fazem parte da composição da experiência de jogo desse consumidor.

Referencialidade

Muito da discussão acerca dos significados de *Skyrim* é sobreposto com sua referencialidade. Novamente Konzack separa narrativa e *gameplay* ao tratar de gêneros de jogo e gêneros narrativos, porém, acreditamos que no caso aqui observado os dois possam andar juntos. Por mais que os gêneros de jogo de *Skyrim*, que são principalmente RPG de ação com traços de cRPG e aventura em mundo aberto, possam ser aplicados em qualquer *setting* narrativo⁷², existe uma proximidade grande entre a aplicação destes gêneros e *settings* medievalistas de alta fantasia, que é o caso de *Skyrim*.

Jogos próximos, como os da saga *Dragon Age*, *The Witcher* e *Dark Souls*, todos carregam inspiração ou referências diretas à literatura de Tolkien e derivados e mecânicas dos RPGs de mesa clássicos, como *Dungeons & Dragons*. Apesar disto, essa referencialidade não se limita apenas à outras mídias, trazendo também uma ancoragem forte em elementos históricos (ou representações desses elementos) e mitologias e/ou religiões, que normalmente carregam um misticismo do que vem ‘do outro’, de culturas externas ao contexto de produção do jogo, como colocam Simpson (2015) e Byl (2019).

Tentar apontar com exatidão referências nos jogos digitais hoje é quase impossível. Raramente um jogo de grande porte, como é *Skyrim*, é criado apenas por uma ou algumas mentes criativas que derramam suas referências sobre o produto. Esses jogos são construídos por times grandes, de dezenas ou centenas de pessoas, cada uma com suas próprias referências e formas de inseri-las nos contextos do jogo. Eles podem ter diretores de arte e escritores designados para decidir as principais referências a serem utilizadas no desenvolvimento, mas isto não impede a aplicação de referencialidades próprias de cada desenvolvedor de formas sutis, mesmo que não intencionalmente.

Esta mesma lógica se aplica ao desenvolvimento de *mods*. Assim como os *modders* inserem elementos de sentido, esses elementos são compostos por suas referências e expectativas. É fácil ver ligações entre *The Witcher* e *The Elder Scrolls*, tanto em construção narrativa quanto em regras e mecânicas. Porém, de onde parte a aproximação entre *Skyrim* e

⁷² Um *setting* narrativo funciona como um gênero que lida especificamente com a construção de mundos fictícios. Por exemplo, um *setting* de aventura medieval pressupõe cavaleiros, castelos, espadas e escudos, reis, princesas, etc. Estes elementos costumam estar atrelados a outros produtos anteriores, que constituem o *setting*, não necessariamente à realidade, como coloca Simpson (2015).

Thomas the tank engine? Ou *Skyrim* e as brutalidades encontradas por Majkowski (2019)? *Mods* como esses são produtos de referencialidades cruzadas que partem de representações (midiáticas ou não) particulares encontradas por cada *modder*. Como *mods* costumam ser produções menores, esta subjetividade se torna ainda mais visível no produto final do que na produção de jogos inteiros.

A principal referência de *Skyrim* obviamente parte dos outros jogos da mesma saga, tanto na constituição de um universo narrativo único e solidificado entre esses jogos quanto na utilização de uma mesma *engine* atualizada apenas para corresponder as necessidades da época, não para provocar distanciamento. Ao mesmo tempo, ainda é permitido a liberdade criativa para a construção de novas estruturas narrativas e mecânicas sem perder a referencialidade de vista. Isto pode ser visto também nos *mods*. Como no exemplo da figura 12, *Skyblivion* reconstrói um jogo anterior da saga, tendo *Oblivion* como sua principal referência, mas não está isento de interpretações dos novos desenvolvedores.

Socio-cultura

A camada de socio-cultura se revela majoritariamente no *playground*, portanto, ela não diz muito sobre a materialidade do jogo, mas sim da perspectiva do jogo como mídia. Esta é uma das camadas mais complexas e difíceis de descrever, já que lida diretamente com a subjetividade de indivíduos que entram em contato com o jogo e com os impactos causados pelo jogo em um nível social. Neste momento faremos apenas uma descrição superficial das coletividades envolvidas com o jogo, pois faremos uma análise mais aprofundada destes processos no capítulo 4.

Podemos começar falando das pessoas afetadas por *Skyrim* antes mesmo dele se tornar um jogo completo. A primeira coletividade formada em torno do jogo é constituída pelas pessoas envolvidas na produção do próprio jogo, tanto desenvolvedores quanto equipe de suporte e manutenção. *Skyrim* foi desenvolvido por cerca de 100 pessoas (sem contar equipes de apoio) (Sinclair, 2022) por um período de pelo menos 4 anos. Apenas este fato já demonstra a criação de uma coletividade onde o principal elo que conectava seus indivíduos era a existência de um projeto, que viria a se tornar um jogo.

Após o lançamento e distribuição do jogo, a camada de socio-cultura começa a aparecer principalmente pelos caminhos do consumo. Nesse momento temos uma forte interseção com os processos descritos nas camadas de significado e referencialidade, seja em um nível individualizado (mas não completamente individual), como no caso de um jogador que joga sozinho, ou em um nível visivelmente social, como no caso do compartilhamento da

experiência de jogo entre *streamers* e *youtubers* e seus respectivos públicos, na escrita e na leitura de análises e críticas sobre o jogo, na formação de comunidades de fãs em diversas plataformas, entre outros.

Neste caso o *modding* é ao mesmo tempo criador e produto destas coletividades. A possibilidade de modificar o jogo e, principalmente, compartilhar essas modificações (ou o processo de modificação) abre o espaço para a formação de coletividades que se juntam em torno deste propósito específico. Da mesma forma, a existência de uma coletividade grande e ativa se torna um incentivo para atrair e manter pessoas interessadas no processo de modificação.

Como vimos em alguns dos exemplos de *mods* já citados, boa parte do processo de criação de *mods* é compartilhado. Seja no uso de ferramentas da coletividade, como o *SKSE*, no compartilhamento de *assets*, na produção de tutoriais ou apenas no ato de baixar um *mod* já pronto e utilizá-lo. Todas as pessoas envolvidas nestes processos de modificação acabam formando esta coletividade que é parte de um grupo maior, dos consumidores de *Skyrim*, e que ao mesmo tempo produz e consome retroativamente outros produtos gerados por cima deste jogo.

As relações sociais que ocorrem nesse contexto não acontecem por meio da mídia, mas por causa dela – E essas relações são capazes de afetar o jogo diretamente, como é o caso da referencialidade, descrito na camada anterior. Como esse ambiente social é estruturado a partir do trabalho e das competências das pessoas envolvidas, toda a estrutura desta coletividade – como hierarquias, subgrupos e outras aproximações – é pautada pelo jogo e suas necessidades. É importante dizer que não estamos ignorando as funções humanas nesse processo, é claro que estas estruturas e a coletividade como um todo são muito pautadas pelo próprio contexto trabalhista, padrões da indústria e relações de poder que são maiores do que o jogo. Porém, o que fazemos aqui é destacar como esse jogo, mesmo em um estado de pré-desenvolvimento, já era capaz de definir relações sociais. Cada aspecto do jogo a ser desenvolvido dita as competências mínimas necessárias para cada pessoa que será parte dessa coletividade, assim como essas competências também ditam as posições ocupadas por essas pessoas dentro das estruturas internas. A mesma lógica é refletida em coletividades *modders*, onde competências são pautadas a partir dos níveis de conhecimento e do posicionamento que diferentes consumidores têm em relação ao jogo.

3. Consumo

Agora que temos uma compreensão mais ampla do jogo e de processos do *modding*, podemos partir para uma observação aplicada de como se dá a relação do objeto com esses processos a partir da lente do consumo, já citado algumas vezes.

Em um primeiro ponto, é necessário deixar claro o sentido aqui utilizado para o termo “consumo”, fundamentado na perspectiva de Michel de Certeau (1998), e como ele se relaciona com o *modding*. Para o autor, tão importante quanto estudar o que são os bens culturais, sua difusão, as mensagens que podem carregar e a economia que gira em torno deles, devemos também dar a devida atenção ao que o consumidor desses bens *faz* com o que é consumido. O verbo fazer não vem de uma escolha aleatória, mas sim porque ele ressalta a ideia de Certeau de observar o ato do consumo para além da ‘simplicidade’ de reconhecer a não passividade do consumidor diante do produto que ele consome. Nesta perspectiva, torna-se necessário entender que o consumidor, além de aceitar, questionar ou resistir, também *faz* algo com o produto – ele é capaz de usar esse produto para criar, produzir e, especialmente importantes para este trabalho, modificar e torná-lo seu.

Uma criança ainda rabisca e suja o livro escolar; mesmo que receba um castigo por esse crime, a criança ganha um espaço, assina aí sua existência de autor. [...]

Na realidade, diante de uma produção racionalizada, expansionista, centralizada, espetacular e barulhenta, posta-se uma produção de tipo totalmente diverso, qualificada como “consumo”, que tem como característica suas astúcias, seu esfarelamento em conformidade com as ocasiões, suas “piratarías”, sua clandestinidade, seu murmúrio incansável, em suma, uma quase-invisibilidade, pois ela quase não se faz notar por produtos próprios (onde teria o seu lugar?) mas por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos. (Certeau, 1998, p. 94).

Não é difícil enxergar o papel do consumidor na escrita do produto nos jogos digitais, principalmente quando o modo de uso que imediatamente vêm à mente quando pensamos em jogos digitais é o jogar. O jogar, como veremos de forma aprofundada adiante, traz como parte obrigatória do ato o caráter ativo (ou *mais* ativo) do jogador. Ao mesmo tempo, até que ponto a atividade pode ser reconhecida como essa “assinatura de existência do autor” pode ser questionado. É muito fácil ver a assinatura do jogador em um RPG onde “suas escolhas importam” e têm impacto significativo na progressão do jogo, mas esse exercício se torna mais difícil quando pensamos em um modelo de filme interativo, onde o jogador deve apenas pressionar os botões indicados na tela, parecendo, a princípio, não causar nenhum impacto narrativo.

Certeau faz essa provocação quando diz que “o telespectador não escreve coisa alguma na tela da TV. Ele é afastado do produto, excluído da manifestação. Perde seus direitos de autor, para se tornar, ao que parece, um puro receptor [...]” (Certeau, 1998, p. 94). Porém, o telespectador não é menos consumidor do que o jogador ou do que a criança que rabisca o livro. A apropriação sobre o produto que ocorre no consumo não se limita à criação sobre a materialidade produto em si, mas sim em suas práticas de uso, que podem acontecer pós-consumo, separadas fisicamente do produto, mas ainda fundamentadas nele.

No caso do jogo/filme interativo, ainda é importante notar que, por mais que a ação do jogador seja quase trivial e mecânica, ele ainda é a força motora do produto, sem a qual a narrativa não se move – não apenas causando impacto, mas sendo completamente necessário para a continuação dessa narrativa. Mas o que realmente importa é a compreensão de que o consumo do jogo, independentemente de seu formato narrativo – linear ou não – é sempre um ato de apropriação. E aqui trazemos o foco especificamente para o consumo e a apropriação como os termos escolhidos porque, por mais que a maioria dos jogos sejam feitos para serem jogados, o jogar está longe de ser a única forma na qual esses jogos são consumidos – estejam essas outras apropriações nas intenções dos desenvolvedores ou não.

No caso específico do *modding* a assinatura do consumidor é clara, tanto em um nível material, na alteração direta do código, quanto no nível dos sentidos criados, como vimos na camada de significado, referencialidade e socio-cultura. A apropriação também pode ser destacada em diversos níveis, sendo o principal a mudança de posicionamento do consumidor frente ao produto. A lógica plataformizada aplicada ao jogo, o entendimento do jogo como ferramenta ou como processo, revela um nível de apropriação do consumo que deixa de entender esse produto como ‘meu para entender’ ou ‘meu para utilizar’, para transformá-lo em ‘meu para criar’ ou ‘meu para finalizar’, compreendendo esse jogo apenas como um meio-termo ou como um produto incompleto até a intervenção do consumidor em um nível material.

Ao mesmo tempo, devemos ressaltar que a forma como utilizamos o termo “consumo” não é necessariamente ligada ao sentido do termo dentro de processos econômicos – apesar de também fazer parte deste universo. Quando falamos do consumo do jogo digital estamos nos referindo primeiramente à forma na qual o consumidor – que pode ser um jogador, um espectador, um modificador, entre outros – interage com esse jogo, especialmente com sua materialidade. Os processos mercadológicos que acontecem no entorno desta relação são capazes de afetar características destas interações, porém, não são a centralidade do termo na forma na qual ele é empregado nesta dissertação. Consumir o jogo digital, neste contexto, não

é sobre comprar o jogo, é sobre se apropriar dos elementos que o constituem e utilizá-los de acordo com suas necessidades e vontades.

Fernández-Vara (2015, p. 164) divide as formas de jogar em modos “padrão” e “não padrão”⁷³, considerando o jogar como o modo padrão de consumo do jogo e as trapaças, *hacks*, *mods* e *bugs* como os modos não padrão. Porém, é necessário ressaltar diferenças na abordagem deste projeto: Consideramos aqui o jogar como o principal modo de consumo não materialmente disruptivo, porém ele não é o único. Por mais que requeira outros aparatos para além do jogo em si, consideramos também o transmitir e o especatar⁷⁴, por exemplo, como modos de consumo não disruptivo, já que normalmente não afetam o produto diretamente em sua materialidade. Além disso, não consideramos o uso de trapaças e *bugs* como não padrão, seguindo a perspectiva de Aarseth (2007), que considera esses usos e ocorrências como “parte vital da experiência de jogar”⁷⁵ (Aarseth, 2007, p. 133). Dito isto, podemos partir para uma observação mais direta destes usos padrão e não padrão do jogo.

Jogar

Quando se pensa em um jogo, a forma de consumo imediata que vem à mente é o jogar. O jogar, por se tratar de uma prática anterior ao próprio entendimento de “consumo” que temos hoje, não se encontra limitado pelas definições deste termo e é entendido de formas diferentes em diferentes épocas, por diferentes autores e sobre objetos diferentes (já que afeta a própria definição do que é um jogo). Devido aos propósitos deste trabalho, limitaremos a discussão à perspectiva do consumo e, portanto, o jogar acaba sendo limitado à sua relação direta com o jogo digital.

Apesar desta limitação, também podemos nos apropriar de definições criadas fora desta perspectiva, desde que façam sentido para a proposta apresentada. Um exemplo é a definição de Huizinga (1993), que pensa o jogo em um contexto mais amplo do que apenas o consumo, mas que ainda traz ideias sobre o jogar que podem ser aproveitadas. O autor apresenta o jogar como o ato de se comportar de acordo com as regras do jogo, que funciona, em certo nível, como a disrupção de comportamentos sociais dos momentos de não-jogo (por mais que não exclua o possível papel de seriedade desse jogo). Ou seja, o ato de jogar um jogo é representado

⁷³ Padrão e “não-padrão”.

⁷⁴ Modos de consumo comuns dos jogos digitais, especialmente em plataformas online, que fogem do padrão de apenas “jogar”. O transmitir é o ato de jogar enquanto é observado (e possibilita diferentes performances desse jogar) e o especatar é o ato de assistir o outro jogando.

⁷⁵ No original: “vital part of the play experience”.

como uma suspensão de uma realidade cotidiana, por mais que o jogo ainda seja fundamental para a manutenção de certas estruturas sociais.

Aarseth (2007), aqui já tratando especificamente de jogos digitais, fala do jogar como um comportamento quase pré-definido, mas também possivelmente transgressor. Ao dizer que o jogo é apenas um “facilitador que estrutura o comportamento do jogador” (Aarseth. 2007, p. 130), ele trata o jogar como agir em meio à uma estrutura definida, mas ele também reconhece o jogar nas ações realizadas nas imprevisibilidades dessa estrutura, no jogar com *bugs* e outras falhas, que são quase inevitáveis em softwares complexos como os jogos digitais modernos.

Enquanto Aarseth pensa no jogar em relação ao jogo, Sicart (2009) inverte a perspectiva para pensar o jogo como fruto do jogar. Para o autor, a parte material do produto, o código, o hardware, a narrativa, etc, só se constitui como jogo a partir de sua ativação, da experiência do usuário. O jogar, portanto, se trata da experiência de uso que o jogador tem ao entrar em contato com esse produto.

Apesar de não existir um consenso direto entre estas três perspectivas, existe uma linha de pensamento em comum a qual nos atrelamos neste trabalho: todos eles tratam o jogar como um comportamento regrado (mas não fixado) pelo jogo. O jogo só existe enquanto seus jogadores limitam suas possibilidades de ação baseado no que se espera deles dentro de uma estrutura pré-definida, mas não necessariamente previsível. Ao mesmo tempo, o jogar só acontece quando os jogadores agem em relação à essa estrutura, mesmo que ela seja ocasionalmente desrespeitada.

É importante destacar nesta relação muito próxima entre o jogar e o jogo proposta pelos autores que, por mais que a relação faça todo sentido em português, esta proximidade não é tão natural nas línguas nas quais esses textos foram escritos. O *Homo Ludens* de Huizinga foi escrito originalmente em holandês (e a publicação em português destaca mudanças de sentidos ao redor da palavra “jogo” em diferentes línguas⁷⁶) e tanto o *I Fought the Law*, de Aarseth, quanto o *The Ethics of Computer Games*, de Sicart, foram escritos em inglês.

A proximidade entre o jogo e o jogar na escrita dos termos aparece de forma similar no holandês, entre *spel* e *spelen*, enquanto no inglês a relação é mais distante entre o *play* e o *game*. Já na utilização do verbo jogar, a relação só é próxima no português, enquanto no holandês e

⁷⁶ A versão traduzida do livro traz notas de rodapé apontando características dos termos em outras línguas que não são refletidas no português. Como, por exemplo, situações onde o termo original traz sentido mais amplos do que o “jogar” abarca ou situações onde o termo original deriva de um radical diferente do “jogar” (Huizinga, 1993, p. 44). Isto vale tanto para os termos da língua na qual o livro foi escrito originalmente quanto para características do português relacionadas e também para termos de outras línguas, que aparecem durante a argumentação do autor.

no inglês a palavra pode ser usada para uma série de atividades não relacionadas ao jogo. Tanto o *spelen* quanto o *play* também podem ser utilizados como traduções para brincar, se entreter, atuar em uma peça de teatro ou tocar um instrumento, por exemplo (Cambridge Dictionary, 2023).

Trazemos este detalhe linguístico tanto para limitar quanto para expandir os significados atrelados ao jogar. Primeiro porque é preciso ter em mente que é possível que estes autores façam um esforço maior para aproximar o jogo e o jogar para solucionar um problema de delimitação de objeto que já é solucionado no português pela própria escrita das palavras. E segundo porque o jogar que tratamos aqui, sendo baseado em palavras de outras línguas, também deve ser sujeito aos significados que se expandem para além da definição da palavra em português.

Se o *play*, no qual nos baseamos, parte de definições amplas como “se entreter” com determinado objeto, todas as formas de consumo do jogo que aqui serão discutidas se encaixariam nesta definição. Ao mesmo tempo, a forma como o *play* é empregado, mesmo dentro da língua inglesa em senso comum, discordaria desta afirmação, já que o termo, assim como o jogar, acaba sendo necessariamente atrelado à uma prática que mantém contato com a materialidade daquilo que está sendo consumido – mesmo que não sejam descritos desta forma em um dicionário e mesmo que esta materialidade não seja física. Assim, por mais que o ouvinte possa se entreter ouvindo uma música, só está *playing* quem realiza a prática de tocar o instrumento que produz a música.

O *play* também é usado no português em relação a mídias digitais, muito associado diretamente ao “botão de play”, devido à ausência de tradução da interface de aparelhos como toca fitas e discos ou televisões. Não coincidentemente, “dar play” em uma música ou filme trata da *ação* que gera o contato direto entre consumidor e materialidade do produto, por meio do aparelho reproduzidor. Escutar ou assistir não é “dar play”, pois o *play* é o momento em que o produto é iniciado e autorizado a ganhar vida, a se realizar como mídia. O jogar segue esta mesma característica, mas requer a presença. O jogador não pode simplesmente “dar play” e esperar que o jogo digital se concretize como uma música ou um filme. O jogador deve jogar, *play*, o verbo no presente, constante e em ação. A presença do jogador ali jogando é necessária para que o jogo deixe de ser apenas suas linhas de código e se torne mídia. O jogar é o motor que impulsiona o jogo.

Portanto, entendemos neste trabalho o jogar como ações performadas em relação ao jogo digital, mesmo que sejam disruptivas em relação a ele, e que tenham alguma forma de

contato com suas materialidades, realizando o jogo como produto consumido. Apesar de estas condicionais limitarem bastante o termo em comparação a interpretações mais amplas, como a de Huizinga ou as apresentadas pelo dicionário de Cambridge, este jogar ainda é capaz de se distanciar bastante da imagem criada em senso comum sobre o que é jogar um jogo, como veremos adiante.

Espectar e transmitir

Por mais que não sejam os modos de consumo nos quais este trabalho foca, é importante mencionar o transmitir o jogo jogado e o espectar o jogo transmitido como formas relevantes do consumo de jogos digitais que não são novas, mas que tiveram um crescimento recente.

O jogo digital sempre teve um caráter social e compartilhado. Desde os primeiros jogos multijogadores, como *OXO* (1952), *Tennis for two* (1958) e *Spacewar!* (1962), passando pelos fliperamas localizados em bares ou lojas, que permitiam interações sociais durante o jogo e mediadas pelo jogo, além de competições indiretas em *leaderboards* integradas para jogos de um só jogador, e até nos consoles com dois controladores e jogos para computador vendidos em revistas. Este caráter acabou sendo ampliado com o aumento exponencial de plataformas de conteúdo audiovisual online, em especial o YouTube e a Twitch, para vídeos de *gameplay on-demand* e ao vivo.

Assim como no caso do jogar, estamos falando de uma prática antiga, que se reformula de várias formas com o avançar dos anos, portanto, devido ao escopo deste trabalho, estaremos abordando uma perspectiva que analisa o momento presente, mas sem ignorar fórmulas do passado. A figura do espectador, um terceiro presente no momento do jogar, foi consistente nos jogos em ambientes acadêmicos, nos bares, em muitas casas e não é diferente no digital. O principal diferencial que destacamos é uma transição que ocorre não no espectar em si, mas na transmissão do jogar e no impacto que isso acarreta no espectar.

O jogar, como descrito anteriormente, é a princípio uma relação direta entre jogo e jogador, que se finda em si mesma. Ao mesmo tempo, esta relação pode ser extrapolada para outros agentes envolvidos, como em um jogar co-criativo em jogos multijogadores (Morris, 2013) ou no jogar assistido por terceiros. Neste segundo caso, mesmo que não seja a intenção do jogador jogar *para* ser assistido, mesmo que ele trate a experiência em uma perspectiva individualizada, é difícil ignorar a presença do outro. O outro que assiste pode criar uma pressão indireta ou tentar participar ativamente com comentários e dicas sobre a performance do jogador, por exemplo.

A partir do momento em que essa intencionalidade muda, quando o jogar deixa de ser uma ação com finalidade em si mesma para se tornar um caminho para a espetacularização do jogo e do jogar (Jenkins, 2005), o próprio jogar muda. Sandra Montardo et al. (2017) entendem esta mudança a partir do foco que o jogador deve ter na performance para entreter, não mais a si mesmo, mas à sua audiência. Portanto, já podemos notar como uma mudança de posicionamento, como coloca Konzack (2002), pode ser provocada por um efeito de mediatização do jogar (Couldry; Hepp, 2017). A função do jogo como objeto midiático completo se expande para que ele se torne apenas parte de outro objeto midiático (uma *stream*, por exemplo), tornando esse jogo menos completo (no sentido de mídia), mesmo que sua materialidade não seja alterada de nenhuma forma, apenas pela mudança de posicionamento do consumidor, que não é mais só um jogador.

Ao mesmo tempo, do outro lado, o espectador, que já tinha um acesso indireto ao jogo sendo capaz de absorver partes do conteúdo, é levado a dividir sua atenção entre aspectos do jogo e aspectos da performance do jogador, que são direcionadas tanto ao jogo quanto a esse espectador. Ou seja, o espetar se torna tanto o espetar do jogo e sua materialidade em ação (seus elementos de sentido, o funcionamento de suas mecânicas, a construção narrativa, etc.) quanto o espetar do jogar performado pelo transmissor. Além disso, este espectador ainda é capaz de interagir diretamente com estas duas fontes: Com o transmissor e outros espectadores a partir de comentários ou possíveis inferências a serem realizadas durante o jogo (que não necessariamente precisam ser *sobre* o jogo) e com o jogo em si.

A interação social é um aspecto relevante a ser destacado neste tipo de consumo. Enquanto o avanço tecnológico permite que o jogo digital seja cada vez menos um mediador de interações humanas para dar foco à interação humano-máquina, ainda é possível encontrar uma associação positiva entre a motivação de integração social e o tempo gasto assistindo conteúdo de jogos digitais online (Sjöblom; Hamari, 2017), tornando a sociabilidade uma das principais motivações para esta forma de consumo. Da mesma forma, parcelas consideráveis de jogadores-espectadores encontram prazer em acompanhar o processo de jogadores profissionais, interagir com outros usuários, assistir amigos jogando e participar de comunidades por meio deste espetar online (Paz; Montardo, 2018).

Já a interação do espectador com o jogo também pode acontecer em formas variadas – seja em um nível “menor”, como a produção de seus próprios significados relacionados jogo, sem passar pela interpretação do jogador-transmissor, ou em um nível “maior” em casos onde a interação é capaz de impactar o jogo materialmente, como nos casos de extensões na Twitch,

por exemplo (Andrade, 2022)⁷⁷. No caso destas extensões, o papel do transmissor e do espectador também podem acabar se misturando, dependendo das affordances de participação incluídas na plataforma utilizada, especialmente em casos de transmissões ao vivo. Algumas ferramentas são capazes de inverter completamente a posição entre transmissor e espectadores, outras transformam estes papéis em definições mais fluidas, onde os agentes transitam entre funções durante o jogo.

