

Capítulo 18

Game mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos

Leônidas Soares Pereira, Júlio Carlos de Souza van der Linden,
Maurício Moreira e Silva Bernardes

Resumo

Apesar do grande interesse da academia pela área dos jogos eletrônicos, nem todas as suas ramificações recebem o mesmo nível de atenção. Os *game mods*, ou “modificações em jogos”, possivelmente devido a sua ainda curta trajetória e apenas recente popularidade, constituem um exemplo destas subáreas ainda pouco estudadas, porém de grande importância. Através da análise dos principais trabalhos acadêmicos existentes sobre *game mods*, este artigo tem por objetivo apresentar ao leitor uma breve explanação sobre um tema cuja literatura ainda é escassa, especialmente em língua portuguesa. Ao fornecer um panorama geral, introdutório, do que exatamente são *game mods*, quais suas origens, e qual sua importância para indústria e academia, se espera estimular o estudo de um tópico não só atual, mas também que possui grande potencial de disrupção a uma indústria que se torna cada vez mais significativa econômica e socialmente.

Palavras-chave: *game mods*, modificações, design de jogos, jogos eletrônicos, jogos digitais.

1 Introdução

A indústria de jogos eletrônicos, um segmento da indústria criativa (COHENDET; SIMON, 2007) que movimentou 23.5 bilhões de dólares apenas nos Estados Unidos da América em 2015 (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2016) dificilmente poderia ser considerada como estática. Pelo contrário, sua forte ligação com inovação tecnológica leva a mesma a ser caracterizada como de alta velocidade (HOTH0; MCGREGOR, 2013), com um mercado volátil (CABRAS et al., 2016), marcada por macro condições instáveis (WRIGHT, 2015) e, portanto, vista como de alto risco (FAHEY, 2011). Tal característica abre espaço para constantes inovações e novas práticas, assertiva exemplificada tanto pelo regular e esperado surgimento de no-

vos consoles, quanto pelo recente e significativo interesse de desenvolvedores de jogos eletrônicos pelo financiamento coletivo.

O tópico-chave deste trabalho, *game mods*, representa mais um exemplo do dinamismo desta indústria. Apesar de ter suas origens ligadas aos primeiros jogos eletrônicos criados para computadores nos anos 1960 (LAUKKANEN, 2005, p. 8), *game mods* e *game modders* (os indivíduos que produzem *game mods*), recentemente tem se tornado objeto de interesse e estudo por parte da academia (CHAMPION, 2012a). Contudo, uma rápida verificação em bases de dados e periódicos revela uma carência de publicações sobre o tema, especialmente na língua portuguesa. Tomando esta prerrogativa por base, este trabalho visa apresentar, de forma introdutória, uma visão geral do que são estes *game mods*, de onde surgiram, qual a sua relevância para indústria de jogos eletrônicos e o que motiva o seu estudo.

2 O que são *game mods*?

Game mods, uma abreviação do termo em inglês *game modifications* (que pode ser traduzido por “modificações em jogos”) são uma classe de produtos cuja definição precisa se mostra tanto difícil quanto não universal. Diferentes autores propuseram sua visão sobre o tópico. Sihvonon (2011, p. 37) afirma que a prática de (*game*) *modding*, de maneira simples, pode ser definida como “a atividade de criação e adição de conteúdo personalizado (*mods*), por parte de jogadores, a jogos de computador comerciais”. Bogacs (2008, p. 7), por sua vez, declara que “*modding* é o processo de alterar algo, e no contexto de jogos de computador, um *mod* é o resultado de tais alterações. [...] *Mods* são variações de jogos originais, ou mesmo jogos inteiramente novos, criados pelo público em geral.”. Já George et al. (2013, p. 130) associa *mods* às ferramentas utilizadas para sua criação afirmando que “*Modding* pode ser definido como a atividade de modificar um jogo com ferramentas específicas”. Devido ao fato do termo “*mod*” ter surgido em comunidades de *modders* e não na academia (UNGER, 2012), poder-se-ia supor certa diferença entre a visão de ambas as partes. Porém a definição dada no site *Mod DB*,

1 <http://www.moddb.com/>

uma das maiores plataformas para compartilhamento de *mods* existentes, muito se assemelha às anteriores: “Mod, abreviação de modificação, é um termo geralmente aplicado a um jogo de computador *customizado* (ou alterado) pelo público em geral.” (INtense!, 2007). Contudo, apesar de compartilharem semelhanças, cada uma destas tentativas de definição apresenta certas particularidades. Sihvonen (2011) exclui de sua definição jogos não-comerciais, Bogacs (2008) amplia os limites do que pode ser entendido com *mod*, e George et al. (2013) considera importante a questão do ferramental utilizado. Divergências como estas são as que levaram Nieborg (2005, p. 11), em seu conhecido trabalho sobre *game mods*, a afirmar o extremo de que “Apesar de ambos os jogadores e acadêmicos não terem problema algum com o termo *mod* e aparentemente possuírem um entendimento comum do que é ou não é um *mod*, a questão de se um jogo é um *mod* ou um jogo “normal” (comercial) é arbitrária.”

Em concordância com o que fala Champion (2012b), o uso da palavra “arbitrária” talvez seja excessivamente forte, porém é fato que existem dificuldades em se estabelecer uma definição universal. Esta dificuldade é expressa por Sotamaa (2004) ao concluir que qualquer alteração, por menor que seja ao código de um software de entretenimento comercial, pode ser tratada como um *mod*. Sendo assim, poderia se chegar à conclusão de que meras mudanças de configuração de resolução de tela ou de atalhos de teclado (DJAOUTI, ALVAREZ; JESSEL, 2010) em um jogo, poderiam ser consideradas como *mods*. Avançando nesta discussão, existem também autores (ALMEIDA, 2015; SWALWELL, 2012) que acreditam que *game mods* transcendam o meio digital sendo necessário, portanto, incluir também modificações de hardware em uma proposta definição. *Warez*, produtos digitais “piratas” ou *game cheats* (COLEMAN; DYER-WITHEFORD, 2007; MESSIAS, 2016; NIEBORG, 2004) podem também ser vistos como *mods*. Por fim, ainda há o argumento defendido por Postigo (2010) e Nieborg (2005, 2004) de que, se levarmos em consideração a recorrente prática de licenciamento de *game engines*² praticada na indústria de jogos

² *Game engine*, ou “motor de jogo” pode ser compreendido como um programa de computador ou conjunto de bibliotecas computacionais (mais especificamente um *framework* de *software*), cuja finalidade é facilitar e possibilitar o desenvolvimento de um jogo digital.

eletrônicos, a diferenciação entre o que é um jogo “original” e o que é um *mod* (no caso, um *mod* de dada engine) se torna ainda mais complexa. Descrições como “*software patches* não-oficiais” (AGARWAL; SEETHARAMAN, 2015, p. 1.), *add-ons* (WOLF, 2012, p. 235) ou ainda “uma espécie de dispositivo *hacker*” (SIHVONEN, 2011, p. 33), são exemplos dos diversos esforços de associações que se tentaram fazer com este produto.

Diante de tal cenário, é difícil deixar de concordar com Champion (2012b) e Sihvonen (2011) no que afirmam relativo à existência de uma carência de termos e definições precisas nesta área de estudo. Game *mods*, além de poderem variar de coisas como simples alterações de texturas ou correções de *bugs*, até as chamadas “conversões totais”, que resultam em jogos inteiramente novos, são também produtos que interagem com uma *multitude* de tópicos de estudo. Uma busca rápida na literatura existente revela conexões dos *mods* com temas que vão desde as teorias de fan *culture*, comunidades de usuários e design participativo (POSTIGO, 2007), passando pelos conceitos de *hackerismo*, *prosumerismo*, co-criação e movimentos DIY³ (COLEMAN; DYER-WITHEFORD, 2007; GEE; TRAN, 2015; HONG, 2013), até as ligações com o universo dos *warez*, da pirataria e do open source (MESSIAS, 2016; SCACCHI, 2010).

Uma vez explicitada a complexidade da discussão em questão, é da opinião dos autores deste trabalho que, atualmente, 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"*⁴. Entendido de maneira ampla, abrange também modificações de interface e *hardware*.” Contudo, é necessário se ter sempre em mente que, como afirmado por Bogacs (2008, p. 7), “o domínio [ou amplitude] dos mods é ilimitado, podendo ser tudo [no original, *everything*] que o criador deseja que seja”.

3 Origens e breve histórico dos *game mods*

Ao adentrar o tópico de origem e história dos *game mods*, existe

³ DIY: sigla para Do It Yourself, em português, “Faça Você Mesmo”.

⁴ Sejam eles relativos a consoles, computadores ou portáteis.

a necessidade de se fazer primeiro uma delimitação. Práticas de modificação em outros objetos, como carros, por exemplo, onde o mesmo é chamado de *tuning* (ALMEIDA, 2015), poderiam ser mencionadas como predecessores dos *game mods* em algum nível. Porém não é do escopo deste trabalho se aprofundar em traçar um histórico das práticas de modificação em si, mas sim de modificações em jogos. Afinal, se tratado o conceito de forma tão ampla, chega-se a conclusão de que muito do que o ser humano criou ao longo de sua existência é, de fato, um tipo de modificação. Mesmo ao se delimitar as modificações apenas ao universo dos jogos, corre-se o risco de ofuscar o tema central deste estudo, pois como afirmado por Laukkanen (2005), jogos de mesa como xadrez, inspiraram centenas de modificações. Portanto, nos próximos parágrafos será abordado o tópico do *game modding* em jogos eletrônicos, particularmente no que tange modificações de software, a prática mais comumente associada ao termo.

Apesar de sua popularização ter ocorrido nas décadas de 80 e 90, as origens do que hoje chamamos de *game mods* está intimamente ligada ao surgimento dos jogos eletrônicos como um todo e, conseqüentemente, a invenção do próprio computador. Christiansen (2012), Wolf (2012) e Williams (2002) relatam a existência de experimentos ligados a jogos eletrônicos e *text-based games*, geralmente em *mainframes* universitários, já nos anos 1950 e 1960, atividades que Coleman e Dyer-Witthford (2007) associam ao termo "*hacker games*". Todavia, o jogo que se tornou marco do surgimento dos jogos eletrônicos foi Spaceware, criado em 1962 por alunos do Massachusetts Institute of Technology (MIT) para o computador PDP-1, e que rapidamente se espalhou pelas demais universidades do país (CHRISTIANSEN, 2012; COLEMAN; DYER-WITHEFORD, 2007; CRABTREE, 2013; WILLIAMS, 2002; WOLF, 2012) sendo ele próprio objeto de modificações (DJAOUTI; ALVAREZ; JESSEL, 2010; LAUKKANEN, 2005).

O próximo evento significativo na linha do tempo dos *game mods* ocorreu após o surgimento da Atari (1972) empresa pioneira no ramo de arcade games (ZACKARIASSON; WILSON, 2010). Segundo Christiansen (2012), apesar do alto custo de fabricação, este era um mercado lucrativo. Quando, porém, a popularidade de um arcade

começava a declinar, a máquina caía em desuso e inutilidade. Vendo nisto uma oportunidade, Doug Macre e Kevin Curran, alunos do MIT, decidiram modificar um destes jogos antigos buscando reanimar o interesse popular por ele. O título em questão foi Missile Command (1980), modificado agora para Super Missile Attack e lançado em 1981. Sua criação obteve sucesso ao ponto de resultar no primeiro conflito legal envolvendo *game modders* e a indústria formal de jogos eletrônicos (DJAOUTI; ALVAREZ; JESSEL, 2010).

Nesta mesma época do fim dos anos 1970 e início dos anos 1980, o avanço tecnológico de computadores pessoais como Apple II e Commodore 64, juntamente com a popularização dos jogos de computador, possibilitaram o surgimento de um novo subgrupo de *modders*. Estes indivíduos, considerados por Laukkanen (2005, p. 8) como “uma subcultura *cracker*”, se valiam de seus conhecimentos para alterar jogos comerciais, muitas vezes desbloqueando conteúdos restritos ou removendo barreiras de proteção contra cópias, e então distribuí-los gratuitamente.

Chega-se, então, a década de 1980, que é considerada como marco do surgimento dos *mods*, de fato, sendo o título Casale Smurfenstein (1983), um mod do jogo Castle Wolfenstein (1981), o nome mais lembrado (AU, 2002; CRABTREE, 2013). Contudo é necessário ressaltar que Castle Smurfenstein foi a segunda entrada em uma trilogia de jogos modificados que começara com Dino Smurf, um *mod* do jogo Dino Eggs (1983) (CHRISTIANSEN, 2012; DEAD SMURF SOFTWARE, [s.d.]; DJAOUTI; ALVAREZ; JESSEL, 2010). Apesar disto, Bogacs (2008, p. 9) argumenta que Lode Runner (1983), um jogo que possuía um editor de cenário dentro de si e que, portanto, permitia alterações, possivelmente seja o verdadeiro marco de início da “era dos *game mods*”.

O crescente interesse por *game mods* gradativamente chamou a atenção da indústria de jogos eletrônicos, e a influência dos *mods* na mesma foi particularmente visível na Id Software. Esta empresa, ao contrário das demais da época passou a ver os *game mods* como algo positivo chegando ao ponto de, em 1993, lançar Doom, um jogo de tiro em primeira pessoa, construído de forma a prever e facilitar modificações (BOGACS, 2008; POSTIGO, 2007). O aberto incentivo da empresa para que jogadores e fãs criassem

suas próprias versões do jogo levaram os *game mods* de Doom a serem considerados os primeiros *mods* legalizados (LAUKKANEN, 2005). Aproveitando-se da popularização da internet, os *mods* de Doom se espalharam e cresceram de forma exponencial, levando inclusive a criação de ferramentas não-oficiais dedicadas a auxiliar a criação de tais *mods*. A Id Software manteria sua filosofia pró-*modding* em seus próximos lançamentos, mais precisamente a série de jogos Quake. O sucesso da estratégia da Id Software levou outras empresas do ramo adotarem modelos parecidos. Epic e Valve Software, são exemplos de empresas que seguiram esta tendência de alto envolvimento com a comunidade, através da promoção de concursos, disponibilização de ferramentas de edição de conteúdo, e incentivo a prática do *modding* inclusive, por vezes, contratando modders como funcionários para suas empresas (CHRISTIANSEN, 2012; NIEBORG, 2005).

Muito ainda poderia ser dito sobre o avanço dos *game mods* no que compreende o período entre o início da aceitação e incentivo dos mesmos pela Id Software, até seu estado atual, onde podem ser vistos praticamente como uma parte integrante da indústria de jogos eletrônicos⁵. Contudo, dois pontos ligados a já mencionada Valve Software, são ainda dignos de menção. Lançado em 1998, Half-Life, o primeiro jogo da empresa, apesar de seu sucesso, também deu origem ao que talvez seja o *mod* mais famoso de todos os tempos, chamado de Counter-Strike. Este *mod*, criado por Minh Le e Jess Cliffe em 1999, se mostrou tão bem-sucedido que, eventualmente, foi adquirido pela Valve Software, e seus desenvolvedores contratados para dar continuidade ao seu desenvolvimento agora como um jogo comercial (CHRISTIANSEN, 2012). Ilustrando seu sucesso, Counter-Strike foi lançado comercialmente em 2001 e em 2003 já tinha vendido 1.5 milhões de cópias, permanecendo por anos como o mais popular jogo de ação online (CRABTREE, 2013; LAUKKANEN, 2005). Paralelamente a este fenômeno, em 2002, a Valve Software lançou a plataforma eletrônica Steam, um sistema *online* para distribuição de conteúdo digital,

⁵ Para o leitor interessado em se aprofundar no tópico, alguns casos como os dos *mods* Red Orchestra, DayZ e do conhecido Defense of the Ancients - DOTA (que deu origem a alguns dos mais relevantes jogos no cenário de eSports de hoje em dia), se mostram particularmente interessantes.

idealizado tendo os *mods* em perspectiva (AU, 2002; DOVEY; KENNEDY, 2006; LAUKKANEN, 2005). Postigo (2007, p. 308) descreve o sistema como “uma tentativa de estender a interconectividade da internet para maximizar o potencial de desenvolvimento de ‘programadores-fãs’ e para tirar proveito dos reduzidos custos da distribuição digital”. Em termos comerciais, pode-se dizer que o empreendimento é um sucesso, pois, em 2011, se estimou que a plataforma Steam controlasse 50-70% do mercado de jogos eletrônicos distribuídos digitalmente (CHIANG, 2011) e em 2013 esse número já havia crescido para 75% (EDWARDS, 2013). Em termos de sucesso no que toca o *game modding*, basta informar que, na data de escrita deste trabalho, o popular jogo The Elder Scrolls V: Skyrim, por exemplo, contava com nada menos do que 28.662 *mods* diferentes disponíveis para o público, sendo o mais popular assinado e utilizado atualmente por 1.296.977 de usuários.

4 Importância para a indústria

Pode-se dizer que, atualmente, *game modders* e a indústria de jogos eletrônicos, especialmente a de jogos de computador (JEPPESEN *apud* GRAAF, 2012, p. 121), vivem uma relação quase simbiótica. Este cenário muito se deve a uma série de vantagens que os *mods* propiciam para as empresas. Os benefícios mais óbvios se devem ao fato dos *mods* diretamente auxiliarem a aumentar as vendas e a prolongar a vida útil de um jogo, como também a aumentar o engajamento da comunidade (de jogadores) com o jogo. Através deles, jogos adquirem um caráter evolutivo e de constante atualidade (TAYLOR, 2003), podendo inclusive vir a atrair novas audiências (CHRISTIANSEN, 2012). *Modders* podem também fazer experimentos e testar ideias de maneira completamente descomprometida, algo que uma indústria com alta aversão a risco não estaria disposta a fazer (AU, 2002; CHRISTIANSEN, 2012). Esta qualidade posiciona os *modders* como agentes de inovação (POSTIGO, 2010) e *lead users* (ALMEIDA, 2015) se tornando a verdadeira “linha de frente” ou vanguarda da indústria de jogos eletrônicos (TAYLOR, 2003). Porém não é apenas como fonte de inspiração e matéria prima já testada que as comunidades de *game modders* contribuem para a indústria. Estas comunidades e equipes de desenvolvedores primordialmente amadores, também propi-

ciam às empresas um *pool* de recrutamento de potenciais futuros profissionais (POSTIGO, 2010; TAYLOR, 2003). Por fim, a manutenção de uma comunidade ativa e interessada de fãs, além de resultar em benefícios de marketing, fornece as empresas uma série de voluntários sem custo, interessados tanto em auxiliar em práticas como *beta-testing*, *debugging* e suporte técnico, como em gerar conteúdos secundários para os jogos (e mesmo para os próprios *mods*) na forma de guias de *walkthrough* e tutoriais (SIHVONEN, 2011). Em suma, o que ocorre é uma aparente situação de benefício mútuo, onde as empresas fornecem aos *modders* acesso a uma gama considerável de recursos seus, na expectativa de obter retorno na forma de produtos e serviços de interesse para a companhia. Estas práticas, porém, tem levado a discussões sobre a ética do que pode ser encarado como trabalho gratuito. Se por um lado a interação *modders* - indústria pode ser vista como saudável e de interesse mútuo, por outro, termos como co-criação e design participativo, neste contexto, muito se aproximam de “práticas *prosumeristas*” de exploração (ALMEIDA, 2015; HONG, 2013; POOR, 2014). A pertinência de tais questionamentos é ilustrada na constante busca de empresas por formas de extrair capital ou valor de suas comunidades de usuários-jogadores (BURGER-HELMCHEN; COHENDET, 2011; GRAAF, 2012; KERR; KELLEHER, 2015; SCACCHI, 2010).

Todavia, é necessário ressaltar que esta relação não é completamente livre de problemas. Ainda que os *game modders* gozem de uma posição bastante diferente da de comunidades de fãs de séries de TV, por exemplo, onde a produção dos fãs muitas vezes é encarada com suspeita e mesmo conflito (NIEBORG, 2005), ainda assim podem existir obstáculos. A aparente liberdade dos *modders* é regida pelos termos das licenças de usuário (*end-user license agreement* – EULA) com os quais jogadores (e *modders*) devem concordar ao instalar um jogo eletrônico. Estas licenças são a forma pela qual a empresa pode proteger seus interesses e estabelecer o que considera legalmente aceitável ou não de se fazer a partir de seus produtos (NIEBORG, 2005; SCACCHI, 2009) Porém, seguidamente, esta linha divisória é cruzada pelos *mo-*

6 Neologismo oriundo da fusão das palavras inglesas para “produtor” e “consumidor”.

dders, acarretando em conflitos. Isso pode ser visto em práticas de pirataria e comercialização não autorizada de títulos originais modificados e de *cheats* ou *hacks*, e até em casos onde a empresa simplesmente não deseja a existência de produtos que possam interferir com os seu plano de negócios (a Nintendo é uma das grandes empresas do mercado especialmente conhecida por esta prática) (ALMEIDA, 2015; CM30, 2016; COLEMAN; DYER-WITHEFORD, 2007; PERRY, 2016). Não é incomum serem noticiados, em site especializados em jogos eletrônicos, casos de empresas enviando ordens de “cessar e desistir” ou mesmo diretamente processando equipes de game *modders* por violação de contrato e uso indevido de conteúdo proprietário (CORRIGAN, 2017; frank, 2016; ZWIEZEN, 2017). Estes processos, certas vezes, sequer são originários das empresas de jogos eletrônicos, mas de outros grupos (empresas de brinquedos, detentores de direitos autorais de filmes, etc.) que se sentem lesados por tais práticas (COLEMAN; DYER-WITHEFORD, 2007; JOHNSON, 2009; NIEBORG, 2005). Apesar de tais dificuldades, os *game mods* estão se tornando, gradativamente, uma parte integrante da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos. Assim, as empresas têm começando a desenvolver seus jogos prevendo os *mods*, e os jogadores, por sua vez, tem se acostumado a esperar por eles, tornando o suporte ao *modding* uma expectativa do consumidor. Existem, inclusive, jogos sendo produzidos onde mods não são mais tratados apenas como um adendo, mas sim como parte ativa do jogo-base em si, como é o caso em *The Sims*, *Spore* e *Second Life*, títulos onde o conteúdo criado pelos usuários se torna uma peça central do jogo⁷ (LAUKKANEN, 2005; SIHVONEN, 2011).

Finalmente, é ainda digno de menção os recentes desenvolvimentos relativos a comercialização de *game mods*. Já existem alguns casos documentados de práticas de *game modding* semicomerciais (afora os casos onde uma empresa de fato compra o mod para continuar seu desenvolvimento com um jogo original). Essas práticas, quando não ligadas a pirataria, geralmente se resumem a websites sem associação direta com a empresa desenvolvedora

⁷ Jogos do tipo MMO - *Massively multiplayer online* - também poderiam ser vistos como uma espécie de game mod, dado o fato de serem produtos de um processo de co-criação contínuo entre jogadores e empresa (Volk, 2007)

do jogo, com links para doações ou com opções de assinatura *premium* dando acesso a mais conteúdo ou funcionalidades no site, além do lucro gerado por anúncios. São ações como estas que, muitas vezes, possibilitam aos *modders* (ou aos sites de acervos de *mods*) financiarem a manutenção de seus sites e criações (KOW; NARDI, 2010; LAUKKANEN, 2005) e costumam, até certo ponto, serem toleradas (MURANO, 2009). Outro tipo de prática de comercialização de *mods*, desta vez com participação ativa da empresa desenvolvedora do jogo, ocorre em jogos como Dota 2 ou Team Fortress 2. Nestes jogos, itens digitais “cosméticos”, desenvolvidos pela comunidade, podem ser votados e escolhidos para incorporação e venda dentro do jogo (com uma porcentagem dos lucros permanecendo com a empresa). Já a empresa LindenLabs, em seu jogo, Secondlife foi além, garantindo aos *modders*, via EULA, posse legal de suas produções como também formas de lucrar através delas (algo coerente dada a natureza do jogo em questão) (CHRISTIANSEN, 2012). Apesar da existência das práticas descritas acima, a indústria de jogos eletrônicos, e os próprios *modders* em certo nível, tem dado sinais de busca por uma forma de comercialização mais ampla para estes produtos (BATCHELOR, 2017; LOUISE, 2017; ROBERTSON, 2015). Tentativas, até então, tem falhado, encontrando grande resistência por parte das bases de jogadores (RAD; SARIS, 2015). A forte ligação dos *mods* com a ideologia open source encontra-se no centro das divergências existentes, tornando ainda mais complexa as discussões relativas a quem, de fato, pertence legalmente um *game mod* e se *modders* tem o direito (seja legal ou ético-moral) de cobrar por suas criações.

5 Conclusões e possibilidades de estudos futuros

Uma breve análise dos objetos conhecidos como *game mods* revela a relevância e pertinência de seu estudo de forma mais aprofundada. Todavia, apesar da existência de certos estudos abordando o tópico, sobretudo de pesquisadores da área dos estudos culturais (LAUKKANEN, 2005), é visível a necessidade de mais trabalhos acadêmicos buscando melhor compreender este fenômeno (GEE; TRAN, 2015; SOTAMAA, 2010). Como Champion (2012a) relata na introdução de seu livro – uma coletânea de artigos sobre *game mods* –, é possível que exista certo preconceito ou resistência da

comunidade científica no que tange ao tópico, não o considerando de valor para uma audiência acadêmica. No entanto, o exercício apresentado no presente trabalho aponta para uma conclusão oposta. *Game mods* não apenas possuem peculiaridades que os separam das demais práticas da indústria de jogos eletrônicos ou de outros produtos de comunidade de usuários-fãs (AGARWAL; SEETHARAMAN, 2015; sihvonen, 2011; SOTAMAA, 2004), como também, segundo Champion (2012b, p. 21), apresentam “[...] várias questões críticas, teóricas e relacionadas a design escondidas por debaixo da superfície [...]”. Ademais, a posição dos *modders* como influenciadores de práticas da indústria e de agentes de inovação na mesma, ressalta ainda mais a importância do seu estudo para o futuro da indústria como um todo (MORRIS, 2003). Atualmente, alguns dos principais tópicos que vem sendo pesquisados relativos a *game mods* estão ligados a educação (GRAHAM, 2014; MCARTHUR; TEATHER, 2016) e questões legais (MXNCH, 2013; PINA, 2011; WALLACE, 2014). existe também um considerável número de estudos analisando os *modders* a partir das obras de teóricos das chamadas novas mídias – como Henry Jenkins, Matt Hills e John Banks –, ligando-os a conceitos como comunidades de usuários e *fan culture* (COMUNELLO; MULARGIA, 2015; POOR, 2014; SOTAMAA, 2003). Contudo, apesar da existência de tais estudos, a novidade do tema em conjunto com seu dinamismo, ainda propicia uma ampla gama de nichos onde novos estudos podem ser desenvolvidos. Estudos de mercado poderiam ser realizados, visando averiguar o impacto, em termos de vendas, que os *mods* produzem para seus jogos-base; investigações quanto aos métodos projetuais dos *modders* poderiam ser conduzidos; um trabalho de tipologia das classes de *mods* existentes muito contribuiria para sua melhor compreensão. Diversas são as possibilidades neste instigante tema do *modding* que está “[...] longe de ser um assunto periférico na cultura *gamer*, sendo, na realidade, um rico campo que deve ser pesquisado de forma sistemática.” (UNGER, 2012, p. 513).

Referências

- AGARWAL, S.; SEETHARAMAN, P. Understanding game modding through phases of mod development. **Proceedings of the 17th International Conference on Enterprise Information Systems**, v. 3, p. 114-121, 2015.
- ALMEIDA, M. DE L. **A importância e o impacto do modding de videogames entre os jogadores portugueses**. [s.l.] Instituto Universitário de Lisboa, 2015.
- AU, W.J. **Triumph of the mod**. Disponível em: <<http://www.salon.com/2002/04/16/modding/>>. Acesso em: 30 ago. 2017.
- BATCHELOR, J. **Bethesda introduces paid Skyrim, Fallout mods with Creation Club**. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-06-12-bethesda-introduces-paid-skyrim-fallout-mods-with-creation-club>>. Acesso em: 25 ago. 2017.
- BOGACS, H. **Game mods: a survey of modifications, appropriation and video-game art**. [s.l.] Vienna University of Technology, 2008.
- BURGER-HELMCHEN, T.; COHENDET, P. User communities and social software in the video game industry. **Long Range Planning**, v. 44, n. 5-6, p. 317-343, 2011.
- CABRAS, I. et al. Exploring survival rates of companies in the UK video-games industry: An empirical study. **Technological Forecasting and Social Change**, v. 117, p. 305-314, 2016.
- CHAMPION, E. (ED.). **Game Mods: Design, Theory and Criticism**. [s.l.] ETC Press, 2012a.
- _____. Mod Mod Glorious Mod. In: CHAMPION, E. (Ed.). **Game Mods: Design, Theory and Criticism**. [s.l.] ETC Press, 2012b. .
- CHIANG, O. **The Master of Online Mayhem**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/forbes/2011/0228/technology-gabe-newell-videogames-valve-online-mayhem.html>>. Acesso em: 22 ago. 2017.
- CHRISTIANSEN, P. Between a Mod and a Hard Place. In: CHAMPION, E. (Ed.). **Game Mods: Design, Theory and Criticism**. [s.l.] ETC Press, 2012. .
- CM30. **A History of Nintendo Fanworks Cancelled by Nintendo Legal Action**. Disponível em: <<https://gamingreinvented.com/nintendoarticles/top-ten-nintendo-fanworks-cancelled-due-legal-complaints/>>. Acesso em: 25 ago. 2017.
- COHENDET, P.; SIMON, L. Playing across the playground: paradoxes of knowledge creation in the videogame firm. **Journal of Organizational Behavior**, v. 28, n. 5, p. 587-605, jul. 2007.
- COLEMAN, S.; DYER-WITHEFORD, N. Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture. **Media, Culture & Society**, v. 29, n. 6, p. 934-953, 2007.
- COMUNELLO, F.; MULARGIA, S. User-Generated Video Gaming. **Games and Culture**, v. 10, n. 1, p. 57-80, jan. 2015.
- CORRIGAN, H. **Blizzard Shuts Down New World of Warcraft Legacy Server 5 Hours After It Opens**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2017/07/25/blizzard-shuts-down-new-world-of-warcraft-legacy-server-5-hours-after-it-opens>>. Acesso em: 25 ago. 2017.
- CRABTREE, G. **Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the Battlefield Series**. In: KAPELL, M. W.; ELLIOTT, A. B. R. (Eds.). **Playing with the Past**. New York: Bloomsbury Publishing, 2013. .
- DEAD SMURF SOFTWARE. **The Other Dead Smurf Software Page!** Disponível

em: <<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.html>>. Acesso em: 22 ago. 2017.

DJAOUTI, D.; ALVAREZ, J.; JESSEL, J.-P. From Mods to Gaming 2.0: an overview of tools to ease the game design process. Proceedings of Games: Design and Research Conference. **Anais...**Volda: 2010

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. **Game Cultures: Computer Games as New Media**. Maidenhead: Open University Press, 2006.

EDWARDS, C. **PC Games King Seeks to Dethrone Sony, Microsoft Consoles**. Disponível em: <<http://www.bloomberg.com/news/articles/2013-09-26/pc-games-king-seeks-to-dethrone-sony-microsoft-consoles>>. Acesso em: 8 jul. 2016.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **Essential facts about the computer and video game industry 2016**. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<http://essential-facts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>>.

FAHEY, R. **Rock and a Hard Place**. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/about>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

FRANK, A. **Ambitious Pokémon ROM hack shuts down, days before launch**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/12/21/14038518/pokemon-prism-canceled>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

GEE, E. R.; TRAN, K. M. Video Game Making and Modding. In: GUZZETTI, B.; LESLEY, M. (Eds.). **Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media** (Advances in Media, Entertainment, and the Arts). Hershey: Information Science Reference, 2015. p. 238-267.

GEORGE, S.; LAVOUÉ, É.; MONTERRAT, B. An Environment to Support Collaborative Learning by Modding. In: HERNÁNDEZ-LEO, D. et al. (Eds.). **Scaling up Learning for Sustained Impact**. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2013. .

GRAAF, S. VAN DER. Modonomics: Participation and competition in contention. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 4, n. 2, p. 119-135, 2012.

GRAHAM, S. Rolling your Own: On Modding Commercial Games for Educational Goals. In: KEE, K. (Ed.). **Pastplay: Teaching and Learning History with Technology**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2014. p. 214-27.

HONG, R. Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices. **International Journal of Communication**, v. 7, p. 984-1002, 2013.

HOTHOS, S.; MCGREGOR, N. Emerging Perspectives on an Emerging Industry. In: HOTHOS, S.; MCGREGOR, N. (Eds.). **Changing the Rules of the Game**. [s.l.] Palgrave Macmillan UK, 2013. p. 1-8.

INTENSE! **Getting Started with Mods**. Disponível em: <<http://www.moddb.com/tutorials/getting-started-with-mods>>. Acesso em: 31 jul. 2017.

JOHNSON, D. StarCraft fan craft: Game mods, ownership, and totally incomplete conversions. **The Velvet Light Trap**, v. 64, n. 1, p. 50-63, 2009.

KERR, A.; KELLEHER, J. D. The Recruitment of Passion and Community in the Service of Capital: Community Managers in the Digital Games Industry. **Critical Studies in Media Communication**, v. 32, n. 3, p. 177-192, 2015.

KOW, Y. M.; NARDI, B. Culture and Creativity: World of Warcraft Modding in China and the US. In: BAINBRIDGE, W. S. (Ed.). **Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual**. London: Springer London, 2010. .

LAUKKANEN, T. **Modding scenes: Introduction to user-created content in computer gaming**. [s.l.] University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2005.

LOUISE. **Steam Is Thinking About Paid Mods Again**. How Could This Work? Disponível em: <<https://nowloading.co/p/steam-is-thinking-about-paid-mods-again-how-will-this-work/4208620>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

MCARTHUR, V.; TEATHER, R. J. **Serious mods**: A case for modding in serious games pedagogy. 2015 IEEE Games Entertainment Media Conference, GEM 2015, 2016.

MESSIAS, J. Exploration beyond gameplay : modding as knowledge in Guitar Hero customs and Pro Evolution Soccer patches from Brazil Proceedings of the 10th Internatinoal Philosophy Computer Games Conference. **Anais...**Malta: 2016

MORRIS, S. WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media. **Proceedings** of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, v. 2, 2003.

MXNCH, M. Fooling the user? Modding in the video game industry. **Internet Policy Review**, v. 2, n. 2, 2013.

MURANO. EA **Artist Rights Clarification**. Disponível em: <<https://thesimsresource.com/artists/Murano/blog/view-post/post/10363/EA-Artist-Rights-Clarification>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

NIEBORG, D. Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture Proceedings of the Creative Gamers Seminar Exploring Participatory Culture in Gaming. **Anais...**2005

NIEBORG, D. B. **Who put the mod in commodification?** – A descriptive analysis of the First Person Shooter mod culture, 2004.

PERRY, A. **Nintendo just shut down a fan-made Pokémon game downloaded by millions of people**. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/pokemon-uranium-fan-game-shut-down-by-nintendo-2016-8>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

PINA, P. Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft. In: CRUZ-CUNHA, M. M.; CARVALHO, V. H.; TAVARES, P. C. A. (Eds.). **Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games**: Multidisciplinary Developments. Hershey: Information Science Reference, 2011. p. 464-475.

POOR, N. Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. **New Media & Society**, v. 16, n. 8, p. 1249-1267, 2014.

POSTIGO, H. Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. **Games and Culture**, v. 2, n. 4, p. 300-313, 2007.

POSTIGO, H. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. **First Monday**, v. 15, n. 5, 2010.

RAD, C.; SARIS, S. **5 Reasons Why Valve's Paid Mod Workshop Failed**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2015/04/28/5-reasons-why-valves-paid-mod-workshop-failed>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

ROBERTSON, A. **Steam Workshop lets game modders sell their work, starting with Skyrim**. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2015/4/23/8484779/valve-steam-workshop-paid-game-mods-skyrim>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

SCACCHI, W. **Governing the Mod Squad**, 2009. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/a781/32539a93594a9c379430861fc41c533d99b7.pdf>>

____. **Computer game mods, modders, modding, and the mod scene**. First Monday, v. 15, n. 5, 2010.

SIHVONEN, T. **Players Unleashed!** Modding The Sims and the Culture of Gaming. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

SOTAMAA, O. **Computer Game Modding**, Intermediality and Participatory Culture, 2003. Disponível em: <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/coursepack2009/Sotamaa_modding.pdf>

____. Playing it my way? Mapping the modder agency. Proceedings of the Internet Research 5.0 Conference. **Proceedings...Sussex**: 2004

____. When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. **Games and Culture**, v. 5, n. 3, p. 239-255, 2010.

SWALWELL, M. The early micro user: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. **Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference**. Anais...2012

TAYLOR, L. A mod, mod, mod, mod world: players turned programmers create the next generation of their favorite games. **Computer Graphics World**, p. 24+, 2003.

UNGER, A. Modding as Part of Game Culture. In: FROMME, J.; UNGER, A. (Eds.). **Computer Games and New Media Cultures**. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012. .

VOLK, D. Game development 2.0. **Proceedings of the 2007 conference on Future Play**, p. 225-228, 2007.

WALLACE, R. Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry Is Actually Getting It Right. **Brigham Young University Law Review**, v. 2014, n. 1, p. 219-255, 2014.

WILLIAMS, D. Structure and competition in the US home video game industry. **International Journal on Media Management**, v. 4, n. 1, p. 41-54, 2002.

WOLF, M. J. P. (ED.). **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Santa Barbara: Greenwood, 2012.

WRIGHT, A. It's all about games: Enterprise and entrepreneurialism in digital games. *New Technology*, **Work and Employment**, v. 30, n. 1, p. 32-46, 2015.

ZACKARIASSON, P.; WILSON, T. L. Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal incorporating Journal of Global Competitiveness*, v. 20, n. 2, p. 139-151, 2010.

ZWIEZEN, Z. **Popular GTA V Modding Tool Shuts Down, Community Explodes**. Disponível em: <<http://kotaku.com/popular-gta-v-modding-tool-shuts-down-community-explod-1796112893>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

Como citar este capítulo (ABNT):

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: Marcavisual, 2018. p. 379-394

Como citar este capítulo (Chicago):

Pereira, Leônidas Soares, Júlio Carlos de Souza van der Linden, and Maurício Moreira e Silva Bernardes. 2018. "Game Mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos". In *Design em Pesquisa*, 1st ed., 2: 379-394. Porto Alegre: Marcavisual.