

Modificações em Videogames para Além da Produção:

Uma investigação sobre o fenômeno dos *mods* como uma forma de interação jogador-jogo

Alessandra Maia

Programa de Pós-Graduação em
Comunicação/Laboratório de Mídias Digitais
Universidade Federal Fluminense (UFF)/Universidade
do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
Niterói/Rio de Janeiro, Brasil
e-mail: alemontmaia@yahoo.com.br

Caroline Dias, Andrew da Costa, Renata da Silva,
Eric Freitas, Beatriz Marques
FCS/PPGCOM/ Laboratório de Mídias Digitais
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
Rio de Janeiro, Brasil
carolineesthefany.dias@gmail.com,
andrewmsc@hotmail.com, renascsilva1@gmail.com,
ericfreitasferreira@yahoo.com.br,
beatriz_ferreira@hotmail.com

Resumo—Este artigo objetiva investigar a hipótese da criação de *mods* como uma forma de jogar videogames. Para isso, traz diferentes acepções do que seriam as modificações de jogos e um conjunto de exemplos de *mods*, bem como a definição do que seriam jogos (SCHELL, 2008; NOVAK, 2010). Uma forma de jogar que tenta escapar das limitações impostas pelos programadores dos jogos originais e criar a sua própria experiência. Nesse caminho, percebe-se que um estudo sobre a produção de modificações em jogos comerciais é importante para tentar compreender as diferentes formas de interação que um videogame, ou mesmo jogo de tabuleiro, pode suscitar.

Keywords—*mods de videogames; modificações de jogos; interação jogador-jogo; jogador-produtor*

I. INTRODUÇÃO

As balbúcias de um bebê nas suas tentativas de experimentações diante do ato de aprender as suas primeiras palavras. O bater desordenado das painéis combinadas com gritos, formando as primeiras composições musicais de uma criança. Múltiplas cores em um papel branco para dar forma a objetos de sua vivência em sociedade ou a seres fantasiosos. E, à medida que os indivíduos crescem, o processo criativo continua a se manifestar. Seja na combinação de diferentes sabores e texturas para uma refeição, ou até mesmo a construção de narrativas que irão compor páginas de livros ficcionais. Esse é apenas um panorama do potencial criativo e inventivo que pode estimular diferentes competências cognitivas[3].

Este artigo continua o estudo iniciado em *Aprendizagem inventiva em GTA Rio: colaboração e preconceito como faces de uma mesma moeda?*[4], que buscou pensar as noções de aprendizagem inventiva[5] e a de estereótipo[6] na cultura participativa a partir do *mod GTA Rio*, construído a partir de *Vice City* (2002) e *San Andreas* (2004) por meio do estudo da experiência dos pesquisadores e de *youtubers*, que compartilharam suas explorações e percepções em vídeos de *gameplay*. Para isso, esta investigação se detém no aspecto técnico e

inventivo que esse tipo de produção de modificações mobiliza e incita. Salienta-se que este estudo entende a produção de uma modificação como uma forma de jogar, por intuir que esses jogadores-produtores estão jogando com a caixa-preta[7] do jogo e buscando subverter a sua programação para responder aos seus anseios, sendo assim são colocados problemas novos àquela produção que precisa de uma solução que instiga uma aprendizagem inventiva[5].

Essa compreensão fundamenta-se como uma hipótese a ser investigada e, por isso, torna-se o objetivo deste trabalho. Para isso, buscou-se realizar o estado da arte para mapear o direcionamento dos estudos realizados sobre o fenômeno dos *mods* de videogames, bem como tentar compreender as diferentes compreensões sobre o que seria uma modificação. Originário do termo *modification*, a abreviação da palavra, *mod*, comumente é utilizada para denominar subprodutos provenientes de alterações em jogos, normalmente eletrônicos, que modificam características do produto original, desde pequenas alterações gráficas ou visuais ou sonoras até criação de uma versão diferente da existente, como é o caso do videogame *Counter-Strike* (CS).

II. CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO: MODS COMO UMA FORMA DE JOGAR UM JOGO

O ser humano pode ser, além de inventor, um ser formador, hábil para reordenar informações e experiências de maneira a transformá-las em conhecimento. Conforme Steven Johnson[8] evidencia, numa discussão sobre o potencial do ser humano de aprimorar a inteligência, isso é realizado por meio da utilização dos meios de comunicação contemporâneo, a economia da indústria cultural e as mudanças de plataformas tecnológicas. Johnson evidencia o alcance de reconstrução e (re)significação da produção humana mediante àquilo que lhe instiga.

O aspecto colaborativo da internet, que estimulou a distribuição de conteúdos na rede, pode ser compreendido a partir da criação e difusão da tecnologia *peer-to-peer*¹

¹ Segundo a definição do dicionário Português-Inglês, *peer to peer* significa “de pares em pares”. Isso quer dizer que os

(P2P), entre os anos 1980 e 1990, que oferecia a possibilidade de compartilhamento de arquivos, documentos, recursos computacionais, e, inclusive, arquivos multimídia (áudio e vídeo), promovendo a criação de algumas *softwares* como *mIRC*, *ICQ*, *KaZaA* e *Napster*. Manuel Castells[9] observa o potencial colaborativo,

em resumo, o paradigma da tecnologia da informação não evoluiu para seu fechamento como um sistema, mas rumo à abertura, como uma rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo em sua materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico. Abrangência, complexidade e disposição em forma de rede são seus principais atributos

Sendo assim, é possível associar a internet como um espaço aberto e propício à colaboração. Essa rede também proporciona um ambiente de livre difusão de informação e conhecimento, podendo ser mediada por ferramentas gratuitas, como enciclopédias e acervos *online*, fóruns e *blogs*, que, com a participação de outras pessoas, especialistas ou não, produzem conteúdos de inúmeras áreas de conhecimento. Steven Johnson reforça a ideia da internet como um lugar cada vez menos individualista e mais coletivo, pelo menos como ideal. Porque, segundo Johnson[10],

[...] estamos correndo para entrar em rede, e o corolário natural disso é que a ideia de individualidade deverá ficar ameaçada... Com o tempo vamos todos viver, pelo menos em parte, dentro de uma espécie de consciência de rede. Nossos períodos de imersão subjetiva não perturbada serão cada vez mais raros, e podem até desaparecer por completo.