Por fim, destacamos como o transmitir atualmente age como uma forma de jogar deslocada. Ele ainda mantém todos os critérios descritos para o jogar, mas carrega em si outras intenções e caminha por outros dispositivos e plataformas que extrapolam o jogo e a experiência de jogo para além do produto em si. O espectador também ganha relevância ao se tornar o objetivo primário do jogador-transmissor e, apesar de se tornar dependente das possibilidades abertas pelas plataformas utilizadas, pode expandir seu impacto no jogo, chegando ao ponto de deslocar este espectador para a posição de jogador em determinadas condições.

Modificar

[...] jogos digitais foram inventados no *hacking* noturno de programadores do Pentágono que lidavam com horas entediadas cuidando de computadores militares gigantes transformando as telas eletrônicas de preparação para guerra nuclear em *playgrounds* divertidos⁷⁸ (Dyer-Witherford; Peuter, 2009, p. XV, tradução e destaques nossos).

Por mais que não seja a intenção iniciar uma discussão acerca da invenção dos jogos digitais, trazemos esta citação para ressaltar a proximidade que esses jogos têm com as modificações. Jogos digitais, ou jogos reproduzidos em meios digitais, já existiam antes da distribuição em massa de fliperamas ou consoles caseiros. E enquanto esses aparelhos de hardware destinados a jogos digitais não estavam disponíveis, os jogos já existiam em computadores militares ou de universidades, em peças de hardware que não foram construídas com a intenção de se tornarem enormes videogames.

Esta constatação é importante para deixar claro que é justamente da modificação de hardware e de software, da reapropriação desses aparelhos, que os jogos digitais surgiram. Partindo deste ponto fica fácil entender como a modificação desses próprios jogos se torna uma

⁷⁷ Essa perspectiva do espectador interativo na Twitch já foi melhor desenvolvida e exemplificada pelo autor em um artigo como desdobramento da pesquisa realizada para esta dissertação, por isso a “autocitação”.

⁷⁸ No original: “[...] digital games were invented in the nocturnal hacking of Pentagon programmers who whiled away tedious hours tending giant military computers by transforming the electronic screens of nuclear war preparation into whimsical playgrounds”.

prática comum. Porém, também é importante diferenciar o “simples” ato de modificar um jogo do que chamamos de *modding*.

Melanie Swalwell (2012) aponta, em uma perspectiva histórica, algumas práticas de consumo do computador (e outros aparelhos próximos) que atravessavam coletividades distintas, mas que se relacionavam a partir da perspectiva do consumo produtivo e modificador nos anos 80, em especial os interessados em jogos digitais.

Em relação ao software, a autora destaca como escrever código era praticamente obrigatório para se utilizar os computadores da época, o que dava aos softwares essa característica de produção compartilhada. Por mais que o usuário não estivesse modificando o código fonte em si, a produção fazia parte da experiência de consumo, o que tornava o produto final sempre personalizado e individualizado. Neste processo, os jogos apareciam como caminho para aprender as linguagens de código, tanto na produção de jogos quanto na modificação de jogos criados por membros de uma mesma coletividade.

Com o hardware essa relação produtiva podia vir tanto na construção de um computador funcional, que era uma opção assim como continua sendo hoje, mas também no consumo de computadores, aparelhos e peças já vendidos para serem modificados.

Hacking era um termo frequentemente usado para descrever a junção de várias peças de hardware, uma experimentação criativa com computadores, adicionando e estendendo suas capacidades⁷⁹. (Swalwell, 2012, p. 7, tradução e destaque nossos).

“Hardware hackers” é um termo interessante utilizado para denominar esses modificadores. O significado do termo hacker e as noções do hackerismo mudaram muito com o passar dos anos. A imagem típica de um hacker muda de “um homem se embrenhando nas entranhas de um computador com uma marreta e uma chave de fenda”⁸⁰ (Swalwell, 2012, p. 9, tradução nossa) para a imagem que temos atualmente de alguém em um quarto escuro escrevendo código em um computador. Mas a palavra também carrega outros significados, tanto em uma perspectiva prática, como descreve Swalwell, quanto em uma perspectiva ética:

Por outro lado, há também toda uma ética hacker já estabelecida, que trata de uma busca por participação e igualdade, e, sobretudo, de um ideal de liberdade. Daí Castells afirmar que “suprema nesse conjunto de valores é a liberdade. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo hacker” (2003, p. 42). O hackerismo seria ao mesmo tempo um conceito político que possui certo grau de abstração e a reunião de uma série de processos bastante

⁷⁹ No original: “Hacking was a term frequently used to describe the bringing together of various items of hardware, a creative tinkering with computers, adding and extending their capabilities”.

⁸⁰ No original: “[...] a man taking to a computer’s innards with a mallet and screwdriver”.

concretos, e exponencialmente amplos e variados, dentro do escopo da Computação. (Messias, 2016, p. 109).

Estes lados múltiplos do hackerismo acabam convivendo nas coletividades modificadoras, muitas vezes de forma contraditória, como nas relações entre o *open source*⁸¹ e as tentativas de profissionalizações de modders atualmente, que veremos no capítulo seguinte.

O consumo modificador mudou muito entre os perfis traçados por Swalwell e o que temos hoje – em parte pela simples evolução das formas de contato entre usuários e produtos, mas também pelo desenvolvimento técnico destes artefatos e o encaixapretamento da tecnologia que os acompanha, que caminha em uma direção completamente contrária aos ideais hackeristas que ainda perpassam essas coletividades consumidoras. Porém, entender o avanço deste tipo de prática nos ajuda a colocar as versões modernas em perspectiva:

No mínimo, recuperar a competência com eletrônicos dos primeiros usuários como outro ramo da árvore dos estudos de usuários pode interromper a continuidade fluida que parecem estender, em alguns casos, do engajamento com telas de cinema e televisão para o engajamento com computadores.⁸² (Swalwell, 2012, p. 11).

Comparações entre o consumo de livros, filmes, etc., continuam aparecendo nesta dissertação dentro de uma perspectiva do consumo de mídias. Porém, trazemos esta discussão para clarificar que muitas destas diferenças surgem mais da relação que o consumidor tem com o computador que usa para jogar um jogo (e as diferenças para um console ou celular) em comparação com a televisão que usa para assistir um filme, do que entre os produtos jogo e filme diretamente. Estaremos falando principalmente das modificações em software, mas estas modificações só são possíveis, e carregam todo esse histórico de apropriações similares, devido ao aparelho utilizado para o consumo da mídia e suas affordances, assim como as affordances contidas na própria materialidade da mídia observada.

Modificar como consumo tático

Mais recentemente outros têm observado que computadores contemporâneos são efetivamente ‘encaixapretados’. Bart Simon, por exemplo, repreende e critica a sabedoria de design de Donald Norman, escrevendo que “usuários são, em um sentido importante, trancados para fora da tecnologia para seu próprio bem (mas na verdade é pelo bem do complexo militar-industrial-político existente)” (2007, 178). Brogan Bunt escreveu sobre o quão difícil é para artistas engajarem criativamente com *engines* de jogos 3D contemporâneas: trabalhar com essas *engines* normalmente

⁸¹ Termo dado ao desenvolvimento de softwares em “código aberto”, onde o código é livre e compartilhado gratuitamente. Neste tipo de processo de desenvolvimento é comum a participação de vários desenvolvedores em conjunto, muitas vezes trabalhando voluntariamente.

⁸² No original: “At the very least, recovering the electronics competency of early users as another branch in the family tree of user studies might interrupt the smooth continuity that can seem to stretch, in some accounts, from engagement with film and television screens to engagement with computers”.

significa ter que aceitar a estética e outros pressupostos que são embutidos (2006).⁸³ (Swalwell, 2012, p. 12).

O encaixapretamento de tecnologias tem se tornado cada vez mais comum, já que empresas veem nessa prática um caminho para proteger segredos comerciais e esconder aplicações não éticas dessas tecnologias, mas este não é necessariamente o único motivo para a prática. No capítulo anterior citamos o encaixapretamento menor de *Skyrim* como um facilitador para os *mods*, mas o jogo não deixa de ser encaixapretado. Vários dos processos do jogo são invisíveis para os que não utilizam o *Creation kit* para observar as entranhas do jogo como um todo. Ao mesmo tempo, mesmo com o uso do *Creation kit* alguns processos permanecem invisíveis, como todos os processos que são ‘resolvidos’ automaticamente pela *engine*. O *Creation kit* permite que os usuários façam requisições à *engine*, mas não permite que eles a modifiquem ou a observem “por dentro”. O mesmo vale para as inserções licenciadas que fazem parte da composição do jogo, como a *engine* Havok.

Como resultado, o modificar acaba sendo dificultado e relegado à uma posição de consumo tático, muitas vezes contrariando os termos de uso dessas tecnologias. Utilizamos este termo “tático” a partir de Certeau (1998), que divide os espaços da estratégia e da tática para representar ações pautadas pelas relações de poder entre os agentes envolvidos no consumo:

A estratégia postula um *lugar* suscetível de ser circunscrito como *algo próprio* e ser a base de onde se podem gerir relações com *uma exterioridade* de alvos ou ameaças [...]. Como na administração de empresas, toda racionalização “estratégica” procura em primeiro lugar distinguir de um “ambiente” um “próprio”, isto é, o lugar do poder e do querer próprios.

[...] chamo de *tática* a ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. [...] A tática não tem por lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como organiza a lei de uma força estranha. [...] a tática é o movimento “dentro do campo de visão do inimigo”, como dizia von Büllow, e no espaço por ele controlado. (Certeau, 1998, p. 99 e 100).

Nesta perspectiva, podemos notar o encaixapretamento, principalmente pensando na remoção e ocultamento de affordances, como ação estratégica das empresas de tecnologia ao limitar claramente um “espaço” por onde os consumidores podem ou não caminhar. Do outro lado, os modificadores agem de forma tática na apropriação das affordances remanescentes para

⁸³ No original: “More recently, others have observed that contemporary computers are effectively ‘black boxed’. Bart Simon, for instance, reprises and critiques the design wisdom of Donald Norman, writing that “Users are, in an important sense, locked out of the technology for their own good (but, in fact, it is for the good of the existing military-industrial-political complex)” (2007, 178). Brogan Bunt has written on how difficult it is for artist to engage creatively with contemporary 3D Game Engines: working with these engines typically means having to accept the aesthetic and other assumptions which are built in (2006)”.

usos não previstos, atuando nos limites das possibilidades materiais do objeto e suas plataformas.

O consumo tático não é uma prática reservada ao modificar, assim como nem toda modificação funciona como uma negação ao espaço delimitado. A reapropriação de espaços digitais para usos não previstos ocorre mesmo sem a necessidade de modificar o espaço. Plataformas de infraestrutura de comunicação muitas vezes são exemplos visíveis desse tipo de consumo, já que normalmente têm regras e affordances amplas, que buscam dar espaço para uma série de usos previstos, mas que, conseqüentemente, também abrem espaço para uma gama de usos não previstos. Um exemplo recente desse tipo de reapropriação foi o caso da plataforma OnlyFans, que tinha a intenção de distribuir conteúdos exclusivos de produtores independentes, em um modelo similar à plataforma Patreon, mas que foi reapropriada pelos os usuários para se tornar uma plataforma de distribuição de pornografia contra a vontade da empresa desenvolvedora (Barry, 2021).

Ao mesmo tempo, assim como os Microbees descritos por Swalwell (2012) eram vendidos para serem modificados, produtos que têm o consumo modificador como principal forma de consumo prevista ainda existem, tanto nessa “cultura do computador”, onde peças podem ser compradas separadamente para a construção de hardwares personalizados, quanto em lugares mais inesperados, como o livro *Destrua seu diário* (2013), que foi um sucesso de vendas na década de 2010. Nestes casos, a modificação é o uso previsto pela estratégia. Pode existir algum nível de disrupção na materialidade do produto, como é o caso do *Destrua seu diário*, mas esta disrupção é prevista e não infringe os modos de uso.

Vale dizer também que o consumo modificador se apresenta de forma múltipla e em diferentes perspectivas que se relacionam tanto com a materialidade da tecnologia quanto às suas apropriações e contextos onde essas apropriações são feitas, como é o caso da gambiarra:

A gambiarra como mediação não consiste em uma forma de resistência exclusiva de um lugar precário – como se um ou mais sujeitos estivessem superando condições adversas para alcançar um patamar de produção técnica mais elevado. É, na realidade, uma cosmotécnica decolonial (Mignolo, 2011) que emerge a partir da precariedade. Nesse sentido, nem tudo é gambiarra: mas ela pode ser a chave para entender o encontro entre o real e seu virtual. [...]

Fugindo do essencialismo, a gambiarra como multiplicidade aponta para uma forma de conhecer livre das amarras das leis imutáveis e dos percursos pré-concebidos das lógicas racionais. Por isso, não pode ser constrangida a posicionamentos geográficos e socioeconômicos – o que não nos impede de compreender o modo como a perspectiva pós-colonial condiciona seu aparecimento em contextos diversos a ela. (Messias; Mussa, 2020, p. 184 e 190).

Neste sentido, são instituídas diferentes formas de um consumo modificador que são capazes de levar em conta os contextos humanos onde esse consumo ocorre, muitas vezes relacionados à ética do tipo de interação, mas que também não se desprende das lógicas práticas que possibilitam a modificação da tecnologia manipulada. Assim como os hardware hackers postos por Swalwell (2012) eram ao mesmo tempo pautados e, em ocasião, contraditórios ao hackerismo, as coletividades modificadoras modernas carregam em si seus próprios contextos e ideais – pautados tanto por características do produto, suas materialidades e estratégias imbuídas nela, quanto contextos externos a ele – e têm suas práticas afetadas por eles nas mais diversas formas.

Brincar (*play*) de modificar

No caso dos jogos digitais, identificar o que é e o que não é um consumo modificador é uma tarefa complicada, especialmente porque o modificar raramente aparece como a única forma de consumo envolvida no processo. A modificação, por mais que carregue finalidades e resultados em si mesma, como prática de hobby e lazer “superior” (Hong, 2013), normalmente é acompanhada por uma finalidade que se estende para além da modificação. Tanto a pessoa que faz *overclock*⁸⁴ no hardware quanto o *modder* que modifica o software do jogo o fazem não apenas pelo prazer de modificar, mas também fazem para terem uma experiência melhorada, e personalizada, do jogar (ou mesmo do transmitir). E estes modos de consumo acabam se misturando como parte de um só longo e complexo processo de acesso ao jogo digital.

Se voltarmos um pouco e adotarmos uma definição que leva em consideração a experiência de jogar como constituição do jogo (Sicart, 2009), as múltiplas formas de jogar um mesmo jogo já constituiria algum tipo de modificação não disruptiva em sua materialidade. Ou seja, o jogar constitui mudanças na forma como o jogo se expressa como mídia, mas não altera diretamente o que constitui aquele jogo e sua materialidade. Da mesma forma, se tomamos uma definição ampliada do jogar, como são os casos das traduções do *play*, a modificação em si já pode ser entendida como uma forma de jogar, uma forma de brincar com o objeto técnico e se apropriar dele.

Filipe Freitas (2017, p. 143) descarta o entendimento do jogar como coautoria do jogo ao partir da perspectiva de que “o jogo constrói um mundo no qual o jogador opera”, ou seja, o jogador não adquire este caráter de criador só porque consegue caminhar de formas diferentes

⁸⁴ Ou *overclocking*, é o processo de modificar as configurações de uma ou mais peças de hardware para que ela funcione em uma frequência mais alta do que o máximo recomendado pelo fabricante. Normalmente é feito para melhorar o desempenho do equipamento, sob o risco de danificá-lo.

em um ambiente predeterminado – o que também afasta a ideia do jogar como naturalmente modificador. Porém, com as modificações, esta questão reemerge, já que o usuário não apenas transita nesse ambiente, ele o modifica de formas não previstas. Neste ponto, esse modificador se torna ao mesmo tempo produtor (ou coprodutor) e consumidor – ao mesmo tempo desenvolvedor e jogador.

Esta ambiguidade, que pode ser entendida tanto pela perspectiva do *prosumerism*, que trata da união entre produtor e consumidor em uma só figura (Hong, 2013), quanto da atividade de fãs chamada de “produtividade enunciativa” (Oliveira, 2015), que acabam gerando ainda mais dificuldades para uma caracterização única e sólida para o consumo modificador, já que ele é constantemente atravessado por estas diferentes apropriações do jogo digital.

Para solucionarmos temporariamente este problema e nos distanciarmos de perspectivas que trabalham sobre experiências individuais do jogo ou que trazem o multijogador como constituição de co-criação no desenvolvimento do jogo (Morris, 2013) por exemplo, propomos uma perspectiva que considera apenas modificações nas materialidades que constituem o jogo – como software, não como experiência –, as plataformas que sustentam a materialidade deste software e as interfaces utilizadas para criar o contato entre software e consumidor.

É importante destacar o uso do termo plataforma neste contexto, que é diferente do contexto das plataformas utilizadas pelas coletividades *modders* que veremos no capítulo 4. Quando falamos das plataformas que sustentam o software partimos da perspectiva de Fernández-Vara (2015, p. 70, tradução nossa), que chama de plataformas toda “tecnologia para a qual o jogo é construído – não apenas o hardware [...], mas também motores de jogo [...] ou até plataformas de desenvolvimento”⁸⁵.

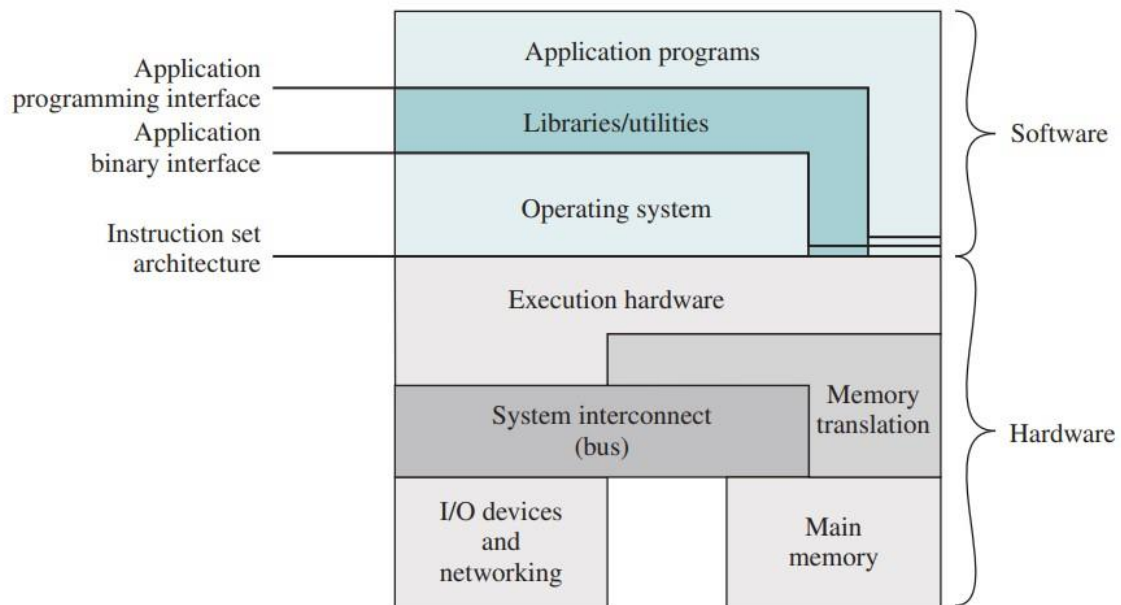
Neste sentido, estas plataformas incluem as camadas de sustentação de programas de aplicação – camada na qual os jogos digitais normalmente se encontram – apresentadas por Stallings (2018):

Se alguém fosse desenvolver um programa de aplicação como um grupo de instruções de máquina responsável por controlar o hardware do computador completamente, enfrentaria uma tarefa extremamente complexa. Para facilitar esta atividade, é fornecido um conjunto de programas de sistema.⁸⁶ (Stallings, 2018, p. 70, tradução nossa).

⁸⁵ No original: “The term *platform* refers here specifically to the technology that the game is built for – not only the hardware [...], but also game engines [...], or even development platforms”.

⁸⁶ No original: “If one were to develop an application program as a set of machine instructions that is completely responsible for controlling the computer hardware, one would be faced with an overwhelmingly complex undertaking. To ease this chore, a set of system programs is provided”.

Figura 19 - Plataformas de infraestrutura de aplicação



Fonte: Stallings, 2018.

O software de jogos digitais depende de uma infraestrutura complexa de sistemas para seu pleno funcionamento e, da mesma forma que o *play* é capaz de modificar este software, ele também é capaz de modificar as estruturas que o sustentam – como é o caso do *mod Mantella*, que altera o posicionamento das estruturas já existentes em *Skyrim*, além de adicionar novas estruturas externas neste processo que já é complexo por si só (Andrade, 2023).

Voltando ao *play*, ressaltamos que o jogar não é limitado ao jogo, mas também alcança o próprio software. A partir da perspectiva de Miguel Sicart (2023), observamos menos a relação do jogador com o jogo e mais a relação entre o humano e os softwares que compõem este jogo e o local de jogo. Em *Playing software*, o autor descreve o *play* como uma forma de encontro e a relação formada entre agências – a agência humana e a agência do software. Nesta perspectiva, é formado um princípio de simetria de posicionamento entre o jogador/usuário e o software. Não observamos a forma como o uso do usuário se impõe sobre o software nem a forma como a materialidade do software se impõe sobre o usuário, mas buscamos uma coexistência entre os dois, onde o impacto desta relação pode ser visto dos dois lados. Este impacto é central para o olhar que trazemos nesta dissertação.

Até o momento temos observado o impacto do usuário sobre o software por meio da modificação direta, mas também é necessário observar tanto a forma como os softwares – reconhecendo que não é apenas o jogo em si, mas também suas estruturas e sistemas relacionados – afetam estes usuários quanto a forma como o ato da modificação em si também os afetam.

Este *play* descrito por Sicart é ativo no sentido de que ele nunca está estável, é sempre uma troca constante de experiências e produção de agências. “*Play* é viajar para o mundo dos outros para encontra-los lá. *Play* é construir identidades quando nos encontramos com outros em outros mundos”⁸⁷ (Sicart, 2023, p. 2, tradução e destaques nossos). Ou seja, *play* é transformar e permitir ser transformado.

Desta forma, podemos pensar no jogo modificado como esse novo mundo construído a partir do encontro entre humano e software. Existe uma criação conjunta que leva em conta as necessidades e vontades do humano em relação às capacidades e affordances do software. É importante levar em conta a forma potente na qual estas agências se fazem presentes neste processo. Modificar o software não é simplesmente a materialização de uma vontade do humano. A modificação depende do poder de agência deste humano sobre o software – suas capacidades, suas competências – assim como depende destas mesmas características por parte do software. Alguém que não sabe manipular as especificidades do código de *Skyrim* não consegue modificar o jogo a seu bel prazer, assim como alguém que domina completamente o código ainda não é capaz de forçar os motores de *Skyrim* a performarem ações que estão além de suas capacidades de processamento.

Ao mesmo tempo, *playing software* é uma forma de relação entre humanos e software, mas nem toda relação entre estes dois agentes é considerada *play*. É importante destacar este fato porque enquanto Sicart foca no *play* amoroso (“*loving*”), ainda devemos ter em mente as relações que acontecem fora do *play* e das formas como o próprio *play* pode ser apropriado de formas negativas:

Playing é comumente usado como um meio para facilitar e propiciar formas de controle e exploração. *Playing software* pode estar nos incentivando a abrir mão de nossa agência ao que pode ser computável pelas políticas e economias de sistemas automatizados.⁸⁸ (Sicart, 2023, p. 51, tradução e destaque nossos).

Em relação às modificações, este “lado escuro” do *play* será observado no capítulo seguinte, mas já podemos adiantar que ele surge não necessariamente da relação humano-software ou das características do software em si, mas sim do contexto socioeconômico no qual estas relações ocorrem e no qual este software é produzido e distribuído.

⁸⁷ No original: “To play is to travel to other’s worlds to meet them there. Playing is constructing identities as we meet with other in other worlds”.

⁸⁸ No original: “Playing is often used as a way of facilitating and easing forms of control and exploitation. Playing software can be easing us into surrendering our agency to what can be computable by the politics and economics of automated systems”.

A partir desta perspectiva, podemos entender o consumo modificador como uma nova versão do jogar. Uma versão na qual o jogador não joga (ou brinca) *no playground*, aqui entendido como um espaço feito para o *play* – neste caso a materialidade do jogo e suas plataformas –, mas ele brinca *com o playground*. Ele se apropria desta materialidade não para brincar no espaço construído por ela, mas sim para movê-la, desconstruí-la, transforma-la em outra. Desta forma, este tipo de apropriação faz com que estes jogadores não apenas joguem no espaço feito para o jogo, mas também brinquem com a infraestrutura que constitui este espaço. As infraestruturas de *playground* são transformadas também em *playgrounds* por meio da apropriação do *play*.

Overclocking, Hacks e Cracks

Agora que temos uma base melhor do que estamos chamando de consumo modificador, podemos observar como ele se materializa nos jogos digitais e suas plataformas. Começando com as plataformas de hardware, podemos citar o *overclocking*, que é o processo de modificar o funcionamento de certas peças de um computador para alcançar desempenhos que vão além dos previstos pelas fabricantes. A prática, que normalmente é realizada para obter melhor desempenho de jogos digitais ou outros softwares que demandam alta capacidade de hardware, incorre riscos que vão desde a perda de garantia do produto, já que escapa dos limites definidos, até a danificação do produto a um ponto irrecuperável. Apesar dos riscos, o *overclocking* tem uma coletividade bastante ativa, que se une tanto digitalmente quanto presencialmente para troca de informações e discussões gerais sobre a prática ou até para campeonatos, que ocasionalmente até contam com o patrocínio de fabricantes das peças utilizadas.

Já em software podemos citar os *hacks*, *cracks* e, principalmente para este trabalho, os *mods*.

O termo “hacker”, como já visto anteriormente, carrega uma série de significados e imagens diferentes, portanto, é necessário clarificar. Quando falamos de *hacks* como consumo modificador nos jogos digitais, estamos falando do que pode ser entendido como uma subseção dos *hacks* descritos por Swalwell (2012). A figura do hacker, nesse contexto específico, é associada a ideia de um modificador que é disruptivo não só em relação à materialidade do jogo, mas também às “autoridades” que regulam esse jogo (normalmente as empresas desenvolvedoras), e que busca alguma vantagem para si mesmo dentro do jogo. Essencialmente, esse hacker é um trapaceiro (*cheater*) que utiliza sua capacidade de modificar o jogo para obter vantagens, ao contrário de um trapaceiro comum, que poderia se aproveitar de falhas já existentes no jogo ou manipular outros jogadores para conseguir estas vantagens.

A trapaça é prática relativamente comum no jogo digital. Vários jogos possuem mecanismos que a incentivam ou facilitam, como os famosos *cheat codes* ou até mesmo menus de trapaças. A trapaça modificadora também é comum, como já vimos alguns exemplos em *Skyrim*. É fácil encontrar disponibilizado online *mods* ou softwares externos (conhecidos como *trainers*) desenvolvidos com o propósito de modificar os jogos para garantir vantagens ao jogador. Porém, como já foi mencionado, este tipo de possibilidade só costuma ser permitido em jogos para um jogador. O ambiente dos jogos multijogadores é sempre mais regulado em relação às trapaças, principalmente em jogos competitivos, já que trapaças nesses contextos não tratam de um jogador trapaceando a máquina, e sim jogador trapaceando jogador, o que pode tornar a experiência de jogo negativa. Nestes casos, o trapaceiro costuma sofrer punições, como banimento temporário ou permanente do ambiente de jogo. Neste contexto, convencionou-se chamar apenas os trapaceiros de ambientes online de “hackers”, enquanto os jogadores que trapaceiam em jogos de um só jogador são chamados apenas de *modders* ou *cheaters*, termos que não carregam um estigma tão negativo quanto o hacker nessas comunidades.

Outra figura que se destaca da modificação de jogos digitais é o *cracker*. Os “*cracks*” produzidos por esses modificadores, diferente dos *hacks* e dos *mods*, não têm a intenção de alterar a experiência de jogo, e sim o acesso a ele. *Crackers* são os responsáveis pela pirataria de jogos digitais, sendo capazes de derrubar barreiras de proteção de software inseridas pelas desenvolvedoras. Um efeito colateral comum dos *cracks* é a impossibilidade do jogo crackeado de acessar conteúdos que requerem algum tipo de conexão com servidores das empresas envolvidas, como o acesso à modos multijogadores, o que pode acabar afetando a experiência de jogo mesmo que não seja a intenção inicial.

Em alguns contextos, o *cracker* acaba se aproximando mais dos ideais do hackerismo do que o próprio hacker descrito nesta sessão. A atividade do *cracker*, que não ocorre apenas em jogos digitais, mas sim na maior parte do mercado de softwares fechados, é controversa e caminha junto dos questionamentos acerca da pirataria em um sentido mais amplo no contexto digital:

[...] há uma forma mais anárquica, pode se dizer, desta filosofia antiproprietária, representada, sobretudo, pelos piratas, mas também pelos *hackers* sabotadores, que em alguns círculos são chamados de *crackers* [...]. Há um claro choque entre o discurso dos *hackers* de *software* livre [...] e o de outros movimentos considerados mais “radicais” ou confrontacionais como os piratas [...].

De um lado, há uma tentativa de tornar a tecnologia digital mais justa e devolvê-la, dentro do sistema, a seu status inicial da década de 60/70 ou então construir uma alternativa, uma nova tecnologia ou uma nova ética, no lugar da que foi cooptada pelo mercado. Do outro, existe uma recusa que simplesmente toma o que quer segunda

uma ética própria que seria, nas palavras de Wark (2004), “libertar os recursos produtivos e inventivos do mito da escassez”. (Messias, 2016, p. 111).

No caso específico dos jogos digitais esta discussão se relaciona muito à defesa do produto original como uma forma de reconhecer e remunerar trabalhadores da indústria, que já se encontram em situações precárias independente da pirataria (Woodcock, 2020), principalmente nos casos de pequenas desenvolvedoras independentes. Por outro lado, a discussão também passa pelas questões de acesso e desigualdade, levando em conta que jogos digitais são produtos caros – especialmente se consideramos também o valor do hardware necessário para reproduzi-los – mesmo que a ação dos *crackers* não seja necessariamente movimentada conscientemente por estes motivos:

[...] dentro da perspectiva cognitiva defendida, não é preciso ter consciência dessa condição [de desigualdade do sistema], mas suas ações já nascem formatadas por essa conjuntura que inclui desigualdade, precariedade e, principalmente, escassez (Wark, 2004). (Messias, 2016, p. 111).

No meio tempo, enquanto estas discussões acontecem online, os *crackers* mantêm suas atividades, se tornando pequenas celebridades em seus nichos, em fóruns no Reddit ou canais no Discord, ao mesmo tempo em que são rechaçados por parte da comunidade de jogadores mais ampla.

Mod

Enquanto o *hacker* e o *cracker* atuam na “ilegalidade” na perspectiva das empresas desenvolvedoras, o modder quase sempre modifica com autorização, seja essa autorização dada de forma explícita ou simplesmente na ausência de punições, apesar de não ser sempre o caso. As definições para a prática do *modding* são muitas, comumente se confundindo com o consumo modificador nos jogos digitais como um todo.

Edu Filho observa o jogo digital primeiramente como um objeto digital “[...] e, portanto, de codificação numérica alterável” (Filho, 2018, p. 20). Desta forma, o autor trata o *modding* como “[...] uma prática intrínseca a objetos digitais” (*Ibid.*, p. 68), que pode ou não ser transgressora de acordo com o contexto.

Já Melo *et al.* (2011) tratam os *mods* a partir da ótica do “détournement”:

Casos de “*modding*”, modificações de jogos existentes, podem ser interpretados não só como um resultado da aplicação de uma técnica de reuso de componentes, mas também, como uma prática criativa que distorce os elementos estéticos preexistentes e o sentido do trabalho precursor, o “Détournement”. (Melo *et al.*, 2011, p. 2).

Pensando, então, os *mods* não como uma prática necessariamente intrínseca, mas uma distorção ou desvio do jogo de seu estado de uso “original”. A partir disto, criam-se

questionamentos e críticas acerca do que define esse estado original dos objetos, que os autores apontam ser “estabelecido institucionalmente” (*Ibid.*, p. 3).

Pereira *et al.* (2018) elencam uma série de definições para os *mods* a partir de diversos autores, passando por caracterizações que levam em conta modos de comercialização, aplicação de ferramentas, consideração do hardware como constituinte do jogo, alterações técnicas previstas, entre outras, antes de adotarem uma definição ampla:

[...] Talvez a mais adequada e suficientemente abrangente tentativa de definição para game mods seja fornecida por Wolf (2012, p. 235) em sua obra intitulada *Encyclopedia of Video Games*: “Game modifications, ou mods, são as maneiras nas quais jogadores alteram a arte e outros conteúdos de videogames”. Entendido de maneira ampla, abrange também modificações de interface e hardware. (Pereira *et al.*, 2018, p. 382).

É importante destacar como várias das perspectivas que eles trazem no texto abandonam a lógica de se observar a prática do *modding* apenas a partir do ato de modificar em si, mas também passam a levar em conta os contextos nos quais essas modificações são criadas e os contextos que são criados a partir delas. Melo *et al.* (2011) também apontam para esta participação contextual quando dizem que:

Ao “desviarmos” os significados estamos evidenciando nossa participação no jogo da linguagem, e colocando a vida, coletiva e individual, em oposição a uma fragmentação onde as pessoas contemplam, consomem e cultuam algo que lhes parece exterior, ou seja, apenas uma imagem. (Melo *et al.*, 2011, p. 3).

Edu Filho (2018) também traz esta contextualização ao ressaltar que, dos dez jogos mais populares na plataforma Steam em janeiro de 2018, oito deles trazem suporte para *mods* e cinco deles fazem parte de franquias originalmente criadas a partir de *mods*. Ou seja, dentro deste contexto deve ser levado em conta não apenas o papel do jogador e/ou do *modder*, mas também como esses *mods* afetam toda a indústria dos jogos digitais. Ao mesmo tempo em que os *mods* podem ser considerados transgressores, eles também têm um papel fundamental em toda a formulação dessa indústria. É necessário levar em conta também como a perspectiva que essa indústria tem dos *mods* – e a separação do termo para os *hacks* e *cracks* – varia de acordo com a definição adotada para o termo: Enquanto uma alteração pequena (ou um “*détournement* menor”) pode ser facilmente aceita pela indústria ampla, atualmente são raros os casos onde essa mesma indústria aceita modificações que possibilitam a comercialização de produtos não oficiais ou causam problemas na comercialização dos produtos originais, como os *cracks* por exemplo.

Para os propósitos deste trabalho, utilizaremos definições variáveis para o termo “*mod*”, tendo em base tanto a bibliografia levantada quanto as experiências práticas no momento de análise. Esta escolha se dá pelo fato de que não é nosso objetivo consolidar uma definição para o fenômeno, e sim observá-lo de forma contextual. Apesar disto, é necessário apontar alguns limitadores, já que definições amplas demais podem perder de vista as demarcações do fenômeno. Portanto, consideramos *mods* apenas as alterações que afetem o jogo e suas interfaces em suas materialidades, modifiquem modos de gameplay ou possíveis produções de sentido (e tenham a intenção de fazê-lo) e sejam desenvolvidas fora do ambiente de produção do jogo original. Todos os *mods* observados no capítulo anterior seguem estes critérios.

Desta forma, restringimos os *mods* à um espaço de grande valor disruptivo dentro de suas possibilidades, a partir das alterações, e de não oficialidade, deixando de fora as alterações que reestruturam o que é considerado o próprio “estado original” do jogo, como atualizações, *patches* e expansões oficiais. Ressaltamos novamente que o que chamamos de disruptivo se dá em relação ao produto, posto em prática na forma de consumo realizada pelo jogador a partir da alteração da sua materialidade, não necessariamente uma transgressão em relação às desenvolvedoras, já que muitas empresas incentivam este tipo de uso.

Os *mods*, como aqui entendidos, nunca são objetos individuais. Por mais que uma pessoa possa criar modificações em um jogo de um só jogador, sem a ajuda de outras pessoas e sem divulgar essa modificação, ainda existe uma quebra de expectativas a partir de uma intencionalidade que surge dos desenvolvedores e é inserida no jogo, revelada nos conceitos do “jogador implicado” (Aarseth, 2007) e na materialização das estratégias (Certeau, 1998). Portanto, o *modding* sempre é uma prática de comportamento social, mesmo que indireto. Essa socialização, por mais que possa ser oculta, é característica comum do jogo como um todo, desde seu entendimento como ritual (Huizinga, 1993). Porém, no caso do *modding*, a socialização ocorre não em função ou como consequência do decorrer do jogo, e sim da sua modificação. A construção e distribuição do *mod* se dá majoritariamente de forma compartilhada em plataformas online, enquanto a experiência de jogo se dá de forma individualizada, principalmente devido à dificuldade de acesso do consumo modificador em jogos multijogadores.

Filho (2018) leva essa socialização em conta ao reconhecer a reformulação de práticas de uso e diferentes formas de uso das affordances do jogo (que são o caminho que permite a modificação) dentro de grupos sociais específicos. McVeigh-Schultz e Baym (2015, *apud* Bucher; Helmond, 2018) nomeiam este tipo de comportamento como “affordances vernaculares”

dentro do estudo de plataformas, e acreditamos que esta perspectiva possa ser transposta para as formas de acesso aos jogos digitais.

Neste sentido, vemos não só a formação de um grupo social que enxerga os jogos digitais como softwares passíveis de modificação a partir de uma mudança de posicionamento frente a esses produtos – toda a coletividade modder, que carrega algumas raízes do hackerismo) –, mas também subgrupos que veem possibilidades diferentes nessas modificações, como um espaço para criação de representatividades (Wirman, 2014; Howard, 2019), um ambiente de ensino e aprendizado para a área da computação (El-Nasr; Smith, 2006), entre vários outros.

O reconhecimento da socialização como processo central do *modding* também faz reemergir as questões do entendimento da prática como co-criação de mídia, mas desta vez não em uma relação entre desenvolvedoras e modificadores, mas sim entre diferentes consumidores em uma mesma coletividade. Este entendimento também indica a necessidade que temos de entender estas coletividades e suas características específicas como parte do processo de constituição desta forma de consumo, o que veremos no capítulo seguinte.

Por fim, podemos destacar também que, enquanto o *modding* trata principalmente de modificações de software, os próprios *mods* podem se tornar peças estruturais para outras formas de consumo modificador. Por exemplo, a *trend* que se formou entre alguns jogadores e transmissores de *Dark Souls* – jogo conhecido por ser extremamente difícil mesmo em sua versão base – em tornar o jogo ainda mais difícil ao utilizar interfaces de controle inusitadas, como instrumentos musicais, tapetes de dança, o sistema de comentários da Twitch e até o próprio corpo do jogador (Carter, 2020). Em vários destes casos estamos falando de um consumo modificador destes próprios objetos, provocando mudanças em suas funções e capacidades a partir de alterações realizadas em suas materialidades. Ao mesmo tempo, para que estas mudanças tenham efeitos no jogo em si, muitas vezes é necessário que um *mod* seja desenvolvido ou empregado para criar uma ponte entre estas interfaces e o jogo, que não é originalmente preparado para este tipo de uso. Desta forma, o *mod* ocupa a função de permitir a comunicação entre estruturas, assim como as plataformas de hardware, se tornando necessário até mesmo para algumas modificações em hardware.

Mencionar estes cruzamentos entre camadas de modificações é importante para destacar que, por mais que existam divisões éticas, comerciais, de intencionalidade ou outros motivos, ainda é difícil desvincular diferentes formas do consumo modificador, principalmente no que tangencia requisitos para o próprio funcionamento destas modificações, como as alterações infraestruturais.

4. Coletividades

Tendo em mente como o modding se dá dentro da perspectiva de consumo e como esse consumo é socializado por membros de comunidades, podemos partir para uma observação desse agrupamento de indivíduos e os indivíduos que o compõem.

O primeiro ponto que devemos abordar é o uso do termo “comunidades” e “coletividades”. Já explicamos de forma breve as diferenças básicas entre os termos no capítulo 1, porém, agora devemos observar mais diretamente o que a escolha destes termos implica, especialmente no que se relaciona às estruturas de socialização e como elas são afetadas pela mídia. Isto se dá devido ao grande número de definições possíveis para o termo “comunidade”, discussão que escapa o escopo desta pesquisa, especialmente quando tratamos do ambiente digital, como é o nosso caso:

Outras coletividades baseadas em mídia incluem vários tipos de ‘grupos online’, e novamente é uma questão aberta o quanto eles são comunidades. Os proprietários de plataformas digitais, especialmente, têm uma tendência de se chamarem de ‘comunidades’ e entenderem isso por uma forma de função de fórum (Deterding, 2008; Yuan, 2013). Porém, devemos tomar cuidado para não misturar ‘definições tecnológicas de “comunidade”’ (Baym, 2015, p. 83) com definições sociológicas. [...] É uma questão empírica se e até quanto essas coletividades fazem progresso para se tornarem comunidades (A questão de Weber sobre ‘comunitização’)⁸⁹. (Couldry; Hepp, 2017, p. 171, tradução nossa).

A preocupação de Couldry e Hepp se dá na distinção entre a perspectiva Weberiana, que entende as comunidades como um processo contínuo de comunitização, não como algo dado, e a perspectiva de senso comum apoiada por mídias digitais, entre elas redes sociais e jogos multijogadores, que entende como comunidade qualquer agrupamento de pessoas, independente do contexto. Devemos destacar que uma característica importante do processo de comunitização é a criação de um senso de pertencimento dos indivíduos em relação à comunidade, o que nem sempre acontece nestes ambientes digitais.

Trazemos este ponto a partir da perspectiva de Couldry e Hepp porque a partir deste momento adotaremos o uso dos termos propostos pelos autores como uma forma tanto de fugir das ambiguidades carregadas pelo termo “comunidade”, quanto de abordar este tema por meio

⁸⁹ No original: “Other media-based collectivities include various sorts of ‘online grupos’, and again it is an open question how far they are communities. The owners of digital platforms especially have a tendency to call themselves ‘communities’ and understand by this rather a kind of forum function (Deterding, 2008; Yuan, 2013). However, we should be careful no to mix such ‘technological definitions of “community”’ (Baym, 2015, p. 83) with sociological ones. [...] But it is an empirical question *whether* and *how far* these collectivities make progress towards becoming a community (Weber’s question about ‘communitization’).

de uma lente que entende a mídia como processo central para estas diferentes formas de agrupamentos de indivíduos. Esta decisão se dá devido ao escopo da pesquisa, que não tem a intenção de mapear ou compreender completamente estas coletividades em uma perspectiva sociológica, mas sim de entender como elas afetam e são afetadas pelo consumo do *modding*.

Para isto, observaremos aqui como se dá o processo de mediação das coletividades, tanto na forma como as mídias pautam o sentido do agrupamento destas pessoas até o modo como elas estruturam e reorganizam a socialidade em diferentes formatos.

Mediação

Podemos começar esta análise a partir do elo teórico que nos ajuda a conectar o processo de consumo à constituição da coletividade aqui observada: a mediação⁹⁰. Deixamos claro que, apesar deste também ser um termo carregado de diferentes significados, nesta dissertação o empregamos a partir das definições tanto de Couldry e Hepp (2017) quanto de Stig Hjarvard (2013), que tratam a mediação como os processos e transformações sociais provocados pelo crescimento do papel ocupado pela mídia na constituição da cultura e da sociedade e no aumento da dependência das mídias para a manutenção destas estruturas sociais.

Como Couldry e Hepp destacam, é necessário entender que essas transformações são constantes e multilaterais, compreendendo que as mídias e a comunicação impactam a cultura e a sociedade assim como a cultura e a sociedade impactam as mídias e a comunicação. Tomamos base nesta perspectiva para reiterar nosso entendimento do *modding* como prática social.

Lançado em 2011, *Skyrim* já surgiu em um cenário já impactado pelo que Couldry e Hepp chamam de mediação profunda⁹¹, onde “[...] os próprios *elementos e materiais estruturais* a partir dos quais o senso de social é construído se tornam *eles mesmos* baseados em processos de mediação tecnológicos”⁹² (Couldry; Hepp, 2017, p. 7, tradução nossa). Porém, nesse momento estes elementos estruturais se tratavam principalmente de mídias (dentro da apropriação dos autores deste termo) que constituíam infraestruturas de comunicação mais amplas, como o aumento da acessibilidade à smartphones, à internet e redes sociais, por exemplo. Jogos digitais ainda eram entendidos principalmente como produto final, não como infraestrutura.

⁹⁰ No original: “Mediatization”.

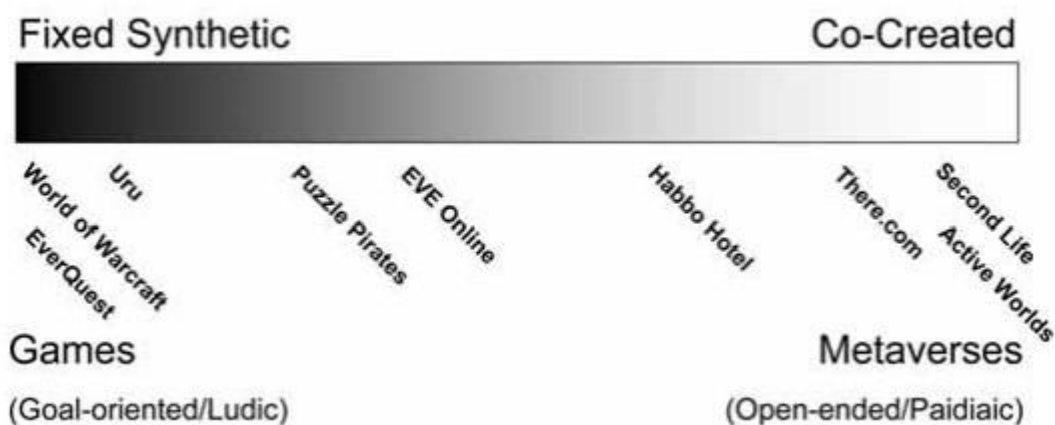
⁹¹ No original: “Deep mediatization”.

⁹² No original: “[...] the very *elements and building-blocks* from which a sense of the social is constructed become *themselves* based in technologically based processes of mediation”.

O cenário mais visível da midiatização provocada pelos jogos (não apenas os digitais) é a gamificação, que é aplicada principalmente à educação (Santos; Freitas, 2017; Fardo, 2013), mas também se expande para outras áreas, como lógicas de trabalho e métodos de aumento de produtividade (Oliveira, 2021; Ponis *et al.*, 2020). Apesar da visibilidade maior, a gamificação não é o único local onde os jogos digitais agem no processo de midiatização, podendo ocupar até os espaços mais infraestruturais da midiatização profunda, como em jogos multijogadores.

Neste ponto podemos trazer como exemplo o espectro entre jogos multijogadores e metaversos apresentado por Celia Pearce (2009):

Figura 20 - Jogos e metaversos



A autora faz um paralelo entre mundos mais fixos e jogos em oposição à mundos co-criados e metaversos. Posicionados no espectro estão alguns jogos/metaversos identificados pela autora.

Fonte: Pearce, 2009.

Mundos sintéticos fixos tendem a ser ambientes lúdicos, tipicamente definidos como jogos. Esses mundos, enquanto extensivos e modificáveis, são definidos primariamente pelos designers do mundo, que têm controle absoluto sobre as narrativas, mecânicas de jogo, recompensas e penalidades, regras e design geográfico e arquitetônico. [...] Do lado oposto do espectro está o mundo co-criado, um ambiente aberto e paidiaco projetado para um *play* espontâneo e contribuição criativa; em outras palavras, *play* produtivo.⁹³ (Pearce, 2009, p. 31 e 32, tradução e destaques nossos).

Enquanto não é do interesse desta pesquisa discutir o que é ou não é um jogo, podemos aproximar as definições apresentadas pela autora da nossa perspectiva sobre o jogo como produto para ser consumido – “fixo” e lúdico – em contraposição ao jogo como infraestrutura

⁹³ No original: “Fixed synthetic worlds tend to be ludic environments more typically defined as games. These worlds, while extensible and modifiable, are defined primarily by the world’s designers, who have absolute control over narratives, game mechanics, rewards and penalties, world rules, and geographical and architectural design. [...] At the opposite end of this spectrum is the co-created world, an open-ended paidiaic environment designed for spontaneous play and creative contribution; in other words, productive play”. O termo *play* não foi traduzido devido ao distanciamento entre jogos e metaversos feito pela autora, o que torna a ambiguidade do termo importante para a descrição.

mediatizada – aberta e paidiaca. Porém, tiramos o foco que a autora dá ao processo de desenvolvimento destes ambientes e suas affordances previstas para trazê-lo às práticas de uso e affordances não previstas. Desta forma, trabalhamos em uma perspectiva que classifica esses diferentes jogos (ou metaversos) não a partir de sua intencionalidade, mas sim das apropriações realizada sobre eles durante o consumo.

É importante destacar que não discordamos das definições da autora, é visível tanto no produto quando em pronunciamento dos desenvolvedores que as intenções de *World of Warcraft* são mais fixas e de direcionamento lúdico do que as de *Second Life*, por exemplo. Ao mesmo tempo, isto não impede que a apropriação desses ambientes digitais tome o caminho oposto. Um usuário pode se apropriar da liberdade permitida por *Second Life* para criar jogos dentro da plataforma e utilizá-la apenas para jogar, em uma estrutura lúdica, assim como um jogador de *World of Warcraft* pode ignorar os elementos lúdicos do jogo para utilizá-lo como uma plataforma social.

Podemos citar como exemplo o caso relatado pela ilustradora Viviane Schwarz em suas redes sociais, onde ela afirma ter substituído plataformas como o Zoom pelo jogo *Red Dead Online* para realizar conferências de trabalho. Ironicamente, a ilustradora também comentou que a liberdade oferecida por *Minecraft* – ou seja, seu caráter mais paidiaco – tornava mais difícil focar nas tarefas de trabalho (Crowley, 2020). Neste caso, os elementos que tornam o jogo mais sintético fixo são ao mesmo tempo elementos que o tornam mais apropriado para um tipo de atividade que não é prevista pelo sistema lúdico, o aproximando de uma perspectiva infraestrutural.

Retornando ao nosso objeto central, ressaltamos que *Skyrim* não é um jogo multijogador, o que por si só diminui suas capacidades como infraestrutura comunicacional, mas isto não significa que ele está isento dos efeitos da mediação no consumo. Resgatamos aqui o nosso entendimento do jogo como mídia a partir de Filipe Freitas (2017) para lembrar que, dentro desta perspectiva, o jogo só se completa como mídia a partir do momento em que é acessado – ou consumido, neste caso. Ao mesmo tempo, lembramos que *Skyrim* se insere dentro do que Couldry e Hepp (2017) chamam de *manifold* midiático, um sistema de relações multilaterais que compreende tanto as relações entre mídias quanto os posicionamentos dos atores humanos que se relacionam com essas mídias direta e indiretamente, que é capaz de afetar o posicionamento do consumidor em relação ao jogo.

Para ilustrar essa relação, podemos tomar como exemplo o consumo espectador. Por mais que ele possa existir fora de uma relação de mediação profunda, no simples ato de

assistir alguém jogando pessoalmente, é muito mais comum que este tipo de consumo ocorra dentro de um espectro de mídias, infraestruturas e práticas de uso muito mais complexo, como as plataformas de transmissão.

Se tomamos como exemplo o ato de transmitir uma *playthrough* de *Skyrim* na Twitch, temos uma mudança de posicionamento do jogador em relação à função do jogo – que não serve apenas para ser jogado, mas também para ser transmitido e compartilhado –, mudança esta que não surge apenas das possibilidades abertas por uma vasta infraestrutura plataformizada de transmissão em massa (que também faz parte do *manifold*), mas também das próprias influências e relações de consumo que esse jogador tem com outras mídias ou jogos. É muito mais fácil que alguém que consome o conteúdo de *streaming* regularmente acabe fazendo suas próprias transmissões do que alguém que nunca teve contato com este tipo de consumo. Ao mesmo tempo, o ato de transmitir a *gameplay* também só se consolida como mídia a partir de seu acesso, que também só é possibilitado devido à mudança de posicionamento dos espectadores em relação ao jogo – que não tem mais apenas a função de ser jogado, mas também de ser assistido.

A midiatização também alcança espaços antes do consumo, afetando o próprio desenvolvimento do jogo. Os tipos de práticas de consumo que os desenvolvedores têm afetam a posição que eles esperam que seu jogador implicado (Aarseth, 2007) tenha ao consumir seus jogos. *A priori* jogos deveriam ser feitos para serem jogados, mas só é possível assistir jogos digitais porque suas *affordances* (e das plataformas relacionadas no *manifold*) permitem este tipo de consumo. Da mesma forma, só é possível confundir jogos e metaversos porque seus aspectos materiais permitem a variabilidade nas formas de consumo.

O *manifold* é a razão que torna tão difícil definir o que realmente é ou não é um jogo digital, principalmente atualmente, já que este processo de aglutinação das relações midiáticas tem seguido uma tendência de intensificação (Couldry; Hepp, 2017). Nas tentativas de classificação que partem do material podemos encontrar espectros, como é o caso já demonstrado de Pearce (2009) ou terminologias sobrepostas, como o caso da ludologia, da narratologia ou mesmo das ficções interativas e ficções virtuais de Grant Tavinor (2009), que são decisivas para ressaltar aspectos importantes que compõem os jogos digitais, mas que não alcançam o escopo total do que são esses produtos – não por uma falha de abordagem teórica, mas sim pela natureza mutável e interconectada de objetos do *manifold*. Quando voltamos ao entendimento do produto a partir de seu consumo, este trabalho fica ainda mais difícil, já que

as formas de consumo e posicionamento dos consumidores também são interrelacionadas à outros produtos e práticas de consumo inseridos no *manifold*.

Como descrevem os autores, o *manifold* é um “objeto multidimensional que pode ser capturado adequadamente em um número menor de dimensões”⁹⁴ (Couldry; Hepp, 2017, p. 56, tradução nossa). Destacamos o termo “adequadamente”, ou seja, é suficiente para entender em algum nível os objetos e relações ali contidos, mas nunca sua totalidade, pois uma face não é capaz de representar o todo com exatidão. Portanto, por mais que possamos traçar aqui relações de práticas e posicionamentos de consumo e perspectivas dadas ao jogo digital, é importante ter em mente que estas relações não se dão apenas no consumo deste jogo, mas também estão sempre conectadas a outros produtos e outras práticas.

Trazemos à tona estas características do *manifold* para deixar claro que o consumo modificador que observamos por meio dos *mods* está intimamente relacionado a outros consumos modificadores, como os descritos por Swalwell (2012) não apenas por uma forma de “herança” de práticas de consumo, mas também pelos efeitos da interconexão entre objetos do *manifold*. Esta interconexão permite que consumidores de outros produtos midiáticos criem pontes entre estes outros produtos e *Skyrim* (ou qualquer outro jogo observado), que resultam no impacto tanto nas formas de consumo – como o consumo modificador impulsionado por produtos que têm a modificação como a forma de consumo primária, como *Dungeons and Dragons* e outros RPGs tradicionais, *Garry's Mod*, ou mesmo o *Microbee* – quanto nas características adotadas nestas formas de consumo – como os *mods* que replicam tropos narrativos de outras mídias, se apropriam de construções midiáticas de *settings*, como o neomedievalismo, ou à referência direta de outros produtos, como vimos com as sagas *O Senhor dos Anéis* e *The Witcher*.

Desta forma, notamos que o impacto da midiatização no consumo de objetos inseridos no *manifold* se dá como uma forma de letramento midiático que segue não apenas a “tradição [de enfatizar] o entendimento, compreensão, crítica e criação de materiais midiáticos”⁹⁵ (Livingstone; Couvering; Thumin, 2008, p. 5, tradução nossa), mas também ‘ensina’ os usuários a utilizarem estes objetos de formas antes não previstas, não convencionais ou não padrão.

⁹⁴ No original: “[...] a many-dimensional object that can be captured adequately in a lesser number of dimensions”.

⁹⁵ No original: “[...] the media literacy tradition stresses the understanding, comprehension, critique and creation of media materials”.

Figurações e coletividades

Além da simples ideia de um consumo socializado ou compartilhado, a midiatização provoca efeitos diretamente na socialização entre indivíduos, como já vimos no caso das mídias infraestruturais. Porém, este efeito também não é limitado ao local da infraestrutura. O objeto midiático, além de ser um meio utilizado para a comunicação, também pode se tornar em um eixo central que rege relações sociais ao seu redor. Podemos analisar como *Skyrim* e seu consumo modificador se tornam este eixo a partir do que Couldry e Hepp (2017) chamam de figurações e coletividades⁹⁶.

Os autores encontram no conceito de figurações – resgatado de Norbert Elias e reapropriado pelos autores – uma forma de compreender relações sociais moldadas ou modificadas pela mídia, expandindo sobre as ideias de *network* e *assemblage* para chegarem à uma perspectiva que dá foco às relações humanas, mas sem desconsiderar o papel que objetos e a tecnologia têm na formação dessas relações.

As figurações trazem três características centrais: Quadros de relevância, uma constelação de atores e suas práticas comunicativas⁹⁷. A primeira trata de um “propósito” compartilhado entre os atores, que sustenta a figuração e as relações construídas dentro dela. A segunda trata dos atores envolvidos nestas relações, que neste contexto são todos humanos (os autores não incluem objetos e tecnologias como parte dos atores) e não são agrupados aleatoriamente, mas sim pelo compartilhamento de um significado e propósito da figuração, além de se agruparem em estruturas de poder e pertencimento que organizam as relações internas. E a terceira trata das práticas de comunicação adotadas pelos atores, através das quais são construídos o significado e propósito da figuração, e como estas práticas são afetadas (ou criadas) pela mediação e midiatização dos objetos e tecnologias envolvidos no processo de socialização.

Trazendo para o tema em questão, podemos utilizar como exemplo a relação construída entre um jogador e um desenvolvedor de um jogo digital. Ambos agem (dentro do escopo da figuração) de acordo com o propósito ‘final’ da compra do produto, mesmo que este objetivo final seja fundamentado em interesses diferentes – um retorno monetário ou satisfatório para o desenvolvedor e o prazer do consumo para o jogador, por exemplo. A constelação nesta figuração supersimplificada envolve apenas dois atores, que neste caso são organizados em relações de poder e pertencimento que partem de suas competências e necessidades – o

⁹⁶ No original: “Figurations” e “Collectivities”.

⁹⁷ No original: “Relevance-frames”, “actor constellations” e “communicative practices”.

desenvolvedor tem o poder de prover o prazer proporcionado pelo jogo para o jogador, assim como o jogador tem o poder de prover o retorno que impulsiona a ação do desenvolvedor. As práticas de comunicação neste caso poderiam se dar de várias formas, desde uma conexão direta entre desenvolvedor e jogador até uma conexão difusa dependente de estruturas e figurações maiores – como no caso de um desenvolvedor indie e seu público em uma rede social ou no caso do desenvolvimento em grande escala, onde a comunicação é mediada por operadores de marketing e atendimento.

Apesar das figurações permitirem este tipo de análise fixa e no vácuo, é necessário compreender que este não é o direcionamento apontado por Couldry e Hepp. Os autores destacam e incentivam nas figurações a possibilidade de observar a dinamicidade e constante modularidade das relações sociais tanto na criação de figurações a partir de novos propósitos e significados, quanto nas constantes mudanças provocadas nas relações de poder que as estruturam. Portanto, neste mesmo exemplo poderíamos adicionar considerações acerca das relações que provocam o alinhamento de propósito dos indivíduos, suas competências e necessidades, a enorme gama de outros atores que podem compartilhar propósitos, significados, competências e necessidades e podem se inserir nestes processos, a durabilidade e variabilidade de cada uma destas características e as relações que provocam suas alterações, etc.

Ainda neste exemplo podemos notar a existência de uma figuração que existe por meio e por causa da mídia. Em um nível simples poderíamos pensar esta mediação por mídias infraestruturais, como as redes sociais, e o propósito alocado à um objeto não por causa de suas qualidades que o definem como mídia, mas sim pelas qualidades que o definem como produto de consumo. Porém, como já vimos, também não é possível isolar as mídias e seus modos de uso devido à relação com o *manifold*, e o mesmo acontece com as práticas de comunicação e alocação de propósitos e significados das figurações. Portanto, podemos utilizar o *manifold* para observar as interseções entre um sistema complexo de mídias interconectadas – e muitas vezes interdependentes – e configurações de relações sociais mediadas e midiaticizadas tanto por estas mídias quanto pelo próprio sistema.

Neste caso notamos o que Couldry e Hepp chamam de “coletividades baseadas em mídia”⁹⁸. Os autores chamam de coletividades “qualquer figuração de indivíduos que compartilham algum pertencimento significativo que provê uma base para ação e orientação

⁹⁸ No original: “Media-based collectivities”.

em comum”⁹⁹ (Couldry; Hepp, 2017, p. 168, tradução nossa), onde as mídias agem principalmente na construção deste significado. Nas coletividades baseadas em mídia, as mídias agem como um “espaço de comunicação” e/ou como o próprio quadro de relevância da figuração a partir de seus conteúdos.

Nos espaços de comunicação podemos citar novamente as mídias infraestruturais. Porém, neste caso elas não constituem espaços de comunicação apenas por realizarem a mediação da comunicação entre atores das figurações, mas sim por serem o espaço que torna estas figurações possíveis. Esta distinção é necessária para destacar a diferença entre as coletividades baseadas em mídia e as coletividades midiáticas – a primeira se referindo às coletividades que existem *por causa* de determinadas mídias e, portanto, são dependentes delas, e a segunda às coletividades que são independentes de mídias, mas que ainda são afetadas por elas. Já nos quadros de relevância por conteúdo podemos citar comunidades e coletividades de fãs que se unem em torno de uma mídia específica. Note que estas duas características podem ser independentes – existem coletividades por conteúdo que se comunicam independente das infraestruturas midiáticas, assim como existem coletividades que têm as mídias como espaço de comunicação, mas seus propósitos e significados não são pautados por mídias – porém, é comum que estas características andem juntas.

No exemplo que demos, podemos notar a ação da mídia em três posições: O jogo é o quadro de relevância da figuração jogador-desenvolvedor, as redes sociais são o espaço de comunicação – não apenas no sentido de mediar a comunicação entre os atores, mas também por ser o ambiente que possibilita a formação da figuração –, e tanto o jogo quanto as redes sociais formatam os sentimentos de pertencimento destes atores – o pertencimento de uma “comunidade *gamer*” ou o pertencimento dos membros de uma rede social específica, por exemplo.

O conceito de coletividades se aproxima mais da ideia de comunidades do que as figurações devido à obrigatoriedade deste sentimento de pertencimento. Porém, é importante ressaltar que ainda existe uma diferença de amplitude dos termos. Podemos dizer que toda comunidade – dentro dos termos weberianos adotados por Couldry e Hepp – é uma coletividade, mas nem toda coletividade é uma comunidade. Isto acontece porque, por mais que uma coletividade seja fundamentada no pertencimento, este pertencimento não é necessariamente relacionado ao grupo de pessoas e sim aos significados que orientam ações em comum. Desta

⁹⁹ No original: “[...] *any figuration of individuals that share a certain meaningful belonging that provides a basis for action- and orientation-in-common*”.

forma, a relação entre jogador e desenvolvedor pode não constituir o pertencimento em um nível pessoal da comunidade, mas é o suficiente para constituir o reconhecimento mútuo de um pertencimento em relação à função da realização do jogo – como produto no desenvolvimento e como mídia a partir do consumo –, formando uma coletividade.

Como já vimos anteriormente, o *modding* é um processo que acontece de forma compartilhada e majoritariamente em redes sociais online, o que torna as coletividades criadas ao seu redor baseadas em mídias como um espaço de comunicação. Ao mesmo tempo, estas coletividades são criadas em torno dos jogos, o que também as classifica como coletividades baseadas em conteúdo, tanto em um nível específico quanto em um nível amplo – a coletividade de *modders* em *Skyrim*, por exemplo, se une em torno do jogo *Skyrim*, enquanto a coletividade maior de *modders* num geral se une em torno de uma gama maior de jogos digitais modificáveis. Utilizaremos estas separações apresentadas por Couldry e Hepp para observarmos como estas mídias que fundamentam as coletividades *modders* em *Skyrim* afetam a sociabilidade promovida pela prática. Novamente ressaltamos que estes são processos sobrepostos e não fazem sentido se observados de forma isolada.

Propósitos e significados

A simples existência do jogo, *mods* ou das plataformas que constituem e sustentam os processos de socialização das coletividades *modders* não são o suficiente para a constituição de uma coletividade. Para que coletividades se tornem “unidas”, é necessário que os indivíduos pertencentes a elas compartilhem algum tipo de significação relacionada às mídias envolvidas e às relações que formam a coletividade. Estes significados surgem e se manifestam na prática de modos variados – lembrando que quando falamos de coletividades *modders* falamos de múltiplas instâncias e ambientes de socialização, que muitas vezes se tornam interconectados.

Em um estudo com coletividades *modders* diversas, Bilińska-Reformat, Dewalska-Opitek e Hofman-Kohlmeyer (2020) encontraram algumas motivações compartilhadas entre *modders* e usuários de *mods*. Aqui podemos destacar a motivação de “engajamento e afiliação social” e sua relação próxima com o “prazer perceptível”¹⁰⁰, ambas encontradas nos dois grupos focais analisados no estudo. Enquanto os espaços de socialização proporcionados pelo *modding* ocorrem como consequência inicial da prática, rapidamente eles se tornam uma das principais motivações por trás do movimento. Isso se dá porque esta socialização resulta em uma troca e

¹⁰⁰ No original: “Engagement and social affiliation” e “Perceived enjoyment”.

compartilhamento de valores e significações relacionadas ao jogo e à constelação de atores associada a ele. Não só a socialização sozinha já é capaz de gerar prazeres perceptíveis, como podem ser vistos nos relatos incluídos no estudo, mas os significados gerados e negociados na relação entre os membros das coletividades e seus artefatos produzidos também são capazes de interagir diretamente com o prazer individual que o jogador tem ao consumir aquele produto. Estes significados podem ser amplos – como o caso das motivações observadas no estudo mencionado, que abarca uma série de coletividades construídas sobre vários jogos –, mas também se relacionam intimamente com temas e características específicas presentes no jogo sobre as quais estas coletividades são construídas.

Apontar com certeza as intenções, propósitos e significados criados por trás das coletividades *modders* de *Skyrim* seria impossível. Mesmo se realizássemos uma pesquisa direta com um número suficiente de membros destas coletividades – o que por si só já seria um desafio, considerando a forma difusa na qual estas coletividades são organizadas –, ainda teríamos acesso apenas a um quadro muito particular da coletividade, considerando o contexto no qual esta pesquisa é desenvolvida. As coletividades *modders* de *Skyrim* hoje, mais de dez anos após seu lançamento, podem ser movidas mais por sentimentos de nostalgia e saudosismo sobre o que *Skyrim* significou anos atrás para seus membros do que por relações diretas e atuais entre esses jogadores e o jogo, por exemplo. A forma na qual o jogo se mantém hoje, frente a uma indústria que se desenvolveu a passos largos nesse período de tempo, também compõe os significados que definem estas relações atuais, enquanto estas mesmas coletividades (se é que podem ser consideradas as mesmas) em 2011 se manifestavam de forma diferente, ainda o vendo como produto recente e revolucionário. Além disso, é difícil dizer quanto dos membros das coletividades de 2011 permanecem ativos nas coletividades de 2023, e é importante ter em mente que a mudança de membros também afeta estes significados compartilhados. Portanto, para que tenhamos um olhar mais amplo sobre a questão, partimos de um ponto que leva em conta as relações de significação coletivas e midiáticas em termos gerais para podermos apontar situações aplicáveis às coletividades *modders* – compreendendo que isto ainda não nos leva à totalidade das motivações buscadas, mas que ainda é capaz de nos apontar caminhos que clarifiquem estas relações.

Podemos começar retornando à breve discussão sobre hackers e hackerismo que fizemos no capítulo anterior. Enquanto nem todo *modder*, nem mesmo todo *cracker*, compartilha do que chamamos de ideais hackers ou de uma cultura hacker, ainda é possível ver elementos do hackerismo embrenhados no próprio ato de modificar. O objetivo das modificações não é o

mesmo, mas a forma de apropriação dos objetos e suas materialidades permanece – algo que não é exclusivo das coletividades *modders*, mas sim do consumo modificador como um todo. Ao mesmo tempo, o que encontramos nestas coletividades é um sentimento híbrido que consegue unir a liberdade de apropriação para modificar, mas ainda tenta restringir algum senso de propriedade, como em plataformas ou *mods* que não funcionam em versões pirateadas do jogo ou na propriedade dos *mods* em si – neste caso ressaltando mais os direitos de autoria do que propriedade comercial.

Este hibridismo e o sentido que ele carrega e sustenta é mais visível quando abordamos o jogo e suas modificações como produtos imbuídos de valor, mesmo que nem sempre seja comercial. Renyi Hong (2013) olha para os *mods* por meio do *prosumerism*, termo que identifica a hibridização entre consumidores e produtores na internet. O autor também parte do princípio de que o *modding* surge em meio a uma reformulação do hackerismo, mas explica que a prática tem passado por processos de cooptação por lógicas comerciais neoliberais. Estas lógicas podem ser vistas a partir do momento que entendemos que o valor gerado pelo *modding* pode se tornar um propósito ou significado para a prática. Independente da intenção do *modder*, o *modding* de um jogo, especialmente quando realizado em grande escala por grandes coletividades, gera receita monetária indireta para as empresas envolvidas no processo de comercialização do jogo e distribuição dos *mods* – tanto desenvolvedoras quanto plataformas.

Além disso, o *modding* também pode ser utilizado como forma de treinamento profissional, sendo uma ferramenta útil para o aprendizado de uma série de áreas relacionadas à computação (El-Nasr; Smith, 2006) e com um histórico observável de *modders* que acabaram sendo contratados por grandes empresas de indústrias de jogos, uma prática que já se estende há décadas (Woodcock, 2020; Andrade, 2024). Desta forma, o uso do *modding* como uma forma de aprendizado auto direcionado e como meio de construção de portfólio para desenvolvedores e designers da indústria de jogos – usos que também podem ser considerados propósitos e motivos para a prática por si só – acaba se tornando também uma forma de produção de valor. Este valor, como aponta Hong (2013), faz com que o *modding* seja entendido, dentro de uma lógica neoliberal, como um “lazer superior”, ou seja, uma forma de lazer, de uma prática realizada em momentos de não-trabalho, que resulta no aperfeiçoamento do momento de trabalho destes indivíduos, gerando ainda mais valor comercial.

A contradição de trabalho e não-trabalho em relação ao *modding* também pode ser vista a partir das lentes do *playbour* e do hobbyismo. O *playbour* segue a mesma lógica do *prosumerism*, agora revelando o hibridismo entre o trabalho (*labour*) e o *play*. Porém, aqui nos

referimos à um olhar negativo aplicado ao termo *play*, considerando esta mesma perspectiva que busca valor comercial em atividades de não trabalho:

[...] O desenvolvimento de software “gratuito” passou a ser visto como uma forma de trabalho válida, mesmo que um pouco excêntrica. *Modding*, por outro lado, ainda tem que lutar para se desvencilhar das conotações negativas do *play*: ociosidade, improdutividade e escapismo¹⁰¹. (Kücklich, 2005, tradução e destaque nossos).

Julian Kücklich (2005) identifica o *modding* como uma forma de trabalho precarizado, se baseando justamente nesta produção não remunerada de valor monetário para empresas que comumente nem reconhecem a prática como uma forma de trabalho, mesmo que voluntário. O autor também aponta que *modders* acabam sendo explorados por estas empresas sem nem perceberem a posição subalterna na qual são colocados. Além dos propósitos criados por membros das coletividades, podemos olhar também para estas posições nas quais eles são colocados como sentidos compartilhados – a relação de seu trabalho com a indústria, o reconhecimento ou ausência dele, o encontro entre o lazer, o trabalho e o *play*, etc. Vale destacar também que essa contradição da geração de valor por meio do *play* não é exclusiva do *modding*, mas tem se tornado cada vez mais comum em todas as esferas do jogo, sendo inclusive incentivado propositalmente por grandes empresas desenvolvedoras, como descrevem Falcão, Marques e Mussa (2020), que exploram o trabalho plataformizado e não-remunerado em torno de jogos digitais.

Ao mesmo tempo, não é possível dizer que a posição dos membros em relação à estas situações é planejada por toda a coletividade. Podemos tomar como exemplo o caso dos *mods* pagos para *Skyrim* na Steam: Em 2015 a Steam, em parceria com a Bethesda, lançou em sua plataforma de distribuição de *mods* a possibilidade de *modders* cobrarem aos usuários por seus *mods*. Enquanto esta decisão por parte das duas empresas foi extremamente rechaçada pela comunidade, levando ao encerramento do programa em menos de cinco dias após seu lançamento, alguns *mods* já haviam sido vendidos neste meio tempo – indicando o interesse tanto de uma parcela dos criadores de *mods* quanto dos usuários.

Ao mesmo tempo em que este caso nos mostra o espaço para múltiplas opiniões sobre a prática dentro destas coletividades, ele também pode nos revelar certos significados compartilhados pelos membros a partir da forte reação negativa em relação ao programa proposto pela Steam e Bethesda. Daniel Joseph (2018) mapeou as reações dos membros do

¹⁰¹ No original: “[...] the development of “free” software has come to be seen as a valid, if slightly eccentric, form of work. Modding, on the other hand, still has to struggle to free itself from the negative connotations of play: idleness, non-productiveness and escapism”.

subreddit onde o programa foi discutido entre representantes da Steam e *modders*, chegando a quatro principais temas levantados pelos *modders*: o fim senso de comunidade, a comoditização dos *mods*, problemas na identificação de autoria dos *mods* e a ganância das empresas.

Joseph aponta que o tema da comunidade foi o mais recorrente entre as reclamações dos *modders*, indicando também que estes *modders* acreditavam no risco de uma dissolução geral da comunidade caso o programa seguisse em frente, não apenas por uma desestabilização nas plataformas utilizadas, mas também pela destruição de princípios que regem a comunidade:

[...] estamos falando da funcionalidade da Steam sendo usada para mudar fundamentalmente um princípio da comunidade *modder* que existiu desde seu início. Isto é, o princípio de que o compartilhamento de *mods* pode ser livre e aberto para todos, se assim quiserem, e que esta escolha pertence apenas aqueles que desenvolvem estes *mods*¹⁰². (Joseph, 2018, p. 12, tradução nossa).

Este e outros princípios, que podem ser traçados de volta para a própria cultura *hacker*, são exatamente o tipo de significados compartilhados que Couldry e Hepp afirmam que sustentam a formação de uma coletividade. Ao entender que apenas o ataque ao princípio, não à prática em si, poderia causar tamanha disrupção, o *modder* citado reconhece a essencialidade da coletividade – incluindo aqui tanto as estruturas sociais, seus ambientes digitais e significados compartilhados – para a existência da prática como um todo.

O segundo tema recorrente foi o que Joseph chama de comoditização dos *mods*. O autor apresenta que os *modders* tiveram duas perspectivas em relação a problemas gerados pelo programa proposto: Uma que surge do impacto prático da valorização monetária súbita dos produtos – como a busca por meios de burlar o sistema para obter vantagens, cerceamento de conteúdo que deveria ser livre, má-fé por parte das desenvolvedoras, etc. – e uma que surge de uma “ameaça moral”, que o autor associa à um senso de meritocracia desenvolvido nessas coletividades.

Este senso vem de um significado compartilhado de que a recompensa pelo desenvolvimento de *mods* bem sucedidos deve ser limitada à autossatisfação e autoaperfeiçoamento do *modder* e ao reconhecimento da coletividade, que é traduzido em algum nível de fama, respeito ou até alterações diretas nas estruturas de poder das figurações – especialmente na forma como este poder se materializa nas plataformas – e de que a recompensa monetária é de alguma maneira moralmente inferior às recompensas do trabalho voluntário.

¹⁰² No original: “[...] we’re talking about the functionality of Steam being used to fundamentally change a principle tenet of the modding community that’s existed since the very beginning. That is, the principle that the sharing of mods can be free and open to everyone, if they so wish, and that that choice remains squarely in the hands of the people who develop those mods”.

Se esses desenvolvedores de *mods* começarem a buscar dinheiro fácil, esses comentadores assumem que a mágica da meritocracia é perdida. Que isto é ideologicamente contraditório com um discurso social mais amplo sobre competitividade e capitalismo, de que os melhores produtos e serviços serão produzidos por indivíduos incentivados por caminhos monetários, novamente ilustra como as relações sociais produzidas por commodities são antagônicas¹⁰³. (Joseph, 2018, p. 11, tradução e destaque nossos).

A contradição de discursos também pode ser percebida a partir dos apontamentos de Kücklich (2005). O *modding* como caminho para o reconhecimento profissional, enquanto age na posição de “lazer superior”, também é antagônico aos ideais que ditam o que deve ser a intencionalidade da prática. Vale ressaltar que Joseph (2018, p. 11) atribui estes ideais à perspectiva de que coletividades *modders* são “comunidades de *play* e lazer”, perspectiva esta que também é compartilhada por Kücklich (2005). Os dois autores também se referem ao *modding* como hobby, mais um termo que coloca a prática de forma antagônica ao trabalho, por mais que os dois também a reconheçam como trabalho não pago.

Portanto, além de reconhecermos as origens hackeristas do antagonismo contraditório à propriedade e aos ideais de liberdade de acesso destas coletividades – termos que também são destacados nos comentários analisados por Joseph (2018) –, também devemos reconhecer seus ideais antagônicos contraditórios em relação ao não entendimento do trabalho como trabalho e aos valores atribuídos a este trabalho. Ou seja, qualquer que seja a origem dos significados compartilhados que regem o senso de ética destas coletividades, encontramos estabilidade na tensão constante entre ideias e ideais teoricamente incompatíveis, mas que permanecem vivos na prática cotidiana do *modding*.

É importante destacar que estas questões surgem principalmente em casos relacionados ao propósito do *modding*, mas não ao resultado em si. Nos comentários mencionados por Joseph (2018) é possível notar uma maior aceitação do público em relação a outros métodos de monetização, como doações diretas aos *modders*. Quando descreve o conceito de hobby, Robert Stebbins pontua que

Quaisquer interesses monetários em um hobby são secundários quando comparados com seus outros benefícios duradouros [...] Existe uma devoção à estas formas de

¹⁰³ No original: “If these mod makers start looking for a cheap dollar, these commenters assume that the magic of meritocracy is lost. That this is ideologically contradictory with wider societal discourses about competition and capitalism, that is, that only the best products and services will be rendered by individuals motivated by monetary means, again illustrates how the social relations produced by commodities are antagonistic”.

lazer sério que sugere que elas seriam praticadas independente do ganho ou perda financeira que se aderem a elas¹⁰⁴. (Stebbins, 1982, p. 260, tradução nossa).

O que é exatamente o que acontece no *modding*. Existem alguns formatos de monetização do *modding*, mas para que seja mantido um certo nível de “pureza ética” esperada pela coletividade, é necessário que esta monetização ocorra dentro dos moldes dos ideais compartilhados. Neste caso, o dinheiro deve aparecer como um reconhecimento pelo serviço voluntário já prestado à coletividade, não como motivação principal ou incentivo ao trabalho.

Voltamos então aos significados que sustentam os incentivos aceitos pelas coletividades. Se não existe pagamento, por que fazer *mods*? Já passamos pela perspectiva do *modding* como autoaperfeiçoamento, como preparação para o mercado e como busca por reconhecimento e outras recompensas sociais levantadas pelas coletividades, mas também devemos levar em conta o modificar como uma forma de consumo do jogo. No capítulo anterior vimos como modificar o produto pode ser uma forma de consumo, neste caso muito relacionada à materialidade do produto, ao que ele é. Já aqui podemos observar como este modificar pode ser motivado também pelo impulso de criar provocado não pela materialidade do jogo, mas pelo que ele significa para o consumidor.

Podemos adotar esta perspectiva ao observar as coletividades *modders* como comunidades de fãs ou, ainda mais apropriado, como fandoms:

Em termos coloquiais, a palavra *fãs* tem um significado amplo, usada abertamente para descrever qualquer pessoa que forma uma ligação afetiva intensa com uma propriedade particular, independente se ela compartilha este sentimento com outros ou não. [...] Por outro lado, fandom se refere a aqueles que reivindicam uma identidade comum e uma cultura compartilhada com outros fãs. [...] Um fandom é melhor entendida como uma subcultura mais expansiva, cujos membros engajam com uma ampla gama de diferentes objetos midiáticos, mas que compartilham tradições e práticas construídas através de anos¹⁰⁵. (Jenkins, 2018, p. 16, tradução nossa).

Jenkins aponta para essas práticas de engajamento como fruto de uma “cultura participativa” que, enquanto ainda é capaz de abarcar expressões individuais, é sustentada coletivamente dentro dos fandoms por meio do compartilhamento de “significados” ou “artefatos expressivos” – no caso dos *mods* estamos falando tanto da materialidade do *mod* e

¹⁰⁴ No original: “Any monetary interests in a hobby are secondary when compared with its other durable benefits” [...] “There is a devotion to these forms of serious leisure that suggests they would be practiced regardless of the financial gain or loss that adheres to them”.

¹⁰⁵ No original: “In everyday speech, the word *fans* has a broad meaning, used loosely to describe anyone who forms an intense affective bond with a particular property, whether or not they share those feelings with anyone else” [...] “Fandom, on the other hand, refers to those who claim a common identity and a shared culture with other fans” [...] “[...] but, in fact, a fandom is better understood as a more expansive subculture, whose members engage with a broad array of different media objects but who share traditions and practices built up over many years”.

seu compartilhamento, quanto os significados provocados por ele ao se encontrar com os significados provocados pelo jogo no jogador e no fandom como um todo.

Tomando como base Stuart Hall, Jenkins (2018) destaca que não apenas o consumidor retém sua agência frente às mensagens imbuídas em produtos midiáticos por meio da negociação e aceitação parcial dos significados destas mensagens, mas ele também é capaz de materializar o resultado desta negociação por meio da criação. Ou seja, colocamos o processo de significação no centro da prática participatória.

Esta perspectiva nos ajuda a perceber as coletividades como ambientes de constante disputa e negociação. O compartilhamento de significados não quer dizer que existe uma aceitação homogênea de determinados temas entre todos os membros, mas sim que existe uma presença ativa destes membros em um debate permanente sobre o que o jogo e a participação são ou devem ser. Desta forma é possível compreender a permanência dos significados antagônicos que perpassam as coletividades *modders*, pois não é possível chegar a um resultado definitivo e homogêneo para estas questões, já que a negociação de sentidos gerada pelos antagonismos é parte fundamental da composição da coletividade.

Modificar o jogo é uma forma na qual o consumidor é capaz de acessar sua agência em definir o que o jogo significa e o que ele *deve* significar, segundo suas próprias negociações com o jogo e suas coletividades. Portanto, o *mod* é capaz de agir como uma imposição dos significados definidos pelo *modder* por sobre a materialidade do jogo, ao mesmo tempo em que é também um posicionamento deste *modder* nas negociações de significado que ocorrem em suas coletividades. Estas negociações, por mais que também possam ocorrer em diálogo aberto, ganham vida por meio da produção e distribuição aberta destes “artefatos de fãs”, que pautam novas negociações e marcam posicionamentos em negociações já existentes.

Para ilustrar como estes debates se dão em *Skyrim*, podemos citar como exemplo o *mod Stormcloaks for good guys – Less racist* (Mordivier, 2017). No capítulo 2 citamos como *Skyrim* se torna palco de discussões relacionadas ao nacionalismo e ao racismo por conta de uma de suas linhas narrativas (Hartanto; Basuki, 2016; Bjørkelo, 2020). Ou seja, em coletividades relacionadas ao jogo existem negociações entre os membros que lidam com estes temas, tanto no que se refere ao contexto fictício do jogo, quanto em seus espelhamentos na realidade. O *mod* citado é uma resposta direta a estas negociações. Criado por um *modder* responsável por mais dois outros *mods* que lidam diretamente com temáticas sociais debatidas em suas coletividades – *Dark Brotherhood for good guys* e *Thieves guild for good guys – Taking care of business redux* (Mordivier, 2021a; 2021b) –, *Stormcloaks for good guys* é descrito como uma

forma de se aliar à facção nacionalista de *Skyrim* sem ser forçado a compactuar com o racismo ao qual ela é associada:

Você odeia ser racista, mas ama ser um Stormcloak? Eu sei que sempre lutei com isso, então fiz este mod para mim tanto quanto para você! [...] Este mod permite que você se una aos Stormcloaks, pare o racismo em Windhelm e faça a vida de outras raças em Skyrim melhor!¹⁰⁶. (Mordivier, 2017, tradução nossa).

Podemos notar então a forma como o *mod* é utilizado para demarcar um posicionamento do autor em um debate já recorrente de forma material – adicionando diversidade aos soldados no jogo, criando novos diálogos e modificando diálogos existentes, etc. Neste caso, o artefato produzido pelo fã é tanto fruto das negociações presentes na coletividade quanto motor para a continuação do debate, que, a partir do lançamento do *mod*, também pode ser encontrado tanto nas plataformas onde o *mod* é disponibilizado, quanto em fóruns externos, onde usuários mencionam o *mod* como tópico de debate ou argumento¹⁰⁷. Note também como a materialização do posicionamento por meio dos *mods* faz com que o jogo base deixe de ser apenas o objeto que pauta estas negociações para se tornar também uma plataforma onde estas negociações ocorrem.

Destacamos também que estas negociações não ocorrem de forma midiática apenas a partir da pauta do tema ou da materialização dos posicionamentos, mas também são fundamentadas em todo o sistema midiático do qual o autor e suas coletividades fazem parte. O posicionamento do autor em temas como o racismo ou as moralidades presentes nos outros *mods* vem de negociações com diversas mídias, se tornando por si só uma percepção midiaticizada que acaba por se materializar por cima de outra mídia, ressaltando o comportamento midiaticizado e midiaticizador do *modding* em relação à diversas faces de representação do *manifold*.

Enquanto a negociação se torna um aspecto indispensável das coletividades, é necessário destacar que ela não ocorre de forma planejada entre seus membros. Figurações são estruturadas a partir de relações de poder e a negociação é um espaço importante no qual estas relações são reveladas e reforçadas. “Nenhuma história de fã espera falar com o mesmo nível de autoridade atribuído ao texto original” (Jenkins, 2018, p. 19, tradução nossa). Este apontamento de Jenkins é um exemplo visível do poder carregado pelo “texto original”.

¹⁰⁶ No original: “Do you hate being a racist but love being a Stormcloak? I know I always struggled with it, so I made this mod for me as much as you! [...] This mod allows you to join the Stormcloaks, stop the racism in Windhelm and make the lives of the other races in Skyrim better!”.

¹⁰⁷ Por exemplo:

https://www.reddit.com/r/skyrimmods/comments/7fey1o/has_anyone_tried_stormcloak_for_good_guys_yet/.

Autoridade é um termo apropriado para lidar com este tipo de relação: Existe um poder maior do texto original que paira sobre qualquer produção de fã e, enquanto este poder é reconhecido pelos fãs, ele não impede diretamente a produção. A negociação se materializa mesmo que ela parta de uma posição a princípio subordinada. Estas posições de poder ocorrem na relação entre todos os atores envolvidos – o jogo, os desenvolvedores, o mercado, os *modders*, outros membros das coletividades, etc. – e se materializam não só nos *mods*, mas em toda a cadeia de artefatos utilizados no processo de produção participativa.

Espaços de comunicação

No capítulo 2 mencionamos como a comunicação do *modding* em *Skyrim* acontece de forma difusa, se alastrando por diversas plataformas diferentes. Neste capítulo observaremos estas plataformas com um olhar mais aprofundado, entendendo que, como espaços de comunicação, elas são parte fundamental do que constitui a parte social do *modding* e, por consequência, afetam a forma como os *mods* são produzidos.

O primeiro passo a ser tomado é reconhecer que estes espaços de comunicação são infraestruturas de comunicação regidas no formato platformizado. Isto é importante porque, por mais que esta não seja uma análise sobre as plataformas em si, a forma como elas estruturam o conteúdo e as práticas possíveis afetam diretamente na comunicabilidade das coletividades em questão. Como nosso interesse está nas formas como estas plataformas são utilizadas, nossa análise passa principalmente pelas dimensões de práticas e affordances, governança e datificação e algoritmos destes espaços, como proposto por Carlos D’Andréa (2020).

Durante a análise dos tipos de *mods* disponíveis para *Skyrim* mencionamos como a forma na qual as plataformas observadas organizam o conteúdo afetam a distribuição de *mods* – as diferentes possibilidades de categorização, a permissão ou não de distribuição de conteúdo pornográfico, a organização dos *mods* por ‘popularidade’, nº de downloads, etc. Este tipo de organização revela estas três dimensões das plataformas descritas por d’Andréa (2020): A possibilidade dada aos *modders* de criar novas categorias no Nexus Mods, assim como a possibilidade de utilizar mais de uma categoria na Steam e na Bethesda, fazem parte da dimensão de “práticas e affordances” encontradas nestas plataformas – dimensão na qual encontramos os pontos de contato entre as aberturas criadas pela construção da plataforma e as formas como os usuários se apropriam destas aberturas. A remoção de conteúdo explícito revela uma parte da dimensão de “governança” presente nas plataformas, onde estão as regras e diretrizes de moderação (assim como os agentes de moderação) que regulam o conteúdo

disponibilizado nestes ambientes. E a organização e ranqueamento dos *mods* mostra o resultado da ação dos algoritmos, já que o processo em si é encaixapretado.

Trazemos de volta estas características porque devemos ressaltar que elas não afetam apenas a distribuição dos *mods*, mas toda a comunicação realizada dentro desta plataforma e as estruturas internas que organizam as coletividades que as utilizam – especialmente coletividades baseadas diretamente nestas plataformas como espaço de comunicação. Podemos entender, por exemplo, uma coletividade específica do Nexus Mods, onde os membros também fazem parte de uma coletividade maior dos *modders* de *Skyrim*, mas que adotam características específicas da plataforma no modo no qual se organizam as relações de poder e significado estabelecidas, que são diferentes das relações estabelecidas em coletividades baseadas em outras plataformas.

A análise das plataformas será dividida entre as que são dedicadas ao *modding* (ou com espaços dedicados) e as outras plataformas apropriadas por estas coletividades. Na primeira categoria estão as plataformas observadas no capítulo 2, Nexus Mods, Oficina da Steam e Bethesda. Na segunda estão redes sociais amplas, como o Reddit, Github, YouTube, Twitch e Discord, que, apesar de não terem espaços dedicados especificamente ao *modding*, são fundamentais para o desenvolvimento das coletividades relacionadas.

Plataformas dedicadas

Para as plataformas dedicadas podemos começar dos ambientes mais fechados aos ambientes mais abertos. Desta forma, iniciamos com a plataforma da Bethesda, que deve ser observada nas duas instâncias em que pode ser acessada: por meio do jogo e do navegador.

No jogo a plataforma é simples. É possível acessar os *mods* através de listas organizadas por algoritmos ou por pesquisa. Nos *mods* é possível encontrar informações como a descrição submetida pelo *modder*, o nome do *modder*, a avaliação da comunidade (em 5 estrelas), o número de avaliadores e o número de usuários que ‘favoritaram’ o *mod*. As únicas opções abertas para o usuário são a de baixar e instalar o *mod* e de marca-lo como favorito. Após o *mod* ser instalado o usuário recebe a opção de avalia-lo.

No navegador é possível encontrar funções similares. Ao invés de um botão para instalar o *mod*, o usuário pode adicioná-lo à sua biblioteca, o que faz com que o *mod* seja baixado e instalado na próxima vez que o usuário abrir o jogo, desde que suas contas estejam conectadas (apesar de erros e falhas nesta transferência serem comuns). O usuário também pode marcar *mods* como favoritos, mas não é possível avaliar *mods* utilizando a plataforma pelo navegador. No navegador ainda existe um espaço para comentários, porém, desde maio de 2021 este espaço

está desativado¹⁰⁸, impedindo que os usuários comentem ou leiam comentários antigos. Além disto, na versão do navegador é possível encontrar botões para denunciar *mods* para a moderação da plataforma e para compartilhar links para os *mods* no Facebook e Twitter.

Por meio do painel de denúncia de *mods* também podemos ter acesso à uma lista de categorias que devem ser selecionadas para criar a denúncia – que deve ser redigida em até 250 caracteres. Estas categorias abrem uma janela que nos permite observar o tipo de conteúdo que é barrado pela governança da plataforma, que inclui “conteúdo malicioso”, “pirataria”, “nudez”, “violência contra crianças”¹⁰⁹, entre outros. Também é possível denunciar *mods* que estão “sem imagem/descrição”, indicando que estes são aspectos obrigatórios para a publicação na plataforma. A lista completa (teoricamente, já que é possível uma moderação arbitrária) de conteúdos banidos pode ser encontrada nos termos de uso aos quais o usuário deve concordar antes de acessar a plataforma e na página de “padrões da comunidade”¹¹⁰, onde também são descritas proibições de “discursos de ódio”, “teorias da conspiração e/ou desinformação”, “trollagem”¹¹¹, entre outros.

Como podemos ver, toda interação social possibilitada na plataforma da Bethesda é fortemente restringida e mediada pela empresa. Interações positivas são limitadas à marcação de favorito e avaliação em 5 estrelas e interações negativas são limitadas à avaliação e denúncia – que é direcionada à moderação da plataforma, não ao criador do *mod*. A única forma que o usuário tem de se expressar sobre os *mods* de forma mais articulada é por meio da ferramenta de compartilhamento, que leva os comentários para outra plataforma, isolando a Bethesda do processo.

D’Andréa destaca que “[...] as *affordances* de cada plataforma estão fortemente ligadas às experiências projetadas para os usuários e à viabilização de suas dimensões comerciais” (D’Andréa, 2020, p. 50). Este aspecto pode ser visto claramente quando fazemos uma comparação entre a plataforma da Bethesda e a plataforma da Steam. A plataforma da Bethesda age apenas como um local para distribuição de conteúdo, por mais que este conteúdo seja produzido por um grupo de jogadores e não pela empresa em si. Já a Steam, apesar de ser

¹⁰⁸ O espaço foi desativado devido à uma mudança de infraestrutura das plataformas da Bethesda. A explicação pode ser encontrada em: <https://help.bethesda.net/#en/answer/54123>. Acesso em: 16/06/2023.

¹⁰⁹ No original: “Malicious content”, “Piracy or stolen”, “Nudity”, “Violence towards Children” e “Missing image/description”.

¹¹⁰ No original: “Community standards”. Disponível em: <https://bethesda.net/en/article/27gkMO8RS6PPItVrenpbuC/bethesda-softworks-community-standards>. Acesso em: 16/06/2023.

¹¹¹ No original: “Hate Speech of any kind”, “Conspiracy Theories and/or Misinformation”, “Trolling and Baiting”.

primeiramente uma loja e, portanto, também uma distribuidora de terceiros, também age como rede social, o que impacta as possibilidades de ação abertas neste ambiente.

Por mais que a plataforma da Bethesda tenha a função de distribuir *mods*, não é possível acessar o perfil de um *modder* específico para encontrar a lista completa de suas contribuições (apesar de ainda ser possível fazer uma busca geral por nome do autor), por exemplo, pois não existem páginas individuais para os usuários, como acontece nas redes sociais. Na Steam, a área da oficina, onde são distribuídos os *mods*, é integrada à área da “comunidade” da plataforma, onde usuários têm suas páginas pessoais, se conectam por meio de um sistema de amigos, compartilham conquistas, capturas de tela, análises, guias, etc., sobre os jogos quem consomem, entre outras funcionalidades.

Desta forma, além das funcionalidades encontradas na plataforma da Bethesda, que são replicadas e expandidas na Steam – como o uso de vários emojis como avaliação informal, doação de pontos da plataforma, entre outras interações –, os usuários da Steam podem acessar perfis pessoais dos *modders* para encontrar não só suas produções, mas uma série de outras informações pessoais. Além destas informações, os usuários também podem se expressar sobre *mods* específicos dentro da plataforma por meio de um sistema de comentários e discussões. Os comentários são disponibilizados em todos os *mods* e qualquer usuário pode comentar. Já os espaços de discussão funcionam num sistema de fórum, onde os usuários podem criar tópicos de discussão sob os quais outros usuários podem comentar.

Apesar de existir o espaço de comentários na Steam, o sistema não é projetado para incentivar discussões, principalmente discussões aprofundadas. Os comentários são organizados a partir da temporalidade, sem mediações algorítmicas complexas, e a única interação direta possível com estes comentários é um botão de denúncia para a moderação da plataforma. Esta característica faz com que os comentários sejam, em sua maioria, desconexos entre si. É possível encontrar principalmente elogios ou avisos de *bugs* encontrados, normalmente direcionados ao autor do *mod*. Apesar de ser raro, ainda é possível encontrar conversas e discussões nos comentários, mas devido à falta de aberturas para interação que normalmente podem ser encontradas em redes sociais – como marcar um usuário diretamente, responder diretamente à uma mensagem, delimitar tópicos, escolher receber notificações personalizadas, etc. –, estas conversas costumam ser curtas e interpeladas por outros comentários não relacionados.

O espaço de discussão da plataforma alivia um pouco deste aspecto, permitindo que os usuários comentem sobre um tópico específico definido pelo criador do tópico, que pode ser o

autor do *mod* ou qualquer outro usuário (apesar de não haverem mecanismos que impedem comentários não relacionados nestes espaços). Porém, o sistema de comentários dentro das discussões funciona da mesma forma, incentivando apenas comentários e não discussões, como a nomenclatura do espaço dá a entender. A plataforma da Bethesda já teve um espaço de fórum direcionado para discussões, mas este espaço foi desativado em 2021.

Já no Nexus Mods as ferramentas são construídas para incentivar interações participativas e discussões entre os usuários, a começar pela própria organização destas interações. A plataforma, além de trazer as ferramentas de avaliação, assim como a Bethesda e a Steam, inclui dentro da página de cada *mod* cinco espaços para participação dos usuários, além de um espaço para doação monetária para os *modders* que habilitam a função. Nestes espaços os usuários podem enviar imagens e vídeos, fazer comentários, criar tópicos de discussão em fóruns e relatar *bugs*.

Nos espaços de imagens e vídeos, a contribuição dos usuários funciona de forma parecida com os comentários na Steam – O conteúdo publicado é organizado apenas de acordo com o tempo da postagem (com exceção do conteúdo publicado pelo autor do *mod*, que é priorizado) e a única interação possível com este conteúdo é o botão de denunciar para a moderação da plataforma. A única diferença sendo que, ao invés da participação textual encontrada na Steam, os usuários participam enviando imagens e vídeos.

No espaço de comentários a organização também é temporal, porém são abertas as possibilidades de responder diretamente à um comentário e de avaliar positivamente comentários feitos por outros usuários. O sistema de respostas diretas também afeta a organização, pois as respostas aparecem dentro da janela do comentário sendo respondido, portanto, são organizadas com base no momento no qual o primeiro comentário foi publicado. Além disto, o autor do *mod* tem a liberdade para trancar comentários específicos, o que desabilita a função de resposta nestes comentários, e para colar comentários no topo, fazendo com que os primeiros comentários visíveis na página sejam os escolhidos pelo *modder*.

No espaço dos fóruns de discussão o autor do *mod* pode escolher deixar o espaço aberto para a criação de fóruns pelos usuários ou limitar para que apenas ele possa criar novos tópicos. Dentro destes tópicos o funcionamento é parecido com o dos comentários, porém em um espaço dedicado à um tópico específico. É importante destacar que estamos descrevendo a forma como estes fóruns aparecem na página do *mod*, porém, no caso do Nexus Mods estes fóruns também são inseridos em outra plataforma, o The Nexus Forums, onde a estrutura é mais parecida com outras plataformas de fóruns encontradas online, como o Reddit, por exemplo. Mesmo na


página do *mod* os usuários podem escolher organizar tópicos dos fóruns a partir do título, número de respostas, número de visualizações, autor e data da postagem mais recente.

Por fim temos o espaço dedicado para relatar *bugs*. Neste espaço os usuários podem enviar uma mensagem (que pode ser privada) com título descrevendo o problema encontrado no uso do *mod*. Na página inicial do espaço de *bugs* os usuários podem ver a lista de títulos de mensagens enviadas por outros usuários assim como o status atual e prioridade do problema definido pelo *modder* (Em análise, problema novo, não é um *bug*, em investigação, etc.), versão utilizada e data do último comentário. Nestes espaços é possível comentar e responder comentários assim como nos fóruns.

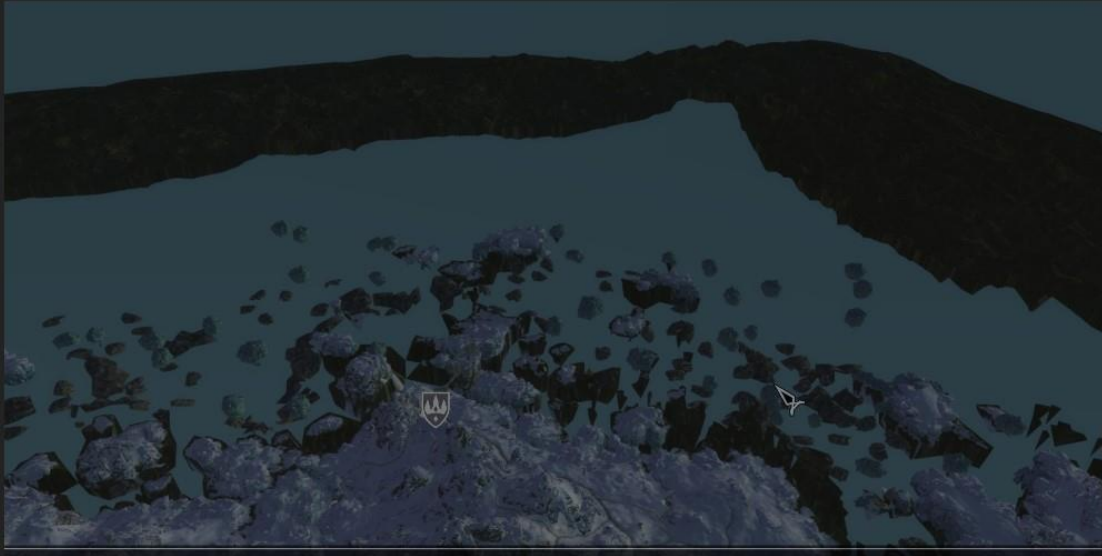
Cada um destes espaços é definido pelo autor dos *mods*, que pode habilitar ou desabilitar estas funções para cada *mod*. Esta possibilidade também é aberta na Steam, onde o *modder* pode desabilitar a função de comentários e fóruns.

Este tipo de diferença nas ferramentas afeta a forma como os membros destas coletividades se comunicam e, por consequência, como se organizam. O formato de comentários centralizados e não conversacionais da Steam incentiva comentários de caráter mais avaliativo, enquanto o formato seccionado e conversacional do Nexus mods incentiva comentários que produzem discussões. É muito mais comum encontrar comentários simples como agradecimentos ou mensagens de spam na plataforma da Steam, enquanto no Nexus Mods é mais comum encontrar perguntas e pedidos de ajuda e respostas subsequentes. O formato do Nexus mods incentiva a interação entre os usuários, aproximando mais as relações dos membros desta coletividade de um exercício de “comunitização” (Couldry; Hepp, 2017), enquanto o da Steam tem o efeito contrário, mantendo a coletividade em relações mais afastadas.


Figuras 21 e 21 - Comentários no Nexus Mods e Steam

 **ArturikRogue**
member | 33 posts | 0 kudos REPORT REPLY


12 June 2023, 3:13AM
Guys, who knows what is wrong with my map :-



L Карта местности J Журнал Whee Приблизить E Текущая локация M Пункт назначения Морндас, 6:55 AM, 18-е Последнего зерна, 4E 201

 **jaderiver**
member | 16,873 posts | 109 kudos REPORT REPLY

12 June 2023, 3:17AM
What map files did you choose and install ?

 **ArturikRogue**
member | 33 posts | 0 kudos REPORT REPLY

12 June 2023, 3:22AM
9.0.1 A Quality World Map - Vivid with Flat Roads - this! It looks like it misses water, then i have some unknown textures in the borders... it is strange



As duas figuras trazem os comentários mais recentes do *mod A Quality World Map* (IcePenguin, 2016). A primeira, do Nexus Mods, mostra um usuário pedindo ajuda para resolver um problema, incluindo uma imagem do problema, e a resposta de outro usuário, que tenta ajudar. A segunda, da Steam, mostra uma série de comentários avaliativos, uma mensagem de spam e uma conversa rápida entre um comentarista e o autor do *mod*.

Fonte: Captura de tela própria (2023); Nexus Mods e Steam.

As ferramentas do Nexus Mods também incentivam uma cultura participativa, abrindo espaço para que os usuários compartilhem momentos de sua experiência de jogo com o *mod* através de imagens e vídeos que passam a ilustrar a página do *mod*. Desta forma, a descrição do *mod* vem tanto do autor quanto dos usuários que o utilizam. Vale lembrar que a possibilidade de compartilhar imagens e vídeos dos momentos de jogo também existe na Steam, porém, é realizada na sessão de Comunidade da plataforma, não na Oficina, o que torna este compartilhamento direcionado à membros de uma coletividade de caráter diferente – o conteúdo na Steam é direcionado à rede de amigos do usuário, enquanto no Nexus Mods é direcionado a quaisquer outros membros da coletividade *modder*.

No Nexus Mods também são abertos espaços onde os usuários podem fazer sugestões e pedidos de compatibilidade, o que faz com que parte do processo de desenvolvimento destes *mods* tome um caráter mais compartilhado. O formato da Steam e da Bethesda vão no caminho contrário, incentivando uma relação mais isolada, onde o *mod* vai do *modder* para o usuário já um produto finalizado e pronto para ser consumido.

Apesar disto, não é porque estas plataformas incentivam certos tipos de uso que os usuários vão utilizá-las nestes formatos idealizados, como já vimos na ideia do consumo tático. Apesar de o espaço de comentários da Steam ser direcionado para comentários sobre os *mods*, ele também é apropriado pelos usuários para outras funções. No *mod Germany: Adolf Hitler* (Deliverator23; JFD; Janboruta; Leugi, 2020) para *Sid Meier's Civilization VI*, que adiciona Hitler no jogo, é possível encontrar comentários e discussões que referenciam aspectos históricos da personalidade e não sobre sua aplicação no jogo por meio do *mod*. Neste mesmo exemplo, também encontramos comentários que criticam a governança da plataforma.

Figura 22 - *Germany: Adolf Hitler* na Steam



O comentário na página do *mod* questiona a moderação da plataforma, perguntando por que o *mod* que adiciona Stalin ao jogo não possui um alerta. Na época do comentário [04/02/2022], antes de acessar a página de *Germany: Adolf Hitler* o usuário recebia um alerta de conteúdo sensível e deveria afirmar ser maior de idade, o que não acontecia no *mod* relacionado à Stalin. Em uma busca mais recente [16/06/2023] conseguimos acessar a

página do *mod* sem receber nenhum aviso, o que indica que houveram alterações no *mod* para encaixar nos termos da plataforma ou mudanças nos métodos de governança da plataforma.

Fonte: Captura de tela própria (2023); Steam.

Destacamos este tipo de apropriação das funcionalidades da plataforma para destacar o caráter móvel das affordances, que não são definidas pela intenção ou pela pura materialidade das ferramentas, mas sim pelo tipo de uso que é feito delas. É importante manter este caráter em mente, especialmente no contexto onde falamos das coletividades, pois

[...] mudanças em como recursos e processos sociais são configurados não podem ser entendidos se pensarmos sobre o consumo e produção da mídia de uma forma restrita e mídia-centrada que foca apenas no conteúdo das mídias e não no espaço midiático.¹¹² (Couldry; Hepp, 2017, p. 84, tradução nossa).

Portanto, por mais que estejamos falando de coletividades baseadas e dependentes destas plataformas como principal método de comunicação, não significa necessariamente que estas comunidades seguem à risca as formas de uso para as quais as plataformas foram desenvolvidas. As formas nas quais estas ferramentas são reapropriadas pelos usuários também fazem parte das características que estruturam as coletividades. Neste caso, o consumo tático surge como forma de solucionar desejos e necessidades comunicacionais de membros da coletividade que não servem aos interesses da estratégia das plataformas.

Outras plataformas

Apesar de a Steam incluir elementos de redes sociais e o Nexus Mods abrir espaço para níveis mais aprofundados de discussão, estes ambientes muitas vezes não são o suficiente para comportar a atividade do *modding*, portanto, é comum encontrar elementos do *modding* sendo realizados em plataformas não dedicadas à prática, algumas das quais observaremos aqui.

É importante destacar que muito dos usos realizados pelas coletividades *modders* nestas plataformas são relacionados às próprias práticas de uso geral das plataformas em si, e não ao *modding*. Porém, ainda podemos observar como o *modding* se apropria destes ambientes já existentes para suprir necessidades não cobertas pelas plataformas dedicadas ou para expandir o escopo de possibilidades tanto para o consumo modificador quanto para as relações sociais que ocorrem ao seu redor.

O GitHub, por exemplo, oferece um nível de acesso, integração e compartilhamento do código dos *mods* que não é encontrado nas plataformas dedicadas já mencionadas. Nesta plataforma, além de os usuários poderem comentar e dar sugestões aos *modders* responsáveis

¹¹² No original: “[...] shifts in how social resources and processes are configured cannot be understood if we think about the consumption and production of media in a narrow media-centric way that focuses only on media contents and not on mediaspace”.

pelo *mod*, eles mesmos podem analisar a estrutura interna do *mod*, fazer as alterações de forma independente e enviar a versão alterada para incorporação na versão original, caso o autor entenda que seja aplicável. Além desta incorporação, também é possível a distribuição de versões alternativas a partir do *forking*¹¹³ destes códigos, que são disponibilizados dentro da página da versão original. A plataforma também é útil para o desenvolvimento original coletivo em grupos fechados. Mesmo que o código não seja aberto para a participação de quaisquer interessados, o suporte oferecido pela plataforma ajuda a alinhar o desenvolvimento de projetos complexos divididos entre vários desenvolvedores.

Ao mesmo tempo, enquanto o GitHub possui funcionalidades parecidas com as que já descrevemos, como a avaliação, possibilidade de identificar categorias, funcionalidades de redes sociais, etc., raramente a plataforma é utilizada para distribuição/divulgação dos *mods* ou socialização ampla. Enquanto o sistema de categorização poderia ser utilizado de forma similar ao que vimos no capítulo 2 nas plataformas dedicadas, os *mods* no GitHub costumam ser categorizados¹¹⁴ apenas como “Skyrim”, “Skyrim-Special-Edition” e as vezes a categoria “Modding” também aparece. Mesmo assim, os *mods* que são categorizados ainda são uma minoria. Em uma busca simples por repositórios na plataforma encontramos cerca de 2.9 mil resultados para o termo “Skyrim”, já na filtragem pela categoria “Skyrim” e “Skyrim-Special-Edition” encontramos apenas 259 e 184 repositórios públicos, respectivamente. Ou seja, muitas vezes os autores não categorizam seus *mods* na plataforma. Vale lembrar também que é comum encontrar links para os repositórios do GitHub nas páginas dos *mods* dentro das plataformas dedicadas, portanto, a busca direta na plataforma não é o único método para se chegar às páginas.

Ressaltamos também que nem todo *mod* possui uma página no GitHub. O que encontramos na busca simples foi um acumulado de *mods* estruturais que normalmente não têm uma função final própria, mas que são utilizados como estruturas fundamentais para o funcionamento de outros *mods* – como o *SKSE* e o *SkyUI*, mencionados anteriormente.

Para além das interações diretas no código, o que encontramos de interações entre membros das coletividades foram, em grande maioria, relacionadas apenas às compatibilidades e atualizações do código em questão. Enquanto ainda existem sugestões e requisições em formato de comentários, a plataforma normalmente não é utilizada para tirar dúvidas ou

¹¹³ Se refere ao desenvolvimento não linear de um software, onde versões distintas são criadas a partir de um mesmo código base. Estas versões podem ser feitas pelo mesmo autor do código base ou por outros autores que têm acesso ao código. Também conhecido como “bifurcação” ou “ramificação”.

¹¹⁴ Foi realizada uma busca pelo termo “Skyrim” no sistema da plataforma em 23/09/2023, filtrando apenas repositórios (sem o reconhecimento de *forks*).

expressar elogios e agradecimentos, como acontece de forma recorrente nas plataformas dedicadas.

Os usos do Reddit e do Discord são similares, mas com cada um sendo utilizado a partir de suas affordances – com as interações no Reddit realizadas em formato de fórum e no Discord em formato de chat de texto ou voz. A presença da coletividade *modder* no Reddit é grande, com o subreddit r/SkyrimMods ocupando o top 1% de subreddits mais populosos na plataforma, com seus 431 mil membros no momento da pesquisa. Como o espaço para discussão é criado em torno dos *mods* para *Skyrim* em geral, não em páginas específicas para cada *mod*, encontramos no Reddit tópicos que não apareceram nas plataformas dedicadas ou no GitHub, como pedidos de recomendação de *mods*, compartilhamento de experiências não sobre um *mod* específico, mas sobre o jogo modificado como um todo, dicas para novas formas de jogar o jogo modificado, entre outros.

O modelo de fórum do Reddit também incentiva a discussão de temas “polêmicos” não encontrados em outras plataformas, como discussões sobre do caso dos *mods* pagos, sobre atualizações problemáticas do jogo, acusações de roubo de código entre *modders*, entre outros. Encontramos estes tipos de discussão principalmente por meio da filtragem de tópicos a partir do maior número de interações, indicando que estes temas provocam uma participação maior da coletividade como um todo.

Um fator interessante relacionado ao Reddit é a forma como parte da governança é exercida por usuários moderadores, que carregam poder dentro de seus subreddits, mas que não representam a plataforma em si – o que torna a governança inconsistente, a depender do subreddit utilizado. Podemos tomar como exemplo a forma como o subreddit r/SkyrimMods permite conteúdo sexualmente explícito, desde que seja apropriadamente categorizado como tal, enquanto o subreddit r/Skyrim não permite este tipo de conteúdo independente da forma na qual ele é apresentado. Ao mesmo tempo, ambos não permitem menção ou incentivo à pirataria do jogo, mesmo no subreddit dedicado à uma forma de consumo modificador.

Esta característica também aparece no Discord, mas de forma mais difusa com a divisão de “cargos”. Esta funcionalidade da plataforma permite que membros de diferentes cargos tenham poderes e acessos específicos sobre determinados ambientes dentro de um mesmo canal – com todas estas permissões sendo escolhidas e personalizadas pelo criador do canal. Este tipo de configuração permite uma variação das relações de poder exercidas dentro de diferentes canais, com alguns sendo mais planejados, enquanto outros aparecem de forma mais hierarquizada. No canal r/Skyrim, canal no Discord pertencente aos mesmos fundadores do

subreddit de mesmo nome, é estabelecida uma hierarquia de camadas, com um único administrador geral acima dos moderadores, que estão acima dos moderadores júnior, etc. Estes cargos são denominados a partir de elementos do jogo, seguindo a mesma lógica de hierarquia: O “high king” acima dos “jarls”, acima dos “thanes”, respectivamente – títulos hierárquicos existentes dentro do jogo, demonstrando o papel que o jogo ocupa até mesmo nas estruturas de governança utilizadas plataformas externas.

Já no caso do canal r/Skyrimmods a moderação segue a lógica mais simples do Reddit, apenas com um cargo de moderadores (dividido entre moderadores do Reddit e moderadores do Discord) exercendo a governança local. Ao mesmo tempo, o sistema de cargos não é utilizado apenas para a governança, mas também para “classificar” ou destacar informações relevantes sobre determinados usuários. A partir do uso dos cargos, que aparecem listados quando clicamos no perfil de um usuário do canal, podemos identificar elementos como: pronomes do usuário, plataforma utilizada para jogar *Skyrim*, versão do jogo utilizada, associações com plataformas externas – o cargo de autor de *mods* verificado pelo Nexus Mods, por exemplo –, e associações com *mods* específicos – normalmente utilizado para os autores de *mods* muito populares.

Em plataformas como o Youtube e Twitch podemos acompanhar os *mods* em ação por meio de *gameplays* e *lives* que se tornam mostruários dos efeitos de *mods* empregados no jogo, seja em canais dedicados a apresentar e divulgar *mods*, que fazem isto de forma intencional, ou em canais generalizados que cumprem esta função de divulgação como uma consequência do próprio formato do conteúdo e da plataforma. Neste caso, destacamos aqui a importância do consumo do espectador e do transmissor para a construção das coletividades *modders*, por mais que elas tenham como centro o consumo modificador. Enquanto os consumos empregados nestas plataformas não são o foco de atividade do *modding*, a transmissão de conteúdo do jogo modificado age como ferramenta de divulgação e validação dos *mods* ao mesmo tempo em que o espectador desse conteúdo é capaz de incentivar a inserção desses *mods* no jogar dos espectadores – lembrando que muitos espectadores de jogos são também jogadores. Paz e Montardo (2018) apresentam, por exemplo, como uma parcela considerável dos espectadores na Twitch considera os atos de “aprender novas técnicas/habilidades de jogo” e “descobrir games que sejam do meu gosto” como parte do prazer do consumo espectador. Da mesma forma, Sjöblom e Hamari (2017) destacam que é possível traçar um paralelo entre as motivações para assistir jogos digitais e o aprendizado online – demonstrando algumas formas nas quais este

consumo repercute no jogar, por mais que estes usos não sejam os mais populares apresentados nas pesquisas.

Nestas mesmas plataformas também encontramos compartilhamento de recursos e informações sobre o processo de desenvolvimento de *mods*. No YouTube podemos citar canais dedicados, como @SkyrimScripting – canal que publica exclusivamente vídeos que ensinam aspectos específicos sobre o processo de criação e edição de *scripts* para Skyrim –, e na Twitch podemos citar a divulgação de processos de desenvolvimento ao vivo, como é o caso do canal SkyblivionDee – canal que faz uma série de *livestreams* acompanhando parte do desenvolvimento do *mod* Skyblivion. Enquanto este tipo de conteúdo também tem o impacto de divulgação das *gameplays*, ele serve principalmente para o processo de continuidade do *modding* como um todo. Tutoriais e processos de desenvolvimento agem como incentivo à continuação da prática, criando condições para o surgimento de novos *modders*, que passam a integrar as coletividades, gerando mais do conteúdo que é necessário para mantê-las em atividade. Destacamos também que este incentivo se torna especialmente necessário quando consideramos que o *modding* é realizado, em sua maior parte, de forma voluntária.

Um fator interessante sobre esta questão de capacitação, criação de recursos e incentivo ao *modding* é que muito deste tipo de conteúdo também é gerado por fora destes ambientes centrais das coletividades *modders*. Enquanto formas de modificação específicas aos jogos em questão dependem dessa estrutura coletiva, tutoriais sobre métodos gerais de programação, modelagem, design, etc., assim como inspirações nestas áreas, podem ser encontrados nos mais diversos ambientes e ainda contribuem para a manutenção da prática, mesmo que seja de forma não intencional ou indireta. É importante destacar este fato para reforçar que as práticas que observamos nesta dissertação só são possíveis dentro deste ambiente de midiatização profunda, interconexões e convergências do *manifold*.

Por fim, notamos como as figurações que compõem as coletividades *modders* dependem de instrumentos oferecidos por diversas plataformas para demarcarem e exercerem seus papéis e poderes que constituem as relações sociais. Estes papéis e poderes são ao mesmo tempo reforçados e atravessados por características que constituem estas plataformas. A possibilidade de participação ativa direta do GitHub, a moderação de conteúdo interna do Reddit, os poderes dos cargos no Discord, as definições de governança de todas as plataformas, entre outras características, definem quem exerce certos poderes e como estes poderes são exercidos na construção destas figurações. Ou seja, chegamos a um ponto onde a forma como as coletividades são constituídas e mantidas a partir de práticas relacionadas ao jogo digital não

dependem apenas da relação destes usuários com o jogo e entre si, mas também se tornam mutáveis a partir do local onde estas relações são exercidas.

Para além de definir estes focos de poder nas relações entre os membros das coletividades, estas plataformas também agem como moderadoras do que pode ou não ser discutido, em qual ambiente e de que forma, tanto por meio de seus elementos de governança direta quanto por suas affordances. O modo como estas plataformas constituem os espaços de comunicação necessários para a manutenção destas coletividades afeta profundamente a forma como as figurações são estruturadas e a forma como o próprio *modding* é desenvolvido. Ou seja, não podemos dizer que estas coletividades foram midiaticizadas, pois elas já nascem e só sobrevivem no ambiente midiático – o que não impede que novas figurações e coletividades não baseadas em mídia possam surgir a partir destes locais de socialização.

Destacamos também que estas plataformas não são empregadas de forma isolada, mas sim em uma rede de interconexões – sejam conexões diretas por API ou apenas associações realizadas por usuários – que compõe o ambiente complexo no qual estas coletividades atuam. Podemos ver estas conexões na verificação de autores realizada no Nexus Mods que se integra com os canais no Discord, ou na simples ausência de categorização dos *mods* no GitHub devido à praticidade maior de simplesmente disponibilizar links diretos em plataformas mais apropriadas para a divulgação e distribuição destes *mods*, por exemplo.

A forma na qual estas interconexões se dão na prática em diferentes plataformas também afeta diretamente a estrutura das figurações nestes diferentes contextos. Cada uma destas plataformas opera lógicas de poder de forma diferente, portanto, dentro de uma mesma coletividade podemos notar alternâncias de posicionamento dos atores de uma figuração, pois as relações de uma figuração se alteram de acordo com mudanças no exercício do poder. Por exemplo, por mais que a coletividade de *modders* do subreddit r/SkyrimMods seja a mesma presente no canal do Discord r/SkyrimMods, as figurações que compõem esta coletividade são modificadas, pois os atores exercem poderes diferentes em cada uma destas plataformas.

Ao mesmo tempo, destacamos que estas interconexões não surgem apenas dentro dos ambientes selecionados e produzidos para as coletividades *modders*, mas também são dependentes do emaranhado midiático do *manifold* para influenciar e estruturar diretamente tanto o *modding* como prática direta, quanto as sociabilidades provocadas em seu entorno.

Observando o caso de tentativa de “monopolização” dos *mods* por parte da Steam, Daniel Joseph faz o seguinte apontamento: “Aqui, uma comunidade “aberta e livre”, corporificada materialmente em fóruns e websites onde discutem e colaboram, acaba se

encontrando sujeita à processos que estão fora de seu controle” (Joseph, 2018, p. 12, tradução nossa). A partir disto, destacamos alguns aspectos da perspectiva do autor: O de que as comunidades – ou coletividades – *modders* são “corporificadas” em plataformas digitais e de que elas possuem alguma forma de controle sobre estas plataformas – algo que a Steam estaria tentando remover durante o processo dos *mods* pagos.

O que podemos notar a partir da análise realizada neste tópico é que enquanto sim, estas coletividades realmente tomam forma por meio das práticas de socialização realizadas em plataformas, é justamente por este motivo que elas não são assim tão “abertas e livres”. É claro que nenhuma das plataformas observadas indicam o risco de monopolização do *modding* em *Skyrim*, como era a preocupação apontada por Joseph, porém, em cada uma destas plataformas os *modders* ainda estão sujeitos à processos fora de seu controle. Todas estas plataformas, por mais autogeridas pelos usuários que possam parecer – como o Reddit e o Discord –, ainda têm a decisão final e possivelmente arbitrária acerca das práticas realizadas nestes ambientes. Nestes casos, a balança das relações de poder está sempre em desfavor para os usuários.

Atores relevantes

Para além das estruturas internas das coletividades, podemos finalizar esta análise retornando ao fato de que estas coletividades são intrinsecamente relacionadas ao *manifold* midiático e, portanto, são constantemente afetadas por outros atores relevantes. As plataformas utilizadas como espaço de comunicação são exemplos já dados. Enquanto elas funcionam como infraestrutura de comunicação entre os membros, elas também se comportam como atores ativos capazes de influenciar ou forçar reorganizações internas das coletividades.

Ainda falando de relações de poder, podemos pensar estas influências a partir de uma perspectiva mercadológica, por exemplo. Raramente uma decisão tomada por estas plataformas, por mais que possa ser unilateral e arbitrária, acontece em um vácuo. Existe uma relação direta entre as possibilidades de uso e os modelos de negócio adotados por estas plataformas, e muitas vezes, especialmente em plataformas não dedicadas ao *modding*, a voz das coletividades simplesmente não é grande o suficiente para se impor frente as forças do mercado.

É importante destacar também que, enquanto o poder exercido pelas plataformas é sempre maior dentro de seus próprios ambientes digitais, este poder ainda é capaz de se espalhar para fora destes ambientes por meio de influência e mediação. A proibição de conteúdos específicos em *mods* disponibilizados pelas plataformas que observamos, assim como o atrelamento de plataformas específicas às versões do jogo, não limitam apenas as possibilidades

de uso dentro dessas plataformas, mas também dita as formas como o jogo pode ou não ser experienciado pelos jogadores, mesmo em momentos desconectados destes ambientes digitais. Este tipo de poder é ainda maior quando observamos situações de monopólio, como é o caso da Bethesda na distribuição de *mods* para *Skyrim* nos consoles. Por mais que não existam impeditivos técnicos, certas experiências de jogo se tornam inacessíveis aos jogadores devido a decisões unilaterais de governança da plataforma.

Por se tratar de um caso onde a plataforma de distribuição de *mods* pertence à mesma empresa desenvolvedora do jogo, existe um esforço para que se mantenha uma imagem esperada para o que é aquele jogo, o que ele representa e como ele deve ser consumido, mesmo em suas versões modificadas. Portanto, o impedimento de *mods* com conteúdos como discursos de ódio e teorias da conspiração e/ou desinformação nesta plataforma pode ser visto como parte de uma extensão de decisões de desenvolvimento, administração de imagem e marca e definições de estratégias de consumo realizadas pela empresa que se manifestam na materialidade da plataforma e resultam em um cerceamento de possibilidades de consumo.

Ao mesmo tempo, este alinhamento também é um fruto de negociações constantes, o que também evidencia coletividades e relações de poder internas – a visão de liberdade dos desenvolvedores da *engine* modular de *Skyrim* pode não ser a mesma que a equipe de gestão de marca, os responsáveis pelo modelo de negócio ou os escritores da história canônica têm para o jogo, por exemplo. São nestas disputas de poder que surgem decisões como a que define que conteúdo pornográfico seja completamente banido das possibilidades de modificação na plataforma, enquanto *mods* que incluem certas formas de violência extrema ainda são permitidos.

Para além das questões internas, ainda existe uma constante batalha externa entre instituições em busca de poder e influência sobre os processos relacionados ao jogo – não apenas os modos de consumo, mas até mesmo seu desenvolvimento. Falcão, Marques e Mussa (2020) apontam, por exemplo, como uma crescente plataformização da experiência de jogo, especialmente no que se trata de formas de consumo que não são o jogar, afetam diretamente a forma como os jogos são pensados antes mesmo da fase de desenvolvimento. “Esses últimos passam a desenvolver jogos cada vez mais adequados para o *stream*, implicando em um processo de *game design* orientado à plataformização” (Falcão; Marques; Mussa, 2020, p. 64). Neste caso os autores mencionam inclusive a influência de plataformas que a princípio nem possuem conexão direta ou dependência com os jogos que elas afetam, como o YouTube, já

que a plataformização e a midiaticização são fenômenos amplo e não direcionados à objetos específicos.

Partindo do ponto em que estes processos de poder e influência afetam diretamente os espaços de desenvolvimento dos jogos, mesmo aqueles amparados por grandes instituições também capazes de exercer demonstrações visíveis de poder e influência, é fácil imaginar como os membros de uma coletividade *modder*, que constituem apenas uma parcela pequena dos consumidores (que mesmo em sua totalidade não possuem grande poder de negociação), são pressionados por estas forças externas. Não apenas estas coletividades são afetadas diretamente pelos mesmos efeitos da plataformização descritos por Falção, Marques e Mussa (2020) – aqui relacionados mais aos processos de produção do que aos modelos de negócio –, mas também sofrem os efeitos da plataformização que acabam imbuídos nos jogos desenvolvidos dentro deste contexto.

A consideração aponta, sobretudo, para a forma a partir da qual a indústria dos vídeo games tem se organizado nos últimos anos, a partir de uma ética que subverte os princípios da atividade lúdica, coloniza a experiência dos *games* ao dialogar com dinâmicas da midiaticização em vários níveis distintos e, finalmente, cerceia espaços de fuga e resistência, transformando-os em espaços à disposição de políticas específicas de certos modelos de negócio. (Falção; Marques; Mussa, 2020, p. 66).

Já mencionamos antes como a própria motivação por trás do *modding* pode ser, em partes, afetada por esta “subversão da atividade lúdica”, transformando o que poderia ser considerado um momento de lazer ou um hobby em momentos de trabalho e produtividade. Porém, ainda não discorremos sobre como estas motivações são fruto das pressões geradas nas relações de poder mercadológicas que envolvem o *modding*. Também já discutimos como empresas desenvolvedoras são capazes de impedir a atividade de *modders* em diversos contextos – restrições de jogos multijogadores e competitivos, definições de governança, inacessibilidade aos arquivos e aberturas técnicas obrigatórias, etc. –, mas também devemos ressaltar como o poder de influência também é exercido em diferentes formas de incentivo ao *modding*, para além das características imbuídas na materialidade do jogo, como apresentado no capítulo 2.

Só existem propósitos mercadológicos por trás do *modding* porque existe um mercado que abarca este tipo de intencionalidade. O trabalho só pode se tornar um objetivo para *modders* porque existe todo um histórico de contratações e recompensas geradas por instituições – na maioria das vezes relacionadas diretamente às empresas desenvolvedoras – para *modders* que se destacam no cenário. Da mesma forma, a produtividade é incentivada nestes ambientes

justamente porque ela é premiada, seja por estas relações de trabalho ou pelo simples fato de que ambientes plataformizados tendem a recompensar marcos quantitativos.

Ao mesmo tempo, por mais que a negociação de significados e ideais relacionados ao antagonismo do trabalho e lazer seja fundamental para a constituição de coletividades *modders*, o debate por si só nem sempre exerce influência o suficiente para impedir estes tipos de propósitos. Pelo contrário, muitas vezes as negociações da coletividade incentivam este tipo de uso do *modding* – especialmente para membros que reconhecem o *modding* como trabalho não remunerado.

Podemos trazer exemplos de posicionamentos coletivos contrários e favoráveis à profissionalização do *modding* observando apenas casos relacionados à Bethesda. No caso dos *mods* pagos para *Skyrim* mencionado anteriormente, a reação negativa da coletividade exerceu poder o suficiente para parar o processo de profissionalização em menos de uma semana. No exemplo subsequente do Creation Club para *Skyrim* e *Fallout 4*, por mais que houvesse uma reação negativa por parte da coletividade e os produtos do programa não sejam bem avaliados em plataformas externas, a coletividade não exerceu poder o suficiente para impedir o processo como um todo. Já em exemplos mais recentes relacionados à contratação de *modders* para *Fallout 4*¹¹⁵ e *Starfield*¹¹⁶, podemos notar reações mistas ou positivas por parte da coletividade – apesar dessas opiniões nunca serem unânimes, apenas majoritárias. No primeiro caso, nos referenciamos a uma publicação do grupo de *modders* responsáveis pelo *mod Fallout London* anunciando que um dos membros do grupo estava deixando o projeto para trabalhar de forma exclusiva para a Bethesda, onde podemos ver tanto comentários comemorando a contratação do *modder* quanto comentários contrários. Já no segundo, nos referimos a uma publicação de uma *modder* responsável pela criação de vários *mods* para *Skyrim* anunciando que foi contratada para criar conteúdo similar ao de seus *mods* de forma oficial para *Starfield*, onde podemos ver uma reação majoritariamente positiva da comunidade.

É importante notar também que as diferentes perspectivas relacionadas aos processos de profissionalização destes membros das coletividades não são fundamentadas apenas pelas negociações correntes dentro destas coletividades, mas também são impactadas pelo modelo no

¹¹⁵ Disponível em: <https://twitter.com/TeamFOLON/status/1542583541128642560> e https://www.reddit.com/r/Games/comments/vr7fwa/another_fallout_london_modder_hired_by_bethesda/. Acesso em: 14/11/2023.

¹¹⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/elianoracreations/posts/pfbid02CXcsJdmdJXxe7RPL4qyvWzYZBo9GcqVuTkujJ5aM8qVfiJPMsKPuWgb4ATUm6MaKl> e https://www.reddit.com/r/Starfield/comments/167xmi9/elianora_mod_author_known_for_her_cluttered_and. Acesso em: 14/11/2023.

qual a profissionalização (ou tentativa de profissionalização) é implementada. No caso dos *mods* pagos estamos falando de um modelo similar à modelos de uberização e fundamentado em uma plataforma ampla, que indicava a possibilidade de expansão do modelo para outros jogos além de *Skryim*. No caso do Creation club vemos um modelo mais similar aos moldes da “pejotização” exercido em uma plataforma dedicada apenas à jogos da Bethesda, ou seja, com limites claros de possibilidades de expansão (Andrade, 2024). Já nas contratações diretas, enquanto é difícil dizer de um padrão sem analisar contratos caso a caso, espera-se um modelo de maior estabilidade, por mais que o padrão da indústria não seja um modelo estável *per se* (Woodcock, 2020). As diferenças fundamentais nestes modelos de contratação revelam a forma como os modelos de negócio da Bethesda, influenciados por pressões mercadológicas e negociações internas, trazem consequências diretas tanto à estabilidade do profissional-*modder* quanto às reações das coletividades envolvidas.

No caso do Creation Club é interessante destacar a forma como a Bethesda faz questão de desvencilhar os *mods* dos produtos gerados pelo programa, os chamando de “criações”¹¹⁷, disponibilizando no site do programa um texto deixando claro que os “*mods* permanecerão um sistema gratuito e aberto, onde qualquer pessoa pode criar e compartilhar o que quiserem”¹¹⁸ (Bethesda, 2017, tradução nossa) e afirmando que não aceitariam a inclusão de *mods* já existentes na lista de criações. Apesar disto, é fácil ver as semelhanças entre as criações dos programas e os *mods* gratuitos da comunidade, ao ponto de que, em uma mudança recente, em dezembro de 2023, *Skryim* foi atualizado, aglutinando os *mods* e criações em um só lugar na interface. Ao mesmo tempo, o site do Creation Club foi removido do ar e substituído pelo novo programa “Bethesda Game Studios Creations”, que segue um modelo de negócios híbrido entre o primeiro modelo proposto em parceria com a Steam e o modelo do Creation Club, permitindo o compartilhamento de *mods* gratuitos, mas também com um programa de criadores verificados que podem vender suas criações. Devido ao momento de lançamento do Game Studios Creations, já na etapa de finalização desta dissertação, o novo programa não será analisado de forma aprofundada.

Estes modelos também devem ser observados de acordo com a relação remanescente que o *modder* profissionalizado pode manter com sua coletividade. Como apontado por Joseph (2018), na perspectiva da coletividade, o modelo dos *mods* pagos era capaz de afetar

¹¹⁷ “*Creations*”.

¹¹⁸ No original: “Mods will remain a free and open system where anyone can create and share what they’d like”.

diretamente o propósito do *modder*, que deixaria de produzir pelos incentivos postos pela coletividade para produzir em função da monetização – essencialmente cortando os laços com os significados que constituem a coletividade. Já nos outros modelos este não é necessariamente o caso. Enquanto o anúncio relacionado ao exemplo de profissionalização em *Fallout 4* deixa claro que o *modder* em questão está abandonando suas atividades como *modder* para trabalhar para a Bethesda, a *modder* no caso de *Starfield* continua produzindo *mods* para o jogo mesmo após sua contratação. Ou seja, as características individuais de cada caso de profissionalização do *modding* contribuem para que ocorram negociações individuais entre as coletividades relacionadas à cada caso específico.

O outro lado da moeda na relação desenvolvedora-*modders* é onde a governança das desenvolvedoras aparece não por meio do incentivo, mas por meio da proibição direta. Assim como as plataformas possuem o poder de decisão arbitrário em seus ambientes digitais, as desenvolvedoras possuem o poder arbitrário em quase todos os aspectos relacionados aos seus jogos. Já falamos de punições como suspensão e banimento de *modders* e hackers por modificarem jogos onde a modificação é proibida por regras internas do jogo e da proibição indireta de modificação do jogo por meio da plataforma. Porém, algumas modificações são consideradas proibidas não pelas regras do jogo ou das plataformas, mas sim pela interpretação de leis de propriedade intelectual. Desta forma, as chamadas “ordens para cessar e desistir”¹¹⁹ se tornaram uma ocorrência comum para coletividades *modders*. Comumente imbuídas de poder judicial – normalmente enviadas como um aviso pelo setor jurídico das desenvolvedoras ou por decisão judicial já em vigor –, estas cartas obrigam os *modders* a cessarem todas as atividades de desenvolvimento ou distribuição de *mods* relacionados à um jogo específico sob a propriedade da empresa, sob risco de penalização judicial.

Também existem casos como o da conversão total *Enderal*, onde a desenvolvedora incentiva parcialmente a produção do *mod*. Foi permitido à equipe de *modders* responsáveis por *Enderal* a publicação do *mod* como um jogo quase independente, mas não foi permitido que essa equipe lucrasse diretamente da publicação. Portanto, por mais que *Enderal* tenha algum nível de independência, ele ainda é comercialmente vinculado à desenvolvedora de *Skyrim*. Por mais que o *mod* seja divulgado em plataformas como o Nexus Mods, ele só pode ser instalado ‘legalmente’ por meio das lojas da Steam e da GOG, e esta instalação só é possível para jogadores que já possuem *Skyrim* comprado nessas lojas. Ou seja, mesmo que um jogador

¹¹⁹ *Cease and desist order* ou *Cease and desist letter*.

não tenha interesse em *Skyrim* em seu formato original, ele ainda é forçado a comprar o jogo para ter acesso à *Enderal*, e os lucros dessa transação vão inteiramente para a Bethesda, sem participação dos *modders*.

A atividade de *modders* gera valores que podem ser monetizados pelas desenvolvedoras, mesmo que de forma indireta (Andrade, 2024), portanto, é cada vez menos comum a proibição direta deste tipo de atividade. Porém, isto não quer dizer que estas ordens pararam ou que são invalidadas. Podemos citar o exemplo do “Projeto X Labs”, projeto com milhares de seguidores que revitalizava versões antigas de alguns jogos da saga *Call of Duty* por meio de *mods*, que, ainda em 2023, foi encerrado por uma ordem para cessar e desistir emitida pela *Activision*¹²⁰, independente da reação negativa da coletividade pertencente.

Ao mesmo tempo, é importante lembrar que, por mais que empresas como a Bethesda exerçam a governança em um formato mais amigável aos *modders*, isto não retira o poder arbitrário que elas possuem. Portanto, é de conhecimento geral dos *modders* que a qualquer momento eles podem receber uma ordem judicial que os força a cessar atividades, independente do incentivo recebido da empresa anteriormente. No fim das contas, seja lidando com desenvolvedoras e plataformas ou estando no meio nas competições de poder destas outras instituições, independente dos valores monetários e não monetários que a atividade gera de forma não remunerada, as coletividades *modders* permanecem no lado mais fraco da disputa.

¹²⁰ Disponível em: <https://twitter.com/XLabsProject/status/1660672124695068675> e <https://twitter.com/momo5502/status/1660672449581658112>. Acesso em: 14/11/2023.

5. Considerações finais

Objetos e práticas profundamente midiaticizados são difíceis de serem analisados de forma isolada e quase impossíveis de serem abarcados em sua totalidade, especialmente quando levamos em conta as relações destes objetos com o *manifold* midiático do qual eles fazem parte. Nesta dissertação trouxemos análises que abarcam contextualizações relevantes sem a intenção de busca pela totalidade, mas sim por um entendimento aprofundado destes entrelaçamentos midiáticos.

Esta busca se deu em três esferas onde podemos notar o impacto do *modding*: a materialidade do jogo, as formas de consumo e seus efeitos midiaticizadores. Enquanto este método nos ajuda a ter clareza sobre os objetos analisados, ele também isola fenômenos que são intrinsecamente enredados. Devido a este efeito e à estrutura do texto, utilizaremos este espaço primeiro para retomar algumas conclusões já apresentadas de forma contextualizadas, mas também para retornar e ampliar discussões relacionadas a alguns destes fenômenos, agora os abordando a partir da totalidade das perspectivas utilizadas nesta dissertação.

No capítulo 2 apresentamos *Skyrim* e sua relação íntima com os *mods*. Enquanto ainda observávamos o jogo não modificado, já percebemos efeitos provocados pelo *modding*, resultantes em uma relação proporcional entre o crescimento da atividade *modder* e a manutenção de uma porcentagem de jogadores ativos, revelando um aumento na longevidade de consumo do jogo quando comparado a outros jogos similares.

Atribuímos então esta relevância dos *mods* para o jogo e do jogo para o *modding* como um todo à atividade constante de coletividades *modders*. Esta perspectiva, enquanto não está incorreta, trata este fenômeno em uma relação de causa-consequência simplória. Já agora podemos retornar a esta questão incluindo também as duas outras esferas abordadas posteriormente.

Já mencionamos que um dos motivos do interesse das coletividades em *Skyrim* vem do fato de a própria materialidade do jogo ser amigável à prática, mas não nos aprofundamos na forma como essa materialidade é uma escolha direcionada. A *engine* modular própria e o Creation Kit são frutos de negociações entre diferentes perspectivas, que são afetadas pelo contexto midiaticizado que define o que o jogo pode/deve ser e como ele pode/deve ser experienciado e consumido, afetado pelos próprios lançamentos anteriores da saga, que já contavam com suporte para algum nível de consumo modificador, afetado pelo contexto

mercadológico que leva em conta os valores gerados pela comunidade *modder* mesmo sem reconhece-los publicamente. Todos estes fatores envolvidos em negociações constantes – que não terminam nem mesmo após o lançamento do jogo – resultam em uma *engine* modular e um software de modificações gratuito que são nada mais do que a materialização das estratégias que constituem o jogo como “ambiente” proprietário. Propriedade esta que não só é demarcada na materialidade direta dos produtos em questão, mas também nas relações mediatizadas por ele: a postura da desenvolvedora em relação ao *modding*, a postura da desenvolvedora em relação às outras formas de consumo modificador, a autoridade judicial que garante o alcance da ideia de propriedade intelectual, as limitações morais impostas à distribuição dos *mods*, os termos de uso, as negociações de API, entre vários outros.

Esta mesma análise também vale para as plataformas externas, que não definem suas affordances, estratégias e posicionamentos a partir de *Skyrim*, mas sim em processos de negociação que envolvem outras centenas de jogos, cada um deles entrelaçados em suas próprias negociações e contextos mercadológicos, mediatizados e compartilhados – o que resulta na transformação do consumo modificador de *Skyrim*, desde de as formas mais difusas e indiretas, como influência, até as mais visíveis e duras, como a ausência de affordances e termos de uso.

Em relação ao efeito de expansão da longevidade do jogo, agora já podemos pensá-lo por meio das lentes da mediatização do consumo. O efeito cíclico do aumento das coletividades *modders* – onde quanto maior a atividade, maiores as chances de novos membros se envolverem na prática – passa não apenas pela criação de condições para a manutenção da prática, como os tutoriais e formas de divulgação, mas também pela condução de propósitos e significados que fundamentam tanto a expansão das relações das coletividades envolvidas, quanto mediatizam as perspectivas de possibilidades de consumo. Neste caso, se tratando de uma forma de consumo “não padrão”, a modificação não vem como o método mais óbvio de se experienciar o jogo. Portanto, o aumento deste tipo de consumo depende de uma divulgação da prática, realizada tanto pelos interesses estratégicos das desenvolvedoras e plataformas, quanto pelos sentidos criados pelas coletividades – o que incentiva a busca por novas experiências de jogo dentro do mesmo jogo, modificado de formas diferentes, resultando na expansão da longevidade.

Observando os *mods* e suas formas de distribuição encontramos tanto uma enorme variedade de tipos de *mods* criados para *Skyrim*, quanto um entrelaçamento entre seus objetivos, métodos de desenvolvimento e formas de aplicação no jogo, reveladas nas interseções entre as

dezenas de categorias através das quais estes *mods* são organizados em diferentes plataformas. Estas categorias representam tanto a perspectiva e posição tomada pelos consumidores em relação ao jogo, quanto a materialização das estratégias destas plataformas, buscando cercear possibilidades de consumo da plataforma, dos *mods* e do próprio jogo a partir de definições negociadas, muitas vezes sem participação relevante destes consumidores.

Já observando o efeito direto dos *mods* na materialidade do jogo, pudemos notar as mais diversas formas nas quais a prática é capaz de alterar o jogo – tanto em suas características materiais, modificando desde aspectos cosméticos e superficiais (dentro da perspectiva de aprofundamento das camadas do jogo) até aspectos fundamentais e essenciais para a definição do jogo, como mecânicas e regras centrais, quanto em seus efeitos sógnicos, geradores de sentido, que resultam na diversidade de entendimentos sobre o que é o jogo e o que ele significa para diferentes consumidores e coletividades.

Vale lembrar que, por mais que o *Creation Kit* permita a modificação destes aspectos fundamentais do jogo, ele ainda tem limitações intencionais, principalmente se tratando das *engines* utilizadas. O software é facilmente identificável como um meio para modificar *Skyrim*, não para permitir que o público crie outros jogos sobre a *engine* proprietária da Bethesda. Apesar disto, vimos nos *mods* de conversão total que o desincentivo material do software não é o suficiente para impedir esse tipo de uso, revelando também a apropriação do consumo modificador tático mesmo dentro do que ainda pode ser considerado *modding* e em ambientes – tanto do jogo quanto do software de modificação – imbuídos de estratégias limitantes. Em relação aos efeitos sógnicos, também podemos observar como o jogo deixa de ser apenas uma mídia que carrega mensagens e significados dos desenvolvedores para o público, para se tornar uma plataforma de comunicação, se tornando palco de negociações pautadas tanto pelas coletividades quanto pelo contexto midiático e social nos quais os *modders* estão inseridos.

No capítulo 3 nos fundamentamos na perspectiva de consumo de Certeau (1998) para analisarmos as formas como os atores relevantes para a prática do *modding* fundamentam suas estratégias e como o consumo modificador aprende a navegar por estes ambientes, tanto dentro de consumos previstos quanto por métodos táticos. Observamos também como mesmo as formas de consumo “padrão” ainda são envoltas em uma série de contextos de uso, materialidade e sociabilidade. O jogar, o transmitir, o espreitar e o modificar são todos dependentes do posicionamento do consumidor em relação ao produto, e este posicionamento é pautado por negociações constantes postas no contexto midiático acerca do que são as mídias e as formas nas quais elas podem ser utilizadas. Estas negociações surgem desde os contextos

entrelaçados do *manifold* quanto dos próprios significados atribuídos às palavras que definem estas formas de consumo, que são diferentes em diferentes línguas e culturas.

Nesta análise percebemos como o consumo modificador pode ser entendido como uma forma de brincar (*play*) com o *playground*, ao invés de *no playground*, revelando as formas como o consumo tático é capaz de se apropriar tanto do jogo quanto das plataformas que o sustentam, assim como é capaz de transformar o próprio jogo em plataforma para outros usos, como a comunicação entre membros da coletividade ou a criação de outros jogos distintos. Ao fim do capítulo discorreremos sobre o termo *mod*, em busca não de uma caracterização definitiva, mas sim uma definição a ser utilizada nesta dissertação – capaz de limitar o termo às suas características distintas, mas sem perder o contato com todos os contextos que o perpassam.

No capítulo 4 vimos como o *modding* pode ser pautado e motivado por elementos que vão além da prática modificadora em si, como a socialização ou motivações mercadológicas. Os propósitos e significados que sustentam a existência das coletividades *modders* são fundamentados em uma negociação perpétua entre perspectivas que carregam dualidades e antagonismos similares à definição que adotamos para o fenômeno. Estas negociações passam por temas como: liberdade fundamentada nos ideais hackeristas x senso de propriedade mercadológico, lazer e hobbyismo x trabalho não remunerado ou voluntário, reconhecimento meritocrático x remuneração e propósitos de mercado, entre outros. Também vimos como estes *mods* também podem ser compreendidos como artefatos de fãs capazes de marcar materialmente posicionamentos individuais ou compartilhados nestas negociações, se apropriando da perspectiva da transformação do jogo em uma plataforma de debates.

Analisando as plataformas utilizadas, notamos como a dependência do *modding* de plataformas infraestruturais, tanto para a comunicação das coletividades quanto para a efetivação da prática, consolida o estado de mediação profunda que precede o *modding* como entendemos hoje. As características pautadas por negociações e estratégias destas plataformas, especialmente suas affordances e definições de governança, assim como as formas de uso empregadas nelas, definem não apenas toda a comunicabilidade entre os membros das coletividades *modders*, mas também são parte central da forma como as relações de poder se estruturam e se reforçam nas figurações. Neste caso o consumo tático retorna à relevância, mas desta vez direcionado às plataformas ao invés do jogo ou suas modificações.

Destacamos também como as relações e práticas das coletividades são afetadas por negociações e disputas de poder que ocorrem mesmo fora de suas estruturas. Negociações internas de atores relevantes, como as plataformas e desenvolvedoras, resultam em decisões

que surgem de forma arbitrária para as coletividades *modders*. Isto destaca que, por mais que as relações entre atores do *modding* seja uma via de mão dupla quando tratamos de influências, as coletividades *modders* permanecem sendo o lado mais fraco nas relações de poder, mesmo quando a pauta em negociação é a própria prática do *modding*, que não existiria sem estas coletividades. Disputas entre estas empresas e instituições resultam tanto na criação de propósitos, que muitas vezes surgem de forma antagônica em relação aos significados compartilhados pelas coletividades, fundamentados no impacto do *modding* em uma perspectiva mercadológica quanto no cerceamento ou total impedimento da prática em determinados ambientes ou situações.

Por fim, retornamos à questão “como o *modding* mediatiza o consumo dos jogos digitais?”. Observamos aqui o *modding* como objeto, fenômeno e prática de consumo emaranhada em dualidades e contradições, sendo capaz de mediatizar o consumo dos jogos digitais e experiências que surgem a partir dele, ao mesmo tempo em que também é constantemente mediatizado pelo *manifold* ao qual pertence. Desta forma, entendemos que o *modding* mediatiza o consumo por meio da forma na qual pode ser materialmente e simbolicamente disruptivo em relação ao produto, sendo capaz de desestabilizar as características que criam a identidade de um jogo digital, seja ele reconhecido por suas regras ou significados; Por meio da forma na qual é tático, burlando de formas não previstas os ambientes estrategicamente desenhados por forças que são maiores do que a prática, mas ao mesmo tempo em que também é estratégico ao criar novos ambientes por onde os usuários podem transitar; Pela forma na qual é socialmente compartilhado e definido, pautado na co-criação, formando novas formas de se pensar o consumo; Pela forma na qual é parte de uma série de plataformas, tanto plataformas modificáveis quanto completamente encaixapretadas, e, através do consumo tático, consegue afetá-las assim como afeta os jogos que modifica; E pela forma em que é fundamentado na prática material e social e no posicionamento dos atores, tornando-se tanto ação quanto sentido sobre si mesmo e sobre a própria concepção das mídias com as quais se relaciona.

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on ergodic literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. I fought the law: Transgressive play and the implied player. *In*: DiGRA International Conference: Situated Play, 7., 2007, Tokyo. **Proceedings** [...] Tokyo: DiGRA Digital Library, 2007. p. 130-133. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>. Acesso em: 03/07/2022.

ANDRADE, Hugo Pereira. Reestruturação do espectar mediatizado por meio de extensões interativas na Twitch. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 45, 2022, João Pessoa. **Anais** [...] São Paulo: Intercom, 2022. p. 1-15.

ANDRADE, Hugo Pereira. IAs generativas no *modding* de plataformas de jogos digitais. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 46, 2023, Belo Horizonte. **Anais** [...] São Paulo: Intercom, 2023. p. 1-15.

ANDRADE, Hugo Pereira. *Mods* pagos e a uberização do não trabalho. *In*: FALCÃO, Thiago; MUSSA, Ivan (Orgs.). **Power Play**: Simpósio em entretenimento midiático, jogo e poder. João Pessoa: Editora UFPB, 2024.

BARRY, Eloise. Why OnlyFans Suddenly Reversed its Decision to Ban Sexual Content. **Time** [online], 26/08/2021. Tech. Disponível em: <https://time.com/6092947/onlyfans-sexual-content-ban/>. Acesso em: 22/05/2023.

BERTZ, Matt. The technology behind The Elder Scrolls V: Skyrim. **Gameinformer** [online], 17/01/2011. Games. Disponível em: https://www.gameinformer.com/games/the_elder Scrolls_v_skyrim/b/xbox360/archive/2011/01/17/the-technology-behind-elder-scrolls-v-skyrim.aspx. Acesso em: 22/05/2023.

BETHESDA. Creation Club. **Creation Club**. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://creationclub.bethesda.net/en>. Acesso em: 28/02/2023.

BETHESDA SOFTWARES. The Elder Scrolls V: Skyrim. **Steam**, [online], 10 de nov. 2011. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/72850/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim/. Acesso em: 03/12/2023.

BILIŃSKA-REFORMAT, Katarzyna; DEWALSKA-OPITEK, Anna; HOFMAN-KOHLMEYER, Magdalena. To mod or not to mod – An empirical study on game modding as customer value co-creation. **Sustainability**, [S. l.], v. 12, n. 21, p. 9014, out., 2020. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/21/9014>. DOI: 10.3390/su12219014. Acesso em: 13/11/2023.

BJØRKELO, Kristian. “Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic”: White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim. **The international journal of computer game research**. [S.l.], v. 20, n. 3, set., 2020. Disponível em: <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>. Acesso em: 22/05/2023.

BUCHER, Taina; HELMOND, Anne. The affordances of social media platforms. *In*: BURGESS, Jean; MARWICK, Alice; POELL, Thomas. **The SAGE Handbook of Social Media Platforms** (Pré-print). Thousand Oaks: Sage Publications, 2018. Disponível em: <https://dare.uva.nl/search?identificator=149a9089-49a4-454c-b935-a6ea7f2d8986>. Acesso em: 03/07/2022.

BYL, Penny de. The Zombification of Skyrim. In: WEBLEY, Stephen; ZACKARIASSON, Webley (ed.). **The Playful Undead and Video Games**. Nova Iorque: Routledge, 2019.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Play**. Cambridge English-Dutch Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-dutch/play?q=Play>. Acesso em: 30/05/2023.

CARTER, Aden. Dark Souls: 10 amazing ways people have beaten the game. **Gamerant** [online], 26/06/2020. Disponível em: <https://gamerant.com/dark-souls-amazing-ways-players-beat-game>. Acesso em: 25/09/2023.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The mediated construction of reality**. Malden, MA: Polity Press, 2017.

CROWLEY, Nate. People are using Red Dead Redemption 2 to hold conference calls. **Rock Paper Shotgun** [online], 19/05/2020. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/how-to-conference-call-with-red-dead-redemption-2>. Acesso em: 06/06/2023.

D'ANDRÉA, Carlos. **Pesquisando plataformas online: Conceitos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig de. **Games of empire**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

EL-NASR, Magy; SMITH, Brian. Learning through game modding. **Computers in Entertainment**, v. 4, n. 1, p. 7-27, jan., 2006. DOI: <https://doi.org/10.1145/1111293.1111301>.

ENAI SIAION. Apocalypse – Magic of Skyrim. **Nexus Mods**, [online], 31 de jul. 2019. Skyrim. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/16225>. Acesso em: 03/12/2023.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. #Boycottblizzard: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói (RJ), v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul., 2020. DOI: <http://doi.org/10.22409/contracampo.v39i2.38578>.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 06/06/2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

FILHO, Edu Fernandes lima Jacques. **(Re)faça você mesmo: Práticas de Modding e a circulação midiática na série de jogos ARMA**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, p. 291. 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7311>. Acesso em: 21/05/2022.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galáxia**. São Paulo, n. 14, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692>. Acesso em: 03/07/2022.

FRAGOSO, Suely. Desafios da pesquisa em games no Brasil. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs.). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. 1ed. São Paulo: Intercom, 2017, p. 15-41. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57161>. Acesso em: 03/07/2022.

FREITAS, Filipe Alves de. **Video game como comunicação: Perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2017. Disponível em: <https://seloppgcomufmg.com.br/publicacao/video-game-como-comunicacao/>. Acesso em: 07/10/2022.

GAEDKE, Matt. The 10 MOST Modded Video Games of All Time. **DailyInfographic** [online], 09/03/2022. Disponível em: <https://dailyinfographic.com/the-10-most-modded-video-games-of-all-time>. Acesso em: 22/05/2023.

GAVER, William. Technology Affordances. In: ROBERTSON, Scott; OLSON, Gary; OLSON, Judith (Orgs.). *Conference on Human Factors in Computing Systems*, 11., 1991, Nova Orleans. **Anais...** Nova Iorque: Association for Computing Machinery, 1991.

GILLESPIE, Tarleton. The Platform Metaphor, Revisited. **Humboldt Institute for Internet and Society**, 27/08/2017. Digital Society Blog. Disponível em: <https://www.hiig.de/en/the-platform-metaphor-revisited/>. Acesso em: 30/05/2023.

HALPERN, Jared. Games and Game Engines. In: HALPERN, Jared. **Developing 2D Games with Unity**. Berkeley: Apress, 2019. DOI: https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3772-4_1.

HARTANTO, Rudi; BASUKI, Ribut. Skyrim as a representation of the American dominant culture. **Kata Kita: Journal of Language, Literature, and Teaching**. Surabaya, v. 4, n. 3, 2016. Disponível em: <https://katakita.petra.ac.id/index.php/sastra-inggris/article/view/5756>. Acesso em: 22/05/2023.

HJARVARD, Stig. **The mediatization of culture and society**. Abingdon: Routledge, 2013.

HONG, Renyi. Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices. **International Journal of Communication**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 984-1001, 2013. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1659>. Acesso em: 07/01/2023.

HOWARD, Kenton Taylor. Romance never changes... or does it?: Fallout, Queerness, and Mods. In: DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix, 19., 2019, Kyoto. **Proceedings** [...] Kyoto: DiGRA Digital Library, 2019. p. 1-15. Disponível em: <http://www.digra.org/digitallibrary/publications/romance-never-changes-or-does-it-falloutqueerness-and-mods/>. Acesso em: 21/05/2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. Games, the new lively art. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005. p. 175-192. Disponível em: <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>. Acesso em: 27/08/2020.

JENKINS, Henry. Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. In: BOOTH, Paul (Orgs.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2018, p. 13-26.

JOSEPH, Daniel James. The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. **Games and Culture**, [S. l.], v. 13, n. 7, p. 690-707, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412018756488>.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In: MÄYRÄ, Frans (ed.). **Proceedings of Computer Games and Digital Cultured Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002. p. 89-100.

KÜCKLICH, Julian. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. **The Fibreculture Journal**, Sydney, v. 5, n. FCJ-025, 2005. Disponível em: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>. Acesso em: 28/02/2023.

KUO, Andrew; HILER, Jacob; LUTZ, Richard. From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption. **Journal of Consumer Behaviour**. [S. l.], v. 16, n. 2, mar-abr. 2017. DOI: <https://doi.org/10.1002/cb.1620>. Acesso em: 22/05/2023.

LIVINGSTONE, Sonia; COUVERING, Elizabeth Van; THUMIM, Nancy. Converging traditions of research on media and information literacies: disciplinary, critical, and methodological issues. In: COIRO, Julie; KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin; LEU, Donald J. (org.). **Handbook of Research on New Literacies**. Nova Iorque: Routledge, 2008. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/23564/>. Acesso em: 12/06/2023.

MAJKOWSKI, Tomasz. Dragonborn is for porn. The intertextual semiotics of the *TESV: Skyrim* fan made pornographic modifications. In: Digital Games Research Association, 2019, Kyoto. **Proceedings [...]** Kyoto: DiGRA Digital Library, 2019, p. 1-4. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/dragonborn-is-for-porn-the-intertextual-semiotics-of-the-tesv-skyrim-fan-made-pornographic-modifications/>. Acesso em: 22/05/2023.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MATTIOLI, Michael; LAHTIRANTA, Atte. Hidden Potential Within Video Game Consoles. **IEEE Micro**. [S. l.], v. 41, n. 2, jan. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1109/MM.2021.3055681>. Acesso em: 22/05/2023.

MELO, Gabriela; COIMBRA, Daniel; NEVES, André; PORTO, Gentil. Détournement em jogos digitais. In: SBGames, 10., 2011, Salvador. **Anais [...]** Salvador: Sociedade Brasileira de Computação, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/art.html>. Acesso em: 07/08/2021.

MESSIAS, José. **“SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO”**: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 299. 2016.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v14i1p173-192. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>. Acesso em: 22/05/2023.

MITRA, Ritwik; BURGAR, Charles; ABAYOMI, Michael. 20 PC Games With The Most Active Modding Communities. **TheGamer** [online], 23/11/2022. Acesso em: 22/05/2023.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v. 14, n. 40, p. 46-69, mai./ago. 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/180323>. Acesso em: 03/07/2022.

MORRIS, Sue. Wads, Bots and Mods: Multiplayer FPS games as co-creative media. In: DiGRA International Conference: Level Up, 3., 2003, Utrecht. **Proceedings [...]** Utrecht: DiGRA Digital Library, 2003, p. 1-10. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/wads-bots-and-mods-multiplayer-fps-games-as-co-creative-media/>. Acesso em: 21/05/2022.

OLIVEIRA, Camila Fernandes de. A cultura de fãs e fandom como perspectiva das práticas participativas de consumo de mídia. In: BULHÕES, Marcelo; MORAIS, Osvando (Org.). **Ciências da Comunicação: Circularidades Teóricas e Práticas Acadêmicas**. Sarapuí: OJM Casa Editoria, 2015.

OLIVEIRA, Renata Couto de. Gamificação e trabalho uberizado nas empresas-aplicativo. **ERA-Revista de Administração de Empresas**, [S. l.], v. 61, n. 4, p. 1-10, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0034-759020210407>. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rae/article/view/84313>. Acesso em; 06/06/2023.

ONYETT, Charles. The Elder Scrolls Evolved: What's New in Skyrim. **IGN** [online], 08/05/2012. Games. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2011/03/31/the-elder-scrolls-evolved-whats-new-in-skyrim>. Acesso em: 22/05/2023.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra Portella. Performance play: Consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch. **Fronteiras – Estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 20, n. 2, p. 190-203, mai./ago., 2018. DOI: <https://doi.org/10.4013/fem.2018.202.05>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2018.202.05>. Acesso em: 02/10/2023.

PEARCE, Celia; ARTEMESIA. **Communities of play: Emergent Cultures in Multiplayers Games and Virtual Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

PEREIRA, Leônidas Soares; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza; BERNARDES, Maurício Moreira e Silva. Game Mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos. In: VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza; BRUSCATO, Underléa Miotto; BERNARDES, Maurício Moreira e Silva (Orgs.). **Design em Pesquisa – Vol. II**. Porto Alegre: Marcavizual, 2018, p. 379-394. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/173634>. Acesso em: 07/08/2021.

PONIS, Stavros; PLAKAS, George; AGALIANOS, Konstantinos; ARETOULAKI, Eleni; GAYIALIS, Sotiris; ANDRIANOPOULOS, A. Augmented reality and gamification to increase productivity and job satisfaction in the warehouse of the future. **Procedia Manufacturing**, [S. l.], v. 51, p. 1621-1628, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.10.226>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2351978920320977>. Acesso em: 06/06/2023.

SANTOS, Júlia de Avila dos; FREITAS, André Luis Castro de. Gamificação aplicada a educação: Um mapeamento sistemático da literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, 2017. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.75127>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127>. Acesso em: 06/06/2023.

SCHLANGSTER. SkyUI. **Nexus Mods**, [online], 30 de set. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/12604?tab=images>. Acesso em: 03/12/2023.

SICART, Miguel. **The ethics of computer games**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

SICART, Miguel. **Playing Software: Homo ludens in computational culture**. Cambridge: The MIT Press, 2023.

SIMPSON, Christopher. **In another time with (an)other race: Representations of race and national narratives in Elder Scrolls V: Skyrim and Fallout 3**. Dissertação (Master of Arts in English) – Faculty of the Graduate School, University of Texas at Arlington. Arlington, p. 56, 2015. Disponível em: <https://rc.library.uta.edu/uta-ir/handle/10106/25153>. Acesso em: 22/05/2023.

SINCLAIR, Brendan. Ex-Bethesda vet forms Something Wicked. **Games Industry.biz** [online], 23/08/2022. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/ex-bethesda-vet-forms-something-wicked>. Acesso em: 31/05/2023.

SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. **Computers in Human Behavior**, [S. l.], v. 75, n. 1, out., 2017. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>.

STALLINGS, William. **Operating Systems: Internals and Design Principles**. 9ª ed. Harlow: Pearson Education, 2018.

STEBBINS, Robert A. Serious Leisure: A Conceptual Statement. **The Pacific Sociological Review**, Berkeley, v. 25, n. 2, p. 251-272, abr., 1982. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1388726>. Acesso em: 28/02/2023.

SWALWELL, Melanie. The early micro user: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. **Proceedings** [...] Tampere: DiGRA Digital Library, 2012, p. 1-16. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-early-micro-user-games-writing-hardware-hacking-and-the-will-to-mod/>. Acesso em: 28/02/2023.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.

TESRENEWAL. **Skyblivion**, 2023. Página inicial. Disponível em: <https://skyblivion.com>. Acesso em: 22/05/2023.

THOMPSTON, Solomon. 25 Crazy things fans didn't know behind the making of Skyrim. **Thegamer** [online], 16/04/2019. Disponível em: <https://www.thegamer.com/skyrim-making-of-crazy-details-did-not-know/#it-cost-100-million>. Acesso em: 22/05/2023.

TIBBETTS, John. 10 Most Modded Video Games of All Time. **WhatCulture** [online], 04/03/2023. Disponível em: <https://whatculture.com/gaming/10-most-modded-video-games-of-all-time-2?page=1>. Acesso em: 22/05/2023.

TOMAZ, Rafael Cândido; SILVA, Erika Suyanne; BEZERRA, Marcos Antônio Araújo; NETO, José de Caldas Simões; ROCHA, Ariza Maria. Corpo padrão: Um estudo sobre as concepções do corpo feminino exposto pela mídia. **Revista latino-americana de psicologia corporal**, [S. l.], v. 7, n. 10, p. 120-145, 2020. Disponível em: <https://psicorporal.emnuvens.com.br/rlapc/article/view/98>. Acesso em: 14/11/2023.

USHER, Will. The Witcher 2 Only Cost \$10.3 Million To Make. **Cinemablend** [online], 29/08/2013. Games. Disponível em: <https://www.cinemablend.com/games/Witcher-2-Cost-10-3-Million-Make-58698.html>. Acesso em: 22/05/2023.

WIRMAN, Hanna. Gender and identity in game-modifying communities. **Simulation and Gaming**, v. 45, n. 1, p. 70-92, jan., 2014. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878113519572>.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: Videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

Softwares

ANAMORFUS. **Enhanced Lights and FX**. 3.06. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimsepecialition/mods/2424>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ARNAUD DORCHYMONT. **Immersive Citizens – AI Overhaul SE**. 0.4.0.1. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimsepecialition/mods/173>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ARTHMOOR. **The Paarthurnax Dilemma**. 2.0.1. 2019. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimsepecialition/mods/365>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ASMODAE; JEANLOU. **Skyvoice**. 1.3. 2014. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28448>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

BERGZORE. **Immersive Animations**. 2.1. 2014. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/34950>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

BETHESDA GAME STUDIOS. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. 1.9.32.0.8. Bethesda: 2013. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/72850/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim/. Acesso em: 03/12/2023. Jogo eletrônico (versão Steam).

BETHESDA GAME STUDIOS. **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition**. 1.6.640. Bethesda: 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/489830/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim_Special_Edition/. Acesso em: 03/12/2023. Jogo eletrônico (versão Steam).

BETHESDA SOFTWARES. **Skyrim Creation Kit**. 579498. Bethesda: 2023a. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/202480>. Acesso em: 08/05/2023. Software de edição (versão Steam).

BETHESDA SOFTWARES. **Skyrim Special Edition: Creation Kit**. 8578679. Bethesda: 2023b. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1946180/Skyrim_Special_Edition_Creation_Kit/. Acesso em: 03/12/2023. Software de edição (versão Steam).

BRADEN. **Cheat Room**. 2018. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=804176731>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

BRUMBEEK. **Static Mesh Improvement Mod – SMIM**. 2.08. 2018. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimsepecialition/mods/659>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

CHESKO. **Frostfall – Hypothermia Camping Survival**. 3.4.1. 2016. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/11163>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

CLIFFWORMS; SIR JESTO; SOT TEAM. **Sounds of Skyrim Complete SE**. 2.1. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/8286>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

CORDONBLEU. **Simple XP Buff – A Faster Skill Leveling Mod**. 1.0. 2018. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/17153>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

DDEFINDER. **Enhanced Blood Textures**. 4.0. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/2357>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

DEADLYAZURIL; PSYCHOHAMPSTER. **Thuumic – Use your mic for dragon shouts**. 1.94.2. 2012. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/5626>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

DELIVERATOR23; JFD; JANBORUTA; LEUGI. **Germany: Adolf Hitler**. 1. 2020. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1306876592>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para Sid Meier's Civilization VI (versão Steam).

DIMON99. **Dimonized UNP Female Body**. 1.51. 2012. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/6709>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

ECKSS. **Guard Dialogue Overhaul**. 1.4. 2016. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/23390/>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

ENAI SIAION. **Apocalypse – Magic of Skyrim**. 9.45.0. 2019. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/16225>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

ENAI SIAION. **Ordinator – Perks of Skyrim**. 9.30.0. 2021. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/68425>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

EXILEDVIPER; MEH321. **Papyrusutil SE – Modders Scripting Utility Functions**. 4.4. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/13048>. Acesso em: 03/12/2023. *Plugin* para Skyrim Script Extender (versão NexusMods).

EXPIRED. **Netimmerse Override**. 3.4.4. 2015. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37481>. Acesso em 03/12/2023. *Plugin* para Skyrim Script Extender (versão NexusMods).

GARDDEN. **A Witcher's Adventure**. 1.41. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/38626>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

GENOTSKNOTS. **Fish Companion**. 2.1. 2015. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=435557352>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

GKALIAN; DIMONOIDER. **Ja'wa Follower.** 2017. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1228916653>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

HERTZNCA. **Build your own city – Becoming a lord – Alpha.** 0.68. 2014. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/50097>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

HOTHTROOPER44. **Immersive Armors.** 8.1. 2016. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/19733>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

HYLIOS SKYES. **HS Resources.** 3.8.0. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/72307>. Acesso em: 03/12/2023. *Modding resources* para Skyrim Creation Kit (versão NexusMods).

ICEPENGUIN. **A Quality World Map.** 9.0.1. 2016. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/5804>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ISILMERIEL. **Isilmeriel LOTR Weapons Collection SSE.** 4. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/14316>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ISOKU; TECHANGEL85. **Wet and Cold SE.** 2.4.0. 2020. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/644>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

IYZIK. **ULG Tool (Ultra Low Graphics).** 2.2.0. 2021. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/28352>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

JAYSERPA. **Bandit Lines Expansion.** 1.08. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/63733>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

JJC71. **Climates of Tamriel Special Edition – Weather – Lighting – Effects – Audio.** 5.7. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/2237>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

JKROJMAL. **JK's Whiterun.** 1.4b. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/2259>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

JKROJMAL; TEABAG86. **JK's Skyrim.** 1.7. 2021. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/6289>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

KARSTUX. **Complete Skyforge.** 2012. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=7414>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

KORODIC. **Civil War Aftermath.** 1.2. 2015. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/61070>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

LEGOMANIAM94. **Skyrim Civil War Extended.** 2022-07-04. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/1005/>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MEH321. **Address Library for SKSE Plugins.** 8. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/32444>. Acesso em: 03/12/2023. *Plugin* para Skyrim Script Extender (versão NexusMods).

MERILIA. **Babettes Feast – Improved Cooking.** 1.1. 2013. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/5816>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

MIKE. **Spongebob Combat Music.** 2019. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1858351813>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

MONSTERAIDER. **Feminine Khajiit Textures (Grey cat and Leopard).** 3.3. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/183>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MONSTERAIDER. **Feminine Argonian Textures (Chameleon and Lizard).** 3.3Hotfix. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/184>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MORDIVIER. **Stormcloaks for good guys – Less Racist.** 1.0. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/12839>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MORDIVIER. **Dark Brotherhood for good guys.** 3.0. 2021a. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/519>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MORDIVIER. **Thieves Guild for good guys – Taking care of business redux.** 4.0. 2021b. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/10745>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

MYGOODEYE. **Warzones 2015 – Civil Unrest.** 2015.2. 2015. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9494>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

NAO4288. **Female Facial Animation.** 2.0. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/35303>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

NEBULA. **Skyrim HD – 2K Textures.** 1.7. 2015. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/607>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

NO WAIFU NO LIFU. **Creepy Housecarl**. 2016. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=709117143>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

OSMODIUS; LANGLEY; BRUMBEEK; JD ANCHOR; HALK HOGAN; CABAL; HEIN84; MRNEVERLOST; WSKEEVER; DLIZZIO; EXOCLYPS; LEANWOLF; GUTMAW; LUCIDAPS; RENGEL; MEGAPATATO; DAILYPLANET; BILLYRO; ARRONUS; SPARROWPRINCE; USKP TEAM; T4GTR34UM3R; ZHOULIA; HALADOON; CLEARANCE CLARENCE; KATO; MARI; ERAITICO; DARSHONDO; SHISH15; JECLXOHKO; ANVAR; MAUTZ; SRG83; ICONIC; KREISTE; CSS0101; TARLAZO; YURIL; MAZARIN; CUNY1975/IWANTATARDIS; SFORZINDA; BIOPROD; GABRIEL GULLBERGH; MYSTIKHYBRID; CLEVERCHARFF; CAMPOLO313; PROTOLOGUSX; TRAWZIFIED; SKELETOR. **Graphics Pack**. 34. 2023. Disponível em: https://creations.bethesda.net/pt/skyrim/details/5633/Graphics_Pack. Acesso em: 06/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão Bethesda).

OUSNIUS; CALIENTE. **Bodyslide and Outfit Studio**. 5.6.3. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/201>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

OUSNIUS; CALIENTE; JEIR. **Caliente's Beautiful Bodies Enhancer -CBBE-**. 2.0.2. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/198>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

PERSEID9. **Realistic Needs and Diseases**. 1.9.10. 2014. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/26228>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

POWEROFTHREE. **Powerofthree's Papyrus Extender**. 5.6.1. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/22854>. Acesso em: 03/12/2023. *Plugin* para Skyrim Script Extender (versão NexusMods).

PRESIDENT MANBLAST; JOKESLY. **Guards are chickens**. 1. 2017. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=848463082>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

RGABRIEL15. **Skyrim Project Optimization**. 1.6. 2014. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/32505>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

RXX22. **Bijin Wives SE**. 1.1.2. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/11247>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

SCRABBULOR. **Immersive Patrols**. 3.0a. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/12977>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

SILVERICED. **JContainers SE**. 4.2.3. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspcialedition/mods/16495>. Acesso em: 03/12/2023. *Plugin* para Skyrim Script Extender (versão NexusMods).

SIMAS. **Skyrim but everyone hates Nazeem**. 1. 2021. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2648700400>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

SMARTBLUECAT. **Inigo**. 2.3. 2016. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/40960>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

SKSE TEAM. **Skyrim Script Extender (SKSE)**. 1.7.3. 2019. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/100216>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão NexusMods).

SKSE TEAM. **Skyrim Script Extender (SKSE64)**. 2.2.3. 2022. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/30379>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

SKYUI TEAM. **SkyUI**. 5.2SE. 2017. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/12604>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

SURE AI. **Enderal: Forgotten Stories**. Tutzing: 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/933480/Enderal_Forgotten_Stories/. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão Steam).

TANNIN; MO2 TEAM. **Mod Organizer 2**. 2.5.0. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/6194>. Acesso em: 03/12/2023. Software de administração de *mods* (versão NexusMods).

THATKWISTINE. **DOOM Combat Music Overhaul!**. 2016. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=758176829>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim (versão Steam).

THE UNOFFICIAL PATCH PROJECT TEAM. **Unofficial Skyrim Special Edition Patch – USSEP**. 4.2.9a. 2023. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/266>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

TRAINWIZ AND FRIENDS. **Really useful dragons**. 1.0. 2013. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/48593/>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ZANA DANIEL. **Immersive Movement**. 1.3.2. 2018. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/15649>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

ZDZICHOROWERZYSTA. **Pony Dragon Mod**. 1.0. 2012. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/6395>. Acesso em: 03/12/2023. *Mod* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (versão NexusMods).

Glossário

Assets: Arquivos e recursos utilizados no desenvolvimento e na composição final do jogo. Inclui arquivos de áudio, modelos 3D, *mappings*, efeitos visuais, etc.

Bethesda: Se refere à marca, que representa tanto a Bethesda Softwoks quando a Bethesda Game Studios. Foi fundada em 1986 e desde então desenvolveu e publicou sagas como *The Elder Scrolls*, *Fallout*, *Dishonored*, entre outras, assim como a *Creation Engine*, o *Creation Kit* e os programas *Creation Club* e *Bethesda Game Studios Creations*.

Canon: Em comunidades produtivas de fãs, é chamado de “canon” ou “cânone” o conteúdo oficial produzido pelo(s) autor(es), e não por fãs. Inclui tanto conteúdo do produto original (seja um filme, livro, jogo, etc.), quanto conteúdo distribuído de forma paralela pelo autor.

Cheat: Ocasionalmente chamadas de “trapaças”, são formas pelas quais o jogador quebra regras do jogo para obter vantagens próprias. Pode ser realizado por meio de abuso de *bugs* e outros métodos não previstos do jogo ou por meio de modificação do código.

Crack: Modificação que quebra sistemas de segurança do jogo, permitindo que ele seja pirateado. Jogos pirateados também podem ser chamados de jogos “crackeados”.

Crossover: União de elementos de universos e cenários distintos. Podem ocorrer de forma oficial, por meio de acordos legais entre os detentores dos direitos autorais, ou de forma não oficial, como a inclusão de elementos por meio de *mods*.

Draw distance: Variação de detalhamento gráfico dos objetos, atrelada à distância entre o jogador e objeto. Desta forma, objetos mais distantes aparecem menos detalhados, poupando o uso de hardware durante o jogo.

Engine: Plataformas estruturais de software responsáveis por realizar tarefas comuns, abrindo espaço para que o desenvolvimento da aplicação seja focado em tarefas específicas. Uma mesma *engine* pode ser utilizada em jogos muito diferentes. Ver Halpern (2018).

Fanfiction: Narrativas produzidas por fãs baseadas em um universo ou cenário narrativo já existente. Não são consideradas “canônicas”.

Forking: Se refere ao desenvolvimento não linear de um software, onde versões distintas são criadas a partir de um mesmo código base. Estas versões podem ser feitas pelo mesmo autor do código base ou por outros autores que têm acesso ao código. Também conhecido como “bifurcação” ou “ramificação”.

Gameplay: Em sentido amplo, se refere ao ato de se jogar um jogo, incluindo todas as complexidades deste processo – desde ações físicas e interfaces com as regras, até processos subjetivos de interpretação narrativa, captura de mensagens, entre outros. Também pode se referir à um sentido estrito, representando apenas os momentos de interação mais dinâmicos do jogar.

Hack: Pode ser utilizado de formas diferentes em diferentes contextos: 1. Se assemelhando ao “*tinker*”, trata-se do ato de modificar o hardware de um computador de forma não oficial. 2.

Trata do ato de invadir sistemas fechados de forma ilegal, independente dos objetivos. 3. Trata do ato de modificar jogos para criar trapaças em ambientes não permitidos, como jogos multijogadores ou campeonatos.

Lore friendly: Termo utilizado para explicar que o objeto não age de forma disruptiva em relação ao universo fictício canônico.

Mapping: Método para mapear, identificar seções e aplicar texturas e imagens desenvolvidas em 2D à objetos 3D.

Nexus Mods: Plataforma dedicada à distribuição de *mods* para centenas de jogos. Funciona de forma independente das desenvolvedoras e publicadoras destes jogos.

NPC: Personagens não jogáveis de um jogo digital.

Open source: Termo dado ao desenvolvimento de softwares em “código aberto”, onde o código é livre e compartilhado gratuitamente. Neste tipo de processo de desenvolvimento é comum a participação de vários desenvolvedores em conjunto, muitas vezes trabalhando voluntariamente.

Overclock: Ou “*overclocking*”, é o processo de modificar as configurações de uma ou mais peças de hardware para que ela funcione em uma frequência mais alta do que o máximo recomendado pelo fabricante. Normalmente é feito para melhorar o desempenho do equipamento, sob o risco de danificá-lo.

Pathing: Planejamento realizado pelo computador para calcular rotas de movimento de personagens ou objetos do jogo. O termo também pode se referir à própria rota planejada.

Playthrough: Ato de jogar o jogo em continuidade. Jogar um jogo do início ao fim em várias sessões diferentes constitui uma *playthrough*. Recomeçar o jogo 3 vezes em uma só sessão constitui três *playthroughs* incompletas, por exemplo.

Port: Software adaptado para se tornar executável em plataformas e infraestruturas (de hardware e software) para as quais ele não foi originalmente desenvolvido.

Script: Linhas de código que provocam a ação em um jogo. Definem todas as ações tomadas por personagens e objetos não jogáveis, assim como definem gatilhos acionados a partir de ações do jogador.

Setting: Um *setting* narrativo funciona como um gênero que lida especificamente com a construção de mundos fictícios. Por exemplo, um *setting* de aventura medieval pressupõe cavaleiros, castelos, espadas e escudos, reis, princesas, etc. Estes elementos costumam estar atrelados a outros produtos anteriores, que constituem o *setting*, não necessariamente a realidade, como coloca Simpson (2015).

Soft-ban: Punições pequenas aplicadas à jogadores que não seguem os termos de uso do jogo. Impedir o jogador de acessar o modo multijogador, sem impedi-lo de continuar o jogo em modo de jogador único é um exemplo.

Steam: Plataforma de distribuição de jogos e *mods* e rede social direcionada para jogadores. É dividida nas seções Loja, onde o jogador pode comprar milhares de jogos, Biblioteca, onde o

jogador tem acesso aos jogos comprados, Comunidade, onde o jogador tem acesso à produções da comunidade, como *mods*, capturas de tela, artes de fãs, mercado para troca de itens, etc., e um Perfil individual, onde o jogador pode compartilhar seu conteúdo produzido, suas horas de jogo, suas conquistas, etc.