

Modificação de videogames: design e participação do usuário

Felipe Neves - Senac-SP
Roger Tavares - Senac-SP; PUC-SP¹

Resumo

Este artigo parte do universo das modificações de videogames para apresentar considerações sobre o histórico, os tipos de modificação e conceitos das modificações, relacionando-a com exemplos e possibilidades da participação do usuário. Partindo da intervenção dos usuários, as modificações são reflexo da criação de sistemas complexos que emergem da interação e participação dos usuários como co-autores no desenvolvimento de novas aplicações.

Palavras-chave: design, participação, modificação, jogos, gamecultura

Authors' contact:

felipeneve@gmail.com
robertavares@gmail.com

1. Introdução

No universo da gamecultura [TAVARES 2006; STEINKUEHLER 2006], a modificação de videogames surge não só como prática, mas como uma atitude diante dos novos sistemas. Representa também uma tendência ligada a maior interação e abertura para a produção conjunta, uma vez que o game designer compartilha sua criação para ser ressignificada, reconfigurada e reorganizada segundo princípios diversos.

Não há um consenso sobre o aparecimento do termo modificação de videogames, embora ele seja usado correntemente [PRENSKY 2003; GEE 2003; SCHLEINER 2005; NEVES 2005]. Sotamaa [2003] ressalta que “no caso das modificações de jogos para computador é usual referir-se como uma modificação realizada pelo usuário a um jogo pré-existente. Até onde conheço, não há um consenso sobre o primeiro aparecimento do termo neste sentido.”

Embora Sotamaa [2003] aponte que a primeira modificação provavelmente surgiu a partir da apropriação de código do famoso jogo Spacewar pelo Space Invaders, Castle Smurfenstein pode ser considerada a primeira modificação de um videogame. Em 1983, dois fãs do videogame Wolfenstein® (Muse Software, 1981) criam uma modificação onde os nazistas são trocados por smurfs. Segundo os autores:

“Os guardas nazistas tornam-se Smurfs, a maioria das vozes alemãs inteligíveis tornam-se vozes inteligíveis

dos smurfs. Nós criamos uma nova tela de abertura, nova tela de fechamento, nova narração e um tema aberto e mudamos a localização na Alemanha para o Canadá.”

O início das modificações foi povoado de pequenas alterações, também chamadas de hacks, que circulavam marginalmente em BBS's dentro de uma comunidade fechada. Como grande parte destas alterações não era oficialmente permitida, há dificuldade em encontrar muitas fontes.

A história das modificações, vincula-se principalmente aos chamados jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), os programas que apresentavam maior facilidade e apelo à modificação.

As modificações passam a se tornar mais comuns após o lançamento de Wolfenstein 3D (iD Software, 1992) e posteriormente com o surgimento do jogo Doom® (iD Software, 1993). Através da modificação dos arquivos WAD (Where's All the Data?) que continham os níveis e objetos para serem alterados. O ano de 1994 também marca o aparecimento do level editor, ferramenta que permite fazer modificações de maneira mais simples do que a edição direta de códigos.

Outros jogos que merecem destaque no campo das modificações são o Heretic® (Raven Software) lançado no final de 1994, Duke Nukem 3D® (3D Realms) lançado um ano depois e em 1996 temos o lançamento do primeiro Quake® (idSoftware). A série Quake® inaugura uma série de jogos que permitem alterações estruturais mais interessantes, acrescentando um grande nível de abertura.

O ano de 1998 apresenta um grande lançamento que estimula intensamente os usuários a modificarem seus videogames: o Half-Life® (Valve Software). Este jogo apresenta uma ferramenta de modificação interessante e que dá origem a mais famosa modificação que se tem notícia: o Counter Strike (2000). É também no ano de 1998 que Anne-Marie Schleiner convida artistas para criar jogos “patches, mods e game add-ons” (SCHLEINER, 2001:412-413), para uma exposição chamada de “Cracking the Maze”. Nesta exposição, diversos trabalhos de modificação surgem, e trabalhos como Adam Killer de Brody Condon e modificações de Quake 1 realizados pela dupla européia JODI (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans).