Os *sites* de redes sociais, por exemplo, têm como princípio conectar indivíduos, e, para isso, oferecem a possibilidade de reunir pessoas com mesmo gosto musical, filmico, artístico, político. Com o avanço das tecnologias, o relativo aumento do acesso à internet e do potencial da rede, Chris Anderson[11] pontua o quanto os produtos digitais detinham da habilidade criativa humana, sobretudo em sua construção mútua com outros indivíduos, manifestados no chamado *movimento maker*.

Anderson[11] utiliza o termo *maker*, que em tradução literal significa “fazedor”, para salientar um tipo de cultura formada no campo digital e que provém da possibilidade estimulada pela internet de unir pessoas em âmbito global envolta de um produto construído mutuamente. A capacidade de criação pública e a potência reservada aos mecanismos de produtividade compartilhada fazem da internet um lugar de reinvenção das formas de aprendizagem e de desenvolvimento de produtos. “Projetos compartilhados na *Web* viram fonte de inspiração para outros e se transformam em oportunidades de colaboração”[11].

computadores da rede estão todos interligados em uma cadeia descentralizada, onde cada um possui funções equivalentes não havendo uma hierarquia entre eles. Todos os usuários são clientes e servidores, funcionando, assim, de forma totalmente independente e livre da existência de um servidor central.

O movimento *Maker*, conhecido também como cultura *maker*, começou a se evidenciar no final dos anos 1960 e parte do princípio básico de que qualquer pessoa é apta a construir, criar, consertar e modificar seus próprios objetos, valorizando, assim, a independência individual. Para o pesquisador Chris Anderson, o movimento *maker* partilha de três características transformadoras: *designs* que, a partir de ferramentas de *software*, criam produtos; a *partilha* das informações do projeto e trabalhos colaborativos; *adoção de formatos comuns*, que permitam o acesso e a manipulação do escopo desse produto feito anteriormente.

Cabe salientar que o movimento é considerado como uma extensão do *Do It Yourself (DIY)*, ou, em bom português, “Faça você mesmo”. Esse fenômeno ganha notoriedade após um período de guerras na Grã Bretanha, na década de 1950, por conta das limitações financeiras e do anseio por produzir algo que não estivesse restrito à grande indústria. Com isso, observa-se que a criatividade e as novas músicas estavam começando a se combinar em uma espécie de revolução da juventude. Por essa razão, para compreender o *DIY*, é interessante mencionar o gênero *skiffle* – mix de *jazz*, *folk*, *blues* –, visto que os artistas produziam seus próprios instrumentos a partir de materiais não destinados a esse tipo de uso. Por exemplo, a tábua de lavar e alguns dedais foram usados para percussão, uma caixa grande de madeira fina e um cabo de vassoura formavam um contrabaixo.

Retomando a discussão sobre a *cultura maker*, essa surge como uma das principais atividades no que tange à democratização de conhecimento e na agilidade de confecção de produtos, absorvendo, como ideal, uma premissa de ausência de regras restritivas – uma subversão do *status quo*. Durante décadas, as informações mostraram-se restritas e a indústria ditava, sozinha, regras de produção e de comercialização de quaisquer bens – fossem físicos ou não. Essa subversão traz como resposta o ideal de que as pessoas possam e devam materializar suas próprias ideias e as desenvolvam, por meio de tecnologias, dispositivos e ferramentas, em projetos que reforcem leituras de suas experiências e da cultura na qual estão inseridas.

Segundo a artista plástica e educadora, Fayga Ostrower, polonesa naturalizada brasileira, essa capacidade de criação, demonstrada como potencialidade, pode configurar uma necessidade existencial, manifestada em sua necessidade de orientar-se no mundo e de se comunicar com outros seres humanos.

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. (...) Trata-se, pois, de *possibilidades*, potencialidades do homem que se convertem em *necessidades existenciais*. O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando [12]

Ao explicar sobre o ato criador e a necessidade de atentar-se às etapas de criação, Ostrower afirma que, mesmo que os processos criativos estejam em níveis

“subconscientes” – considerando que são processos que ocorrem no âmbito da intuição, ou mesmo por meio da lógica de tentativa e erro –, é necessário se referir a isso como um ato que exige atenção frente à impressão que a pessoa pode incorporar durante o próprio ato criador para que haja a possibilidade de questionamento a respeito dos seus resultados. E, no exercício de formação da atenção, essa pessoa transforma a natureza de maneira dinâmica e mútua, de onde captura, (re)²ordena e, por consequência, transforma-se também. O ser humano “não somente percebe as transformações como sobretudo nelas se percebe” [12]. Ideia essa que pode ser reforçada por meio da discussão desenvolvida pela pesquisadora Virgínia Kastrup, em seu livro *Invenção de si e do mundo*[5] porque traz a noção de que o mundo não seria representação, mas uma “co-emergência do sujeito e do mundo”, numa construção mútua e sem um determinar a existência do outro.

Nesta pesquisa, cabe frisar, compreende-se que a cognição não está restrita a uma noção de inteligência que considera apenas o raciocínio lógico-matemático. Bem como a criatividade não estaria centrada na ideia de solução de problemas. Como Kastrup[5] salienta em seu estudo, a chave da política cognitiva se trata “de seguir sempre um caminho de vaivém, inventar problemas e produzir soluções, sem abandonar as experimentações”. E, nessa direção, percebe-se que uma investigação sobre a produção de modificações em jogos comerciais é importante para tentar compreender as diferentes formas de interação que um videogame, ou mesmo jogos de tabuleiro, pode suscitar.

O exposto até o momento pode ser observado nos *mods* estudados aqui e a partir da reflexão de Jesse Schell[1], *designer* de jogos, quando explica que o jogo é um dos meios de interação que gera uma experiência – sendo essa a diferença dele para os outros meios, inclusive por ser baseado numa forma não-linear de experiência. Isso reforça a hipótese deste artigo de considerar os *mods* como uma forma de interagir com o jogo, em última instância, de jogá-lo.

O entendimento de Jeannie Novak[2] sobre a definição de jogabilidade também ajuda a sustentar a hipótese. Para a autora jogabilidade seria “como as escolhas, os desafios ou as consequências enfrentados pelos jogadores” no ambiente do jogo. Além disso, pode-se resgatar a noção de conceito de jogo[13] na qual se busca a solução para um problema, considerando que o jogador-produtor desenvolveu a modificação para solucionar um problema criado por ele mesmo. Como Schell[1] destaca, ao discorrer sobre o que é a experiência jogador-jogo: os jogadores controlam o ritmo e a sequência dos eventos que ocorrem, gerando assim sentimentos de escolha, realização, responsabilidade e colaboração. Essa explicação complementa o observado no plano de fundo de algumas modificações.

² A utilização do termo (re) fez-se necessária e proposital, pois indica a transformação como fenômeno cíclico e ininterrupto, capaz de, assim, ressignificar ideias e materiais.

A dupla “função” de jogador e de produtor ensaiada por pessoas que dedicam parte de seu tempo em criar modificações simples ou complexas para um determinado jogo (ou franquia) parece ser uma extensão do tempo dedicado à passar pelos diferentes desafios propostos por quem desenvolveu o videogame. Com a diferença de ter sido o jogador quem percebeu uma outra forma de jogar o jogo.

Como mencionado brevemente na introdução, pode-se dizer que um dos jogos que marcaram a cultura *modder* foi o *Counter-Strike* (CS). Trata-se de uma série de jogos de tiro para *desktop* em primeira pessoa, *multiplayer*, no qual times de terroristas e contra-terroristas batalham entre si, cada um com uma missão específica estipulada no jogo. Lançado em 1999, como uma versão *beta*, a partir da modificação de *Half-Life*, CS mobilizou milhares de pessoas ao redor do mundo, tanto jogadores do original, como aqueles que sequer haviam jogado uma partida de *Half-Life*. T tamanha notoriedade fez a companhia *Valve* comprar os direitos de CS, como também contratar os desenvolvedores do *mod*, Minh Le e Jess Clife³. Após dois anos com 19 versões *beta* e atualizações de melhoria semanalmente, a primeira versão oficial foi a CS 1.0 liberada em 2000. Ao todo foram quatro lançamentos⁴, ao longo desses 19 anos de existência do jogo: CS: 1.6 (2001), CS: *Condition Zero* (2004), CS: *Source* (2004) e CS: *Global Offensive* (2012).

Entretanto, o legado do CS para a cultura *modder* mobilizou diversos programadores a criarem inúmeras versões modificadas do jogo. Uma delas foi criada pelo brasileiro apelidado de *Mataleone*, que criou o mapa *cs_rio* inspirado nas favelas da cidade do Rio de Janeiro. A missão consistia em subir o morro para resgatar os reféns das mãos de traficantes (time terrorista). Mesmo consumido mundialmente, *Counter-Strike* enfrentou problemas no Brasil, que por determinação de uma lei federal⁵ foi proibido de ser comercializado, pois alegava-se que o jogo estimulava práticas terroristas, que iam contra a ordem social e a segurança pública. Em 2009 o jogo teve sua liberação para comercialização no país⁶.

Há diversos tipos de *mods* disponíveis para os fãs de CS, dentre eles os que alteram a arquitetura do jogo,

³ Diferente desses dois, é comum o anonimato dos produtores de *mods*, em razão da quebra dos códigos comerciais do jogo, juridicamente ilegal.

⁴ Os 19 anos de *Counter-Strike*, do 1.6 até *Global Offensive*. Portal Versus. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/os-19-anos-de-counter-strike-do-16-ate-global-offensive>. Acesso em 13/07/19

⁵ Justiça proíbe games 'Counter-Strike' e 'Everquest' no Brasil. Tecnologia. Portal G1. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00->

[JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVERQUEST+NO+BRASIL.html](https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00-JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVERQUEST+NO+BRASIL.html). Acesso em 13/07/19

⁶ Justiça libera venda do game 'Counter-Strike' no Brasil.

Games. Portal G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA+LIBERA+VENDA+DO+GAME+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL.html>. Acesso em 13/07/19

simulando cenários clássicos, como o mapa da *Fenda do Biquini*, do desenho animado *Bob Esponja*; o mapa de *Minecraft Landscape*, do jogo que nomeia o *mod*; e a danceteria do cenário do jogo *GTA Vice City*, o mapa *The Mallibu*. Há também *mods* que alteram a jogabilidade, como o *Zombie Survival*, que habilita um modo de jogo no qual os *players* precisam sobreviver ao ataque de zumbis. Ou o *Esconde-Esconde (Hide and Seek)*, que emula a clássica brincadeira infantil, no qual os *Contra-Terroristas* devem encontrar os *Terroristas*. Entretanto, para dificultar, os jogadores terroristas conseguem selecionar, através de um menu, diferentes objetos para se camuflar no mapa, como extintores de incêndio, postes, caixas e estantes, o que faz com que os outros jogadores não notem a presença do time inimigo.

É válido ressaltar que o termo *mod* não foi cunhado por membros da academia científica, mas, sim, por integrantes das comunidades de jogadores[14]. De acordo com um dos colaboradores da plataforma *MOD DB*⁷, *site* de compartilhamento e de *downloads* de *mods*, os *mods* podem ser compreendidos como um fenômeno que pode ganhar significado com o passar dos anos, podendo criar até uma comunidade na qual os desenvolvedores de jogos e *modders* possam interagir e trabalhar juntos, em suas palavras:

pessoalmente, acredito que os *mods* só se tornarão mais significativos no futuro, e nosso objetivo é ajudar todos os jogos e os consumidores a se beneficiarem, fornecendo uma poderosa API/SDK independente da plataforma. Estou ansioso para compartilhar o que estamos preparando e trabalhar mais de perto com os criadores de jogos no futuro⁸.

Ainda no *site MOD DB*, é possível conferir a seguinte definição, destinada aos que estão curiosos sobre esse tipo de produção ou começando a trabalhar com *mods*: “*mod*, abreviação de modificação, é um termo geralmente aplicado a um jogo de computador customizado (ou alterado) pelo público em geral”⁹.

⁷ Link de acesso a *home* do site MOD DB: <https://www.moddb.com/>, a comunidade de *Modders* mais antiga do mundo como eles destacam na aba *about us* (sobre nós) do *site*, nesta mesma aba os colaboradores contam um pouco da história da plataforma, criada em 2002. O link de acesso para a página se encontra disponível em: <https://www.moddb.com/about> e a aba *member*, que conta um pouco mais sobre a história do *site* se encontra em: <https://www.moddb.com/members/intense>.

⁸ Do original: I personally believe that mods are only going to become more significant in the future, and we aim to help all games and consumers benefit by providing a powerful, platform agnostic mod API/SDK. I'm looking forward to sharing what we are cooking up and working more closely with game creators in the future. Get in touch if you'd like to know more. Para conferir na íntegra o texto publicado em 2018, acesse: <https://www.moddb.com/members/intense>.

⁹ Do original: “Mod, short for modification is a term generally applied to a customised (or altered) computer game made by the general public”. Disponível em: <https://www.moddb.com/tutorials/getting-started-with-mods>.

Para além da definição acima, destaca-se que o termo divide opiniões. Tanja Sihvonen[15] compreende o *game modding* como uma atividade de edição e criação personalizadas a videogames por parte dos jogadores dedicados a uma franquia. Enquanto H. Bogacs[16] defende que não precisa ser jogador de um determinado jogo para poder contribuir com mudanças ou reformulações que alteram completamente o sentido da experiência, é algo que qualquer um estaria apto a realizar. Para Sébastien George, Baptiste Monterrat, Elise Lavoué[17] o *mod* tem relação com o uso de ferramentas mais específicas para realizar a tarefa de modificar um jogo. Segundo Nieborg[18] em seu trabalho sobre modificações de jogos (*game mods*), “embora tanto jogadores quanto acadêmicos não tenham nenhum problema em relação ao termo ‘*mod*’ e aparentam compartilhar um entendimento comum sobre o que é ou o que não é um *mod*, a questão se um jogo é um *mod* ou um jogo “regular” (comercial) é um ponto arbitrário”. Essas perspectivas corroboram com a hipótese levantada por esta pesquisa, a de que o *mod* poderia ser compreendido como uma forma de interação jogador-jogo.

Faz-se, assim, importante ressaltar que esta pesquisa compreende *mod* como qualquer alteração, independente do seu nível de complexidade, seja no *hardware* ou *software*, de um *game*. Considera-se isso em razão de as modificações realizadas, ainda que de baixa complexidade, serem provenientes de agenciamentos que suscitam novas experiências ao jogador em relação ao videogame.

Por essa razão, considera-se importante mapear o panorama da pesquisa desenvolvida sobre o fenômeno dos *mods* de videogames. Por causa das limitações de espaço desta produção, a pesquisa se restringiu ao mapeamento das produções científicas realizadas apenas em cenário nacional. Nessa primeira busca foi encontrado um número significativo de pesquisas sobre *game mods*.

Dentre essas, duas teses e uma dissertação: “*Saudações Do Terceiro Mundo*”: *games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker*[19]. O trabalho em questão pensa o conceito de *mods*, a partir da rede Orkut (2004-2014), desenvolvendo-o através do estudo de um histórico de compartilhamento de arquivos, colaboração entre jogadores. O autor aponta como os usuários superaram a precariedade das telecomunicações e da infra-estrutura da informática brasileira e as diferentes ordens de escassez (material, legal, educacional) criando um fenômeno cultural de jogo. (*Re)faça você mesmo: prática de modding e a circulação midiática*[20]. A pesquisa investiga, a partir de uma perspectiva de estudos de comunicação, as relações que se seguem à organização dos *modders*, com base na série de jogos *Arma*. Para isto, o autor utiliza discussões sobre processos midiáticos, que hoje em dia estabelecem uma percepção crescente da circulação de formações simbólicas e, mais especificamente, problematizam o conceito de *midiatização*; também apresentou reflexões sobre a natureza do jogo digital, sua estrutura editável e como isso resultou em práticas *modding*. Além disso, o trabalho apresenta observações sobre a cultura participativa, que

sustentam modelos de relações coletivas e produzem trabalhos que podem inovar na indústria de jogos. *Dimensões do Conteúdo Gerado Por Usuário Em Videogames: Cultura participativa e a intervenção criativa através do Modding*[21]. Nessa obra, a atenção especial é dada à criação de mods. A intenção dessa pesquisa é observar como os videogames permitem a criação, troca e colaboração entre usuários, bem como características das comunidades que concentram esses entusiastas. Durante o mapeamento, também foi encontrado um capítulo do livro *Design em Pesquisa. Game mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos*[22]. Nesse trabalho, os autores versam sobre *mods* e seu potencial disruptivo com intuito de promover sua literatura – considerada ainda escassa para os pesquisadores. Assim, fornecem um panorama geral do que são os *game mods*, quais suas origens, e qual sua importância para a indústria e a academia.

Além das pesquisas já supracitadas, foram encontrados 4 artigos apresentados no congresso SBGames. São eles: *Gambiarra e antropofagia em jogos digitais: uma etnografia das comunidades de World of Warcraft*[23]. Nesse artigo, o autor, a partir do relato etnográfico realizado por meio de observação não participante em comunidades virtuais do jogo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004-Atual), busca ilustrar como tecnologias digitais como o videogame propiciam reflexões sobre os conceitos de gambiarra e antropofagia; *A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro*[24]. O autor estuda o *mod* como parte de uma investigação maior relativa à investigação de práticas gerenciais em grupos de desenvolvedores de jogos digitais, visando apurar o entendimento do termo “jogo indie” por parte do jogador e de desenvolvedor de jogos eletrônicos brasileiro; *Modificação de videogames: design e participação do usuário*[25]. Este artigo parte do universo das modificações de videogames para apresentar considerações sobre o histórico dos tipos de modificação e conceitos das modificações, relacionando-os com exemplos das diferentes possibilidades da participação do usuário.

Outras questões a respeito de *game mods* também são estudadas nos seguintes artigos: *O Paradigma do Projeto Baseado em Plataformas Aplicado ao Game Design*[26]. O autor explora os conceitos como *mods*, *add-ons* e pacotes de expansão e os posiciona como resultados diretos do emprego da técnica no desenvolvimento de *game designers* e de *design de software*. Por fim, é apresentado um modelo de plataforma com o qual é construído um jogo ilustrativo dentro desta proposta, o “SBGames MOD”. *Freinet Joga Counter-Strike? Machinima e Mod-Games no Processo de Educação e Inclusão Social*[27]. Roger Tavares, discute o conceito de *mod games* por meio de experiências educacionais construtivistas, utilizando-se, assim, de novas técnicas e tecnologias oriundas dos atuais videogames 3D, numa esperança de recuperar o interesse e a motivação que os estudantes têm perdido com o passar do tempo. Utilizando videogames, vídeos, animações, como processo, e não como fonte, e colocando o estudante no lugar de co-

autor da informação e do conhecimento. *Fantasia digitais: Os MODs sexuais para videogames*[28]. Loures faz uma análise do jogo DOOM (1993), ao qual os jogadores acessaram seu código fonte e criaram mapas, armas e formas de jogo diferentes capazes de intensificar a experiência que o jogo oferecia. A partir dessas alterações o artigo trabalha uma discussão com embasamento teórico a respeito de *Mods*, e como esses são articulados na criação de novas experiências de interação entre *fã* e *game*. *Modificações em Jogos Digitais e seu Potencial como Tecnologia Educacional para o Ensino de Engenharia*[29]. Os *mod-games* ao possibilitarem a construção de cenários educacionais e laboratórios virtuais, e seu uso de forma interativa, imersiva e colaborativa, elevam a experimentação pelos alunos a um novo nível ao permitirem o desenvolvimento de habilidades cognitivas contextualizadas com as exigências atuais da educação e, em especial, do ensino de engenharia. *Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência*[30]. Onde Messias destaca, não advogando a questão ética ou moral da pirataria, o caráter colaborativo e emancipacionista que há em grupos *fandom*, onde a pirataria é utilizada como maneira de compartilhamento e produção de conhecimento e fomento às relações sociais, podendo ser considerada uma ação de resistência dentro de um sistema orientado ao capital.

As produções coletivas no campo do entretenimento podem ser observadas em páginas de *fãs* na internet (*fanpages*), na qual se compartilham teorias, *fanfics* ou outros materiais a respeito de seu “objeto” de fascínio. No campo dos *games*, os usuários também utilizam os espaços de *sites* ou fóruns para discutir alternativas de consumo de um jogo, procurando informações sobre trapaças (em inglês, *cheats*), ou de algum *bug* ou *glitch* que o jogo apresenta que possa beneficiar o jogador, gerando uma cadeia de pessoas espalhadas em comunidades que visa disseminar informações sobre o assunto uns com os outros.

Existem diversos desses espaços de colaboratividade entre *fãs* de *games*, nos quais se compartilham modificações, informações e curiosidades sobre determinados jogos. Um exemplo é o *site Nexus Mods*¹⁰, conhecido por oferecer *mods* de jogos da série *The Elders Scrolls (Bethesda, 1994)*, em especial *Skyrim (2011)*, quinto título da franquia. No *Nexus*, além de uma diversidade de *mods* para *downloads*, a plataforma possui um fórum para discussão e suporte; campo de imagens e de vídeos – espaço no qual os jogadores podem exibir suas modificações ou alterações no jogo –; e *wiki* – ambiente no qual são disponibilizados informações e conteúdos extras sobre os jogos, bem como suas modificações.

Outro exemplo é o de *sites* especializados em notícias e informações sobre uma série de jogos específica, como é

¹⁰*Nexusmods*: <https://www.nexusmods.com/skyrim/>. Site voltado para *download* e compartilhamento de *mods* referentes ao quinto jogo da saga de *RPG The Elders Scrolls (1994) - Skyrim (2011)*.

o caso do *site* brasileiro, focado na série *Resident Evil* (1996), *REVIL*¹¹. Em *REVIL* há notícias, artigos, análises, entrevistas, tutoriais e mais outros recursos voltados para o universo dessa franquia de jogos. No entanto, apesar de o *site* não disponibilizar *mods*, ele oferece formas extras de extrair diversão dos jogos, disponibilizado macetes ou direcionado o jogador para o acesso aos *mods* (*sites* para *download*). Os responsáveis pela plataforma gerenciam redes sociais no *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, nas quais entram em contato com fãs e divulgam notícias e eventos.

O mundo *modder* conta com diversas tipificações ao que tange aos objetivos e funcionalidades: contendo *mods* meramente visuais, como as *skins*; *mods* de expansão, que adiciona missões, ambientes e mais horas de jogo ao *gameplay*; *mods* utilitários, como as alterações em menus e inventários, com o objetivo de aprimorar a jogabilidade; e *mods bug fix*, que conserta falhas de programação contidas no jogo original. Detalhe é que cada um desses tipos de *mods* pode ser tanto combinado como aprimorado, criando gradações que tornam, possivelmente, o jogo tanto atualizado aos padrões gráficos da geração vigente quanto irreconhecível à sua temática original, dependendo, unicamente, da criatividade do jogador-produtor e da disponibilidade de *hardware* que possua. Adentrando na temática de *mods* gráficos e de ambientação, a principal e mais comum modificação, e algo já explorado na investigação a partir de *GTA Rio*[4] tem-se, como um dos principais *modders* representantes, o programador e desenvolvedor russo Boris Vorontsov, criador do pacote de modificações *ENBSeries*.

O pacote de modificações *ENBSeries*¹², lançado em dezembro de 2007 e atualizado constantemente (tendo seu último *patch* lançado em 21 de Maio de 2019), é um projeto de aprimoramento para, principalmente, *TESV: Skyrim*, assim como, também, jogos da série *Fallout*, *Grand Theft Auto* e *Deux Ex*, entre outros. O *ENBSeries* funciona alterando diversas funções de renderização diretamente por meio do motor gráfico do jogo, modificando como as texturas e a luminosidade são construídas pela placa de vídeo e, daí, como afetam o ambiente ao redor do personagem, contribuindo para a imersão do jogador. O *mod* também adiciona uma série de filtros e efeitos somente encontrados em jogos da atual geração – como o detalhamento de raios de sol, reflexos etc. – e que exigem maior potência de *hardware*, atualizando e permitindo, assim, a jogos mais antigos, um aumento na longevidade por ampliar as possibilidades de interação. O *ENBSeries* ainda, permite ao usuário a livre customização e desativação de funcionalidades que possam ser incompatíveis com o computador do jogador, contribuindo para a compatibilidade e englobamento de um maior número de usuários.

¹¹ *REVIL*, *site* voltado para a série de jogos *Resident Evil*, de 1996, foi criado em 1999 por fãs brasileiros da série jogos da CAPCOM: <https://residentevil.com.br/>.

¹² Para informações mais completas, acesse: <http://enbdev.com/>. Último acesso em 12 jul. 2019.

Outro *mod* de extrema relevância na comunidade de *Skyrim* é o ambicioso *Skyrim Together*, que vem sendo desenvolvido desde 2016 pela *The Together Team*, grupo de usuários programadores, e fãs da série *The Elders Scrolls*, que almeja transportar o mundo *offline* de *Skyrim* para uma plataforma multijogador *online* com milhares de usuários simultâneos – experiência essa que também foi explorada no jogo *GTA*, em sua versão *online* não oficial *SA-MP*. Ainda em desenvolvimento, o projeto encontrava-se, em janeiro de 2019, em processo de *closed-beta*¹³, tendo obtido a marca de 547 jogadores simultâneos¹⁴. Pode-se observar que não se trata de apenas um mero *mod*, mas da ânsia da comunidade por uma interação *multiplayer* no jogo *Skyrim*. Esse dado também destaca as questões de sociabilidade e de interação entre jogadores, principalmente relacionado à possibilidade de *mods* como instrumento inventivo, criativo e colaborativo.

Outra característica a ser destacada quanto à questão dos *mods* é a sua possibilidade em democratizar o acesso, em incitar o uso descentralizado de *softwares* ou outros produtos e em criar novas tendências que poderão orientar a indústria de *games*. O *mod* para *Grand Theft Auto: San Andreas* “*SA-MP*” (lê-se *San Andreas Multiplayer*), lançado em maio de 2006, não apenas precedeu a experiência *multiplayer* de sua franquia, junto a outro *mod* famoso, dessa vez para *Grand Theft Auto: Vice City*, “*VC-SM*” (lê-se *Vice City Multiplayer*), mas foi criado inteiramente por uma equipe conjunta de fãs que estabeleceram, muito antes dos trabalhos oficiais da experiência *multiplayer* de *Grand Theft Auto V* iniciar, a base para o que deveria ser um mundo que pudesse reunir centenas de jogadores competindo e cooperando entre si enquanto tentam subir na escalada de sua vida de crimes. O *mod* não apenas permitia a interação em tempo real, como também possibilitava aos jogadores reunir-se em gangues, realizar missões, brigar por territórios e outras experiências cooperativas. Todas essas características tornaram-o um dos maiores e mais bem sucedidos *mods*, somente atrás de *Counter Strike*, originado como um *mod* *multiplayer* para *Half-Life*, e *Defense of the Ancients* (*DotA*), surgido de *Warcraft III: Reign of Chaos*. Outro ponto que vale citar é a característica democratizadora que há em *mods* desse tipo; isso porque *SA-MP* não foi apenas o predecessor do *GTA V*, mas que, também, até hoje, continua contando com uma forte base ativa de jogadores, computando cerca de 28.569 jogadores simultâneos¹⁵, enquanto *GTA V* contava, no mesmo dia de acesso aos dados, com cerca de 88.801 jogadores simultâneos¹⁶.

¹³ Versão fechada de testes, comumente realizada com apoiadores ou compradores de *games*.

¹⁴ Em teste realizado no dia 9 de fevereiro de 2019, quando cerca de 547 jogadores simultâneos foram capazes de interagir entre si através de 211 sessões dedicadas. Para mais informações acesse: https://twitter.com/skyrim_together <https://www.patreon.com/skyrimtogether>

¹⁵ Dados coletados no dia 10/07/2019, através do *site* oficial do *mod* *San Andreas Multiplayer* (*SA-MP*). Acesse <https://www.sa-mp.com/> para mais informações.

¹⁶ Dados coletados no dia 10/07/2019, através da plataforma analítica não oficial de banco de dados dos jogos mais acessados

somente na plataforma *Steam*, mostrando que o *mod* ainda atrai muitos jogadores que ou não têm a possibilidade de adquirir *GTA V*, seja por seu valor ou por sua necessidade de *hardware*, ou reservam um espaço, pode-se dizer nostálgico, em seu *desktop* para um jogo que lhes marcou a adolescência.

A partir da busca empreendida, constatou-se uma variedade de *sites* que oferecem uma rede de compartilhamento de *mods* ou de *patches* para os jogos, advindas, em muitos casos, de comunidades de jogadores que se reuniam na rede social *Orkut* (2004 - 2014), como enfatiza o pesquisador José Messias[19] “o fim do *Orkut* espalhou os atores pela rede, alguns foram para o *Facebook*, outros para *blogs* e fóruns de discussão, e outros simplesmente se perderam. Curiosamente, sair do ambiente do *Orkut* proporcionou o encontro com outra parcela da população dos jogadores”.

Messias reconhece a possibilidade criativa que os jogos podem excitar em seus jogadores, principalmente videogames que se enquadram na cultura brasileira, no que se refere ao entretenimento mais popular do país, como o futebol, em suas palavras: “as franquias de futebol *FIFA* e *Pro Evolution Soccer (PES)* e o jogo de exploração de ambiente e simulação de realidade ligado a práticas criminosas *Grand Theft Auto (GTA)* são plataformas costumeiramente rearranjadas e frequentemente recodificadas pelos usuários”[31].

Dentro desse contexto, percebe-se esse fenômeno por meio dos *sites* ou páginas de *mods* da franquia *GTA*. Para explorar melhor essa ideia, foram selecionados três *sites* com base nos critérios de: tempo de atividade, pelo menos 10 anos, e variedade de conteúdo disponibilizado, *mods*, *patches*, mapas, dentre outros. Por essa razão, os que sobressaíram foram: *Mods GTA San Andreas (GTA SA)*¹⁷, em atividade desde 2008, especializado em modificações para o *GTA San Andreas*; *Site do GTA*¹⁸, criado em 2009 que, diferente da primeira plataforma, disponibiliza modificações para quatro dos principais jogos da saga *GTA (Vice City, San Andreas, IV e V)*; e, por fim, o *site GTAinside*¹⁹ (norte-americano), criado em 2001, que começou com a proposta de divulgar informações sobre o *GTA 3* (2001), mas ganhou popularidade conforme a comunidade *gamer* começava a desenvolver e produzir *mods* para diversos jogos.

No *site* brasileiro *Mods SA*, são disponibilizadas uma série de ferramentas a serem utilizadas no *game*, dentre elas armas, *skins*, veículos, trapaças, *patches*, entre outras modificações. No entanto, vale destacar que o *site* possui uma quantidade maior de *mods* voltados para o público brasileiro, trazendo, para isso, *skins* de times de futebol,

de carros populares no país, ônibus de linhas conhecidas dos Estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte; e até peças arquitetônicas de algumas dessas cidades, como o Cristo Redentor.

O *Site do GTA*, por focar em quatro jogos da franquia da *Rockstar Games*, oferece uma quantidade um pouco maior de *mods* do que a do *site* citado acima. Assim como a plataforma anterior, oferece uma variedade de *mods* “brasileiros” (veículos, peças arquitetônicas, *skins*, armas). Contudo, além desses *mods*, é possível encontrar *artworks*, *wallpapers*, mapas alterados, animações, ferramentas de criação e de edição de vídeo para serem utilizados dentro do jogo, bem como efeitos gráficos ou *patches* de desempenho.

Por fim, há o *site* norte-americano *GTAinside.com*, com 18 anos de existência. Acredita-se que, por ter quase duas décadas de atividade, esta plataforma possui uma variedade muito maior de informações e conteúdos relacionados ao *GTA*. Na plataforma é possível encontrar desde *savegames* com o modo história do jogo completo, até modificações mais estruturais em termos de programação (alterando aspectos como física, clima, estética da cidade e efeitos gráficos). Além disso, diferente dos demais, esse *site* oferece um espaço de discussão por meio do seu fórum, no qual os jogadores podem conversar e tirar dúvidas a respeito dos jogos da saga e sobre as ferramentas disponibilizadas no *site*.

O *mod GTA Rio* foi desenvolvido com base em modificações anteriores, compartilhadas por seus criadores que desejavam ver elementos brasileiros em um jogo da série *GTA (RockStar Games, 1997)*. O objetivo geral da franquia é vagar pela cidade para completar missões que, em sua maioria, consistem em crimes, angariando pontos para desbloquear outros territórios e respeito entre a máfia ou gangues (NPC). Os dois primeiros jogos foram construídos em 2D, na visão de cima para baixo. Ao longo do tempo, o jogo passou por diversas alterações, dentre elas: a adesão do sistema gráfico tridimensional com um mapa em estilo aberto. Como o nome próprio nome indica *Grand Theft Auto* (em tradução livre, Grande roubo de carro) é uma experiência para explorar os limites éticos e morais que regem uma sociedade. A possibilidade de os jogadores poderem “escolher” o seu caminho entre as ruas, tomar decisões como um cidadão normal, respeitar o trânsito ou avançar sinais vermelhos e atropelar pedestres marcou a indústria do videogame. Mas, ao mesmo tempo, atraiu polêmicas, por justamente dar a liberdade para as pessoas agirem transgredindo as regras, pois o jogo permite fugir das perseguições policiais, como também a possibilidade de reagir aos policiais, assassinando-os.

Percebe-se então uma rede colaborativa de fãs dessas franquias de jogos capaz de gerar interações e produções que inserem, ou ao menos modificam, a experiência de jogo da saga. Por meio dos exemplos citados, percebe-se que, tanto no âmbito nacional quanto no internacional, essas redes de interação de fãs se esforçam em trazer novidades para os jogos, além de criar e compartilhar modificações que aproximam ainda mais o jogo do contexto do fã, como no exemplo dos *sites* brasileiros

da *Steam*. Acesse <https://steamcharts.com/app/271590> para mais informações.

¹⁷ Link de acesso ao *GTA SA*: <https://www.gta-sa.com.br/>. Último acesso em 10 jul. 2019.

¹⁸ Link de acesso ao *Site do GTA*: <http://www.sitedogta.com.br/>. Último acesso em 10 jul. 2019.

¹⁹ Link de acesso ao *GTAinside*: <https://www.gtainside.com/en/content.php?id=145>. Último acesso em 10 jul. 2019.

(*Site do GTA e GTA SA*) que disponibilizam modificações capazes de “abrasileirar” os jogos. Em contrapartida, *sites* como o *GTAinside* oferecem ferramentas e modificações suficientes para mudar a experiência de jogo para um outro patamar, oferecendo aos jogos da franquia efeitos gráficos, ou diferentes texturas, além de poder alterar aspectos técnicos como a física e a jogabilidade.

Observa-se, assim, o impacto que essas redes de colaboração entre fãs é capaz de exercer em produtos digitais, afinal, o consumidor, como os exemplos evidenciam, não pode ser considerado apenas como um mero espectador a interagir com a obra de forma passiva, ele passa a fazer parte de sua produção, e a ser uma peça importante no desenvolvimento e (re)significação desses produtos.

Em torno das habilidades relacionadas às atividades de construção do *mod*, a criatividade é explorada como habilidade cognitiva, sendo altamente estimulada em razão da capacidade de deixar impressões em novas linguagens para muitos dos usuários, como, por exemplo, a programação e manipulação de *softwares*. A respeito desse fenômeno, Regis[3] explicita sobre a criatividade nesse campo de atividade conforme citação abaixo:

[...] se dedica às habilidades que estimulam a criação e participação nas atividades colaborativas na rede [...] o estímulo à intervenção nos produtos, por parte dos usuários, seja pela construção de obras inéditas ou pela criação por meio de mixagens [...]. Essa categoria envolve a construção social de conhecimento por meio dos recursos de blogs, redes P2P e redes de relacionamento.[3]

Dessa maneira, um *mod* pode conter modificações parciais, como alterações somente nos personagens, armamentos e/ou quaisquer outros elementos do jogo original; ou conversões totais, do tipo em que a jogabilidade também se torna alvo do *mod*, tornando-se, assim, um novo jogo, seja diferindo do gênero ou não. Essa ideia de produção, moldada por um âmbito de reconfiguração social pós era digital, vem abarcando um grande número de pessoas interessadas, pautando-se, sempre, no cooperativismo e no ideal de compartilhamento de ideias. Além disso, com as progressivas transformações da era digital, os equipamentos foram barateados e as microempresas passaram a ter competitividade ao proporcionarem soluções criativas, corroborando para o impulsionamento desse cenário, ou seja, aumentando o alcance do potencial colaborativo.

III. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A hipótese proposta neste estudo, para ser melhor compreendida, exige uma pesquisa junto aos *modders* para tentar entender as motivações. Será que é apenas o desejo de montar um portfólio? Ou o *mod* é uma forma da prática descentralizada do aprender e do fazer? Levantando possibilidades, características e criações que reforçam o entendimento da criação de modificações como uma subversão do *status quo* rígido e centralizado frequentemente encontrado em ambientes institucionais. Dessa (re)significação surge a possibilidade da

colaboração inventiva como uma metodologia de aprendizado que destaca a participação prática e não engessada do fazer; uma ideia que merece ser investigada por meio da premissa de que modificações são uma forma de interagir com o jogo. Como produto fruto do ambiente digital, a definição do que seria uma modificação de jogo não é bem delimitada, apesar de muito familiar na comunidade *gamer*, e é possível que isso seja o ponto forte desse tema como objeto de investigações.

REFERENCES

- [1] J. Schell. The art of Game Design. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2018.
- [2] J. Novak. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- [3] F. Regis. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 1, n. 37, p. 32-37, 2008.
- [4] A. Maia; R. da Silva; A. da Costa; C. Dias; B. Marques. “Aprendizagem inventiva em GTA Rio: colaboração e preconceito como faces de uma mesma moeda?”. (no prelo).
- [5] V. Kastrup. A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. São Paulo: Papirus Editora, 2007.
- [6] B. Jablonski. “Preconceito, estereótipos e discriminação”. In: A. Rodrigues; E. M. L. Assmar; B. Jablonski (Org.). Psicologia Social. Petrópolis: Vozes 2010.
- [7] V. Flusser. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: editora Hucitec, 1985. [ebook]
- [8] S. Johnson. Tudo que é ruim é bom pra você. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2012.
- [9] M. Castells. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- [10] S. Johnson. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- [11] C. Anderson. Makers: A nova revolução industrial. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012
- [12] F. Ostrower. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.
- [13] H. M. Chandler. Manual de produção de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- [14] A. Unger. “Modding as Part of Game Culture”. In: J. Fromme; A. Unger. (Eds.). Computer Games and New Media Cultures. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012.
- [15] T. Sihvonen. Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- [16] H. Bogacs. Game mods: a survey of modifications, appropriation and videogame art. [s.l.] Vienna University of Technology, 2008.
- [17] S. George; É. Lavoué; B. Monterrat. “An Environment to Support Collaborative Learning by Modding”. In: D. Hernández-leo. et al. (Eds.). Scaling up Learning for Sustained Impact. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2013.
- [18] D. Nieborg. “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. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/c4d2/f68f6c09fcfd6f3f1b1681abbcbb0cafbcd2.pdf>
- [19] J. Messias. “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- [20] E. F. L. Jaques Filho. “(Re)faça você mesmo: prática de modding e a circulação midiática”. São Leopoldo, 2018. Tese (Doutorado) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- [21] C. A. Capasso. “Dimensões do Conteúdo Gerado Por Usuário Em Videogames: Cultura participativa e a intervenção criativa através

- do Modding”. 2014. 148. (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.
- [22] L. S. Pereira; J. C. de S. van der Linden; M. M. e S. Bernardes. “Game mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos”. In: J. C. de S. van der Linden; U. M. Bruscatto; M. M. S. Bernardes (Orgs.). Design em pesquisa: vol 2, Capítulo 8. Porto Alegre: Marcavisual, 2018. p. 379-394.
- [23] J. Messias. “Gambiarra e antropofagia em jogos digitais: uma etnografia das comunidades de World of Warcraft”. XVII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment 2018. Foz do Iguaçu, páginas 769-803, 29 a 01, Outubro, 2018.
- [24] S. L. Pereira. “A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro”. Symposium on Computer Games and Digital Entertainment 2018. Foz do Iguaçu, páginas 920-923, 29 a 01, Outubro - 2018.
- [25] F. Neves. R. Tavares. “Modificação de videogames: design e participação do usuário”. VII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte, páginas 163-165, 10 a 12, novembro, 2008.
- [26] D. L. S. Figueirôa; A. Neves; F. Campos. “O Paradigma do Projeto Baseado em Plataforma aplicado ao Web Design”, In: Oitavo Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, São Paulo, 2008.
- [27] R. Tavares. “Freinet Joga Counter-Strike? Machinima e Mod-Games no Processo de Educação e Inclusão Social”. II Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, São Paulo, 2006.
- [28] J. Loures. “Fantasias digitais: Os MODs sexuais para videogames”. 16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2017.
- [29] L. O. M. Ribeiro; M. I. Timm; M. A. Zaro. “Modificações em Jogos Digitais e seu Potencial como Tecnologia Educacional para o Ensino de Engenharia”. CINTED-UFRGS - Novas Tecnologias na Educação, 2006.
- [30] J. Messias. “Notas sobre a pirataria de games no BRASIL: inclusão (digital) dos pobres e resistência”. In: Revista Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 33, p. 154-173, maio/ago. 2015.
- [31] J. Messias. “Quem nunca sonhou em ser um jogador de futebol?: entretenimento como linguagem e customização de games”. In: Anais 40º Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Universidade Positivo, em Curitiba, de 4 a 9 de setembro de 2017.