

## **A continuidade do jogar: dinâmicas de modificação dos jogos enquanto circulação do objeto midiático**

*Edu Jacques<sup>1</sup>*

### **Resumo**

Os jogos digitais constituem-se como objetos midiáticos segundo as características da chamada nova mídia. A natureza modular alterável dessas produções estimula um processo paralelo a ocorrer na indústria que se estabeleceu, o incentivo à modificação dos jogos (SOTAMAA, 2005). Essas operações consistem na transformação dos objetos digitais conforme as competências do público, podendo atingir graus mais complexos, de reestruturação, ou pontuais, de reconfiguração estética. Esses procedimentos encontram-se associados a um modelo de comunicação que se estabeleceu com a expansão dos circuitos midiáticos, a respeito do desenvolvimento das redes digitais. Assim, a aceleração das trocas conduz a uma redução das fronteiras entre a indústria especializada e os jogadores. As formas como os jogadores passam a operar sobre os jogos comercializados compreendem também um momento da circulação (FAUSTO NETO, 2013; FERREIRA, 2013); elas são estimuladas pelos novos meios e seus usos, servem como continuidade do consumo (BRAGA, 2012) e mesmo como catalisadoras do alcance simbólico desses objetos midiáticos. Esta proposta de estudo envolve considerações empíricas a partir da plataforma *Steam Workshop* e de dois jogos nela abertos à submissão das criações de jogadores, *Portal 2* e *Space Engineers*. Indagamos então de que modo a circulação midiática traz implicações ao modo como essas contribuições estão sendo difundidas.

### **Palavras-chave:**

Jogos digitais; Mídia; Circulação; Modificação; Steam.

### **Abstract**

Digital games correspond to objects within new media characteristics. Their modular structure induces a process their industry is urging to explore, the modding practices which players are engaging (SOTAMAA, 2005). These operations consist in altering

---

<sup>1</sup> Graduado em Comunicação Social – Hab. em Jornalismo pela Ucpel. Mestre e Doutorando em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Contato: [edu.jacques@gmail.com](mailto:edu.jacques@gmail.com).

media according to modders abilities, reaching from minimal reformulations, with aesthetic interests, to complex new objects, or total conversions. These procedures are associated to the expansion of media circuits, related to the development of digital networks. Furthermore, this acceleration of symbolic exchange reduces barriers between game developers and modders. Players' actions upon games are itself a moment of the circulation process (FAUSTO NETO, 2013; FERREIRA, 2013). They are based on new media and its uses, as a continuity of consumption (BRAGA, 2012) and may even expand the potential receptors of these objects. This paper intends to explore modding practices from Steam Workshop surrounding Portal 2 and Space Engineers. The question concerning our efforts is in which ways circulation processes participate in diffusion of players' creations.

**Keywords:**

Games; Mediatization; Circulation; Modding; Steam.

## 1. Introdução

A investigação sobre as práticas de modificação<sup>2</sup> em jogos digitais corresponde à pesquisa de doutorado em andamento. Este texto envolve um esforço relacionado a tal trabalho e busca acionar o conceito de circulação para a compreensão do fenômeno acerca das alterações dos objetos midiáticos. Assumir a perspectiva da circulação indica uma preocupação comunicacional que se sobressai ao conjunto de possíveis angulações provenientes da personalização dos jogos pelo público. Podemos citar como exemplos a abertura a análises sociológicas, sobre processos de *design*, ensino e profissionalização no interior da comunidade de modificadores. Condensamos assim a inquirição em torno da seguinte definição do problema: como a circulação midiática configura as modificações dos jogos?

O recurso da circulação adiante – ou posterior ao “consumo” – é parte importante, senão necessária na atualidade, do movimento de reformular os jogos. O criar e o compartilhar hoje são processos associados, porém durante o desenvolvimento da indústria a iniciativa de compartilhar as alterações demonstrou, não raramente, ser

---

<sup>2</sup> Modificações são comumente chamadas de *mods* pelos jogadores e pela indústria.

aspecto secundário da experiência lúdica e inclusive de perturbação do funcionamento deste mercado. Assim, num primeiro momento pretendemos apontar brevemente o percurso da indústria de jogos até o momento atual, com base na liberdade com que os públicos são convidados a modificar os jogos e o que fazem de fato. Isso contemplará também uma abordagem sobre a definição de jogo e seu estatuto de objeto digital. Outro eixo teórico de nosso enfoque é um fenômeno de maior escala e de mais difícil apreensão objetiva, a circulação propriamente e como as mudanças comunicacionais reconfiguram a difusão das formas simbólicas.

A metodologia adotada para esta pesquisa inclui a adoção de duas hipóteses, cada uma relacionada à problematização teórica acima. São elas: 1) indústria de jogos – há um interesse estratégico da indústria de jogos em incluir o consumidor na customização de seus produtos; 2) circulação – os sentidos manifestados por jogadores-modificadores em suas produções derivadas ressignificam os produtos, podendo até mesmo promover dinâmicas divergentes do sentido original das narrativas.

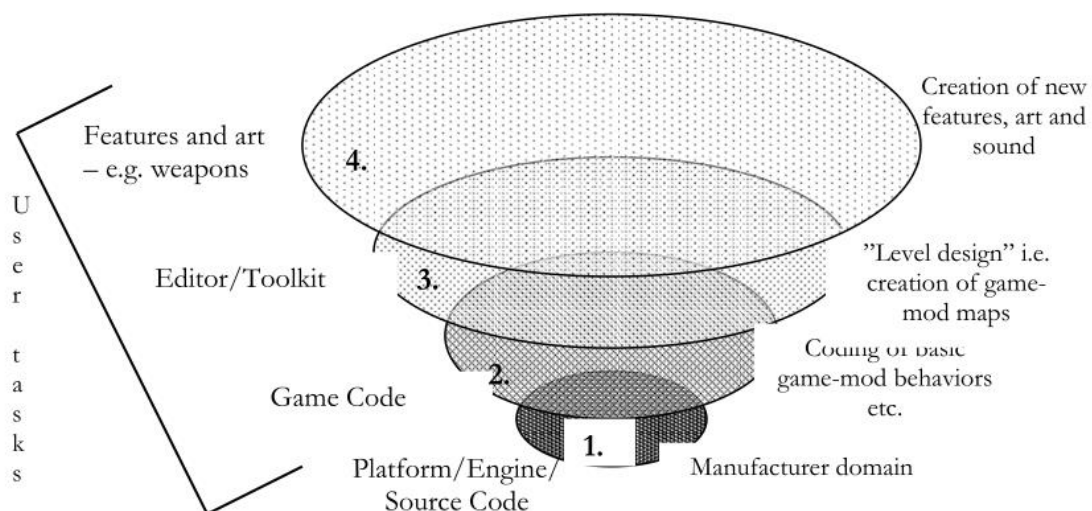
O trabalho empírico, por sua vez, decorre da análise de modificações presentes numa plataforma de jogos, o *Steam Workshop*, ou *Oficina Steam*. Em virtude da variedade de exemplos nesse universo, selecionamos experiências que nos parecem tensionar as modificações a partir da capacidade criativa dos jogadores e das práticas por trás disso. Para tanto realizaremos uma incursão em modificações de dois jogos, *Portal 2* (2011) e *Space Engineers* (2013).

## **2. O lúdico enquanto força do objeto midiático, os jogos digitais**

A caracterização de atividades lúdicas teve longo trajeto durante o século passado. No campo da filosofia Huizinga (2000) realizou importante contribuição ao debate sobre essas práticas, a partir da qual a área de *Game Studies* costuma inferir alguns posicionamentos tocantes aos jogos digitais. De todo modo, há de se estabelecer uma diferenciação entre o ato de brincar e o jogar propriamente. O primeiro reside numa ação livre, sem compromissos com normas, e espontânea, enquanto que o segundo presume a existência de certas condições. Assim Salen & Zimmerman (2004) recuperam o debate sobre o jogar a partir de uma definição básica. Quando falamos de

um jogo tratamos de “um sistema no qual jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, o qual resulta num desfecho quantificável<sup>3</sup>” (p. 93).

Apresentadas essas características, o fundamento do jogo digital reside na sua natureza traduzida desde cálculos binários. Isto é, ele apresenta uma capacidade dinâmica, é reproduzível e tem estrutura modular. De fato, seu desenho pode ser dividido em camadas, a partir das quais podemos pensar a possibilidade dos usuários modificarem seu código. A execução de um jogo prevê a existência de um maquinário (*hardware*) sobre o qual as múltiplas camadas do *software* entram em funcionamento. Conforme ilustrado na Figura 1, elaborada a partir de Jeppesen (2004), desde uma estrutura elementar chamada *engine* os modificadores frequentemente são convidados a intervir nos jogos pela própria indústria.



É possível depreendermos dessa sobreposição de camadas uma série de modificações. Num nível superior (indicado na ilustração pelo número 4), na superfície do objeto podemos obter alterações estéticas e inclusão de novos elementos em um jogo. Como, por exemplo, adicionar novos uniformes aos personagens, novas armas, sons e texturas personalizadas. Num nível abaixo (3), ingressando num campo maior de complexidade do *software*, podemos modificar os mapas ou cenários em que o jogo se desenrola. E, na última camada (2) antes de alterarmos os parâmetros básicos da *engine* ou motor, é possível reformularmos características em torno de desempenho, relação

<sup>3</sup> Em tradução livre do original: “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”.

entre objetos e, num movimento de apropriação, reconsiderarmos normas e objetivos do jogo original.

## 2.1.Origens da indústria

De acordo com Kent (2001), apesar de haver precursores, são duas experiências que modelaram a formação de uma indústria de jogos nos EUA. A primeira consiste num projeto pessoal conduzido por estudantes do MIT no início dos anos 1960. Steve Russell e alguns colegas utilizaram um computador – que possuía monitor, algo incomum à época – recém adquirido pela universidade para desenvolver um protótipo de jogo espacial. Concluído em 1962, *Spacewar* representa um ensaio espontâneo de criação de objetos digitais interativos sob o qual um segmento de mercado voltado ao entretenimento se basearia.

Nove anos depois dessa incursão estudantil, Nolan Bushnell assumiria o compromisso de lançar uma cabine ou fliperama (*arcade*) com a adaptação de *Spacewar*. Mas foi um *arcade* distribuído por ele na sequência que conquistou o público, o jogo *Pong* (1972). Simultaneamente, um engenheiro vinculado à Magnavox desenvolveria o primeiro console pensado para ser utilizado diante de um televisor. Ralph Baer projetou e implementou o *Odyssey* (1972) e inauguraria assim o segundo ramo de jogos digitais, voltado ao consumo doméstico.

## 2.2.Recriação pelos jogadores, incentivada ou clandestina

Durante o amadurecimento da indústria há um percurso de modificação dos jogos. Observando as lógicas das apropriações que jogadores fizeram sobre diferentes gêneros, nota-se que algumas intervenções fogem à expectativa dos produtores, podendo, eventualmente, serem consideradas irregulares.

Kushner (2002) recupera um movimento que corresponde à natureza dos jogos baseados em texto que despontaram nos anos 1970. O título *Colossal Cave Adventure* (1976) – também conhecido apenas como *Adventure* – culminou com a popularização desse estilo de *game*, além de fornecer uma estrutura para que outros programadores a modificassem. Isso deu origem tanto a alterações autorizadas por seu criador, William

Crowther, quanto a uma série de recriações espontâneas, embebidas pela ética *hacker*. Por outro lado, em entrevista a Wagner Au (2002), Tom Hall, fundador da Id Software e um dos pioneiros a incentivar as modificações no interior da indústria, diz que a primeira conversão sobre um jogo comercial foi *Castle Smurfenstein*, em 1983 (a partir de *Castle Wolfenstein*, de 1981). Esse exemplo consiste numa recriação não autorizada, sobre a qual os autores não obtiveram lucro.

Um fenômeno paralelo que diz respeito a uma investida da indústria na contribuição e personalização dos usuários compreende um segmento de *games* lançados durante a década de 1980. Os *Constructions Sets* apresentados pela Electronic Arts permitiam aos jogadores criar os próprios mapas ou cenários em que iriam jogar (SIHVONEN, 2009). Com os jogos adquirindo patamares de complexidade nunca antes vistos, a partir dos anos 2000 surgiu uma compreensão mais difundida de que o incentivo às modificações se tornou parte integrante das estratégias de cobertura de mercado por algumas produtoras de jogos (SOTAMAA, 2005).

### **3. Circulação midiática, de intermédio a continuidade**

Um aspecto conjuntural que nos leva a pensar circulação midiática na atualidade é a condição midiaticizada das trocas sociais. Isso implica dizer, há uma aceleração entre as formas difundidas pelos públicos e produtores. O quadro comunicacional das sociedades modernas facilita a transmissão de mensagens e manutenção de um diálogo através de variados circuitos formados por profissionais e amadores. Essa condição incentiva a criação de canais de “escuta” sobre os públicos (BRAGA, 2012). E baseadas nessas circunstâncias percebidas pelo menos nas duas últimas décadas, o estatuto da circulação passou a ser reavaliado no campo de pesquisa em Comunicação.

Devemos ressaltar duas linhagens de compreensão sobre o fenômeno da circulação. Por um lado, há a vertente do norte da Europa, que consiste numa tentativa de superação de desenhos de pesquisa já estabilizados, mas que não correspondiam aos novos desafios que os meios apresentam, com o rápido avanço das ferramentas digitais. Por outro lado, a questão é tratada na América Latina através da capacidade de ação que os públicos exercem sobre os sentidos postos em fluxo pelos conglomerados de

comunicação; essa leitura é assim uma continuidade de pesquisas desde pelo menos o final dos anos 1970.

A circulação no contexto europeu passou a ser problematizada com o recondicionamento da comunicação segundo dois aspectos: o primeiro é a emergência dos meios digitais como referência nas interações midiáticas; o segundo é a oferta feita aos agentes comunicacionais para transitarem com maior facilidade da faixa do consumo para a faixa da produção simbólica. Até o início dos anos 2000, o campo da Comunicação em âmbito europeu teria sido incapaz de elaborar explicações sobre a complexidade comunicativa dentro do marco de pesquisas hegemônico (análise textual, economia política da comunicação e estudos de recepção) (COULDRY & HEPP, 2013). A consciência de que novas abordagens eram necessárias partia, entre outros, da observação sobre a popularização do acesso à internet e da telefonia móvel, especialmente nos países desenvolvidos. Assim, hoje surge uma tentativa de abarcar em uma teoria de médio alcance (HJARVARD, 2014) as mudanças que os agentes midiáticos têm ocasionado diante do acesso e utilização dos meios. Essas discussões, tanto na Europa quanto na América Latina, têm transcorrido – não exclusivamente – sob o construto da *mediatização*<sup>4</sup>.

Na América Latina, todavia, o tratamento dado ao processo comunicativo já admitia uma importância ao estatuto da circulação no final dos anos 1970. Ainda que naquele momento sua leitura fosse acerca de uma indeterminação entre produção e recepção, na contemporaneidade a *mediatização* intensifica sua marca no reconhecimento das formas de apropriação do público. Fausto Neto (2013), com ênfase na linguagem, interpreta a circulação dentro de um novo quadro de complexidade comunicacional, em que, entre outros, abrem-se contratos para práticas enunciativas do polo receptor. Nessa condição, agentes midiáticos têm suas prerrogativas desafiadas pela lógica de trocas diretas construídas pelas esferas profissionais e seus consumidores. Esse atrito surgido pela ativação de circuitos com o público motiva também Ferreira (2013) a trabalhar a circulação. Ele defende inferências a partir das materialidades difusas e distribuídas dos dispositivos midiáticos. Se, de fato, a relação entre produção e consumo apresenta algo novo, através da circulação despontaria um objeto emergente

---

<sup>4</sup> Para aprofundamento, consultar: *Mediatization of Communication* (2014), organizado por Knut Lundby, e *Relatos de Investigaciones sobre Mediatizaciones* (2015), organizado por Fausto Neto, Anselmino e Gindin.

de estudo. O enfoque de Ferreira compreende uma perturbação entre os modelos explicativos da indústria cultural massiva e os meios digitais – tendo como elemento de desequilíbrio a participação dos consumidores. Esse processo é reconhecido como já existente, todavia atualizado.

O regime de criação dos modificadores atravessados pela circulação midiaticizada coloca a difusão de seus materiais em destaque. Além da decalagem anunciada entre interesses dos produtores e dos consumidores, estes últimos acionam seu repertório para ingressar numa enunciação derivativa. A estrutura das redes digitais, capilarizada, oferta aos jogadores a formação de circuitos (BRAGA, 2012). Contudo, o gerenciamento desses espaços não é necessariamente espontâneo, podendo consumir-se enquanto um dispositivo de manutenção da hierarquia da indústria sobre as criações do público. Nessa tensão entre controle e criatividade as modificações estão a despontar.

### 3.1.A cooperação com o público e sua expressão no universo dos jogos

A capacidade dos públicos de intervirem em seus objetos midiáticos não é uma qualidade inédita. A remodelagem das formações simbólicas ocorria pelo menos desde o século XIX, quando autores tentavam escrever histórias paralelas à obra de Lewis Carroll e posteriormente (1930s) se tornando uma prática difundida sobre o personagem Sherlock Holmes (VIRES, 2005). Mas o processo de sobreposição entre o campo profissional e amador começa a sofrer contestação mais intensa com o surgimento da série televisa Star Trek, durante os anos 1960. Jenkins (1992) descreve como a elaboração de *fanzines* e *fanfictions* serviu como base para alguns fãs serem contratados pelo estúdio da franquia.

Visto a iniciativa do público em alterar as obras sobre as quais possuem interesse, o amadurecimento da indústria de *games* reconheceu a possibilidade de fortalecimento dessas práticas. E foi o estúdio Id Software, durante os anos 1990, que se tornou referência na abertura à modificação<sup>5</sup>. Há, por hipótese, dois motivos que se sobressaem nesse interesse pelo lado das empresas. O primeiro é a possibilidade de expandir o valor de uso de seus jogos sem desembolsar recursos diretamente na

---

<sup>5</sup> Devem ser lembrados os casos de modificação que fogem ao controle das empresas desenvolvedoras de jogos. Usualmente essas alterações ferem direitos autorais e podem ser consideradas como expressão da pirataria (OLIVEIRA et al, 2014).



produção de novos materiais; enquanto que o segundo compreende uma oportunidade de avaliar a produção profissional dos modificadores, isto é, formar um quadro profissional que pode servir à contratação de alguns criadores. Postigo (2007), Sotamaa (2010) e Poor (2014) se dedicaram a entender as motivações que levam os jogadores a modificar um jogo. Interesses como expressão, desenvolver capacidades, personalização da experiência, colaborar com a comunidade foram notados em entrevistas. Ademais, observam-se certas preferências quanto a essas práticas. De acordo com Sihvonen (2009) há uma predisposição para jogos de tiro serem mais propensos (enquanto incentivados pelos produtores) a promoverem modificações e que seus agentes sejam majoritariamente homens.

Entretanto, devemos ressaltar as circunstâncias nas quais as modificações são elaboradas. Quando são oficializadas, frequentemente os estúdios responsáveis liberam pacotes de edição de *software* para que os modificadores possam mais facilmente produzir sobre o jogo. Esses pacotes seguem o esquema demonstrado pela Figura 1, de alterar diferentes camadas sobre uma *engine*. A utilização das ferramentas disponibilizadas prevê a adesão aos termos de uso (*End-user license agreement*), nos quais os modificadores costumam ceder os direitos comerciais sobre suas obras aos desenvolvedores do *game* a partir do qual trabalharam.

E o ambiente no qual são divulgadas as criações derivadas costumam se encontrar dentro dos domínios da indústria, através de fóruns, locais de hospedagem dos arquivos e plataformas, como a que analisaremos, a *Steam Workshop*. Essas condições têm como resultado a possibilidade de gerenciamento sobre desvios e ilicitudes com relação ao objeto midiático. É dizer, além da capacidade de direcionar (através de categorias, incentivos, *rankings*) as modificações, os casos de infração de direitos autorais ou promoção da violência são mais facilmente combatidos nos espaços de controle.

#### **4. Investida em circuitos de modificação**

O *Steam Workshop* (Figura 2) é um dos ambientes mais populares de difusão de modificações. Isso em parte se deve ao projeto ser integrante da plataforma *Steam*, de comercialização, *download* e interação social baseada em jogos. A empresa atua como intermediária na negociação entre consumidores e desenvolvedoras, além oferecer esse domínio como repositório para criações dos jogadores. Segundo informações divulgadas pelos seus mantenedores, a plataforma conta com cerca de 35 milhões de usuários ativos<sup>6</sup>. *Steam* e *Steam Workshop* pertencem à Valve Corporation, empresa de



Figura 2 - Tela de início do Steam Workshop

jogos fundada em 1996, nos EUA.

Nos termos de uso do *Steam Workshop* consta um artigo com respeito à exploração das contribuições:

Contribuições de Workshop podem ser visualizadas pela comunidade do Steam e, no caso de algumas categorias de Contribuições de Workshop, os usuários podem interagir com a Contribuição de Workshop, fazer seu download ou compra. Em alguns casos, Contribuições de Workshop podem ser consideradas para incorporação pela Valve ou desenvolvedor terceiro em um jogo, ou em um Mercado de Assinaturas.<sup>7</sup>

Estabelecido o interesse das produtoras em participar do *Workshop*, o jogo cadastrado na plataforma oferece opções distintas de submissão de modificações. De

<sup>6</sup> Conforme: <<http://www.valvesoftware.com/company/>>. Último acesso 26 nov 2016.

<sup>7</sup> Conforme: <[http://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/)>. Último acesso 26 nov 2016.

fato, estamos considerando aqui como *mods* todos os envios existentes no *Workshop*, apesar de alguns representarem criações de jogadores usando apenas ferramentas do *interior* do jogo, ou seja, elementos do próprio *game* para a criação de conteúdo. Conforme levantamento os títulos com maior número de criações são:

*Tabela 1: Lista de jogos com maior número de contribuições de usuários no Steam Workshop*

<b>Jogo</b>	<b>Contribuições</b>
Garry's Mod <sup>8</sup> (2006)	971.868
Portal 2 (2011)	546.278
Space Engineers (2013)	198.377
Counter Strike: Global Offensive (2012)	189.114
Scribblenauts Unlimited (2012)	101.003
Cities Skylines (2015)	97.998
Besiege (2015)	93.131
World of Guns (2014)	49.880
Scrap Mechanic (2016)	46.617
Blockstorm (2015)	37.985

*Fonte: elaborado pelo autor com base em dados da plataforma do dia 21 nov. 2016.*

De acordo com os dados, o título com maior número de envios é *Garry's Mod*, um simulador que popularizou o gênero *sandbox* na plataforma. Ainda que seja representativo no segmento da contribuição dos jogadores, preferimos optar por lançamentos desta década para um quadro exploratório. Assim buscaremos avaliar dois jogos, *Portal 2* e *Space Engineers*. Procuramos nos *mods* “mais populares no último ano<sup>9</sup>” elencados na plataforma alguns exemplos prolíficos para a discussão de cada um dos títulos.

#### 4.1. Portal 2

<sup>8</sup> Alguns dos títulos listados poderiam ser chamados de simuladores, como *Garry's Mod*. Esses não correspondem à definição de *game* citada no trabalho, que envolve a existência de um objetivo e um fim. Entretanto, participam do mesmo espaço simbólico dos demais jogos na plataforma *Steam* e aqui os colocamos num nível lúdico semelhante.

<sup>9</sup> Os filtros disponíveis são: mais populares de hoje, da semana, do mês, dos últimos três meses, dos últimos seis meses, do último ano, mais bem avaliados desde o início, mais recentes e mais inscritos.

*Portal 2* é um jogo que envolve desafios lógicos, portais e utilização de mecânicas gravitacionais para atravessar diferentes salas. Foi lançado pela própria Valve em 2011. Ele possui um conjunto de ferramentas disponíveis no *Steam*, chamadas de *Portal 2 Authoring Tools*. Sua quantidade de contribuições o põe numa posição de destaque entre os jogos mais recentes (acima de 546 mil), contudo os envios mais populares compreendem o *design* de novos níveis. A oficina permite aos modificadores marcarem os envios em quatro categorias: *singleplayer*, *cooperative*, *custom visuals*, *custom story*. E a maioria corresponde ao eixo *singleplayer*, mais de 562 mil. Considerando a arquitetura de *software*, essas criações correspondem a um nível mais complexo que o das criações estéticas (*custom visuals*) e inclusão de objetos, mas, no limite, não alteram significativamente a proposta original do jogo (*custom story*).

Um exemplo dissonante, que apresenta qualidade distinta dentro do grupo de modificações de *Portal 2* é intitulado *Pinball Portal2*<sup>10</sup>, criado pelo usuário *tuleby* (CZ) (Figura 3).

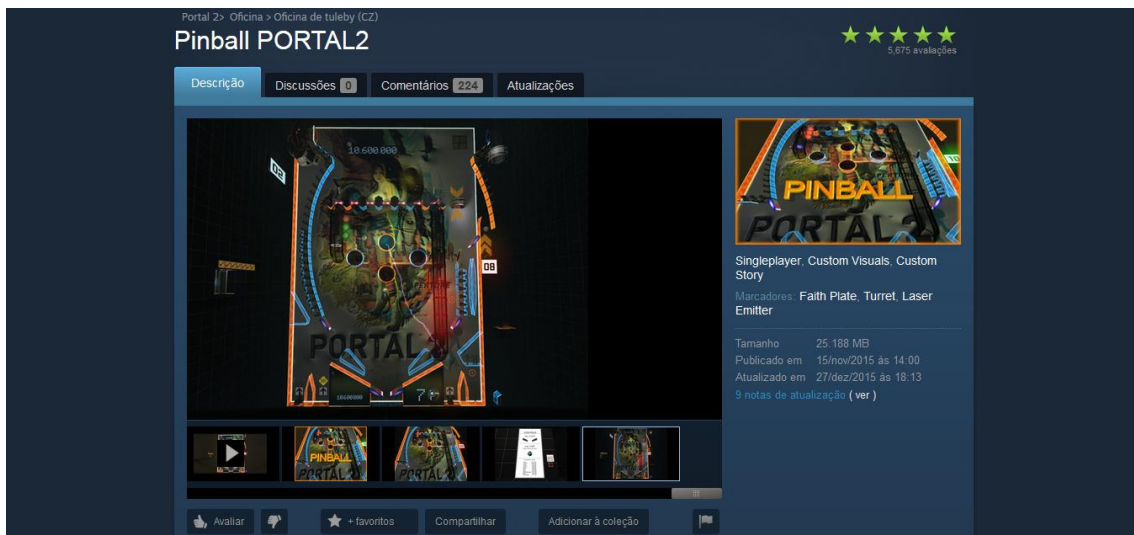


Figura 3 - Página de *Pinball Portal 2* em *Steam Workshop*

Na prática, a modificação inclui uma nova jogabilidade em um mapa especial. Nele o cenário ao fundo é substituído por um percurso simulando um jogo de *pinball*,

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=555632015>>. Último acesso em 26 nov 2016.

que pode ser jogado através do comando de pular executado sobre placas no solo. A criação foi enviada em novembro de 2015 e atualmente (26 de novembro de 2016) possui 9722 inscritos (seguidores) e 5675 avaliações com uma média próxima de cinco estrelas.

No geral as modificações de *Portal 2* consistem em criações de mapas, com a possibilidade de inclusão de uma *storyline* paralela. Mesmo nas categorias *custom story* o que vemos é uma pequena roteirização envolvendo a fala do narrador e uma inovação quanto aos mapas. Desse modo, algumas produções amadoras que tentam transformar o *game* em *pinball* ou incluir armas de fogo representam intervenções distintas da maioria.

#### 4.2. *Space Engineers*

*Space Engineers* é um título de sobrevivência e construção espacial que possui um modo de jogo “criativo”, destinado a planejar livremente bases espaciais. Produzido

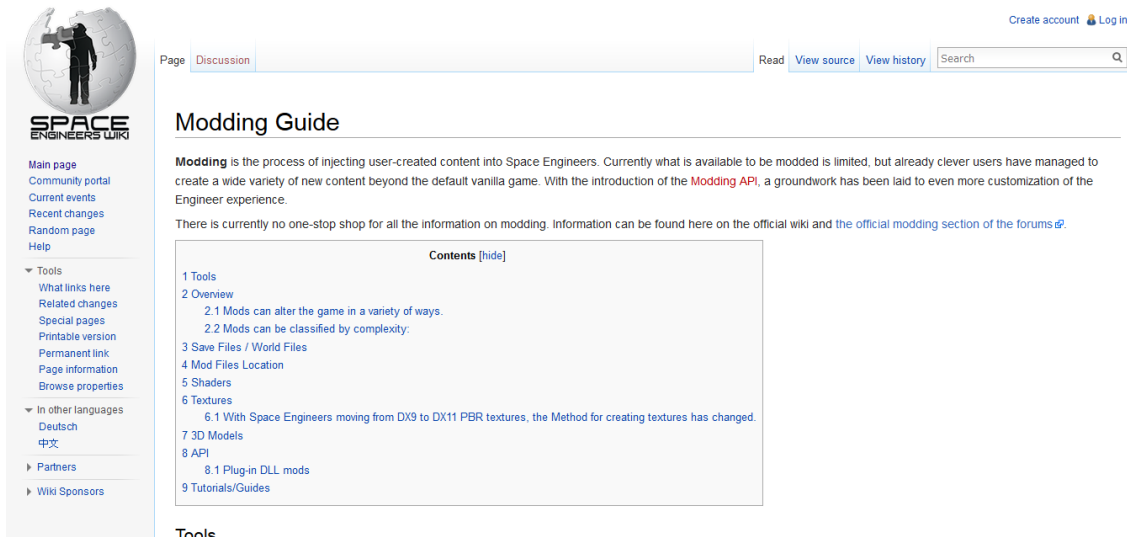


Figura 4 - Wiki criada para servir apoio aos modificadores

pela Keen Software House, esse jogo ainda possui a observação de ser “acesso antecipado”, isto é, não foi lançado em versão final apesar de já estar à venda desde 2013. E seu modelo de incentivo às modificações dos usuários já é uma característica observada em seu anúncio na loja. O texto de divulgação ressalta a existência da interface de modificação, que “traz uma série de novas possibilidades para modificadores e permite a eles alterar o jogo ao escrever *scripts* em C# que possuem acesso aos elementos do interior do jogo<sup>11</sup>”. Portanto, *Space Engineers* não possui um pacote de edição como em *Portal 2*, mas indica algumas ferramentas que facilitam a elaboração, tanto em seu *site* oficial quanto num fórum criado especificamente para o *game*, através de guias aos modificadores. Além disso, a comunidade, com o auxílio da desenvolvedora, mantém um *site* ao estilo *wiki* para a criação de artigos de instrução para novos modificadores (Figura 4).

O título possui quase 200 mil modificações submetidas, que estão divididas em 14 categorias, algumas das quais ainda sem nenhuma contribuição. O maior número (59 mil) pertence ao segmento “exploração”, que consiste num grupo feito para o envio de naves espaciais e módulos de mineração de recursos no jogo. Esse gênero de criação envolve basicamente a modelagem tridimensional dos veículos e conhecimentos sobre a

<sup>11</sup> Tradução livre de: “brings a lot of new possibilities to modders and allows them to alter the game by writing C# scripts which have access to in-game objects”. Informação disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/244850>>. Último acesso em 26 nov 2016.

física simulada no *game* para que os objetos sejam funcionais. Entretanto, tais criações correspondem, em suma, à inserção de novos elementos ao jogo.

Um exemplo distinto, que contribui com a reformulação das características do jogo em si, pode ser encontrado em *mods* que mudam o funcionamento da simulação, como o Aerodynamic Physics<sup>12</sup> (Figura 5). Essa modificação é descrita como uma intervenção de *script* e insere elementos como resistência do ar e aquecimento das espaçonaves no contato com a atmosfera presente nos planetas. Essa contribuição possui dois autores listados, DraygoKorvan e Shaostoul e foi publicada em dezembro de 2015.



Figura 5 – Página de download de Aerodynamic Physics mod

A descrição do *mod* indica a matemática aplicada na resistência oferecida às aeronaves, baseada em velocidade, densidade do ar, ângulo de entrada. Com média em torno de cinco estrelas após 309 avaliações, a modificação é seguida por 16 mil jogadores.

## 5. Inferências

Retomamos assim a questão inicial: como a circulação midiática configura as modificações dos jogos? Os indícios formulados a partir da observação do *Steam Workshop* apontam para uma estabilização das criações dos usuários em plataformas específicas. Essa constatação não rejeita a possibilidade de manutenção de circuitos

<sup>12</sup> Idem.

externos aos mantidos pela indústria para a submissão de modificações. Contudo, o público tem assumido a prática de recorrer ao sistema *Steam* para submeter, comentar, avaliar, baixar as modificações. A circulação, portanto, é acelerada assim por não necessitar da mídia física que caracterizava um primeiro momento da indústria de *games*. Superada em termos a preocupação logística com a distribuição de novos jogos, isso favorece o compartilhamento da criação digital derivada, feita dos jogadores (também transmitida pela rede).

Caso a escolha das empresas desenvolvedoras de jogos seja manter essa centralização do serviço de contribuição dos usuários em um espaço intermediário, isso conduzirá inevitavelmente a um fortalecimento estratégico da *Steam* e do *Steam Workshop*. O seu modelo de difusão pertencente ao mercado inibe a possibilidade de pirataria com relação aos títulos – o que, por sua vez, constituiu uma manifestação recente no cenário brasileiro (OLIVEIRA et al, 2014). Ainda assim, essa problemática permanecerá, pois a ampla maioria dos jogos não permite modificações, ou seja, sofrerão alterações que serão compartilhadas ou vendidas em ambientes alternativos. Ademais, o gerenciamento do *Steam Workshop* admite através de seus termos de uso a possibilidade de retirar criações derivadas que infrinjam direitos ou contradigam os interesses dos desenvolvedores.

O empenho em atividades de modificação não é óbvio entre os consumidores. É possível que jogadores de *Portal 2* e *Space Engineers* usufruam dos jogos sem jamais baixar conteúdo produzido por usuários, e tanto menos provável é eles mesmos produzirem algum material. A prática de convidar jogadores a modificar os títulos pode ao longo do tempo formar públicos interessados nesse tipo de ação, como é o caso da série analisada na pesquisa de doutorado, *Arma*. Entretanto, o modelo de colaboração entre indústria e público promovido desde os anos 1990 permanece em busca de planos de coexistência, pois, como Sotamaa (2005) indica, somente na história recente do segmento de jogos que o fomento à reprogramação/recriação dos *games* se popularizou.

Uma pista sobre a construção dessa dinâmica interacional é a forma como modificadores procuram estabelecer mecanismos de aprendizado e ensino sobre as maneiras como modificar. A existência de fóruns e *wikis*, como no caso de *Space Engineers*, revela que a complexidade dos lançamentos modificáveis exige que as desenvolvedoras ou a própria comunidade de jogadores mantenham domínios



enciclopédicos para consulta, para o domínio do saber fazer. Tem-se assim como requisito a aquisição de certas competências de criação de jogos para poder elaborar modificações.

Quanto à qualidade das criações derivadas fica evidente uma variedade baseada na proposta do jogo original. Em *Portal 2* observamos que o incentivo às modificações apresenta restrições para propostas além da edição de mapas. E mesmo no exemplo citado, *Pinball Portal2*, a ideia geral por trás da criação está no desenvolvimento de um novo cenário. Não que isso impossibilite rearranjos no enredo, mas nesse jogo tal capacidade também é estimulada dentro de certos parâmetros previstos (e direcionados), como a edição da fala do narrador.

Já em *Space Engineers* há uma comunidade de modificadores interessada em um jogo que é também um simulador. Mas quanto a seu potencial devemos observar a inexistência de ferramentas próprias de edição, como em *Portal 2*. Se por um lado as modificações tendem a ser mais diversas entre si, por outro é lógico pensar que é mais difícil para produzir materiais a partir de *softwares* de modelagem e *scripts* de programação sendo um jogador sem conhecimentos específicos. E mesmo em *Space Engineers* há uma predominância de elaborações que adicionam objetos ao *game*. A possibilidade de explorar novos horizontes de história, jogabilidade, mecânicas, é timidamente explorada.

De modo geral, nota-se que as modificações têm apenas capacidade relativa na revisão de um produto. Além das restrições legais e de uso das ferramentas de edição, a referência original não é usualmente substituída por novos fundamentos. O convite feito aos jogadores é, assim, aceito por uma parcela do público, contudo a experiência que implementam sobre o jogo inclina-se a ser de ordem cosmética. As criações submetidas ficam desse modo distribuídas usualmente entre as camadas mais externas do *software*, como ilustrado na Figura 1.

## Referências

AU, Wagner. Triumph of the mod: Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore – they're the lifeblood of the industry. In: **Salon** [online], 16 abr 2002. Disponível em: <<http://www.salon.com/tech/feature/2002/04/16/modding>>. Último acesso: 27 nov 2016.

- BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. In JANOTTI JÚNIOR, Jedder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda. **Mediação & midiaticização**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2012.
- COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. Conceptualizing mediatization: contexts, traditions, arguments. **Communication Theory**, v. 23, n. 3, p. 191-202, 2013.
- FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (Org.). **Relatos sobre investigaciones de mediatizaciones**. Rosario: UNR, 2013.
- FAUSTO NETO, Antonio. Como as linguagens afetam e são afetadas pela circulação? In. BRAGA, José Luiz; FERREIRA, Jairo; FAUSTO NETO, Antonio; GOMES, Pedro Gilberto (Org.). **10 perguntas para a produção do conhecimento em comunicação**. São Leopoldo: Unisinos, 2013.
- FERREIRA, Jairo. Como a circulação direciona os indivíduos, dispositivos e instituições? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (Org.). **Relatos sobre investigaciones de mediatizaciones**. Rosario: UNR, 2013.
- HJARVARD, Stig. Mediatization and cultural and social change: an institutional perspective. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JEPPESEN, Lars Bo. **Profiting from innovative user communities**. Working paper, Department of Industrial Economics and Strategy, Copenhagen Business School, 2004.
- KENT, Steven. **The ultimate history of video games: from pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2001.
- KUSHNER., David. The Mod squad. In: **Popular Science** [online], 7 fev 2002. Disponível em: <http://www.popsci.com/gear-gadgets/article/2002-07/mod-squad?page=1>. Último acesso: 27 nov 2016.
- LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.
- OLIVEIRA, Thaiane; FERREIRA, Emmanoel; CARVALHO, Louise; BOECHAT, André. Tribute and Resistance: Participation and affective engagement in Brazilian fangame makers and modders' subcultures. **Game: the Italian journal of game studies**, v. 3, n. 2, 2014.
- POOR, Nathaniel. Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. **New Media & Society**, v. 16, n. 8, p. 1249-1267-, 2014.
- POSTIGO, Hector. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. **First Monday**, v. 15, n. 5, 2010.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.



SOTAMAA, Olli. **"Have Fun Working with Our Product!": Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions.** In: DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play, Vancouver, 2005.

SIHVONEN, Tanja. **Players unleashed! Modding The Sims and the culture of gaming,** 2009. 346 f. Tese (Doutorado em Media Studies) – Programa de Pós-graduação em Media Studies, Universidade de Turku, Turku (Finlândia), 2009.