1 Produzido durante a pesquisa de pós-doutorado na Programa de Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP.

A partir daí temos uma grande divulgação das ferramentas de edição, e das modificações que passam a se multiplicar rapidamente. Em uma pesquisa no site ModDB (<http://www.moddb.com>), especializado em modificações, é possível encontrar mais de quatro mil modificações disponíveis para serem jogadas, número extremamente representativo.

Um ponto a ser ressaltado é que a modificação pode ser compreendida apenas como reutilização de código. Apesar de o conceito de modificação poder ser, superficialmente, aplicado a qualquer reaproveitamento de código, existem alguns elementos importantes que precisam ser destacados para que este conceito se esclareça, já que esse tipo de prática é muito comum em diversas áreas de programação. A grande diferença entre esse reaproveitamento de código e a modificação em si, é o fato de que é característico da modificação, ser desenvolvida por usuários, e não por programadores, utilizando as estruturas já existentes dos próprios jogos.

Neste artigo trabalhamos a modificação de videogames como um processo que é: 1) realizado por usuários ou fãs, 2) envolve alguma alteração a um jogo já existente, seja estrutural, de interfaces ou texturas (skins), 3) e que pode resultar em modificações cuja abrangência e níveis podem produzir resultados diversos dos que foram pré-configurados pelos produtores.

2. Personalização, modificação e participação do usuário

A modificação e a reconstrução dos jogos pela própria comunidade gamer, envolve um grande número de habilidades, para trilhar o caminho das modificações. Embora tenham se tornado cada vez mais amigáveis os programas de construção ainda podem ser um grande desafio para inúmeros jogadores.

Essa possibilidade de mudanças e alterações é vinculada a própria natureza dos videogames, e mesmo em sua criação, os game designers procuram ampliar o leque possível de personalização que os jogos oferecem. Como aponta Sotamaa:

“The digital nature of games allows them to be manipulated and reprogrammed – also by individual consumers. Players personalize the appearance of their in-game characters by creating models and skins and create new maps and adventures based on existing game titles. For example sport game fans create detailed copies of national and local leagues including player statistics, uniforms and stadiums.” (2003)

Alguns designers como Victor Papanek, apontam a necessidade de envolver o usuário (ou utilizador como prefere este autor). Papanek aponta que é preciso abrir o processo de produção para que todos possam participar, na fase criativa e produtiva “e desta maneira construir uma teia mais apertada de relações entre o

processo e o produto, forma e conteúdo, designer e utilizador.” (1995, p. 178)

Philip Pacey, também aponta uma possibilidade de atuação do usuário, sem prescindir da presença do designer profissional. “A future along these lines need not be a future without Professional designers cease to defend designing as their exclusive preserve, and choose instead to enable, educate, and empower their fellow-humans to design and participate in the designing of the world they inhabit.” (PACEY, 224)

Neste contexto, a participação do usuário pode ser dividida em dois níveis: a personalização e a modificação. Este ponto é especialmente importante quando tratamos das modificações em educação, uma vez que estas práticas normalmente são realizadas por grupos de não especialistas, como jogadores, artistas e professores.

A personalização pode ser compreendida como uma alteração em padrões ou opções pré-estabelecidas em um sistema, visando a configuração de elementos existentes nos videogames.

Exemplos de personalização compreendem a alteração dos nomes dos jogadores, roupas, tipos de armas, personalidade e gênero. Não devemos menosprezar o potencial que sistemas personalizáveis oferecem, permitindo níveis de interação fabulosos, como é o caso por exemplo da ferramenta de personalização de personagens do jogo Oblivion (Bethesda, 2005) ou do The Sims (EA, 2000). O número de possibilidades é imenso e representa uma abertura na criação aliada a uma interface de acesso simplificado.

Ao ampliar o conceito de personalização, podemos afirmar que os códigos de trapaça (*cheatcodes*) são uma tentativa de burlar o sistema de regras imposto pelos videogames, apresentando uma nova visão do jogo. Poder quebrar as regras de gravidade, mudar a força com que determinado instrumento age sobre o ambiente ou simplesmente mudar as roupas do personagem, são exemplos clássicos de como é possível experimentar o game em uma dimensão bem mais ampla do que a imposta pela game designer. Conforme vai alterando a jogabilidade através de elementos fornecidos pelo game designer, ele se aproxima da personalização, quando insere novos elementos, se aproxima mais da modificação.

Tais questões apresentam uma atualidade impressionante, uma vez que ao se pensar em grande parte das supostas inovações em meios digitais atualmente, como a web 2.0, os wikis, os mash-ups e as modificações de videogames temos um panorama positivo acerca destes novos paradigmas de produção e conseqüentemente uma atuação diferenciada do designer. Quando falamos no conceito de agência e a possibilidade de envolver o utilizador neste processo, estamos avançando para uma compreensão melhor do

papel do designer, especialmente quando falamos em novas mídias.

3. A modificação como agência

Murray parte do princípio que a autoria nos meios eletrônicos é procedimental, uma vez que é papel do autor, desenhar um ambiente preparado para oferecer as possibilidades de relação e interação, ou seja:

“Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas.” (MURRAY:2001:149)

Tais definições se aproximam do universo dos videogames, principalmente dos game designers, quando criam ambientes para outros jogadores. Na modificação completa, temos também o papel do autor, já que incorpora elementos totalmente novos, mas essa autoria é compartilhada e interdependente com os criadores das chamadas engines.

Entretanto na modificação parcial temos um processo diferente. Quando pensamos neste processo, ou seja, onde os elementos que se trabalha são fornecidos, podemos nos aproximar mais do conceito de agência definido em Murray:

“A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos.” (MURRAY:2001:129)

Murray cita que na década de 1930, revelaram, após análises literárias, que Homero criava suas obras “através de um processo que envolvia a união entre um estoque de frases feitas e unidades narrativas predefinidas.” Este é um bom exemplo de como os modificadores parciais trabalham.

A aproximação das tecnologias de desenvolvimento de games aos artistas acaba ampliando a possibilidade de experimentação e criação com os videogames.

Referências

- AARSETH, E. *Computer games studies: year one*. in: *gamestudies: the international journal of computer game research* nº 1, 2001. (<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>)
- ALDRICH, C. *Learning by doing*. San Francisco: John Wiley & Sons, 2005.
- COUCHOT, E. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. in: PARENTE, A. (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. P. 37-48
- FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology: Tese de Doutorado, 2001.
- GEE, J. P., 2003. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- LEÃO, L. (2005). *Da Ciberarte à Gamearte (Ou Da Cibercultura à Gamecultura)*. Texto apresentado No Simpósio Game_Cultura. São Paulo: SESC.
- NEVES, F., 2005. *Modificação De Jogos Para Educação*. in: *Gameart / SBgames'2005 - Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital*, 2005, São Paulo / SP. Anais do Sbgames 2005, 2005.
- NEWMAN, J., 2004. *Videogames*. New York, NY: MPG Books.
- PRENSKY, M., 2003. *Modding – The Newest Authoring Tool*. Disponível Em: [www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-20modding%20%20the%20newest%20authoring%20tool.Pdf] [Acessado Em 10 de Agosto de 2007].
- SCHLEINER, A. (2005). *Game Reconstruction Workshop: Demolishing And Evolving Pc Games And Gamer Culture*. in: *Handbook Of Computer Game Studies*. Cambridge: Mit Press
- SOTAMAA, O. (2003) *Computer Game Modding, Intermediality And Participatory Culture*. University Of Tampere, Finland
- STEINKUEHLER, C. A., 2006. *Why Game (Culture) Studies Now?* *Games and Culture*, Vol. 1, Nº 1, 97-102
- TAVARES, R., 2006. *Videogames: Brinquedos do Pós Humano*. Tese De Doutorado. 320 pp. PUC-SP
- WOLF, M. J. P. & PERRON, B., 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge.